



HAL
open science

Experts et non-initiés ? Médiation et rôles conjugaux dans le cadre d'une exposition sur le jeu vidéo

Marion Coville

► **To cite this version:**

Marion Coville. Experts et non-initiés ? Médiation et rôles conjugaux dans le cadre d'une exposition sur le jeu vidéo. Normes de genre dans les institutions culturelles, Ministère de la Culture - DEPS, 2018, Question de Culture, 978-2-72462330-7. halshs-02526103

HAL Id: halshs-02526103

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02526103>

Submitted on 7 Apr 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Coville M., « Experts et non-initiées ? Médiation et rôles conjugaux dans le cadre d'une exposition sur le jeu vidéo », in Octobre S. et Patureau F. (dir.), *Normes de genre dans les institutions culturelles*, DEPS-ministère de la Culture / ENS Lyon, 2018.

(Texte version auteur)

Des experts et des non-initiées ? Rôles de visiteur·ses au cours de la médiation et de la visite d'une exposition scientifique sur le jeu vidéo

Depuis quelques années, le jeu vidéo suscite l'intérêt des institutions muséales, qui l'utilisent pour concevoir des expériences fédératrices au cours de la visite, majoritairement collective¹. Pour ce faire, des jeux vidéo issus du commerce sont généralement détournés de leur cadre d'usage initial pour être modifiés et adaptés au contexte et aux contraintes des espaces muséaux. Comment les publics des musées produisent-ils des usages et des significations à partir de ces jeux vidéo transformés en dispositifs de médiation ? Alors que les musées ont pour mission de garantir l'égal accès de tout·es à la culture et que le jeu vidéo, tout comme la culture scientifique et technique, demeurent des domaines perçus comme « masculins »², on peut en particulier s'interroger sur la manière dont se co-construisent les rapports sociaux de genre et les usages de ces technologies.

L'articulation entre genre et processus de conception, de médiation et de réception est ici abordée à partir de l'étude d'une exposition portant sur le jeu vidéo, présentée dans un centre de sciences et détournant les objets techniques de ce domaine pour produire des installations interactives. L'étude présente un corpus restreint de visiteuses refusant l'identification comme « *joueuse* » et venues en couple avec un homme. Celles-ci mettent en avant un statut de conjointe, se définissent comme « *accompagnatrices* » et minorent leur pratique. Leur compagnon affiche quant à lui un fort engagement dans le jeu vidéo, et met en valeur ses connaissances et compétences techniques au cours de l'entretien, comme au cours de la visite.

L'étude de cette configuration spécifique de visite semble pertinente. Dans certains médias spécialisés ou communautés de pratique, ces femmes « *non-joueuses* » sont moquées pour leur manque d'appétence pour le jeu vidéo tel qu'il est pratiqué dans ces sphères. Dans les recherches académiques sur les jeux vidéo, elles sont invisibles, en raison de leurs pratiques minoritaires³. C'est l'expérience des femmes refusant l'identité de joueuse et dont les pratiques et compétences

1 Jacqueline EIDELMAN, Anne JONCHERY, *À l'écoute des visiteurs – 2010. Rapport de l'enquête dans les musées nationaux*. Paris, DEP-ministère de la Culture et de la Communication, 2011.

2 Christine DÉTRETZ, Claire PILUSO, « La culture scientifique, une culture au masculin ? », *Questions de genre, questions de culture*, Paris, ministère de la Culture – DEPS, 2014, p. 27-51. ; Josiane JOUËT et Dominique PASQUIER, « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, n°92, 1999, p. 25-102. ; Fanny LIGNON, *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, 2015 ; Sylvie OCTOBRE, « La fabrique sexuée des goûts culturels : construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », *Développement Culturel*, n°150, 2005.

3 Samuel RUFAT, Hovig TER MINASSIAN, et Samuel COAVOUX, « Jouer aux jeux vidéo en France », *L'Espace géographique*, n°43, 2014, p. 308-323.

sont invisibilisées qui est ici explorée, afin de saisir le rôle des relations conjugales dans les usages observés et les discours de compétences recueillis⁴.

