



HAL
open science

La construction du jeu vidéo comme objet muséal. Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal.

Marion Coville

► To cite this version:

Marion Coville. La construction du jeu vidéo comme objet muséal. Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal.. Art et histoire de l'art. Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2016. Français. NNT : . tel-03058938

HAL Id: tel-03058938

<https://shs.hal.science/tel-03058938v1>

Submitted on 12 Dec 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.

Thèse de doctorat pour l'obtention du grade de :
DOCTEUR EN ARTS ET SCIENCES DE L'ART
Spécialité Études Culturelles

Présentée et soutenue publiquement par

Marion Coville

Le 19 octobre 2016

La construction du jeu vidéo comme objet muséal

*Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et
son adaptation au contexte muséal.
Étude de cas dans un centre de sciences.*

Sous la direction de Christophe GENIN

Jury

Julia BONACCORSI, Professeure, Université Lyon 2

Bernard DARRAS, Professeur, Université Paris 1

Christine DETREZ, Professeure, École Normale Supérieure de Lyon

Fanny LIGNON, Maîtresse de Conférences, Université Lyon 1

Christophe GENIN, Professeur, Université Paris 1

Résumé

Cette thèse porte sur les expositions de jeux vidéo présentées dans les institutions muséales, dans lesquelles on trouve des jeux issus du commerce. L'analyse s'intéresse aux changements de signification et d'usage que subissent ces jeux vidéo en passant tour à tour du salon familial aux espaces de conception muséographique, puis au lieu d'exposition. La thèse s'appuie sur une enquête de terrain lors de l'une de ces expositions. Elle est complétée par l'étude des politiques publiques en faveur du jeu vidéo, ainsi que par un état des lieux de l'utilisation du jeu vidéo dans les institutions muséales. Ce travail adopte une démarche interdisciplinaire afin d'étudier les dimensions symbolique, sociale et matérielle de l'objet. Ancrée dans les Cultural Studies et l'étude de la dimension culturelle des changements sociaux, ce travail tire également profit de travaux et méthodes des Sciences de l'Information et de la Communication, de la Sociologie ainsi que des études de genre. La thèse rend compte de l'articulation entre trois moments de la construction du jeu vidéo comme objet muséal. Le premier est la reconnaissance du jeu vidéo comme bien culturel par des politiques publiques et des institutions. Le second est celui de la conception d'une exposition sur le jeu vidéo dans un centre de sciences, qui suppose le détournement de jeux vidéo pour concevoir des installations interactives. Le troisième est celui de la visite de l'exposition par les publics et des significations qu'ils produisent. Loin d'être isolés les uns des autres, ces trois moments s'enchevêtrent et nous portons une attention particulière à la manière dont les pratiques des un·e·s et des autres se co-construisent.

Mots-clés : Médiations, détournement, jeux vidéo, exposition, genre, matérialité, politiques publiques, conception, études des publics, usages

The construction of video games as museum objects.

This research explores exhibitions of video games featured in museums, in which commercial gaming products can be found. The study focuses on the changes of signification and uses that affect video games during their shift from family living room to exhibition spaces, and investigates the professional spaces where the exhibition is designed. It relies on a field work during one of these exhibitions, completed by a study of public policy and the uses of video games in French museums. The study employs an interdisciplinary approach to explore the social, symbolic and material aspects of the object. This research is rooted in Cultural Studies and the study of the cultural aspects of social change. It also evokes various domains such as Communication, Sociology and Gender Studies. This research explores the articulation between three moments constructing video game as a museum object. First, the recognition of video game as a cultural good by public policies. Second, the design of a video game exhibition in a science center, that implies the modification of video games to create interactive exhibits. Third, the exhibition visited by people and the significance they grasp. Far from being isolated, these three moments are parts of a context where these different practices enrich one another.

Key words : Mediations, video games, exhibition, gender studies, materiality, policy, visitor studies, design, uses.

Remerciements

À Christophe Genin, qui a accepté de diriger cette thèse, a considéré ce travail de recherche avec intérêt et curiosité et lui a accordé sa confiance.

À Bernard Darras, Julia Bonaccorsi, Christine Détrez et Fanny Lignon, pour avoir accepté de faire partie de mon jury de soutenance, de lire et de discuter ce travail.

Au personnel de la Cité des Sciences, qui m'a accueillie pour partager leurs activités, leurs doutes et leur vie de bureau au quotidien. Aux visiteur·e·s de *Jeu Vidéo l'Expo*, à celles et ceux qui se sont prêté·e·s au jeu de l'entretien avec enthousiasme et curiosité. Pour m'avoir confié des bribes de leur visite et parfois de leur vie, au-delà du bruit et des bancs peu confortables ou des expositions qui leur restaient à visiter. À Nicolas Rosette, qui m'a offert d'être chargée de la médiation d'*Arcade ! Jeux vidéo ou Pop-art ?*, exposition qui a marqué le début de mes questionnements.

À Maxime Cervulle, Jonathan Chibois, Noémie Couillard, Mehdi Derfoufi, Virginie Julliard, Mélanie Lallet, Gabrielle Lavenir, Sarah Lécossais, Edwige Lelièvre, Clémence Moreau, Marianne le Morvan, Fred Pailler, Nelly Quemener, Bruno Vétel, Florian Vörös et Vinciane Zabban pour leurs conseils avisés et leurs relectures.

Au comité éditorial de la revue *Poli – Politique de l'Image*, qui m'accompagne depuis le début de mon parcours de recherche. Aux auteur·e·s qui nous ont fait confiance, en particulier à Sharon Macdonald et Tony Bennett. À l'équipe administrant l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines pour les doutes et les joies partagés. À l'équipe de l'EUSN 2016, Laurent Beauguitte, Emmanuel Lazega, Christophe Prieur et Paola Tubaro, pour leur confiance.

Je tiens également à remercier mes proches pour leur soutien et leur compréhension.

À ma mère, pour les parties endiablées de *Mario* et de *Bomberman* depuis les années 1990. Pour son investissement sans faille qui m'a apporté les conditions nécessaires à la poursuite de mes études. Pour son soutien au cours de mes bifurcations, qui m'a permis de donner du sens à un parcours loin d'être tout tracé.

À mon père pour nos retrouvailles.

À Bruno, pour son soutien et son aide précieuse lors de la rédaction et des moments de doute qui l'ont ponctuée. Pour m'avoir aidée à *voir* le terrain. Pour les rires et les mots justes, pour les bureaux partagés et toutes les choses bricolées.

À Fred, pour ses conseils et sa présence depuis le début de mon cursus de recherche. Pour la #teamredaction. Pour la boîte du serpent et ses rendez-vous hebdomadaires, ô combien salvateurs.

Vous m'avez tous les deux permis de formuler les questionnements qui émergeaient au fil de mon enquête. Votre présence a fait de ce travail une aventure collective dont le chemin valait la peine d'être parcouru. Un grand merci pour m'avoir épaulée.

À Clémence pour sa présence et son écoute, et pour avoir assuré comme une cheffe notre atelier *queer games* durant les derniers mois de la rédaction.

À Stéphanie pour le réconfort, les <333 et les chats.

À Yasmina, Sarah, Haude, Laura, Alice, Anaïs... et à Bayonetta ;-)

Table des matières

Introduction générale.....	15
I. La trajectoire d'un objet médiatique, technique et culturel.....	20
II. Une approche socio-technique et communicationnelle de l'exposition.....	23
III. L'étude de cas : l'exposition temporaire Jeu Vidéo l'Expo à la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris.....	31
IV. Organisation de la réflexion.....	37
Présentation de l'enquête.....	43
I. Les prémices de l'enquête.....	44
II. Les coulisses de Jeu Vidéo l'Expo : négocier et redéfinir sa posture.....	47
III. L'enquête auprès des publics.....	56
<u>PREMIÈRE PARTIE Le jeu vidéo comme bien culturel : la constitution d'un « monde de l'art ».....</u>	63
<u>CHAPITRE 1 Construire un objet d'intervention publique. La formation des politiques culturelles en faveur du jeu vidéo.....</u>	67
I. La construction du jeu vidéo comme catégorie d'intervention de la politique étatique française.....	73
1. L'orientation progressive du ministère de la Culture vers les cultures populaires et les NTIC.....	73
2. Inscrire les difficultés économiques des professionnels du jeu vidéo dans l'agenda politique : transformer le jeu vidéo en problème public.....	77
3. De la gestion de crise à la valorisation du jeu vidéo comme une industrie culturelle à célébrer et à sauvegarder.....	81
II. Les enjeux définitionnels de l'action publique : définir la conception de jeux vidéo comme une activité artistique.....	86
1. « D'authentiques projets culturels » : distinguer certaines activités de conception comme une création artistique.....	88
2. Une politique des auteurs valorisant l'identité et l'activité des concepteurs de jeu vidéo.....	95
Conclusion du Chapitre 1.....	104
<u>CHAPITRE 2 L'appropriation du jeu vidéo par les institutions muséales.....</u>	107
I. Le jeu vidéo comme outil de médiation.....	109
1. Le logiciel de jeu comme support de transmission des savoirs.....	109

2. L'espace du musée mis en scène comme terrain de jeu.....	111
3. Le support matériel du jeu comme outil d'aide à la visite.....	113
II. Le jeu vidéo comme objet de patrimoine.....	116
1. L'émulation des jeux et des supports.....	117
2. La collection des supports matériels et des produits dérivés.....	119
3. La prise en compte de l'expérience de jeu.....	120
III. Le jeu vidéo comme expôt.....	125
1. Parcourir une timeline : l'exposition patrimoniale.....	125
2. Le modèle de la salle d'arcade.....	128
3. L'intégration du jeu vidéo dans l'offre culturelle des institutions.....	134
Conclusion du Chapitre 2.....	136

CHAPITRE 3 De la Cité du Jeu Vidéo à Jeu Vidéo l'Expo : inscrire le jeu vidéo dans les missions d'un centre de science..... 137

I. Le jeu vidéo au regard des missions d'un centre de sciences.....	139
1. Des musées aux CCSTI : du corps collectif aux corps actifs.....	139
2. Les activités ludiques et immersives au cœur d'une tension éducative.....	140
3. Le jeu vidéo face aux missions d'un CCSTI.....	143
II. De la Cité du jeu vidéo à Jeu Vidéo l'Expo : les enjeux d'une reconfiguration (2010-2012).....	146
1. Concevoir une Cité du Jeu Vidéo.....	146
2. De la « proposition » à la « commande » : confier le rôle d'initiateur à un acteur culturel et artistique.....	149
III. Les grands principes de Jeu Vidéo l'Expo.....	152
1. Se démarquer des initiatives patrimoniales, artistiques et commerciales.....	152
2. Adapter le jeu vidéo aux expositions scientifiques.....	154
Conclusion du Chapitre 3.....	161

Conclusion de la première partie..... 163

DEUXIÈME PARTIE Qui est expert et de quoi ? La revendication de l'expertise dans les activités de conception..... 165

