



**HAL**  
open science

## Voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme objet muséal

Marion Coville

► **To cite this version:**

Marion Coville. Voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme objet muséal. MEI - Médiation et information, 2020, Regards et Communication, 49. halshs-02873127

**HAL Id: halshs-02873127**

**<https://shs.hal.science/halshs-02873127>**

Submitted on 27 Nov 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.

# Voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme objet muséal

\*

## Seeing mediations at work through the construction of video game as a museal object

Marion Coville  
Université de Poitiers – IAE - CEREGE  
[marion.coville@univ-poitiers.fr](mailto:marion.coville@univ-poitiers.fr)

En France, les jeux vidéo bénéficient d'une reconnaissance culturelle accrue de la part des mondes de l'art et de l'État. Au cours des années 2000, des acteurs publics, industriels et associatifs œuvrent à la formulation du jeu vidéo comme « *bien culturel* » et à son soutien financier public. Au début des années 2010, les jeux vidéo font également l'objet d'expositions dans des institutions culturelles franciliennes<sup>1</sup>. Certaines produisent une histoire des jeux vidéo, en présentant les titres les plus célèbres ainsi que leurs supports matériels. Des centres d'art exposent des jeux vidéo contemporains et les accompagnent d'un propos valorisant leurs qualités esthétiques. Enfin, des centres de science présentent le jeu vidéo comme un objet social, culturel et technique, tout en utilisant leurs mécaniques ludiques comme modalité de transmission de savoirs. Dans toutes ces expositions, des jeux vidéo industriels pensés pour un usage domestique ou en salle d'arcade sont modifiés et adaptés à l'espace muséal, un espace public dans lequel l'accès au jeu est gratuit et qui met en présence le regard de proches et d'inconnus, produisant une expérience de jeu dans un contexte institutionnel original. Ce déplacement du jeu entraîne à la fois des changements de significations et d'usage.

Comme Tony Bennett (1989) le rappelle, le « dispositif expositionnaire » repose sur une activité de sélection, d'organisation et de mise en visibilité des savoirs et des artefacts. Au sein des espaces muséaux, la signification même du « jeu vidéo » est le sujet de négociations entre des individus qui font valoir des points de vue différents sur cet objet : muséographes, responsables d'associations de conservation du patrimoine vidéoludique qui prêtent le matériel, concepteurs de jeux vidéo et chercheurs en *game studies* sollicités comme experts pour la conception de l'exposition... Ces négociations visent notamment à rendre visibles des lectures préférentielles (Hall, 2007) dans les objets présentés aux publics. Ces compréhensions de l'activité de jeu ne définissent pas pour autant en tout point la réception et les usages des publics, qui dépendent notamment de la généalogie des usages vidéoludiques de chacun-e et de leurs modalités de visite.

Dès lors, comment observer cette activité en train de se faire ? Le jeu vidéo, tout comme l'exposition muséale, sont des objets complexes : ils mobilisent des pratiques culturelles associées à des contextes, des espaces et des contenus médiatiques, qui ne sont pas destinés à se rencontrer. Quel point de vue adopter pour observer et rendre de compte de la variété des médiations à l'œuvre ? Pour répondre à cette question, nous nous appuyons sur une enquête d'un an et demi débutée en 2013 dans le cadre d'une recherche doctorale. Elle porte sur la conception et l'ouverture au public d'une exposition de jeux vidéo dans un Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI). Celle-ci a pour but de décrire comment s'articulent les perspectives d'individus portant des points de vue différents sur une activité en train de se faire pour la première fois : le jeu vidéo comme objet muséal, et la manière dont ces éléments se façonnent mutuellement.