L'analyse part de l'étude des pratiques de visite effectives et des significations que ces femmes donnent de leur visite et de leurs usages. Elle s'appuie sur des matériaux ethnographiques collectés dans le cadre d'une enquête de terrain menée durant les 10 mois d'ouverture de l'exposition. Celle-ci est constituée d'observations *in situ* d'usages d'éléments précis de l'exposition par les publics, de 9 parcours complets de visite et de 26 entretiens en fin de visite avec des groupes de visiteur-ses. Afin de situer cette analyse, les processus de production de l'exposition sont également évoqués, à partir d'une enquête de terrain auprès de l'équipe en charge du projet, complétée par des entretiens avec ses membres et la collecte de documents de conception.

Cet article s'intéresse tout d'abord à la manière dont ces femmes s'approprient l'espace de l'exposition et rendent compte de leurs usages, à l'aune des jugements qu'elles portent sur leurs compétences en matière de jeu vidéo. La motivation principale de ces couples est la possibilité de rendre collective une activité effectuée habituellement par le conjoint. Cela participe aux rôles de chacun-e au cours de la visite : l'activité des hommes serait source de « *plaisir* » et « *d'amusement* », tandis que celle des femmes est énoncée selon une logique d'éducation. Enfin, l'étude s'intéresse aux processus de conception de l'exposition, qui semblent eux aussi jouer un rôle dans la production et le maintien des rapports sociaux de genre observés. Alors que le manque d'aisance envers les technologies numériques est souvent envisagé comme une préférence personnelle et individuelle des femmes, cet article souligne le rôle de la dimension sociale et collective de la visite muséale, ainsi que des processus de conception de l'exposition dans les situations observées.

Apprentissage et pratiques partagées : des usages conjugaux de l'exposition

Lætitia, Chloé, Aina et Delphine ont entre 27 et 37 ans, vivent en concubinage avec un homme, avec qui elles ont visité l'exposition, parfois accompagnées d'un membre de leur famille. Outre le refus de l'identité de « *joueuse* », elles partagent l'envie d'effectuer une activité collective autour du loisir de leur conjoint. Si l'on trouve de nombreuses régularités entre les profils, les modalités de visites varient aussi en fonction des objectifs de la visite.

Lætitia, la visite comme support d'une socialisation masculine

Lætitia, 28 ans, est en reprise d'étude d'orthophonie et visite l'exposition avec son partenaire, Fabien, consultant en informatique de 38 ans, ainsi qu'Axel, 16 ans, cousin de Lætitia. Elle est l'initiatrice de la sortie, qu'elle a choisie en raison de

4 Laurence LE DOUARIN, « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, n° 123, 2004.

l'intérêt des deux hommes pour le jeu vidéo. Au cours de la visite, Lætitia laisse libre cours à une socialisation masculine, en visitant seule l'exposition, pour laquelle elle n'évoque pas de motivation personnelle : le jeu vidéo, « *c'est pas trop [s]on truc* ». Lætitia explique que la séparation des parcours de visite résulte des compétences et connaissances attribuées à chacun-e quant au jeu vidéo, qui distinguent néophytes et expert.

L'exposition est très fréquentée au moment de leur visite, qui ne dure qu'une demi-heure : en l'absence d'éléments accessibles sans attente, tou·tes trois mobilisent l'observation comme activité principale de visite. Cette action ne porte pas sur les mêmes objets. Les deux hommes s'arrêtent devant les installations mettant en scène les visiteur·ses en train de jouer, dans des installations spectaculaires présentant des innovations techniques. Ils indiquent qu'ils désiraient « *regarder* » ces innovations, témoins de l'évolution de leur loisir. Lætitia utilise davantage les éléments qu'elle estime informatifs, comme les cimaises de textes et les écrans diffusant des reportages. Elle explique qu'elle a « *appris plein de choses* », tout en soulignant le manque de connaissance qu'elle estime être le sien.