CHAPITRE 4 Des lieux et des discours : définir et séparer les domaines d'expertise..... 171

I. Circonscrire le jeu vidéo.....	174
1. Ancrer le jeu vidéo dans un lieu : le point de vue de la DE.....	174
2. Animer n'est pas exposer : définir les activités pour les contrôler.....	178
II. Qu'est-ce qui maintient les activités séparées ? Le rôle de la matérialité.....	184
1. L'organisation complexe des lieux de travail.....	184

2. Produire un lieu de ressource et de supervision.....	188
III. Le rôle des méthodes de travail mises en place.....	192
1. Le programme et l'articulation propos / scénario.....	192
2. « L'espace test » et ses conditions d'accès.....	196
Conclusion du Chapitre 4.....	202

CHAPITRE 5 Négocier et redistribuer l'expertise au cours de la conception....205

I. Le sens de l'exposition et de ses installations.....	209
1. Éprouver une innovation technique par le corps.....	209
2. Une expérience réflexive et critique.....	210
II. La jouabilité ou l'échec : quelle expérience pour le public ?.....	213
III. Négocier un rôle au cours de la production.....	217
1. Le processus de conception comme boîte noire.....	217
2. Absence de connaissances stabilisées et expertise.....	219
IV. Définir les objets produits et les expertises nécessaires.....	223
1. Une expertise de la dimension ludique.....	224
2. Une expertise liée au cadre d'usage muséal.....	230
V. La « réécriture » pour accompagner l'usage.....	235
Conclusion du Chapitre 5.....	238

CHAPITRE 6 La construction mutuelle des rapports sociaux de genre et de la matérialité de l'exposition..... 241

I. Représenter les usagers, déléguer les compétences.....	248
1. Les lieux et les méthodes de la représentation.....	248
2. Distinguer des expertises.....	249
II. Madame Michu et l'exposition pour tou·te·s.....	251
1. Définir le champ d'action et les acteurs d'une « mission genre » à la Cité des Sciences	252
2. L'incompétence pour toutes.....	263
III. Innovation ou accessibilité ? Postures, scripts de genre et choix de technologies	276
1. La mise en visibilité des corps.....	276
2. Disparition de l'accessibilité au profit de l'innovation.....	282
Conclusion du Chapitre 6.....	291

Conclusion de la deuxième partie..... 293

TROISIÈME PARTIE Les usages collectifs des installations ludiques et interactives dans l'exposition.....295

CHAPITRE 7 La visite en famille : exprimer son rôle de parent dans une exposition sur le jeu vidéo.....301

I. Être ensemble et pratiques culturelles.....	305
1. Pratiques culturelles, sociabilités et numérique.....	305
2. « Être ensemble » et intentionnalité de la visite.....	307
3. Le primat du loisir enfantin dans le choix de l'activité familiale.....	308
II. Jouer ensemble, surveiller, être vigilant : organisation de la visite et mode d'investissement dans l'activité de jeu.....	312
1. Le jeu vidéo comme support d'une complicité.....	312
2. « Faire attention ». Le jeu vidéo au cœur des tensions éducatives.....	319
3. Le jeu vidéo comme territoire exclusif des enfants.....	325
4. « Lutter ». Discipliner les corps et domestiquer la pratique.....	328
Conclusion du Chapitre 7.....	334

CHAPITRE 8 Médiateurs et non-initiés : usages de l'exposition et rapports sociaux de genre dans les relations conjugales.....337

I. Apprentissage et pratiques partagées : les usages sociaux de Jeu Vidéo l'Expo....	342
1. La visite comme support d'une socialisation masculine.....	342
2. Le jeu vidéo comme facteur d'insertion dans une sociabilité.....	344
3. S'instruire sur le loisir du partenaire.....	348
4. Négocier une pratique individuelle dans la vie conjugale.....	352
II. Des usages valorisés et des pratiques invisibles.....	355
1. Refuser de se définir et se voir refuser l'identification.....	355
2. L'absence de médiation confère aux hommes le rôle de médiateur et aux femmes celui de non-initiée.....	358
Conclusion du Chapitre 8.....	362

CHAPITRE 9 Installations interactives et mise en scène des corps.....365

I. Le détournement d'objets techniques pour mettre en scène les corps des visiteurs.....	371
1. Les choix de conception technique et de scénographie.....	371
2. « Les trucs » : des difficultés de définition pour les publics.....	378
II. Mise en scène des corps et interfaces gestuelles.....	380
1. Le corps comme périphérique.....	380
2. Agir et se montrer en train d'agir.....	384
3. Mettre en doute sa capacité à « bien » visiter.....	388
4. Jouer, essayer, regarder : qualifier sa pratique de visiteur.....	390
Conclusion du Chapitre 9.....	393

Conclusion de la troisième partie. Le « mode joueur » des publics et les tentatives de recadrage de leurs activités par les concepteurs.....	395
Conclusion générale.....	405
Bibliographie.....	421
Annexes.....	441
I.1. Photographies des jeux et expositions évoqués dans le deuxième chapitre.....	442
II.1. Entretiens avec les employé·e·s de la Cité des Sciences.....	451
II.2. Guide thématique d’entretien avec les membres de l’équipe.....	452
III. 1. Plan de l’exposition.....	453
III. 2. Photographies et descriptions des expôts.....	455
III. 3. Suivi des parcours complets de visite.....	479
III. 4. Entretiens avec les visiteu·r·se·s de Jeu Vidéo l’Expo.....	481
III. 5. Guide utilisé pour les entretiens en fin de visite.....	484
III. 6. La carrière des visiteu·r·se·s de Jeu Vidéo l’Expo : comment parcourt-on l’exposition ?.....	485
III.7. Parcours, sociabilités et objets techniques : la perception d’un fil historique par les visiteu·r·se·s.....	494

Index des illustrations

Première partie

Illustration 1: Grille de critères de sélection du crédit d'impôt jeu vidéo (CNC).....	89
Illustration 2: La console Nintendo 3DS utilisée en audioguide au Musée du Louvre.....	114
Illustration 3: L'exposition Museo Games (Cnam, Paris, 2010).....	126
Illustration 4: Exposition Game Story (Grand Palais, Paris, 2011).....	127
Illustration 5: Schéma de scénographie de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?.....	129
Illustration 6: Vue de l'une des bornes de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?.....	129
Illustration 7: L'exposition Hot Circuits.....	131

Deuxième partie

Illustration 8: Plan des 5 étages du bâtiment principal de la Cité des Sciences.....	175
Illustration 9: Plan des bâtiments de la Cité des Sciences cités dans le chapitre.....	186
Illustration 10: le préfabriqué « Petit Jules », qui abrite le personnel de la DE.....	187
Illustration 11: plan du bureau de Philippe et d'Agnès.....	188
Illustration 12: Présentation de l'élément correspondant à Déguisements (Préprogramme).....	194
Illustration 13: Photographie d'une partie de l'espace test (juillet 2013).....	197
Illustration 14: Deux visiteuses utilisant l'installation Avatar.....	208
Illustration 15: Schéma de l'installation Avatar (document de conception scénographique).....	208
Illustration 16: Une partie des figurines reçues, alignées sur la table de réunion en juillet 2013.	255
Illustration 17: Une des tablettes de l'installation Tabletteland.....	279
Illustration 18: Les premières images du jeu Evoland.....	288
Illustration 19: L'interface du jeu Evoland après quelques minutes de progression.....	288

Troisième partie

Illustration 20: Affiche de l'exposition.....	300
Illustration 21: L'installation Avatar, utilisée par les deux commissaires scientifiques.....	372
Illustration 22: Des visiteu-r-se-s observant des individus en train d'interagir avec Avatar.....	373
Illustration 23: L'installation Déguisements, vue du côté usager-e.....	374
Illustration 24: L'installation vue de l'autre côté, lorsque l'on déambule dans l'exposition.....	375
Illustration 25: L'installation utilisée par un enfant, tandis que sa mère et sa sœur l'observent de l'autre côté et le photographient à l'aide d'un smartphone.....	375
Illustration 26: L'installation Gagnez la sortie, vue de côté.....	376
Illustration 27: Postures de jeunes visiteu-r-se-s lors de l'utilisation de Gagnez la sortie.....	377
Illustration 28: Une muséographe présentant Communautés Créatives.....	379
Illustration 29: La projection de l'installation Communautés Créatives.....	381
Illustration 30: Une visiteuse observe une amie utiliser l'installation et mime ses gestes.....	383
Illustration 31: Une visiteuse à l'extérieur de l'espace d'interaction, observant une autre visiteuse en train d'interagir avec CC.....	383
Illustration 32: Les déplacements et les points d'observation des visiteu-r-se-s lorsque le couple est dans l'espace délimité par le tapis.....	386
Illustration 33: Les zones occupées par les déplacements de Sébastien et du nouveau visiteur, une fois qu'Aïna quitte définitivement l'espace et que Sébastien reprend son exploration.....	387
Illustration 34: Les boutons des bornes audiovisuelles.....	397
Illustration 35: Le petit personnage à l'écran de Communautés Créatives.....	399

Index des encadrés

Encadré n° 1. À propos des « visiteu·r·se·s » et des « joueu·r·se·s »	41
Encadré n° 2. L'industrie et la pratique du jeu vidéo en France	71
Encadré n° 3. Quelques membres de l'équipe conceptrice de <i>Jeu Vidéo l'Expo</i>	166
Encadré n° 4. Chronologie de la production de <i>Jeu Vidéo l'Expo</i>	170
Encadré n° 5. Extrait du carnet de terrain	199
Encadré n° 6. Résumé de la production de l'installation <i>Avatar</i>	207
Encadré n° 7. <i>Jeu Vidéo l'Expo</i> s'ouvre aux publics	299
Encadré n° 8. À propos des visiteu·r·se·s et de la fréquentation	299

Introduction générale

En France, 2010 est une année particulière pour le jeu vidéo. Le ministre de la Culture, Frédéric Mitterrand, ne cesse de souligner son engagement pour la reconnaissance culturelle et artistique de ce média, qu'il présente comme l'une des préoccupations majeures de son mandat. Il remet des « *Prix du jeu vidéo* » aux créateurs français, souhaite la création d'un lieu public pour valoriser le jeu vidéo et son patrimoine, et se rend dans les festivals de jeux vidéo, dans lesquels il n'hésite pas à se mettre en scène, en jouant par exemple à *Guitar Hero*¹ en public. En 2010 un phénomène nouveau émerge aussi parmi les institutions muséales : la présentation d'expositions dévolues aux jeux vidéo, comme « *Museo Games* » au Musée des Arts et Métiers ou « *Game Story* » au Grand Palais. Dans ces expositions, les visiteurs jouent aux jeux vidéo les plus emblématiques, présentant des icônes comme Pac-Man ou Super Mario. C'est aussi l'occasion d'apprécier l'évolution des supports de la pratique, présentés comme des objets de patrimoine témoins d'une histoire. D'autres expositions, comme « *Joue le Jeu* » à la Gaîté Lyrique, « *Play it Yourself* » au Centre Pompidou, ou encore « *Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art* » au Théâtre de l'Agora présentent des jeux vidéo contemporains jugés plus confidentiels. Elles soulignent les qualités esthétiques et artistiques de ces derniers, ainsi que la créativité des concepteurs. Ce phénomène d'exposition et de patrimonialisation du jeu vidéo se retrouve à l'international. Depuis 1997, l'Allemagne possède un *Computerspiele Museum*, qui retrace l'histoire des jeux vidéo. En 2012, l'exposition « *The Art of Videogames* » est organisée par le *Smithsonian museum*. La même année, le *Museum of Modern Art* de New York fait l'acquisition de jeux vidéo, au titre d'œuvres de design. Cette collection compte 21 jeux vidéo qui font l'objet d'expositions. Enfin, en 2014, une archive nationale du jeu vidéo voit le jour au Royaume-Uni. Un nombre croissant de musées, généralement de beaux-arts et situés dans des mégapoles européennes et états-uniennes, s'approprient le jeu vidéo pour l'exposer, et porter un discours à la fois artistique et historique sur cet objet de loisir.