Par médiation, nous entendons ici « la mise en relation entre différentes entités, mise en relation qui transforme ces entités » (Akrich, 1993, p.90), qui suppose à la fois une attention envers les médiateurs – humains et non-humains –, les opérations de médiation et les transformations

---

<sup>1</sup> Par exemple : *Museogames* (Musée des arts et métiers, 2010), *Game Story* (Grand Palais, 2013), *Joue le jeu* (Gaité Lyrique, 2013), *Play it Yourself* (Centre Pompidou, 2010), *Arcade ! Jeux vidéo ou Pop art ?* (Théâtre de l'Agora, 2010).

sociales, symboliques et matérielles opérées par ces mises en relation. La théorie de l'acteur-réseau dans laquelle se situe Madeleine Akrich approche notamment la question des agencements sociotechniques et de leur matérialité en partant de la manière dont les concepteurs s'imaginent les usages. Plus précisément, c'est l'ajustement réciproque entre concepteurs et usagers que Joëlle Le Marec invite à penser dans le cadre des médiations muséales : s'intéressant au recours, dans les CCSTI, à des technologies numériques nécessitant une participation active de la part des visiteurs, elle décrit l'interactivité comme un mode de relation entre usager-es (visiteur-ses) et concepteur-rices (représentant-es de l'institution). Selon l'auteure, la conception d'installations interactives suppose, de la part des concepteur-rices « d'anticiper à chaque étape la réaction du visiteur et le visiteur est obligé à chaque étape de se demander ce qu'on attend de lui. La machine est le médiateur de ce dialogue serré » (Le Marec, 1993, p.101). Pour agir et donner du sens aux installations, les visiteur-ses cherchent les traces des significations et du mode d'adresse encodés par les concepteur-rices : cet ajustement réciproque se déroule depuis les espaces de conception jusqu'au maniement des objets par les visiteur-ses.

Pour approfondir les questions de matérialité, nous mobilisons les *Science and Technology Studies* (STS), attentives à la conception et aux usages des objets techniques, à la diversité des éléments qui les constituent, ainsi qu'aux tensions et aux rapports de pouvoir qui peuvent exister entre les acteurs (et que les objets participent à matérialiser). Nous empruntons notre démarche aux travaux de Susan Star sur la création d'un musée d'histoire naturelle et sur ce qui assure à la fois la coopération et l'hétérogénéité des parties prenantes (Star et Griesemer, 1989). Pour cela, elle fonde le concept d'*objets-frontières* : des objets, abstraits ou concrets, dont la flexibilité interprétative permet d'assurer la variété des points de vues propres à chaque monde social, et suffisamment robustes pour maintenir une identité commune à travers ces différents mondes. Les installations interactives produites par le CCSTI peuvent être entendues comme des objets frontières. Elles permettent à chaque partie prenante de convoquer ses représentations de la pratique vidéoludique et de la visite muséale, tout en les intégrant dans des objets techniques produits collectivement, selon des procédures standardisées, qui seront ensuite présentés aux publics. Pour cet article, ce qui nous intéressera en premier lieu dans le concept d'*objet-frontière*, c'est l'approche écologique de l'action collective que Susan Star développe, lui permettant de restituer la variété des points de vue, avec une attention à la matérialité des pratiques, ainsi qu'aux normes et conventions que les objets transportent.

Ces recherches ont en commun de restituer l'évolution contingente des objets et de leurs usages<sup>2</sup>. Ce qui est observé n'est ni figé, ni déterminé à l'avance, mais se conçoit comme le résultat de conditions d'émergence spécifiques. A la croisée des Sciences de l'information et de la communication et des STS, l'approche socio-technique et communicationnelle que nous avons construite favorise ainsi un déplacement du regard vers les relations entre les objets étudiés, c'est-à-dire vers les processus d'articulation (Slack, 1996). En nous intéressant à ce qui fait tenir ensemble les choses, nous avons construit nos pratiques d'observation autour d'une interrogation méthodologique principale : Comment étudier ces médiations en considérant leur caractère complexe, hétérogène et conjoncturel non pas comme un obstacle à l'observation, mais comme le point central de notre approche ?