Au domicile, Lætitia joue seule sur son smartphone à « *des petits jeux de logique* », mais n'utilise pas les consoles de salon, en dehors de rares fois où le couple se réunit autour d'un jeu de plateforme. Fabien met en valeur sa pratique des jeux de sport mécanique, de tir et de guerre, des genres dont Lætitia voit peu l'intérêt. Même si le couple discute des jeux vidéo, Fabien n'indique pas vouloir l'inclure dans sa pratique. La visite de l'exposition maintient ces différences et suit les frontières du genre et de l'expertise.

Delphine, le jeu vidéo facteur d'insertion dans une sociabilité

Delphine, assistante de direction de 37 ans, visite l'exposition avec Rudy, son compagnon de 29 ans, agent EDF⁵, et Ludovic, le petit frère de celui-ci, âgé de 16 ans. Rudy et Ludovic se définissent tous deux comme joueurs, et se montrent complices : leur pratique s'appuie sur les mêmes supports (jeu sur ordinateur) et les mêmes genres (jeux de rôle, de stratégie et jeux « *indépendants* »). Malgré une pratique personnelle du jeu vidéo, Delphine ne se définit jamais comme joueuse et minore ses connaissances.

La visite d'une heure s'effectue majoritairement en groupe, Delphine s'éloignant parfois pour regarder une vidéo plus longuement que les deux hommes. Tou·tes trois s'arrêtent régulièrement pour se lancer dans des discussions sur les installations expérimentées. Rudy et Ludovic estiment être venus par curiosité pour constater la manière dont une institution présente le jeu vidéo. Delphine intègre quant à elle la visite dans un processus d'apprentissage et articule cet objectif personnel avec l'envie de réaliser une activité collective. Elle participe aux

5 La différence d'âge et la scolarité de Delphine, qui possède un diplôme Bac+5, prépare le CAPES et songe à s'inscrire en doctorat, peuvent jouer un rôle dans les discours de compétences recueillis.

usages communs des installations interactives que le groupe identifie comme des « jeux », tout en consultant un maximum « d'informations » pour combler l'écart qu'elle ressent entre sa pratique et celle des deux hommes. Cela rend son parcours complexe : en s'attardant sur les informations que Rudy et Ludovic ne désirent pas consulter, Delphine les perd régulièrement et se précipite pour les rattraper alors qu'ils entament une interaction avec un autre dispositif.

Ces modalités de visite résultent en partie de la pratique du jeu vidéo dans l'espace domestique. Delphine et Rudy vivent à Rueil-Malmaison. Ludovic, le petit frère de ce dernier, vit à Versailles. Rudy utilise les jeux vidéo pour avoir une activité commune à distance avec son petit frère. Les deux hommes ont installé un jeu sur l'ordinateur de Delphine, pour l'inviter à les rejoindre en ligne. Alors, Delphine « *essaye désespérément de [s'y mettre]* », car cela lui permettrait de prolonger des sociabilités. La visite de l'exposition prend des allures de quête pour recueillir des connaissances pour converser ou participer aux pratiques de jeu vidéo existantes du conjoint. Ainsi, l'exposition est mobilisée pour poursuivre un usage commun, au-delà de la visite muséale.

Chloé, Aina : s'instruire sur le loisir du partenaire

Aina, comptable de 27 ans a beaucoup apprécié l'exposition. Elle est venue avec ses deux sœurs et Sébastien, son conjoint âgé de 30 ans, conseiller commercial dans le domaine du jeu vidéo. Au contraire, Chloé, une designer de 28 ans accompagnée de Julien, 30 ans, travaillant dans l'événementiel dans le domaine du jeu vidéo, est déçue et estime ne pas comprendre le sens de cette exposition.