¹ *Guitar Hero* est un jeu de rythme muni d'un périphérique en forme de guitare électrique en plastique et dotée de boutons sur lesquels les joueurs appuient pour « jouer » la partition diffusée à l'écran.

² Les règles d'écriture épicienne employées sont développées dans l'*encadré n° 1*, à la fin de l'introduction.

L'entrée du jeu vidéo au musée n'est pas passée inaperçue. Des articles de presse à la réaction des professionnel-le-s du jeu vidéo ou encore le nombre d'entrées vendues pour ces expositions : la majorité des discours et des statistiques accordent à ces événements et au jeu vidéo une reconnaissance culturelle accrue. Les acteurs politiques et associatifs, les journalistes ainsi que les institutions culturelles et leurs publics construisent le récit d'une industrie culturelle « *enfin* » reconnue comme un *monde de l'art*, c'est-à-dire un monde social dont les individus produisent ensemble des objets reconnus comme des œuvres d'art (Becker, 1988). La sélection des jeux vidéo exposés met en valeur tantôt les succès commerciaux, tantôt les jeux considérés comme artistiques, tout comme la parole donnée aux professionnels du jeu vidéo dans ces expositions met l'accent sur l'activité de *game design* et les identités masculines. Les expositions patrimoniales ont une organisation chronologique qui repose sur la notion d'évolution. Cela façonne des récits de l'histoire du jeu vidéo qui rendent visibles certains éléments, présentés comme des étapes clés, tandis que d'autres demeurent dans l'ombre.

L'exposition n'est pas qu'un mode de présentation d'artefacts déjà conçus ailleurs : elle produit activement des savoirs et des représentations sur les objets traités. Elle nous permet ainsi de saisir les manières de valoriser le jeu vidéo opérées par les concepteurs de ces expositions pour le présenter comme un objet muséal, qui mérite d'être exposé. Exposer le jeu vidéo pose des questions inédites aux professionnel-le-s qui s'y essayent. Doit-on faire jouer les publics au cours de la visite ? Si ce n'est pas le cas, alors que faut-il présenter ? Si la réponse est oui, comment articuler le jeu vidéo avec la visite muséale ? La totalité des expositions citées propose aux publics de jouer à des jeux vidéo au cours de la visite. Dans celles-ci, des logiciels et des supports matériels de jeux issus du commerce sont installés dans les espaces de la visite muséale. En d'autres termes, des objets conçus pour un usage individuel ou entre proches dans un cadre domestique sont changés de contexte et sont adaptés à l'exposition muséale, espace public avec ses propres contraintes.

Les concepteurs de ces expositions présentent la pratique du jeu vidéo à domicile et dans le cadre muséal comme antagonistes. D'un côté, une pratique privée et domestique, pour le plaisir, largement investie par les jeunes³, qui nécessite un engagement temporel conséquent et une phase d'apprentissage de plusieurs heures, réalisée assis-e et dépourvue d'espace de réception unique. Bien qu'elle bénéficie d'une reconnaissance culturelle accrue, cette pratique demeure l'objet de discours dénonçant ses effets néfastes supposés sur les

³ L'enquête Ludespace souligne que, si la pratique du jeu vidéo est répandue parmi toutes les tranches d'âges, les enfants, adolescent-e-s et jeunes adultes sont les plus assidus, et ont pratiqués les plus variées.

jeunes qui s'y engagent (Cohen, 1972 ; Mauco, 2012 ; McRobbie & Thornton, 1995). De l'autre côté, la visite muséale est une pratique considérée comme « légitime ». Elle est majoritairement pratiquée par les adultes, tandis que les jeunes sont généralement un public « captif », en visite scolaire ou familiale (Donnat, 2009 ; Octobre, 2009). La visite muséale est collective, beaucoup plus limitée dans le temps, elle véhicule des enjeux éducatifs et de transmission de savoirs, et se déroule dans un espace public et institutionnel fréquenté par d'autres visiteu·r·se·s, et qui suppose la déambulation et le suivi d'un parcours. Des ajustements semblent nécessaires pour concilier présentation et pratique des jeux vidéo avec les contraintes matérielles, sociales, mais aussi institutionnelles et organisationnelles de la visite muséale.

Les jeux vidéo utilisés comme des objets muséaux sont des *objets détournés* de leur carrière supposée : leur *script* initial, l'usage auquel les concepteurs les destinaient, est remplacé par un usage différent et imprévu (Akrich, 1998, 2006). Le script de la visite muséale se substitue à celui de la pratique domestique. Ces usages ne sont pas totalement indépendants de la trajectoire initiale de l'objet : les choix de conception initiaux façonnent la matérialité et le fonctionnement technique que les professionnel·le·s des musées bricolent, modifient et adaptent, tout comme les représentations de la pratique domestique du jeu vidéo interviennent dans le sens que les visiteu·r·se·s construisent au cours de leur visite. Les différents contextes d'utilisation du jeu vidéo sont interdépendants. Ils se nourrissent les uns les autres et font émerger des significations complexes, articulant des pratiques et des représentations issues de différents mondes.

Ce travail de thèse a débuté avec l'objectif de saisir en quoi consistent ces détournements de supports de jeu de leur usage initial, en contexte privé et domestique, et leur adaptation au cadre du musée. Nous étudions d'une part les participant·e·s à la production de l'exposition et des objets qui y sont présentés. D'autre part, ce sont les usages et les significations que construisent les visiteu·r·se·s à partir de leur interaction avec ces objets qui nous intéressent. La question de recherche principale de notre thèse est la suivante : **quels sont les changements de signification et d'usage que subissent ces jeux vidéo en passant tour à tour du salon familial aux espaces de conception muséographique, puis au lieu d'exposition parcouru par les visiteu·r·se·s ?**

Pour répondre à cette question, nous avons étudié l'exposition *Jeu Vidéo L'Expo*, organisée par la Cité des Sciences et de l'Industrie entre octobre 2013 et août 2014. Dans *Jeu Vidéo L'Expo*, des textes révèlent les métiers du jeu vidéo, les lieux de production ou encore

quelques résultats d'enquêtes sur les pratiques du jeu vidéo des Français·e·s. Des vitrines d'objets présentent l'évolution du jeu vidéo et de ses lieux de pratique. Des vidéos et des interfaces interactives dévoilent les étapes de conception classiques d'un jeu vidéo. Jusqu'ici, les expositions sur le jeu vidéo présentaient des consoles et des jeux du commerce déplacés dans un espace muséal. L'équipe de la Cité des Sciences prend le parti de *détourner* les supports matériels et logiciels du jeu vidéo pour créer des dispositifs interactifs et ludiques mieux adaptés au contexte de la visite d'un musée de sciences et de société. Au cours de cet usage professionnel du jeu vidéo, la pratique dans le salon familial ne disparaît pas. L'équipe intègre sa dimension divertissante au cœur de ses pratiques professionnelles et institutionnelles routinières, dans lesquelles le détournement de jeux vidéo représente une occasion de « *se faire plaisir* ». Les membres de l'équipe s'appuient sur leurs propres pratiques domestiques ou les représentations qu'ils en ont pour guider leurs choix de conception. En effet, ces détournements visent à démarquer l'usage des installations interactives créées de la pratique domestique et de la dimension improductive de ce loisir, tout en l'adaptant à l'environnement institutionnel dans lequel il prend place. Le mode d'organisation propre à la Cité des Sciences et de l'Industrie et les missions afférentes aux Centres de Culture Scientifique, Technique et Industrielle façonnent aussi le détournement de ces jeux. Alors que cet objet entre dans l'espace du musée comme dans les pratiques professionnelles, il fait l'objet de nombreux tâtonnements, non seulement techniques et matériels, mais également institutionnels et organisationnels. Par ces bricolages, l'équipe produit ce qu'elle appelle des « *dispositifs muséographiques interactifs* », privilégiant une activité collective et surprenante pour les publics, tout en valorisant des savoirs et des objectifs pédagogiques définis par l'équipe.

Ce script n'est pas forcément suivi par les visiteu·r·se·s qui s'approprient ces installations dans le cadre d'une visite de loisir, souvent familiale. La plupart d'entre eux définissent à nouveau ces installations comme des « *jeux vidéo* » et s'appuient sur leur expérience de la pratique domestique pour donner du sens à l'exposition. D'ailleurs, les individus avec qui ils jouent ou souhaiteraient jouer sont généralement celles et ceux qui les accompagnent lors de la visite. Les usager·e·s finaux détournent le scénario initialement conçu par l'équipe de la Cité des Sciences et l'articulent à leurs usages et représentations préalables. Des visiteu·r·se·s observent minutieusement les installations et les utilisent pour évaluer la capacité de l'institution à traiter d'un loisir qui les passionnent. D'autres transforment des installations dévolues à la consultation de contenus audiovisuels en un jeu collectif. Enfin, les groupes de visiteu·r·se·s font de ces installations un support de sociabilité familiale, conjugale ou amicale. D'une part, leur usage exprime le rôle qu'ils estiment tenir

au sein du groupe et nourrit ces relations par des pratiques communes. D'autre part, celui-ci traduit aussi le rôle que les visiteu·r·se·s estiment être le leur en tant que public d'un centre de sciences. Dans la situation de représentation que représente l'exposition, la nature des publics en présence contribue au plaisir ou au déplaisir que suscitent les usages. Le sens que les visiteu·r·se·s donnent aux jeux vidéo résulte donc de différents contextes, muséal, matériel, institutionnel et domestique, qui s'articulent au cours de la visite.

Pour étudier cette exposition, nous avons réalisé une enquête d'un an et demi lors de la conception de l'exposition et de son ouverture au public⁴. Elle nous a permis d'observer le travail de conception de l'équipe chargée du projet, ainsi que les usages et les significations qu'endossent les visiteu·r·se·s de *Jeu Vidéo l'Expo*.