Dans la suite de cet article, nous présentons notre démarche d'enquête ainsi que la manière dont celle-ci nous permet d'observer et de rendre compte des médiations à l'œuvre. Nous débuterons par l'observation des coulisses de l'exposition, en nous intéressant aux négociations sur le sens des installations et sur la manière dont des lectures préférentielles intègrent les objets produits. Dans un second temps, nous nous intéresserons à la visite de l'exposition et aux dimensions matérielle et corporelle de cette activité. Nous verrons comment les compréhensions privilégiées par les concepteurs façonnent des postures corporelles et des regards dans l'espace de l'exposition. Enfin, nous nous pencherons sur le genre, en tant que processus qui organise les différentes médiations à l'œuvre. Nous verrons comment sa prise en compte permet non seulement de « voir » ces

---

2 Une approche similaire, cette fois à partir de la notion de dispositif, peut également être trouvée dans les travaux de Julia Bonaccorsi et Virginie Julliard, lorsqu'elles invitent à saisir ensemble ses dimensions sociale, symbolique, technique et politique ainsi que les rapports de pouvoir qu'il participe à organiser (Bonaccorsi & Julliard, 2010).

médiations, mais également d'en saisir l'articulation. En effet, l'observation de ces différents espaces montre un renforcement du caractère genré des médiations en deux étapes : la conception des installations et les débats d'experts qui l'entourent, ainsi que les usages lors de la visite muséale.

## **Voir les médiations depuis les coulisses de l'exposition**

Dans l'exposition étudiée, l'équipe prend le parti de détourner et de modifier des supports matériels et logiciels de jeux vidéo et de les associer à des objets et des contenus produits par le centre de science et ses prestataires habituels, afin de créer des installations interactives inédites. Ces pratiques peuvent ici être entendues comme un réseau de coopération, composé de toutes les personnes dont les activités sont nécessaires à cette production (Becker, 1988).

Pour étudier cette pratique en train de se faire, nous avons choisi d'étudier l'exposition depuis les espaces où elle s'élabore. En effet, si les études des publics des musées représentent un vaste champ de recherche, l'étude des lieux où se fabrique l'offre muséographique reste rare. Comme l'indique Sharon Macdonald, les expositions sont souvent étudiées depuis les espaces présentés aux publics, en endossant le point de vue des visiteur-ses (Macdonald, 1998). Les expositions constituent en effet des boîtes noires (Latour 2005), dont les processus de conception et leur organisation sociale demeurent invisibles, tant aux yeux des publics que des chercheur-ses.

Pour prendre en compte la diversité des regards et des points de vue qui peuplent les coulisses de l'exposition, nous avons privilégié une approche ethnographique, en considérant non seulement l'exposition comme un espace matériel spécifique mis en place pour un public, mais aussi comme un projet réunissant une diversité d'individus coopérant à sa réalisation. Voir les médiations à l'œuvre débute donc avant l'ouverture de l'exposition au public, par une observation participante, à temps plein durant 6 mois, aux côtés de l'équipe en charge du projet pour observer leurs interactions et leurs activités. Cette observation s'accompagne de la collecte de l'ensemble des documents de conception sur une période de deux ans, ainsi que d'entretiens avec les membres de l'équipe.

Observer les pratiques professionnelles quotidiennes et routinières permet d'étudier la trajectoire des installations interactives produites, depuis les espaces où elles s'élaborent, ainsi que le rôle de ces pratiques dans le façonnement des objets présentés ensuite aux publics. En effet, le jeu vidéo est un domaine où les expertises (dans le domaine scientifique, celui de l'éducation ou encore de l'industrie) sont peu institutionnalisées, et qui fait partie du quotidien des individus. De ce fait, l'organisation hiérarchique habituelle de la production des installations est souvent remise en cause : chaque professionnel·le joue de ses connaissances ou de sa pratique personnelle du jeu vidéo pour revendiquer la validité de son point de vue. Cela donne lieu à de constantes négociations pour définir le sens et la nature même des installations interactives produites ainsi que le rôle de chaque individu dans leur conception.