Les deux visites ne se composent que de moments « à deux ». Aina et Sébastien laissent les deux adolescentes visiter l'exposition et ne les retrouvent qu'à la sortie. Les visites de ces deux couples se caractérisent par une consultation exhaustive des dispositifs, et les postures d'usage varient selon l'élément. Si celui-ci mobilise un périphérique comme une manette, un clavier ou une interface gestuelle, et particulièrement s'il met en scène le corps, on observe les deux femmes se placer généralement en retrait. Elles observent et commentent, mais le passage à l'action est plus rare, d'autant plus si la fréquentation de l'exposition est forte, signifiant la multiplication des regards. Mais lorsqu'elles passent devant un écran diffusant un contenu audiovisuel comme un reportage, elles affichent un intérêt marqué. À plusieurs reprises, on les observe campées sur leurs deux pieds, résister à l'avancée vers un autre expôt alors que leur compagnon tente de continuer sa déambulation tout en tenant sa compagne par la main ou par la taille. Le parcours, en tant qu'organisation spatio-temporelle, matérielle et corporelle, traduit l'objectif d'une activité partagée. Les dispositifs prévus pour une consultation individuelle font d'ailleurs l'objet d'un bricolage pour permettre une interaction en duo.

Sébastien et Julien indiquent amener leur compagne pour modifier leur regard sur le jeu vidéo. La visite s'intègre à la vie conjugale en participant à un changement

dans les pratiques domestiques. Aina commente :

Aina : J'avais un regard... Pas péjoratif, mais un peu comme ce que les autres pensaient, c'est-à-dire que les jeux vidéo c'étaient pour les jeunes, mais depuis que je suis avec lui [...] À force de côtoyer les gens qui jouent, le regard change.
Sébastien : y a pas longtemps, je lui disais "j'attends un jeu où on a un lance-roquette et où on tue des fourmis" et elle s'est dit "c'est quoi ce mec ?" [...] Et finalement quand je joue, elle peut passer une heure et demie à regarder sans même interagir.

La répartition des rôles au sein de l'exposition se retrouve dans la pratique domestique : pour l'instant Sébastien joue, Aina regarde (l'écran de son conjoint, ou les émissions dédiées aux jeux vidéo qu'il choisit). L'exposition s'inscrit dans un processus d'initiation à une pratique de loisir. Chloé estime par exemple que la visite de l'exposition est « *un prétexte* » pour que Julien lui « *raconte des choses* » sur le jeu vidéo, qui constitue à la fois un loisir et une activité professionnelle. Pour Sébastien, la visite pourrait amener sa compagne à « *changer de regard* » et à « *prendre la manette* ». Aina commente : « *Moi je connais pas trop, je le vois jouer à la maison, mais c'est à travers ça que je connais les jeux vidéo* ». Au sujet de sa pratique du jeu vidéo, elle indique : « *je le regarde jouer, mais j'avoue que je suis un peu nulle* », son conjoint intervient : « *ça va venir, avec l'entraînement...* »

Si les modalités de visite varient, on remarque de fortes similarités entre ces quatre situations. La visite s'accompagne d'une volonté de découverte de l'autre, grâce à une exposition sur sa « *passion* ». Les femmes mettent en valeur des objectifs de connaissance, qu'elles n'attribuent qu'à elles-mêmes. Lors des entretiens, elles se décrivent généralement comme « *non-joueuses* » voire « *nulles* » et, par un jeu d'opposition, mettent en valeur leur compagnon et leur identité de « *joueur* ». Deux rôles semblent alors se construire au cours de la visite et lors des entretiens qui lui succèdent : celui d'expert et celui de non-initiée.

Les rôles d'expert et de non-initiée

Présentés comme des experts par leur compagne et par eux-mêmes, certains conjoints occupent le rôle de médiateur au cours de la visite et assurent la traduction des savoirs et savoir-faire du jeu vidéo. L'attitude de Sébastien et son récit de visite sont caractéristiques des observations que nous avons pu faire. Tout au long de l'entretien, il s'extrait du public de l'exposition, pour occuper un rôle de médiateur entre l'enquêtrice et les visiteuses. Lorsqu'une question s'adresse au groupe, il la reformule pour les femmes ou ajoute des commentaires (« *c'est pour savoir ce que vous en avez pensé* ») et il les interpelle pour qu'elles s'expriment. Alors que les questions portent sur l'expérience personnelle de la visite, il décrit tantôt l'expérience « *des gens* », tantôt celle de sa compagne : des publics qui visitent l'exposition sans la connaissance dont il dispose, sur lesquels il porte un regard analytique. Il trace une ligne claire entre experts, « *joueurs depuis longtemps* » qui ont « *vu ça en temps réel* » et les néophytes qui se situent en dehors de la pratique et l'observent « *de loin* ». À propos de sa visite avec Aina,

Sébastien explique :

Je savais que j'allais pas apprendre grand-chose. Je l'ai un peu traînée en sachant qu'elle, elle allait apprendre des choses. Au final, moi je me suis amusé, toi tu as appris. On a pu avoir des échanges [...] et faire un quiz de ce que t'as appris en me regardant jouer.