Dans cette introduction, nous développons la problématique qui a motivé l'enquête. Nous précisons dans un second temps l'approche mise en place et ses apports à des débats académiques. Ensuite, nous présentons les spécificités du cas étudié. Nous terminons par la présentation du plan de thèse et des questions de recherche qui le structurent.

⁴ Les détails de la mise en place de l'enquête de terrain sont explicités dans la section suivante, consacrée à la méthodologie.

I. La trajectoire d'un objet médiatique, technique et culturel

Notre recherche porte sur la transformation d'un objet médiatique, technique et culturel. Nous nous intéressons aux changements de significations, d'usage et de statut engagés par les opérations de transformation que ses recontextualisations impliquent. Nous nous appuyons sur la notion de *circuit de la culture* développée par les *cultural studies* (Du Gay et al., 2013), c'est-à-dire la prise en compte de différentes facettes de la vie d'un artefact : la manière dont il est représenté, les identités sociales qui y sont associées, sa production, son usage, ou encore les mécanismes régulant sa diffusion et son usage.

C'est l'*articulation* qui nous intéresse, c'est-à-dire le processus qui relie les différentes pratiques et représentations que nous étudions et qui les « fait tenir » ensemble pour constituer un objet technique et de loisir en un objet muséal. L'articulation se présente comme une « pensée de la complexité ». Elle relie ensemble des éléments hétérogènes et n'est jamais figée ni déterminée : elle est le résultat de conditions d'émergence spécifiques (Du Gay et al., 2013 ; Slack, 1996). C'est précisément sa dimension contingente qui rend nécessaire l'attention portée au contexte dans toute sa complexité (Grossberg, 2006). Son étude permet de comprendre en quoi une conjoncture socioculturelle particulière permet au jeu vidéo d'être produit et signifiant en tant qu'objet muséal.

Cette thèse éclaire plus précisément trois « moments » de la construction du jeu vidéo comme un objet muséal. Le premier est celui de la reconnaissance du jeu vidéo comme « *bien culturel* » par des institutions publiques et culturelles, lors de la mise en place de politiques publiques en faveur du jeu vidéo, puis de son utilisation dans des institutions muséales. Le second moment est celui de la conception d'une exposition sur le jeu vidéo, au sein de l'organisation spécifique d'un centre de sciences, qui suppose le détournement de jeux vidéo pour concevoir des installations interactives. Le troisième moment est celui de la visite de l'exposition par les publics et des significations qu'ils produisent à partir de leur utilisation des installations interactives. Bien que ces trois « moments » soient séparés pour les besoins de l'étude, dans les faits, ils s'enchevêtrent et nous portons une attention particulière à la manière dont les pratiques des un-e-s et des autres se co-construisent.

Notre première hypothèse était qu'un-e commissaire d'exposition, bien qu'occupant une place centrale dans ce processus⁵, est loin d'assurer seul-e l'adaptation du jeu vidéo au

⁵ À propos du statut « d'artiste » octroyé aux commissaires d'exposition (c'est-à-dire le statut « cardinal » attribué à l'activité curatoriale, où l'exposition est considérée comme une œuvre proche de l'installation)

contexte muséal. Lorsque Howard Becker propose le concept de *monde de l'art*, il met au jour la dimension collective des activités de création artistique (Becker, 1988). Celles-ci sont constituées par un *réseau de chaînes de coopération*, composé de « toutes les personnes dont les activités sont nécessaires à la production des œuvres bien particulières que ce monde-là (et d'autres éventuellement) définit comme de l'art⁶ ». Hommes et femmes politiques définissent le jeu vidéo comme un « *bien culturel* » et créent une aide publique financière pour sa production logicielle. Associations et amateurs collectionnent des logiciels et des supports matériels de jeux vidéo, qu'ils souhaitent faire reconnaître comme un patrimoine. Les professionnel-le-s des institutions muséales s'approprient le jeu vidéo pour le transformer en outil d'aide à la visite ou en œuvre contemporaine. Les publics qui visitent ces espaces s'approprient à leur tour ces objets, selon leurs usages préalables et leurs modalités de visite. Chaque participant-e à la construction du jeu vidéo comme objet muséal est un *médiateur* : ainsi que Bernard Darras le souligne, le médiateur n'est pas « qu'un intermédiaire ou un entre-deux qui limite son intervention à la mise en relation de mondes différents⁷ ». Le sens de cet objet est au contraire « constitué en partie, déplacé, recréé, modifié, bref, traduit et trahi⁸ » par les médiateurs. C'est-à-dire que le sens de l'objet « jeu vidéo » est situé et contingent, et qu'il dépend de l'ensemble des individus et activités qui contribuent à ce déplacement. Ces activités sont des *opérations de traduction* (Callon & Latour, 2006), construisant le sens et la matérialité de l'objet « jeu vidéo » dans ce contexte spécifique.

Les individus que nous identifions sont issus de différents mondes sociaux, et ne partagent pas toujours le même point de vue sur l'objet qu'ils produisent. La reconnaissance culturelle du jeu vidéo par des institutions publiques fait apparaître des binarismes, par exemple entre culture et loisir ou bien marchand et bien public. Lors de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, des individus réclament un contrôle sur les significations que l'exposition devrait privilégier à propos de l'objet « jeu vidéo ». Les visiteu-r-se-s négocient à leur tour un sens qui leur est propre et n'est pas déterminé à l'avance. En retour, les muséographes observent et commentent ces comportements, tantôt satisfaits, tantôt déçus que les publics n'aient « *pas compris* » leurs intentions initiales. Le jeu vidéo est l'objet de *luttés pour la signification*, c'est-à-dire d'un affrontement entre des pratiques visant à figer le sens des choses (Hall, 2007 ; Macdonald, 2006).

voir Bawin, 2014 ; Heinich, 1995 ; Michaud, 1999 et Von Bismarck, 2013.

⁶ Howard Becker, *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988, p. 58.

⁷ Marie Thonon, « Entretien avec Jean Caune, Bernard Darras et Antoine Hennion », *MEI* n° 19, *Médiations & Médiateurs*, 2004.

⁸ Bruno Latour, *Petites leçons de sociologie des sciences*, Paris, La Découverte, 2006, p. 44.

Le jeu vidéo comme objet muséal constitue un point d'intersection entre toutes ces personnes : il s'agit d'une *arène*, un ensemble complexe où des individus issus de mondes sociaux différents et aux points de vue hétérogènes se rencontrent, s'engagent et coopèrent autour d'un but commun (Clarke & Star, 2008). L'arène constitue ici un espace collectif d'appropriation et de détournement des objets issus du jeu vidéo. En ce sens, l'objet « jeu vidéo » est un *objet-frontière*, un concept élaboré par Susan Star pour étudier la coopération entre des acteurs qui cherchent à mener à bien la création d'un musée, malgré leurs points de vue et leurs identités hétérogènes (Star & Griesemer, 1989 ; Trompette & Vinck, 2009). Les *objets-frontières* constituent un motif d'échange entre différents groupes, et assurent à la fois « l'autonomie de ces mondes sociaux et la communication entre eux⁹ ». Ils sont caractérisés par les conventions, parfois invisibles qu'ils transportent, et par leur flexibilité interprétative. Lors de la mise en place de politiques publiques en faveur du jeu vidéo, un ensemble de critères est instauré afin de discriminer les jeux vidéo « culturels » de ceux qui ne le seraient pas. L'utilisation de jeux vidéo dans les institutions muséales s'articule avec les missions afférentes à chaque lieu, qui déterminent en partie le rôle dévolu au jeu vidéo. Lorsque le jeu vidéo est collectionné et préservé, les éléments qui font l'objet de ces pratiques (supports matériels, logiciels, pratiques de jeu par des individus) participent à définir ce qui, dans cet objet « jeu vidéo », en constitue les caractéristiques essentielles devant être sauvegardées.

L'activité de chaque individu s'articule avec un ensemble de *conventions* (Becker, 1988), propres au monde social dont il est issu, qui contribuent elles aussi à définir l'objet « jeu vidéo ». En effet, l'utilisation du « jeu vidéo » dans un cadre muséal constitue le motif commun de ces pratiques, mais la définition, tout comme la matérialité de cet objet sont plastiques. Ce que le terme « jeu vidéo » désigne (un support matériel, un support logiciel, un cadre spécifique constitué par des « règles du jeu »), et ce pour quoi il est conçu varie largement selon les contextes et les individus qui se l'approprient.

Pour saisir l'articulation entre les éléments que nous venons de citer, nous avons privilégié une approche ethnographique, qui nous permet de rendre compte des pratiques et des lieux dans lesquels elles se déroulent, ainsi que des organisations sociales spécifiques qui contribuent à détourner, à adapter, et à produire un objet muséal.

⁹ Pascale Trompette et Dominique Vinck, « Retour sur la notion d'objet-frontière », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 3, n° 1, 2009, p. 8.

II. Une approche socio-technique et communicationnelle de l'exposition

L'approche socio-technique (Akrich, Callon, & Latour, 2006) souligne la complexité des processus de conception des objets techniques et la diversité des éléments qui les constituent (organisation sociale, contexte politique et économique, matérialité des objets, etc.). On peut néanmoins regretter l'importance moindre donnée aux logiques interprétatives des individus et aux significations produites à partir de ces objets. Notre approche tente de saisir simultanément les dimensions matérielle, symbolique et sociale de *Jeu Vidéo l'Expo*. Nous concevons l'exposition comme un espace matériel spécifique mis en place pour des individus qui se l'approprient et comme un projet réunissant une diversité d'acteurs coopérant à sa réalisation. Nous prenons aussi en compte son contexte politique, organisationnel et institutionnel. Cette approche interdisciplinaire se situe à la frontière des *cultural studies*, de la sociologie, des sciences de l'information et de la communication, ainsi que des études de genre et des études sur les musées.

Nous considérons l'exposition comme un *dispositif*, « un lieu social d'interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique enfin, ses modes d'interaction propres¹⁰ ». Il résulte de l'articulation entre trois instances : une technologie, c'est-à-dire l'ensemble des moyens techniques sur lesquels s'appuie la production de l'exposition et des installations interactives. Un système de représentation, soit les significations construites par l'ensemble des individus qui participent à *Jeu Vidéo l'Expo*. Un système de relation, qui peut être envisagé comme un *cadre socio-technique* (Flichy, 2008). Celui-ci résulte de l'articulation entre un *cadre de fonctionnement*, c'est-à-dire le contexte et les processus de production de l'objet technique et un *cadre d'usage*, qui organise les relations des individus avec l'objet et entre les individus. Il regroupe la production de l'exposition et la manière dont les visiteurs s'approprient ces éléments, selon le contexte spécifique de la visite. Ces deux éléments sont interdépendants et leur articulation façonne les activités que nous observons.