Par exemple, lors de la conception des installations interactives de l'exposition, les concepteurs multimédias, salariés du centre de science, insistent sur le fait que ces objets sont des « *dispositifs muséographiques interactifs* ». En tant que spécialistes du multimédia au musée, ils détiennent un savoir sur ces objets et sur le contexte dans lequel ils sont utilisés. Le pouvoir de décision leur reviendrait alors. Dans le même temps, les *game designers*, professionnels de la conception de jeux vidéo consultés par le centre de science, définissent ces installations comme des « *jeux* ». Cela cadre avec leur pratique professionnelle et leur permet d'insister sur leur expertise de l'engagement ludique. Ils revendiquent alors ce même pouvoir de décision et négocient leur implication dans la conception logicielle et la modifications des règles d'interaction et des significations préférentielles des installations, définies *a priori* par les muséographes.

Dans ce cadre, la matérialité des lieux de conception sert de support à la variété des points de vue, en assurant leur visibilité ou leur invisibilité. Par exemple, la conception des installations interactives se réalise dans un espace dédié à la conception technique et fermé à clé pour des raisons de sécurité. Son accès est ainsi soumis à la présence des concepteurs multimédias, qui en régulent

l'accès, notamment en fonction des expertises « techniques » qu'ils attribuent ou non aux autres employé-es. En maintenant certains processus de conception à l'abri des regards, ils maintiennent une certaine autonomie dans la production des installations. Enquêter du côté des coulisses nous permet alors d'observer l'organisation matérielle de ces luttes pour la signification, et la manière dont elles se traduisent dans les dispositifs qui intègrent ensuite l'espace d'exposition parcouru par les publics.

## **Des lectures préférentielles aux postures corporelles préférentielles**

Afin de suivre la trajectoire de ces installations interactives, nous avons ensuite étudié la visite muséale à partir des pratiques effectives des visiteurs. Cette étude a pris la forme d'entretiens à l'issue de la visite, avec 76 visiteur-ses, ainsi que d'une ethnographie composée de suivis complets de parcours, d'observations d'usage et de conversations informelles avec les publics. Durant ces observations, nous avons notamment porté notre attention sur les gestes, les postures, les déplacements, les interactions non verbales, les jeux de regard, l'organisation spatiale entre proches et inconnus, les corps à corps avec les objets, ou encore, le rôle de la chaleur ou de la pénombre dans l'expérience de visite.

Au sujet du dispositif expositionnaire, Bennett (1988) rappelle que les musées organisent et rendent visibles tout autant les objets que les corps des visiteurs. En cela, étudier une exposition amène également à s'interroger sur les modalités de visibilité et de discipline des corps. Cette attention spécifique aux dimensions matérielle et corporelle de la visite nous permet de préciser le contexte des usages ainsi que les différents regards qui constituent les audiences de ces pratiques. L'exposition constitue en effet un cadre d'usage public, qui accueille simultanément des centaines de personnes, proches et inconnus, dans un cadre qui matérialise un regard institutionnel. Cette dimension publique est d'autant plus importante que la mise en scène des corps des visiteur-ses en train d'agir est un principe clé de la scénographie de l'exposition étudiée. Il s'agit à la fois d'exposer l'action de jouer et de proposer une activité d'observation aux visiteurs en situation d'attente. Cela donne lieu à la production d'installations interactives spectaculaires, souvent prévues pour un usage collectif et spectatoriel.

Ce cadre d'usage peut être considéré comme un « théâtre des habiletés techniques » (Dodier, 1993) : un espace public où la manipulation d'objets met en jeu l'aisance corporelle et les habiletés techniques, se réalise en présence d'observateurs variés et implique aussi le regard que l'on porte sur soi et sur ses propres actions. Porter attention à la multiplicité des regards dans l'espace d'exposition permet de rendre compte de la manière dont les actions des individus et les significations qu'ils leur donnent varient en fonction de leurs modalités de visite, de la nature des publics en présence, de leur aisance, corporelle ou technique, ou encore de leur perception du cadre d'usage conçu par les muséographes.