La posture d'expert de Sébastien se construit par une répétition importante du fait qu'il « *connaissai[t]* » les contenus présentés dans l'exposition, ce qui explique qu'il n'y ait « *pas appris beaucoup de choses* ». Ses connaissances sont renforcées par une opposition avec le stade de découverte qu'il attribue à Aina. Au cours des entretiens, les conjoints renforcent leur expertise en s'estimant en dehors de la cible de l'exposition, ainsi qu'en mettant en valeur leurs faibles attentes, opposées aux objectifs pédagogiques que les femmes énoncent ou qu'ils leur attribuent.

Les femmes interrogées ont en effet une pratique doublement invisibilisée : par elles-mêmes et par leur conjoint. Toutes se jugent « *non-joueuse* », « *néophyte* », voire « *nulle* ». Elles évoquent une pratique du jeu vidéo, mais ne la jugent pas légitime. Chloé se présente comme « *complètement* » non joueuse et joue pourtant à *Ruzzle*⁶. Delphine peine à juger légitime sa propre pratique : « *c'est moins jeux vidéo, mais ça en fait quand même partie pour moi : tout ce qui est sur Wii* ». Lorsque l'on demande à Lætitia si elle joue, elle fait « non » d'un signe de tête. On lui demande alors « *pas même sur smartphone ?* », elle répond : « *ah bah si ! Si, sur smartphone... Oh, mais c'est plutôt des petits jeux de logique* ». Les femmes situent elles-mêmes leurs pratiques à la marge, voire en dehors des « *jeux vidéo* ».

Lorsqu'elles jugent l'exposition et ses contenus, ces femmes le font selon un jeu d'opposition entre l'intérêt qu'elles y ont trouvé et l'ennui potentiel de leur compagnon. Delphine estime que le propos y est « *très vulgarisé pour les gens comme moi, qui ne connaissent rien* » et commente : « *Eux ils connaissent, moi je connais pas du tout. Donc forcément eux ils ont lu en diagonale alors que moi forcément j'ai essayé de tout lire* ». La connaissance ou l'ignorance justifie la lecture attentive de Delphine, tout comme le désintérêt des deux hommes. Lætitia estime que l'exposition s'adresse « *aux novices comme [elle]* », puis se tourne vers Fabien et ajoute « *mais pour les érudits des jeux vidéo, c'est pas...* ». Il termine la phrase de sa compagne : « *c'est pas très expert* » et juge les installations « *simplistes* ». Chloé s'estime « *complètement néophyte* » et Julien confirme : « *moi je travaille dans le monde du jeu vidéo. Elle, elle y connaît rien du tout* ».

On constate que les conjoints maintiennent ces disparités. Par exemple, lorsque Chloé dit qu'elle ne joue pas, Julien, dépréciatif, commente en riant « *Tu joues à Ruzzle quoi...* ». Dans les entretiens, les conjoints jugent les pratiques des femmes à l'aune de leur propre pratique. À l'instar des enquêtes menées par D. Pasquier ou S. Thornton, on constate que la marginalisation des femmes s'opère en leur

6 Jeu pour smartphone édité en 2012. L'objectif est de former le plus de mots possible à partir d'un tirage de seize lettres.

attribuant des « préférences culturelles pas assez innovantes⁷ », qui seraient « commerciales, fausses, conformistes et trop facilement accessibles⁸ ». Cette dévalorisation s'articule avec la mise en valeur de la pratique des hommes, « authentique, indépendante, rebelle, spécialisée, connaisseur⁹ », que l'on retrouve également dans les entretiens.