L'étude d'un dispositif suppose la prise en compte d'éléments de nature différente. Pour étudier les formes de médiation du politique dans les supports numériques de délibération, Julia Bonaccorsi et Virginie Julliard examinent par exemple le forum d'un site web participatif. À propos de la complexité de leur objet d'étude, elles indiquent :

¹⁰ Daniel Peraya, « Vers les campus virtuels. Principes et fondements techno-sémio-pragmatiques des dispositifs de formation virtuels », *Hermès*, n° 25, 1999, p.153

Cette hétérogénéité implique que l'on considère les dimensions technique, sociale, symbolique, politique et économique du dispositif. Il ne s'agit pas pour nous de considérer alternativement ces dimensions, mais bien d'étudier leur articulation elle-même et de reconnaître le redécoupage de l'objet de recherche qu'elle suppose¹¹.

La méthode pluridisciplinaire des auteures permet de saisir simultanément le dispositif technique (sa conception, son administration), son contexte de production et d'utilisation. Elles mobilisent une analyse sémiotique du site web, complétée par des entretiens avec ses initiateurs, ou encore une enquête de terrain sur la participation des jeunes sur ce forum. Elles montrent qu'à travers les processus communicationnels matérialisés par le dispositif technique, celui-ci met en valeur une conception spécifique du débat public et de la place accordée au public. L'étude des pratiques des internautes montre comment ceux-ci interprètent le forum et l'utilisent, selon les significations qu'ils produisent.

Concevoir un objet de recherche comme un *dispositif*, c'est reconnaître sa dimension complexe et l'hétérogénéité des éléments qui le constituent. Leur articulation s'observe dans une conjoncture spécifique, qui éclaire le fonctionnement du dispositif. **Comment étudier *Jeu Vidéo l'Expo* en considérant son caractère complexe, hétérogène et conjoncturel non pas comme un obstacle, mais comme le point central de notre approche ?** Nous présentons notre approche selon trois principes : l'observation des espaces de conception et leur organisation sociale, l'étude de la visite muséale en articulant les notions de réception et d'usage, ainsi que la prise en compte du genre, en tant que logique globale qui organise les différentes facettes de l'objet que nous étudions.

Prendre en compte de la diversité des professionnel·le·s qui constituent le musée et leurs pratiques quotidiennes.

L'exposition est un *dispositif de communication médiatisée* (Davallon, 2000, 2003 ; Peraya, 1999). Muséographes et visiteu·r·se·s n'étant pas en situation de coprésence, le dispositif qu'est l'exposition repose sur un ensemble de formes plus ou moins standardisées qui assurent la médiation des contenus et l'interaction entre ces individus (borne de consultation, installation interactive, etc.). Les muséographes conçoivent aussi l'espace matériel de la réception, dans le but de privilégier des significations et de créer une

¹¹ Julia Bonaccorsi et Virginie Julliard, « Dispositifs de communication numériques et nouvelles formes de médiation du politique, le cas du site web d'Idéal-EU », Aghababaie M. et al. (dir.), *Usages et enjeux des dispositifs de médiation*, 2010, p.65-78.

cohérence entre les éléments hétérogènes qui constituent l'exposition (Davallon, 2013). Notre approche consiste à interroger ce dispositif à partir des espaces où il s'élabore, afin d'ouvrir la *boîte noire* (Latour, 2005) des expositions. À propos des études des musées, l'anthropologue Sharon Macdonald indique :

Les expositions ont tendance à être présentées au public à la manière des faits scientifiques : des assertions irrévocables plutôt que le résultat de processus et de contextes. Les hypothèses, raisonnements, compromis et accidents qui mènent à l'exposition finie sont généralement dissimulés au regard du public¹².

L'exposition est le plus souvent étudiée lorsqu'elle est présentée au public, c'est-à-dire lorsque les traces des processus de production sont effacées pour ne laisser apparaître que le résultat final des opérations. L'étude de l'exposition se fait à rebours, en se penchant d'abord sur sa réception, puis en se tournant vers un représentant unique de l'institution pour en saisir les intentions de conception. Alors que la variété des publics et de leurs pratiques est explorée par la recherche, la diversité des acteurs qui concourent à la production des expositions disparaît derrière la voix unique et uniforme de l'institution.

Notre approche suppose l'observation des processus de production de l'exposition et de ses objets techniques. La prise en compte de la coopération et de la répartition des activités et des compétences au cours de la production nous apparaît centrale. Loin du sens cohérent et uniforme que serait censée présenter une exposition, l'équipe chargée de sa conception est constituée d'individus, dont les points de vue hétérogènes entraînent des conflits et des négociations. L'observation de leurs pratiques matérielles, quotidiennes, voire routinières, permet de conserver la complexité des processus et de l'organisation sociale qui mènent à l'exposition présentée aux publics. Cette approche montre que les représentations qu'ont les muséographes de la pratique du jeu et de la participation du public se retrouvent matérialisées dans les dispositifs techniques qu'ils conçoivent.

Aborder l'activité des visiteu·r·se·s en articulant usage et réception

Le transfert des connaissances est un thème de recherche majeur en muséologie, reposant sur la mission de transmission des savoirs des musées, sur sa mise en œuvre et son optimisation. Ces thématiques étant largement explorées, nous choisissons une approche complémentaire, centrée sur les pratiques effectives des visiteu·r·se·s. Celle-ci mobilise les notions de réception et d'usage pour aborder l'appropriation de l'exposition par les

¹² Sharon Macdonald, *The politics of display : Museums, science, culture*, (Macdonald, 1998) p.2.

visiteu-r-se-s, en tenant compte de l'organisation sociale et matérielle de leur visite.

Les recherches en réception portent sur la logique interprétative des publics (le *décodage*), articulées aux enjeux socio-politiques de la production de contenus médiatiques (le *codage*) (Hall, 1994). Les producteurs codent des *lectures préférentielles*, ne déterminant pas le sens final d'un contenu. Le décodage est une réception active qui suit ou non ces lectures prescrites. Dans ce modèle, les individus négocient le sens d'un programme médiatique selon deux éléments : le message du contenu médiatique, ainsi que le mode d'adresse du programme, c'est-à-dire la place du spectateur imaginée et encodée par les concepteurs (Morley, 1986). Les approches ethnographiques de la réception en contexte domestique soulignent la dimension sociale de cette activité, qui ne peut être réduite au visionnage d'un programme (Ang, 1985 ; Morley, 1980 ; Silverstone, et al., 1991). Ces recherches montrent que les membres d'une famille forment une *communauté d'interprétation* (Fish, 1980), un groupe caractérisé par des expériences vécues similaires, participant à l'interprétation individuelle des contenus médiatiques.

Les travaux sur les usages des TIC portent moins sur les contenus médiatiques que sur le mode d'utilisation de l'objet technique, en tenant compte de son rôle symbolique et social. Les études s'intéressent à la *domestication* ou à l'*appropriation* des TIC, c'est-à-dire l'intégration d'objets et de pratiques dans la vie quotidienne des usager-e-s (Jouët, 2000 ; Silverstone, Hirsch, & Morley, 1992 ; Vidal, 2012a). L'étude du contexte domestique souligne aussi le rôle des sociabilités familiales et conjugales dans l'appropriation des objets (Jouët, 1987 ; Le Douarin, 2002 ; Pharabod, 2004). De plus, ces études montrent que l'usage n'est pas totalement déterminé par son concepteur : les individus déplacent, adaptent, étendent voire détournent les usages des objets techniques (Akrich, 1998).

La visite est l'activité de réception d'une exposition, média de communication de l'institution muséale. Davallon considère que « chaque média a son genre de discours¹³ » : l'exposition développe ses propres modalités d'interaction et modes d'adresse, dont la prise en compte est nécessaire pour saisir l'activité de réception des visiteu-r-se-s. Daniel Jacobi souligne l'importance des acteurs de la visite et de l'activité de visite elle-même :

D'un côté, des sujets qu'il faut identifier et nommer, de l'autre, un processus. Le propre d'un sujet impliqué dans un procès est un « faire » : dans ce cas, visiter. La description de la réception suppose donc toujours des actants (ou sujets), les actions ou l'agir qu'il met en œuvre, et enfin le nom du procès lorsque ce dernier est achevé (« procès accompli ») :

¹³ Jean Davallon, « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, vol.2, n° 1, 1992, p. 103.

la visite est le résultat de l'activité d'un visiteur visitant une exposition¹⁴.

L'exposition est un espace scénographié qui matérialise l'orientation interprétative de l'équipe de conception (Davallon, 2013 ; Jacobi, 1997 ; Schiele, 1992). Son sens final résulte des visiteu·r·se·s qui la parcourent. Pour saisir la situation de réception, nous nous intéressons à l'organisation matérielle de la visite, c'est-à-dire au rôle de la matérialité de l'exposition dans les activités des visiteu·r·se·s, ainsi qu'à sa dimension corporelle (Jutant, 2011 ; Véron & Levasseur, 1989 ; Vom Lehn et al., 2001).

Usage et réception sont à la fois distincts et interdépendants : les individus interprètent des contenus médiatiques en manipulant un ou plusieurs objets techniques (Livingstone, 2003). En étudiant la réception d'un programme médiatique dans le foyer et l'usage familial du téléviseur, David Morley met au jour l'articulation entre discours, individus et objets techniques. Dans *Jeu Vidéo l'Expo*, la production de significations à partir de contenus médiatiques nécessite la manipulation d'objets techniques convoquant des usages et des représentations préalables de la pratique du jeu vidéo, en dehors du cadre du musée. La prise en compte simultanée de ces éléments permet de saisir à la fois les dimensions symbolique et matérielle des pratiques des visiteu·r·se·s tout en soulignant les différents contextes (domestique, muséal) sur lesquels elles reposent.

Enfin, nous étudions la dimension sociale de la visite. Les recherches en réception et sur les usages soulignent le rôle des sociabilités dans la construction des pratiques observées. La dimension sociale des pratiques culturelles et médiatiques est mise en valeur par la sociologie de la culture (Octobre et al., 2010 ; Pasquier, 2012 ; Singly, 2003) et les études des publics des musées (Debenedetti, 2001 ; Eidelman & Jonchery, 2011 ; Jonchery & Biraud, 2014). Les relations entre les membres d'un groupe éclairent les motivations et modalités de visite, tout comme les significations que ceux-ci donnent de leur pratique.

Les études sur les médias postulent l'existence de communautés interprétatives plus vastes. Par l'intermédiaire du téléviseur et du programme, les spectateurs sont en relation avec d'autres individus regardant au même moment le même programme. Ce public imaginé par les téléspectateurs forme une communauté interprétative, unie par le partage de l'expérience télévisuelle (Dayan, 1992 ; Dayan & Katz, 1996). *Jeu Vidéo l'Expo* réunit des visiteu·r·se·s qu'elle expose les un.e.s aux autres : des groupes (familiaux, conjugaux, amicaux, professionnels, scolaires) y observent les pratiques d'autres groupes. Elle invite

¹⁴ Daniel Jacobi, « Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ? », *La lettre de l'OCIM*, n° 49, 1997, p.12-13.

les visiteu·r·se·s à se situer à la fois au sein d'un groupe de proches et plus généralement en tant que public d'une exposition et d'une institution (Le Marec, 2007).