Si le cadre d'usage matérialise un regard institutionnel, il peut lui même être modifié en fonction de ce qu'observent les professionnel·les qui l'ont conçu. En effet, dès les premiers jours de l'ouverture de l'exposition, certains membres de l'équipe déambulent dans l'espace, cachant parfois le badge qui les identifie comme membre de l'institution, pour observer ce que font les publics des installations qu'ils ont conçues. A cette occasion, l'un d'eux nous explique :

Notre premier truc à l'ouverture, c'est d'aller lécher les dispositifs, et les gens avec. C'est les regarder faire pendant des heures [...] Et donc ça conforte nos idées, ce qu'on a prévu. Et donc on est content. Et ça va parfois au-delà. On a beaucoup de déceptions.

L'une de ces « déceptions » est que « *le public se met en mode joueur* », une interprétation que font les concepteurs de certains comportements des visiteur-ses, qu'ils identifient comme des détournements, à des fins ludiques, d'installations prévues pour la consultation de contenus à visée informationnelle. En effet, la possible transformation de l'espace muséal en « *salle de jeu* » est une crainte récurrente parmi les professionnel·les des musées (Slovin, 2001), qui cherchent à limiter les débordements d'une activité ludique perçue comme concurrente de leurs objectifs pédagogiques. Il

arrive alors que l'observation de ces attitudes conduise à la modification des installations afin d'en supprimer les éléments sur lesquels s'appuient les pratiques ludiques des visiteur·ses, dans l'espoir de réorienter les actions de ces dernier·es.

En tant qu'objet muséal, le jeu vidéo demeure source de tensions et semble reconnu à condition de gommer ses dimensions industrielle, marchande et de loisir. Son exposition intègre en effet une logique de régulation des corps et des attitudes et les situations de médiation que nous observons sont traversées par des rapports de pouvoir, où les professionnel·les cherchent à circonscrire l'activité ludique à certains espaces, dans l'espoir qu'elle demeure subordonnées à des activités jugées éducatives<sup>3</sup>.

D'une part, l'observation des dimensions matérielle et corporelle de la visite permet d'articuler la production de significations par les visiteur·ses avec leurs usages des dispositifs techniques, saisis dans leur contexte. D'autre part, elle permet aussi de préciser comment les lectures préférentielles valorisées par les professionnel·les des musées s'appuient sur des postures corporelles préférentielles, inscrites dans la matérialité et le fonctionnement même des installations, qui participe à discipliner les corps et à orienter les actions.

## Suivre le genre

La mise en relation des univers de la conception et de celui des usages et de la réception nous a amené à nous interroger sur la manière dont les rapports sociaux de genre organisent les relations entre ces différents mondes. Pour cela, nous avons cherché à suivre le genre tout au long de notre enquête, en nous appuyant sur les approches féministes des sciences et techniques étudiant les scripts de genre, c'est-à-dire la manière dont les regards portés sur les futurs utilisateur·rices façonnent les objets et leur script d'usage (Akrich, 2006 ; Cockburn, 1993 ; Van Oost, 2003 ; Oudshoorn, 2004).

Le genre façonne par exemple le regard porté sur le futur public de l'exposition. Souvent, nous remarquons que « *le visiteur* » est employé au masculin, pour traiter des installations interactives, et se confond parfois avec l'emploi du terme « *le joueur* ». A d'autre moment, une figure féminine apparaît : une femme « *qui préfère regarder son compagnon jouer* », une « *mère de famille inquiète* », voire « *Madame Michu* ». Ces figures sont souvent utilisées pour convoquer un public néophyte, peu compétent voire craintif vis-à-vis des technologies numériques.