La manipulation des objets techniques, tout comme les discours de compétences recueillis en entretien font intervenir le regard que l'on porte sur soi, ainsi que le regard des autres, en particulier celui du conjoint. Parmi les couples observés, le jugement réflexif et le jugement tiers se construisent dans une opposition entre regard néophyte et regard expert. Si les rapports sociaux de genre qui façonnent les relations conjugales interviennent dans les modalités de visite et les significations produites, on peut s'interroger également sur le rôle de l'exposition et de sa production dans les situations observées.

Des usages valorisés et des pratiques invisibles

On peut émettre l'hypothèse que l'exposition participe elle aussi à la construction et au maintien des rôles observés au cours de la visite et lors des entretiens. La pratique des conjoints s'inscrit dans une représentation majoritaire de la pratique vidéoludique, que l'exposition participe à maintenir, par exemple en valorisant une majorité d'experts masculins dans ses audiovisuels. Mais au-delà de ces contenus, nous souhaitons ici nous interroger sur la manière dont l'organisation de la conception de l'exposition privilégie certains usages et représentations. C'est en particulier la matérialité même de l'exposition, ses objets techniques, ainsi que les postures d'usages suggérées, qui nous intéressent.

Premièrement, dans cette exposition aux installations interactives nombreuses, la volonté de s'adresser à « *tout le monde* » amène l'équipe à prendre en compte le « *visiteur néophyte* ». Cependant, les installations interactives ne font pas l'objet de tests d'usage formalisés : c'est avant tout par la représentation informelle d'une figure de néophyte, lors de conversations ou de réunions, que l'équipe guide ses choix de conception. Or, cette figure est souvent associée à une représentation féminine, tantôt « *mère de famille* », tantôt compagne « *préférant regarder* » son compagnon. Cette visiteuse imaginée est caractérisée par son identité statutaire de mère, ou de conjointe, accompagnatrice d'un autre membre de sa famille. Elle n'aurait pas ou peu de connaissance ni de pratique des jeux vidéo, et est parfois associée à l'incompétence ou à la crainte envers les technologies numériques. Le fait d'associer cette figure à une absence d'usage amène l'équipe à envisager pour cette figure de visiteuse néophyte une posture de visite d'observatrice et de lectrice, et non d'usagère des installations interactives¹⁰. Ainsi la figure des

7 Dominique PASQUIER, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, vol. 40, n° 1, 2010, p.98.

8 Sarah THORNTON, *Club Cultures : Music, Media and Subcultural Capital*, Wesleyan University Press, 1996, p.97, traduite et citée par Dominique PASQUIER, *Ibid.*

9 *Ibid.*

10 Voir Marion COVILLE, « Imaginer les visiteuses. Scripts de genre et conception d'une exposition », *Culture et Musées*, numéro thématique « Les musées au prisme du genre », à paraître.

visiteur-ses néophytes est la plus souvent convoquée lorsqu'il s'agit de discuter des textes, des consignes ou du sens de l'exposition. En revanche, lors de la conception technique des installations interactives, en particulier lorsque celles-ci détournent des technologies issues du jeu vidéo, il n'est pas rare que « *le visiteur* » représenté soit envisagé comme disposant de compétences techniques. Il est aussi parfois nommé « *le joueur* ». De plus, les concepteurs se représentent régulièrement en tant qu'usagers de l'installation conçue pour nourrir leurs choix¹¹, privilégiant des modes d'apprentissages et des niveaux de compétences correspondant à leur identité¹².

Deuxièmement, les partis-pris muséographiques de l'exposition amènent à laisser de côté un ensemble de technologies plébiscitées par les visiteuses citées. Souhaitant se démarquer de la pratique domestique du jeu vidéo, l'équipe conçoit des installations reposant sur la mise en scène du corps des visiteur-ses en train d'agir. L'exposition est un « théâtre des habiletés techniques¹³ », où il est nécessaire d'oser mettre en scène son corps et ses usages pour interagir avec une partie des installations. Ce parti-pris implique un choix de technologies permettant la mise en visibilité du corps, comme le capteur de mouvement Kinect. D'une manière plus générale, on note aussi qu'ordinateurs et consoles de salon, largement plébiscités par les conjoints, sont fortement représentés dans l'exposition. Hormis Delphine, les femmes citées évoquent généralement une pratique sur smartphone ou tablette. Or, ces objets sont peu présents dans l'exposition : outre la crainte du vol engendrée par la petite taille des objets, ceux-ci ont également été écartés, car ils ne permettent pas la mise en visibilité des actions.