Notre approche s'intéresse à l'articulation entre l'usage, la réception et le rôle que les visiteu·r·se·s estiment tenir au cours de la visite. Joëlle Le Marec indique que dans le contexte muséal, l'usager est également visiteur et, en tant que tel, il cherche à comprendre ce que l'institution a « voulu dire » et ce qu'elle attend de lui. Pour agir et donner du sens aux installations interactives, les visiteu·r·se·s cherchent les traces des significations et du mode d'adresse encodés par les muséographes. Cela crée une relation où le concepteur « est obligé 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 serré¹⁵ ». Cet ajustement réciproque se déroule depuis les espaces de conception jusqu'au maniement des objets par les visiteu·r·se·s. Les installations interactives mettent en relation des individus qui construisent le jeu vidéo comme objet muséal en des lieux et des temps différents. Nous recourons au terme de *script* (Akrich, 2013a) afin d'articuler les figures d'usager·e·s imaginées par les muséographes, les usages effectifs des visiteu·r·se·s ainsi que les représentations que ceux-ci ont de leur rôle, comme membre d'un groupe et comme public de *Jeu Vidéo l'Expo*.

Interroger la construction et le rôle du genre dans les processus étudiés

« Les lunettes du genre ont été créées pour extraire de l'invisibilité une part du monde social longtemps maintenue dans l'indifférence scientifique¹⁶ ». Étudier le genre, c'est se pencher sur « un système de bi-catégorisation hiérarchisée entre les sexes (hommes/femmes) et entre les valeurs et représentations qui leur sont associées¹⁷ » qui organise le monde social et les catégories de pensée. Le genre est une relation sociale, qui se construit dans les interactions entre les individus (Goffman, 2002). Hiérarchisée, cette relation constitue un rapport de pouvoir. Le genre est aussi un système signifiant qui organise des représentations et des valeurs reposant sur une dichotomie masculin/féminin, où les caractéristiques associées à une représentation féminine sont généralement déconsidérées. Ces logiques sociales et symboliques façonnent la production, les usages et les significations des objets techniques. Les dimensions sociale, symbolique et matérielle du genre ne peuvent être considérées comme déterminées à

¹⁵ Joëlle Le Marec, « L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs », *Publics et Musées*, vol. 3, n° 1, 1993, p. 101-102.

¹⁶ Isabelle Clair, *Sociologie du genre*, Armand Colin, 2015, p.123.

¹⁷ Laure Bereni et al., *Introduction aux gender studies : manuel des études sur le genre*, De Boeck, 2008, p.7.

l'avance ou figées : celles-ci sont étudiées dans une configuration spécifique et située.

De nombreux travaux documentent les rapports sociaux de genre qui traversent les domaines concernés par notre étude. Fanny Lignon (2001, 2005, 2013) s'intéresse aux stéréotypes des contenus des jeux vidéo. Josiane Jouët, Dominique Pasquier ou Sylvie Octobre étudient l'appropriation des jeux vidéo par les adolescent·e·s et la manière dont cette pratique et ses discours construisent les identités de genre (Jouët & Pasquier, 1999 ; Octobre, 2005, 2010 ; Pasquier, 2005, 2010). Dans le domaine des organisations, des enquêtes mettent en avant les difficultés d'accès que rencontrent les femmes pour accéder aux postes à responsabilités, dans les institutions culturelles (ministère de la Culture et de la Communication, 2016 ; Prat, 2006, 2009) ou dans les sciences et techniques (Cockburn, 1983, 1985, 1991). Ces constats sont partagés par les chercheu·r·se·s étudiant la conception de jeux vidéo, qui observent les mêmes mécanismes d'exclusion des femmes (Consalvo, 2008 ; Dyer-Witheyford & Peuter, 2006 ; Johnson, 2013, 2014).

Certains travaux articulent plusieurs de ces dimensions, notamment les contenus médiatiques et leur réception. Comme le rappelle Christine Détrez, « la production la plus stéréotypée ne dit rien de sa réception effective¹⁸ ». *Genre et jeux vidéo*, ouvrage dirigé par Fanny Lignon (2015), associe des études des représentations à l'œuvre dans les jeux vidéo et des analyses de l'appropriation des jeux. Au sujet de la culture scientifique, Christine Détrez a étudié la diffusion médiatique de la culture scientifique et a interrogé de jeunes visiteu·r·se·s de la Cité des Sciences pour étudier le rapport que chacun·e entretient à cette culture, selon son identité de genre, sa position sociale, son âge et sa situation scolaire (Détrez & Piluso, 2014). L'auteure montre comment des croyances sont renforcées par les modalités de diffusion de la culture scientifique. L'absence constante des femmes n'est pas interrogée, de telle façon qu'elle est naturalisée. L'étude de la médiation et de la réception des contenus met en valeur leur co-construction, en évitant une approche déterministe.

L'articulation entre conception, usage et genre est plus rare. Les travaux portant sur la représentation des usager·e·s au cours de la conception s'efforcent d'étudier les figures d'usager·e·s et les usager·e·s effectifs des objets conçus (Kerr, 2002 ; Oudshoorn & Pinch, 2003 ; Oudshoorn et al., 2004). Notre approche propose de suivre la construction et le rôle du genre dans ces différentes dimensions. Notre étude souligne que la construction du jeu vidéo comme bien culturel ou comme objet de patrimoine privilégie une représentation

¹⁸ Christine Détrez, « Des *shonens* pour les garçons, des *shojos* pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas », *Réseaux*, vol. 4, n° 168-169, 2011, p. 167.

hégémonique des relations entre compétences techniques et identités de genre, par la mise en valeur de concepteurs exclusivement masculins. Dans l'exposition que nous étudions, les rapports sociaux de genre contribuent à la division des tâches et à l'attribution ou non d'une expertise aux membres de l'équipe. Le genre organise l'accès à des espaces et à des activités, et au pouvoir décisionnel qui y est associé. De même, il participe à construire les usages et significations des visiteu·r·se·s. L'étude de la conception de l'exposition et de son organisation sociale montre en quoi celle-ci contribue, au moins en partie, à construire et à maintenir des modalités de visite marquée par le genre.

Nous nous situons dans le champ des approches féministes des sciences et techniques, plus précisément dans le courant étudiant la construction mutuelle du genre et des objets techniques, considérant la technique et le genre comme des processus sociaux enchevêtrés et constamment négociés. (Chabaud-Rychter & Gardey, 2002 ; Cockburn & Ormrod, 1993 ; Wajcman, 2002). C'est à travers le concept de *script de genre* (Van Oost, 2003) que les chercheuses s'intéressent à la manière dont, au cours de la conception, des identités de genre sont attribuées aux usager·e·s imaginés par les concepteurs. Leurs choix produisent une *géographie des responsabilités* (Akrich, 2013b), c'est-à-dire une distribution des rôles, des actions et des compétences entre les individus, les artefacts et l'environnement. « C'est au cours de ces histoires complexes, faites d'échecs et de réussites, d'essais et de transformations, que les objets – c'est-à-dire ces nœuds complexes de technique et de social – attrapent parfois un sexe¹⁹ », indique Delphine Gardey. Ces représentations de genre nourrissent les choix de design, et façonnent la matérialité et le fonctionnement des objets techniques, qui privilégient ou contraignent certaines actions.

Le concept de script développé par Akrich suppose deux dimensions : il organise les relations entre les individus et un objet technique, mais également les relations entre les individus. Les études féministes des sciences et techniques se sont majoritairement penchées sur la première dimension. L'étude d'une exposition qui suppose des activités collectives et en public nous permet de rendre compte de la manière dont les scripts de genre organisent aussi les relations entre les individus, en suggérant une répartition genrée des activités et des compétences entre les visiteu·r·se·s. L'étude des actions et discours des visiteu·r·se·s effectifs permet alors de comprendre l'articulation entre ces éléments et les motivations et modalités spécifiques de la visite, afin d'éviter une approche trop déterministe des techniques et du genre.

¹⁹ Delphine Gardey, « Humains et objets en action : essai sur la réification de la domination masculine », Chabaud-Rychter et Gardey (dir.), *L'engandrement des choses*, 2002, p.240.

III. L'étude de cas : l'exposition temporaire *Jeu Vidéo l'Expo* à la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris

Jeu Vidéo l'Expo constitue l'exposition principale de l'institution pour la saison 2013/2014. Ce projet d'exposition émerge tout d'abord entre 2010 et 2012, lorsque le ministre de la Culture poursuit ses actions et discours en faveur du jeu vidéo, et estime qu'un lieu public doit être créé et dévolu au jeu vidéo. Le projet que nous étudions prend d'abord la forme d'une « Cité du jeu vidéo », lieu pérenne entièrement dédié à ce média, bénéficiant du soutien et du financement du ministère de la Culture à hauteur d'un million d'euros. Petit à petit, le projet est reconfiguré en exposition temporaire et une nouvelle équipe de concepteurs en a la charge pour concevoir, entre les mois d'avril 2012 et d'octobre 2013, une exposition temporaire présentée comme une « commande du ministère ». Nous présentons le cas que nous étudions, afin d'identifier ses spécificités, mais aussi les régularités qu'il partage avec d'autres phénomènes, comme les autres expositions de jeux vidéo, les expositions des Centres de Culture Scientifique, Technique et Industrielle ou encore la pratique de la visite muséale.

Le partage des compétences et la reconfiguration des objets techniques

Contrairement aux autres expositions, qui se déroulent dans des musées de beaux-arts ou des centres d'art (à l'exception de *Museo Games*, produite par le Musée des Arts et Métiers), *Jeu Vidéo l'Expo* est produite par un Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI). Il s'agit d'un lieu qui, à la différence d'un musée de sciences, ne possède pas de collection, et dont les missions sont entièrement liées à des actions envers les publics. L'une des missions principales des CCSTI est la transmission de savoirs scientifiques, techniques et industriels, que les expositions cherchent à replacer dans le contexte de la vie quotidienne des visiteurs, afin de favoriser une meilleure compréhension des enjeux qui traversent ces domaines. La production d'une exposition de CCSTI suit donc des méthodes et une organisation spécifique, comme la constitution d'un « comité scientifique », réunion d'une quinzaine d'expert-e-s du sujet exposé que les muséographes consultent, et la nomination d'un ou plusieurs commissaires scientifiques, spécialistes du sujet et ayant pour rôle principal la validation des contenus et informations présentés dans l'exposition. La complexité de cette organisation ne se retrouve pas dans les autres expositions de jeux vidéo que nous avons observées. Cette organisation du travail entraîne des spécificités qui portent d'une part sur la dimension organisationnelle du projet et d'autre part, sur les contenus et objets présentés dans l'exposition.