Ces figures abstraites s'articulent étroitement avec l'organisation genrée de l'équipe, le statut et les compétences attribuées à ses membres ainsi que les publics imaginés que chacun·e convoque. Les femmes muséographes sont en effet parfois rapprochées des figures de visiteuses féminines et du public néophyte qu'elles représenteraient, ce qui contribue à les maintenir à l'écart des espaces de conception technique des installations. Elles assurent la prise en compte et l'accompagnement de ce public, en se concentrant sur la rédaction des textes qui jouxtent les installations interactives. Les concepteurs des installations s'identifient souvent à des visiteurs disposant d'une certaine aisance vis-à-vis des technologies numériques. Ils cherchent alors à s'éloigner de la pratique domestique du jeu vidéo, selon eux « *déjà vue* », et à créer une « *dimension supplémentaire* » par la mise en spectacle des corps en train d'agir, tout en privilégiant leurs modes d'apprentissages favoris, notamment l'essai-erreur, au détriment du tutoriel.

Ces figures façonnent les scripts d'usage des installations et nourrissent les choix de technologies, de modes d'apprentissage ou de mise en scène des corps. Au cours de la conception de l'exposition, ces figures amènent à envisager, de manière informelle, deux postures d'usage : l'action (utiliser les installations interactives et se montrer en train d'agir) et l'observation (observer les autres en train d'agir et lire les textes aux abords des installations). Les récits qui accompagnent ces postures

---

3 Parfois, cette régulation s'effectue au sein d'un même groupe de visiteurs, par exemple lorsque des adultes recadrent les activités des enfants.

correspondent au script d'une visite en couple hétérosexuel, où les attitudes et les compétences se retrouveraient réparties selon le genre.

L'ouverture de l'exposition aux publics permet d'explorer ces représentations à l'aune des usages effectifs des visiteur·ses. L'enquête auprès des publics souligne bien évidemment que la relation entre scripts et usages effectifs ne peut être réduite à un miroir où les modalités de visite correspondent en tout point aux usages imaginés. Toutefois, on constate des réceptions hégémoniques (Hall, 2007) de ce script, qui montrent comment s'articulent les figures d'usager·es imaginées, les usages effectifs ainsi que les représentations que les visiteur·ses ont de leur rôle, comme membre d'un groupe social et comme public de l'exposition. Nous avons par exemple rencontré des couples où l'on retrouve un homme, se présentant comme joueur et expert et comme médiateur entre l'exposition et sa compagne, se définissant quant à elle comme « *nulle* », « *non joueuse* » et ignorante, malgré des pratiques vidéoludiques effectives. Ces rapports 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 (Coville, 2018). L'ensemble de ces éléments participent à produire un script genré, qui organise les usages selon les identités de genre des visiteur·ses, et les compétences qu'on leur attribue selon celle-ci. Si ce script n'impose ni ne détermine les usages, il contribue cependant à produire une géographie des responsabilités (Akrich, 2006), c'est-à-dire une distribution des rôles, des actions et des compétences entre les individus, les objets et l'environnement. Suivre la trajectoire genrée des installations interactives permet alors d'observer la constitution mutuelle du genre et des objets techniques, en considérant genre et technique comme des processus sociaux enchevêtrés, constamment négociés et en train de se faire (Goffman 2002 ; Gardey et Chabaud-Rychter, 2002).

## Conclusion

Au fil de cette enquête, nous avons cherché à développer une approche socio-technique et communicationnelle afin d'observer et de restituer l'évolution contingente des objets techniques et de leurs usages, tout en prenant en compte les logiques interprétatives des individus et les significations produites à partir de ces objets. Pour voir les médiations à l'œuvre dans la construction du jeu vidéo comme un objet muséal, nous avons mobilisé des méthodes ethnographiques, afin d'observer les coulisses et les pratiques quotidiennes et routinières des professionnel·les des musées, souvent restées dans l'ombre. Cette approche nous a amené à développer une attention accrue à la matérialité des pratiques et des lieux dans lesquels elles se déploient, en nous intéressant à la fois son rôle dans les organisations et les interactions, et la manière dont elle-même est façonnée par les représentations et les interactions des individus. Nous avons ainsi pu observer la manière dont les différentes significations données au jeu vidéo ou encore les représentations d'un public imaginé par l'équipe intègrent et façonnent le fonctionnement des installations. De plus, l'intérêt pour la dimension corporelle de la visite permet de rendre compte de la manière dont l'espace de l'exposition organise la rencontre entre différents types de regard et la visibilité des visiteur·ses en train d'agir, et joue un rôle dans les significations produites à l'issue de la visite.