Enfin, le détournement de technologies issues du jeu vidéo, s'inscrivant donc dans des généalogies d'usage spécifiques, pose la question des modalités d'apprentissage. Pour les femmes interrogées, la visite de l'exposition constitue une quête pour l'acquisition de connaissances afin de faire du jeu vidéo un objet de discussion et de partage. À propos de sa visite et de son usage des installations interactives, Chloé commente :

C'est peut-être aussi pour des personnes qui veulent directement jouer et moi ça m'a dérangée, parce que justement, j'ai pas eu cette sensation d'explication. [...] Y a pas mal d'interactions avec les choses, ça c'est bien, mais il manquait autre chose. Pour moi ça, ça aurait été la finalité de l'expo, c'est-à-dire : « voilà on vous a tout présenté et maintenant, amusez-vous et mettez en pratique tout ce que vous avez compris de ce qu'on a vu avant »

Julien possède un usage préalable des technologies de l'exposition. Chloé pensait trouver dans l'exposition un moyen de s'y familiariser pour poursuivre cet usage

11 Madeleine AKRICH nomme « *i-methodology* » ce procédé courant dans les processus de design et de conception des objets techniques, voir « User representations : Practices, methods and sociology », in Arie RIP, Thomas MISA, Johan SCHOT (sous la dir. de), *Managing technology in society. The approach of constructive technology assessment*, Londres, Pinter, 1995, p. 167-184.

12 Nelly OUDSHOORN et al., « Configuring the User as Everybody : Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies », *Science, Technology & Human Values*, vol.29, n°1, 2004, p. 30-63.

13 Nicolas DODIER, « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, n°4, 1993, p.115-139.

avec son conjoint, mais elle estime que le fonctionnement des technologies demeure opaque. L'absence de médiation présentielle ou de tutoriels détaillés pour accompagner les visiteur-ses rend difficile leur apprentissage et renforce le statut de détenteur des savoirs des conjoints. En effet, les textes et consignes de l'exposition sont réduits au minimum. Certains membres de l'équipe dévaluent leur importance, estimant que « *le public ne lit pas* » ou que l'interface graphique et matérielle des objets doit être suffisante pour indiquer leur fonctionnement. On peut également noter qu'en raison des arbitrages budgétaires, une installation conçue pour les « *débutants* » a subi des transformations logicielles et matérielles importantes. Celles-ci l'ont rendue complexe à utiliser pour une personne n'ayant pas une connaissance préalable du fonctionnement des jeux vidéo d'action et d'aventure sur console de salon ou sur ordinateur.

La visite de l'exposition étudiée permet une activité commune autour de la passion du conjoint et représente un support pour nourrir des sociabilités conjugales. Il s'agit de découvrir l'autre en partageant l'une de ses passions, habituellement pratiquée seul au domicile. Bien que les configurations de visite varient, on observe dans les situations étudiées une mise en valeur de l'expertise des hommes, ainsi qu'une dévaluation des compétences des femmes. Ce rapport asymétrique est présent dans les discours des femmes ainsi que dans celui des hommes, qui maintiennent une opposition entre la posture de néophyte et celle d'expert, qu'ils estiment tenir.