Du point de vue de l'organisation du projet, *Jeu Vidéo l'Expo* fait intervenir un très grand nombre d'individus au cours de sa conception : employé-e-s de la Cité des Sciences et de l'Industrie (CSI), prestataires usuels, concepteurs de jeux vidéo, expert-e-s et universitaires spécialistes du jeu vidéo... Le projet est lui-même spécifique par rapport aux autres expositions de la CSI : il est présenté d'une part comme une « *commande du ministère de la Culture* » et d'autre part comme une « *collaboration inédite* » entre la Direction des Expositions (chargée des expositions et de leur muséographie) et la Direction des Éditions et du Transmédia (chargée de la conception ou du suivi de production des installations interactives des expositions). La première mène habituellement l'*activité cardinale*, c'est-à-dire l'activité la plus valorisée et considérée comme indispensable dans le monde de l'art auquel les individus participent. La seconde occupe usuellement le rôle de *personnel de renfort*, c'est-à-dire dont les activités, bien que nécessaires, demeurent généralement invisibles et peu valorisées (Becker, 1988). Par ailleurs, à la différence des domaines abordés par la CSI, les connaissances sur le jeu vidéo ne font pas vraiment consensus au sein d'une communauté scientifique. Un nombre important d'individus revendiquent une expertise sur cet objet, qu'il s'agisse des savoirs ou des objets techniques présents dans l'exposition. La conception de l'exposition est donc caractérisée par un *réseau de coopération* particulièrement étendu et complexe, où la répartition des compétences et des expertises fait l'objet de constantes négociations, au sein de la poursuite d'un objectif commun. Ce cas nous semble particulièrement intéressant pour comprendre comment sont produites des significations communes sur le jeu vidéo et comment s'organise la répartition des activités et des compétences autour de cet objet, pour mener à bien le projet d'exposition.

Les missions des CCSTI conduisent la Cité des Sciences à produire des expositions dont les contenus diffèrent des précédentes expositions de jeux vidéo. Pour répondre à la mission de transmission de savoirs scientifiques et techniques, la conception des expositions de la CSI suit un processus spécifique : les muséographes recueillent tout d'abord un ensemble de savoirs et d'informations sur le domaine du jeu vidéo, et imaginent ensuite des expôts²⁰ pour les illustrer. L'activité de l'équipe consiste donc en un premier travail de sélection (de contenus, d'objets, de connaissances), puis de conception de dispositifs inédits dont l'usage doit faire émerger les significations privilégiées par

²⁰ Traduction française du terme *exhibit*, l'expôt décrit « tout ce qui peut être exposé, sans distinction de nature, qu'il s'agisse d'original ou de reproduction, d'objet ou à deux ou à trois dimensions, d'objet d'art ou d'objet utilitaire » (A. Desvalées, 1976, « Les galeries du Musée national des Arts et traditions populaires : leçons d'une expérience muséologique », *Musées et Collections publiques de France*, n° 134, p.5-37). Il s'agit de désigner par un même terme tous les éléments présentés dans une exposition.

l'équipe. En raison du thème « jeu vidéo », l'équipe a choisi d'inclure de nombreuses installations interactives dans cette exposition en utilisant des technologies et des logiciels issus du jeu vidéo, détournés et associés à des objets, contenus et logiciels produits par la Cité des Sciences et ses prestataires habituels. La conception de *Jeu Vidéo l'Expo* implique donc le détournement de jeux vidéo, c'est-à-dire leur modification et leur reconfiguration afin de les inclure dans des installations interactives adaptées à la visite muséale et à la transmission de savoirs. Ce cas nous semble particulièrement intéressant en raison des nombreuses *opérations de traduction* qu'il est possible d'y observer. Madeleine Akrich souligne que les objets techniques que nous utilisons habituellement sont comme mis en *boîte noire* : leur usage a été incorporé et semble aller de soi. Il devient alors difficile de retracer la manière dont ils concourent à façonner les actions ou à produire une organisation sociale spécifique. Pour l'auteure, l'étude du déplacement et des transferts de technologie permettrait cette analyse. En effet, **ces objets techniques détournés et reconfigurés supposent un ajustement tant de la part des concepteurs, qui doivent incorporer ces technologies dans des routines de conception, que des publics, qui construisent des usages au cours de la visite.** L'observation et le suivi des modifications et des négociations qu'elles entraînent peuvent donc nous permettre de comprendre plus précisément en quoi consiste le détournement de l'objet « jeu vidéo » et son adaptation au cadre muséal.

Un « théâtre des habiletés techniques »

L'objet de notre enquête comporte plusieurs points communs avec les autres expositions de jeu vidéo. C'est une exposition, qui prend place dans une institution culturelle de Paris. Celle-ci traite du jeu vidéo, et présente un ensemble de contenus et de connaissances qui ont pour objectif de transmettre aux visiteu·r·se·s différents savoirs sur ce secteur. L'exposition présente des objets définis par les concepteurs et par les publics comme des « jeux vidéo » qui ont été détournés de leur cadre d'usage initial et avec lesquels les visiteu·r·se·s peuvent interagir au cours de la visite. De manière commune aux autres expositions dont nous avons pu interroger les commissaires, le public y est envisagé comme familial : la dimension sociale et collective de la visite est soulignée par la majorité des acteurs de ces expositions. En cela, *Jeu Vidéo l'Expo* comme les autres expositions de jeu vidéo produisent un cadre d'usage particulier, accueillant simultanément des centaines de visiteu·r·se·s. Même si ceux-ci sont venus entre proches (famille, couple, ami·e·s...), ils se retrouvent également à partager l'espace avec des visiteu·r·se·s inconnus.

C'est en particulier par l'interaction avec des objets techniques que le public est invité à construire le sens de ces expositions. Leur manipulation engage des *habiletés techniques* (Dodier, 1993), inégalement réparties entre les visiteu·r·se·s et les distribue entre différents pôles : adresse ou maladresse, force ou faiblesse technique, expérience ou ignorance... Or, si les technologies issues du jeu vidéo sont initialement conçues pour un usage privé et entre proches, l'espace de l'exposition est un espace public, où la manipulation des objets s'effectue en présence d'autres visiteu·r·se·s. Comme Nicolas Dodier le souligne, « l'usage des techniques révèle des différences entre les individus et suscite des jugements sur ces différences²¹ ». Le corps-à-corps avec les objets techniques et, plus généralement, les actions des visiteu·r·se·s, s'articulent avec les jugements portés par des tiers au cours de la visite. Ces activités, et en particulier l'usage des objets techniques, rencontrent donc dans l'exposition une audience directe, qui assiste à l'activité : les autres visiteu·r·se·s en présence. Selon les configurations, l'audience peut être composée de proches et/ou d'inconnus. Les sociabilités entre celui qui manipule et les « observateurs » jouent un rôle dans la construction des usages et des significations. De plus, l'espace d'exposition fait apparaître une autre audience, cette fois indirecte, médiatisée par des éléments matériels de l'exposition. Les visiteu·r·se·s sont « conscients de leur propre performance en tant que public de musée. Ils perçoivent alors l'existence d'une autre audience plus générale qui les juge selon leur capacité à effectuer correctement la visite, à la faire de manière authentique²² ». Les expositions portent les traces des professionnel·le·s de l'institution muséale : les textes et les divers éléments graphiques, comme le marquage au sol, évoquent la figure de muséographes qui, malgré leur absence, sont présents à l'esprit du public pendant le parcours. Il s'agit d'une audience institutionnelle indirecte. En raison de la dimension de représentation qui constitue parfois la manipulation des objets, Dodier emploie le terme de *théâtre des habiletés techniques* pour définir ces espaces dans lesquels l'utilisation prend place. Ce terme nous semble particulièrement adapté pour comprendre les régularités qui parcourent les expositions de jeux vidéo malgré leurs différences : **des espaces publics au sein desquels la manipulation d'objets techniques détournés de leur cadre d'usage initial se réalise en présence d'observateurs variés, proches, inconnus et institutionnels.**

²¹ Nicolas Dodier, « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, vol.4, 1993, p.115.

²² Roger Silverstone, « Les espaces de la performance : Musées, science et rhétorique de l'objet », *Hermès*, n° 22, 1998, p.185.

La mise en scène des corps

Les technologies domestiques supposent que l'utilisateur puisse s'ajuster à l'objet technique en modifiant son environnement (adapter l'éclairage, modifier la disposition du mobilier, etc.) (Akrich, 1990 ; Silverstone, Hirsch, & Morley, 1992). Les objets techniques des expositions de jeux vidéo s'inscrivent non seulement dans un usage en public, mais également dans le cadre de la visite muséale. L'usage est court, rarement répété. Il ne bénéficie pas d'une période d'apprentissage pour appréhender le maniement de l'objet ni d'un mode d'emploi détaillé et approfondi. **Ces expositions proposent des usages des jeux vidéo qui s'articulent avec les contraintes matérielles et temporelles d'une autre pratique culturelle, celle de la visite muséale.**

La spécificité des objets techniques produits pose donc la question de leurs usages et de leurs significations. L'usage des installations interactives de l'exposition repose à la fois sur des expériences antérieures des technologies ou modalités d'interaction employées, et sur un apprentissage de la part des publics, par essai erreur, pour découvrir le fonctionnement de ces dispositifs inédits, conçus pour engager les visiteurs dans de nouvelles postures de visite. Ces installations supposent des actions pouvant sembler inhabituelles aux visiteurs en regard de leurs pratiques usuelles de visite d'exposition.

À propos de l'usage spécifique des installations interactives à la Cité des Sciences, Joëlle Le Marec indique par exemple que « les débuts sont les moments où plusieurs apprentissages simultanés sont nécessaires : apprentissage à la fois du mode d'emploi, de la règle du jeu et du principe de médiation²³ ». La construction de ces nouveaux usages suppose quelques doutes et tâtonnements de la part des visiteurs. Or, ces usages prennent place dans un espace public, qui mêle individus proches, inconnus et institutionnels, où l'activité d'observation est primordiale. Ainsi que le souligne Joëlle Le Marec, « cette observation d'un autre en train de raisonner est une activité en soi dans le contexte muséologique. Elle permet non seulement un premier apprentissage de la manipulation et un accès indirect au principe et au contenu du jeu, mais aussi une participation à l'appropriation collective qu'un ensemble de visiteurs, le public, est en train de vivre, ici et maintenant, dans un espace public²⁴ ». Cette caractéristique est commune à la plupart des espaces d'exposition, néanmoins *Jeu Vidéo l'Expo* en fait un pilier de sa muséographie : le corps du public y

²³ Joëlle Le Marec, « L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs », *Publics et Musées*, vol. 3, n° 1, 1993, p. 102.

²⁴ *Ibid.*, p.104.

constitue un élément clé. Il s'agit là d'un parti-pris des commissaires, qui souhaitent « *exposer l'action de jouer* » tout autant qu'une solution de régulation des flux, qui offre une activité d'observation aux personnes qui « *attendent leur tour* ». L'espace de l'exposition met en scène les actions des uns et ménage une posture d'observateur pour les autres. Le terme de *théâtre des habiletés techniques* semble d'autant plus approprié à *Jeu Vidéo l'Expo*, car les objets techniques qui la composent sont généralement prévus pour une action collective et simultanée. Si l'utilisateur doit évaluer l'objet technique à manipuler, il doit aussi évaluer les capacités des autres personnes impliquées dans l'action, avec qui il doit s'ajuster (Dodier, 1993). Ainsi que Goffman le rappelle, « entre des personnes qui ne se parlent pas et qui ne sont pas "ensemble", il peut y avoir des interactions très significatives²⁵ ». Dans cet espace public, l'expression corporelle des individus en action est l'objet des regards, et permet aux visiteurs de s'identifier la situation et de s'y ajuster.