L'observation de ces différents contextes permet d'orienter notre regard vers la multiplicité des médiations qui constitue le jeu vidéo comme un objet muséal. Observer les interactions entre une diversité d'individus, d'une part, et porter notre attention sur les dimensions technique, matérielle et corporelle, d'autre part, nous invite à prendre en considération une grande diversité d'éléments qui contribuent au détournement d'un objet et à l'expérience qu'en ont les professionnel·les des musées et les visiteur·ses. Porter notre regard vers l'ensemble de ces éléments et sur leurs relations permet alors d'appréhender la situation de médiation comme une processus dynamique, qui se construit dans les interactions entre individus, avec les objets, ainsi que dans les représentations que ces activités mobilisent.

## Bibliographie

- Akrich M. (1993). Technique et médiation. *Réseaux*, 11(60), 87-98.
- Becker, H. (1988). *Les mondes de l'art*. Paris, Flammarion.
- Bennett, T. (1988). The exhibitionary complex. *New Formations*, (4), 73 – 102.
- Bonaccorsi, J. et Julliard, V. (2010). Dispositifs de communication numériques et nouvelles formes de médiation du politique, le cas du site web d'Ideal-EU. Dans Aghababaie, M., Bonjour, A., Clerc, A. et Rauscher, G. (dir.) *Usages et enjeux des dispositifs de médiation* (p.65-78). Nancy : Presses Universitaires de Nancy.
- Cockburn C. (1993). Domestic technologies : Cinderella and the engineers. *Women's Studies International Forum*, 20, 361–371.
- Coville M. (2017) Imaginer les visiteuses : Scripts de genre et conception d'une exposition. *Culture & Musées*, (30), 73-90.
- Coville, M. (2018) Experts et non-initiées ? Médiation et rôles conjugaux dans le cadre d'une exposition sur le jeu vidéo. Dans Octobre, S. & Patureau, F. *Normes de genre dans les institutions culturelles*. Paris: Ministère de la Culture - DEPS.
- Dodier N. (1993). Les arènes des habiletés techniques, *Raisons Pratiques*, (4), 115–139.
- Gardey, D. et Chabaud-Rychter D. (2002). L'engendrement des choses. Des hommes, des femmes et des techniques. Paris : Editions des Archives Contemporaines
- Goffman, E. (2002) L'arrangement des sexes. Paris : La Dispute.
- Hall S. (2007). *Identités et cultures : politiques des cultural studies*. Paris : Amsterdam.
- Latour, B. (2005). *La science en action : introduction à la sociologie des sciences*. Paris : La Découverte.
- Le Marec, J. (1993). L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs, *Publics et Musées*, 3(1), 91 – 109.
- Macdonald, S. (1998). *The politics of display : Museums, science, culture*. Londres : Routledge.
- Oudshoorn, N., Rommes E. et Stienstra M. (2004). Configuring the User as Everybody : Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies. *Science, Technology & Human Values*, 29(1), 30-63.
- Slack, J. (1996). The theory and method of articulation in cultural studies. Dans Morley, D., et Chen, K.H. (dir.) *Stuart Hall : Critical Dialogues in Cultural Studies* (p.112-127). Londres : Routledge.
- Slovin R. (2001). Hot Circuits. Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game. Dans Wolf M.J.P. (dir.) *The Medium of The Video Game*. Austin : University of Texas Press.
- Star S.L., Griesemer J. (1989), "Institutional ecology, 'Translations', and Boundary objects: amateurs and professionals on Berkeley's museum of vertebrate zoology", *Social Studies of Science*, 19(3): 387-420.
- Van Oost, E. (2003). Materialized Gender : How Shavers Configure Users' Femininity and Masculinity. Dans Oudshoorn, N. et Pinch, T. (dir.) *How Users Matter : The Co-Construction of Users and Technology* (p. 193-208 ). Cambridge : MIT Press.