Les rapports sociaux de genre se jouent dans les relations conjugales, mais également dans l'organisation même de l'exposition, dans sa matérialité et la manière dont elle rend visible les actions, dans les représentations qu'elle construit et soutient, ou encore dans les usages qu'elle rend ou non possibles. Ces éléments ne résultent bien évidemment pas d'une volonté d'exclure certains types de publics. Néanmoins, tous participent à produire un script d'usage et, plus précisément, un script genré¹⁴, qui organise les usages selon les identités de genre des visiteur-ses, et les compétences qu'on leur attribue selon celle-ci. Le script n'impose ni ne détermine les usages, mais il contribue à produire une « géographie des responsabilités¹⁵ », c'est-à-dire une distribution des rôles, des actions et des compétences entre les acteurs, les artefacts et l'environnement. Cette organisation délègue, dans le cas des couples observés, le rôle de médiateur et l'expertise qui l'accompagne aux conjoints qui disposent des savoirs et savoir-faire préalables, tout en participant à maintenir un rôle d'accompagnatrice et de non-initiée pour les femmes. La prise en compte de l'organisation sociale des processus de production des lieux et des objets sur lesquels s'appuient les pratiques culturelles et leurs usager-es imaginé-es apparaît alors pertinente pour comprendre comment les rapports sociaux de genre se construisent tout au long de ces pratiques.

14 Cynthia COCKBURN, « Domestic technologies : Cinderella and the engineers », *Women's Studies International Forum*, Vol. 20, 1993, p. 361-371 ; Ellen VAN OOST, « Materialized gender : how shavers configure users' femininity and masculinity », in Nelly OUDSHOORN et Trevor PINCH, *How Users Matter : The Co-construction of Users and Technology*, Cambridge, MIT Press, 2003, p. 193-208.

15 Madeleine AKRICH, « La description des objets techniques » in Bruno LATOUR, Michel CALLON et Madeleine AKRICH (sous la dir. de), *Sociologie de La Traduction : Textes Fondateurs*, Paris, Presse des Mines, 2006, p. 159-178.

Bibliographie

- Madeleine AKRICH, « La description des objets techniques » in Bruno LATOUR, Michel CALLON et Madeleine AKRICH (sous la dir. de), *Sociologie de La Traduction : Textes Fondateurs*, Paris, Presse des Mines, 2006, p. 159–178.
- Madeleine AKRICH, « User representations : Practices, methods and sociology », in Arie RIP, Thomas MISA, Johan SCHOT (sous la dir. de), *Managing technology in society. The approach of constructive technology assessment*, Londres, Pinter, 1995, p. 167-184.
- Cynthia COCKBURN, « Domestic technologies : Cinderella and the engineers », *Women's Studies International Forum*, Vol. 20, 1993, p. 361–371.
- Christine DÉTREZ, Claire PILUSO, « La culture scientifique, une culture au masculin ? », *Questions de genre, questions de culture*, Paris, ministère de la Culture – DEPS, 2014, p. 27-51.
- Nicolas DODIER, « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, n° 4, 1993, p.115–139.
- Jacqueline EIDELMAN, Anne JONCHERY, *À l'écoute des visiteurs – 2010. Rapport de l'enquête dans les musées nationaux*. Paris, DEP-ministère de la Culture et de la Communication, 2011.
- Josiane JOUËT et Dominique PASQUIER, « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, n°92, 1999, p. 25–102.
- Laurence LE DOUARIN, « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, n°123, 2004.
- Fanny LIGNON, *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, 2015.
- Sylvie OCTOBRE, « La fabrique sexuée des goûts culturels : construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », *Développement Culturel*, n°150, 2005.
- Nelly OUDSHOORN et al., « Configuring the User as Everybody : Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies », *Science, Technology & Human Values*, vol.29, n°1, 2004, p. 30–63.
- Dominique PASQUIER, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, vol. 40, n° 1, 2010.
- Samuel RUFAT, Hovig TER MINASSIAN, et Samuel COAVOUX, « Jouer aux jeux vidéo en France », *L'Espace géographique*, n°43, 2014, p. 308–323.
- Sarah THORNTON, *Club Cultures : Music, Media and Subcultural Capital*, Wesleyan University Press, 1996.

Ellen VAN OOST, « Materialized gender : how shavers configure users' femininity and masculinity », in Nelly OUDSHOORN et Trevor PINCH, *How Users Matter : The Co-construction of Users and Technology*, Cambridge, MIT Press, 2003, p. 193–208.