Cette visibilité des corps en train d'agir suppose une « mise en valeur des aptitudes individuelles, via l'aisance, la rapidité, l'habileté, la familiarité aux objets, l'assurance, l'audace, notamment, dont témoignent les individus en se mesurant aux objets²⁶ ». En mettant en valeur des phénomènes observés de manière plus marginale dans d'autres expositions, l'étude de *Jeu Vidéo l'Expo* nous permet de comprendre le rôle de l'environnement matériel et des sociabilités pour l'action des visiteurs. Cela permet d'une part de prendre en compte les dimensions sociales et matérielles de l'exposition, et d'autre part, de s'interroger plus généralement sur les usages des technologies numériques dans des contextes et des configurations spécifiques. Par ailleurs, comme la manipulation des objets et l'usage d'interfaces gestuelles occupent une place centrale dans l'exposition, l'aisance corporelle est un point central de l'usage. Alors que les concepteurs déclarent produire une exposition « *pour tout le monde* », la consultation d'un bon nombre de dispositifs de médiation est soumise à la mise en visibilité du corps et de l'action du public. Or, ces habiletés sont inégalement réparties parmi les visiteurs. Le cas que nous étudions nous invite à réfléchir au rôle des innovations techniques dans les pratiques culturelles et l'accès à la culture (Donnat, 2009).

²⁵ Erving Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne, 2. les relations en public*, Éditions de Minuit, 1973, p. 136.

²⁶ Nicolas Dodier, *op.cit.*, p.116 – 117.

IV. Organisation de la réflexion

La thèse est structurée en trois parties : nous nous intéressons tout d'abord aux conditions d'émergence de ces expositions, puis à la conception de l'une d'entre elles, et enfin, aux visiteurs de celle-ci et à leurs usages.

La première partie étudie les conditions de possibilité de l'usage du jeu vidéo au musée. **Quelles sont les reformulations dont le jeu vidéo fait l'objet ?** Dans un premier chapitre, nous nous intéressons à l'élaboration de politiques culturelles en faveur du jeu vidéo au cours des années 2000. **Comment le jeu vidéo est-il intégré aux prérogatives du ministère de la Culture ?** Alors que ce secteur connaît une importante crise économique, la mise en place d'un système d'aide financière publique amène l'État à reformuler le jeu vidéo comme un « bien culturel ». Mais l'aide publique s'accompagne de critères qui discriminent les jeux vidéo en évaluant leur « dimension culturelle », produisant ainsi une hiérarchie. Cette hiérarchie, nous la retrouvons également au sein des institutions muséales qui, à la même période, commencent à utiliser des jeux vidéo. **Quelles formes prend l'appropriation du jeu vidéo par ces institutions ?** Le deuxième chapitre souligne que, selon les éléments utilisés (logiciels, supports matériels, pratiques de jeux), trois rôles sont attribués au jeu vidéo : outil d'accompagnement de la visite, pour la rendre ludique et interactive ; objet de patrimoine, porteur d'un témoignage historique ; œuvre contemporaine, exposée pour ses qualités esthétiques. La tension que provoque l'usage d'un objet « divertissant » lors de la visite, chez les professionnels des musées, y apparaît comme une régularité. De ce fait, la présence du jeu vidéo à la Cité des Sciences, dont les expositions reposent sur une logique participative et ludique, semble plus aisée. Pourtant, le troisième chapitre indique que la dimension privée et marchande du jeu vidéo, ainsi que son caractère non nécessaire et divertissant entrent en tension avec la mission de vulgarisation de savoirs scientifiques de la Cité des Sciences. **Comment s'énonce un projet d'exposition sur le jeu vidéo pour « cadrer » avec les missions d'un centre de sciences ?** Cette introduction au terrain permet de préciser l'évolution complexe de *Jeu Vidéo l'Expo*, « commandée » par le ministère de la Culture et tout d'abord envisagée comme un lieu pérenne dévolu au jeu vidéo. Les tensions évoquées sont en partie résolues par deux principes fondateurs du projet : le premier est la mise en scène des corps des visiteurs, au sein d'activités collectives, afin de se démarquer de la dimension privée et domestique du jeu vidéo. Le second repose sur le refus d'exposer des jeux vidéo issus du commerce, sans modification, de façon à se distinguer de leur dimension marchande et « uniquement » divertissante. L'équipe de la Cité des Sciences a

en effet choisi de détourner des supports issus du jeu vidéo afin de créer ses propres installations ludiques et interactives, dans le but de privilégier des objectifs pédagogiques.

La deuxième partie de la thèse consiste donc à étudier la création de ces installations interactives. **Comment l'organisation sociale de la conception contribue-t-elle à la production de ces installations interactives ?** C'est notamment autour de la définition et de la revendication de domaines d'expertise que l'équipe s'organise. **Comment ces distinctions s'opèrent-elles concrètement à travers les lieux et les pratiques de conception ?** Le quatrième chapitre s'intéresse à la définition des tâches des muséographes comme *activité cardinale*, tandis que les concepteurs multimédias sont définis comme un *personnel de renfort*. À leur tour, ces derniers s'appuient sur les tâches qui leur sont attribuées pour revendiquer une expertise que les muséographes n'ont pas. Cela mène à la production d'espaces de conception dont l'accès dépend des compétences attribuées aux un-e-s et aux autres. Les éléments d'une même installation interactive sont donc produits en des lieux différents, par des individus qui ne partagent pas toujours le même point de vue. Le cinquième chapitre s'intéresse donc à la rencontre entre ces personnes aux points de vue hétérogènes, au cours de la conception d'une installation. **Comment l'équipe coopère-t-elle pour maintenir la cohérence d'une installation, tout en conservant la diversité des points de vue sur celle-ci ?** À la différence des sujets habituellement traités par la Cité des Sciences, le jeu vidéo constitue un domaine où les connaissances sont peu stabilisées. De ce fait, dans l'équipe chargée du projet, de nombreux individus revendiquent une expertise sur des domaines qui ne correspondent pas à la répartition des tâches mise en place. La controverse que nous étudions prend forme autour d'une question centrale : qui possède le pouvoir décisionnel pour déterminer l'expérience proposée au public ? L'organisation qui se construit renforce la séparation des activités de conception : certains conservent l'autorité sur la production technique de l'installation, tandis que d'autres sont invités à préciser les significations qu'ils souhaitent privilégier dans des textes qui accompagneront l'usage de l'installation par les publics. Enfin, l'attribution de tâches et d'expertises est aussi fortement marquée par des rapports sociaux de genre, qui façonnent tout autant l'organisation de l'équipe que la représentation des visiteu-r-se-s au cours de la conception. **Comment ces rapports sociaux de genre et la production des installations interactives se construisent-ils mutuellement ?** Le sixième chapitre précise que la prise en compte du genre dans *Jeu Vidéo l'Expo* est circonscrite à l'inclusion des femmes dans les textes et les images de l'exposition, et cette activité est déléguée aux femmes de l'équipe. Cela est renforcé par l'association de l'incompétence technique à une identité de genre féminine, qui maintient les femmes à

l'écart de la conception des installations. « *Le visiteur néophyte* » est en effet imaginé sous les traits d'une mère de famille inquiète, parfois nommée « *Madame Michu* ». En parallèle, la conception technique des installations interactives, assurée de manière exclusive par des hommes, cherche à se démarquer de la pratique domestique du jeu vidéo, en favorisant une mise en visibilité spectaculaire de l'usage. Cette organisation contribue à produire un *script de genre* qui prend en compte deux usager·e·s aux identités et compétences différenciées. La lecture des textes d'accompagnement et l'observation du public en action sont associées à une incompétence technique, ici construite comme féminine. Tandis qu'en creux, l'usage des installations interactives, lié à la mise en scène d'*habiletés techniques*, est attribué à une identité masculine. Ces deux figures correspondent à la représentation que se fait l'équipe d'une visite en famille ou en couple hétérosexuel, où les motivations, les rôles et les compétences sont répartis selon les identités de genre.

La troisième et dernière partie de la thèse s'intéresse aux visiteu·r·se·s effectifs de *Jeu Vidéo l'Expo*, à leurs usages et aux significations qu'ils endossent. La majorité de nos enquêté·e·s déclarent n'avoir jamais visité une exposition sur le jeu vidéo. **Comment ces publics s'approprient-ils les installations interactives au cours de la visite ?** Cette dernière partie s'intéresse principalement au rôle des sociabilités et de la matérialité de l'exposition dans ce processus, en tenant compte du fait que la majorité de nos enquêté·e·s a pour motivation principale « *d'être ensemble* ». Le septième chapitre étudie la visite en famille de *Jeu Vidéo l'Expo*, qui traite d'un loisir pratiqué par les enfants, sur lequel les parents portent des regards variés. **Comment l'organisation de la visite et les usages qui s'y déroulent s'articulent-ils avec la représentation que les parents ont de leur rôle éducatif ?** La visite sert de support aux sociabilités familiales et traduit en même temps la place qu'y occupe la pratique du jeu vidéo. Certains parents adoptent une attitude complice, et endossent le rôle de compagnon de jeu, par un usage en famille des installations interactives et ludiques. D'autres ne sont pas aussi à l'aise et laissent les enfants les utiliser, tandis qu'ils observent, attendent ou rappellent à l'ordre. Plusieurs rôles s'expriment en effet à travers l'absence d'usage et traduisent chacun une attitude spécifique face au loisir vidéoludique des enfants, qui va de la compréhension à l'opposition, en passant par l'indifférence. C'est l'organisation matérielle de la visite et les échanges entre les membres du groupe qui permettent de constater comment se matérialisent ces postures. Ce chapitre met en exergue la dimension sociale des significations produites au cours de la visite, tout en soulignant la répartition inégale de l'aisance face aux techniques dans les groupes de visiteu·r·se·s. Ainsi, le huitième chapitre étudie ces disparités chez des couples hétérosexuels, où il existe un fort contraste dans

l'appropriation du jeu vidéo. **Comment les relations conjugales, et les rapports sociaux de genre qui s'y forment, contribuent-elles aux usages ?** Ce chapitre reprend la problématique de la construction mutuelle du genre et des technologies et s'intéresse à la manière dont l'exposition et ses installations participent à construire, à modifier ou à maintenir des relations conjugales marquées par des rapports de genre. La visite de *Jeu Vidéo l'Expo* permet une activité commune autour de la passion du conjoint et représente un support pour nourrir la relation de couple. Dans ce contexte, on observe 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. Mais l'exposition joue aussi un rôle dans le maintien de ces rapports. Elle résulte d'une sélection de technologies au détriment d'autres, et privilégie ainsi certaines généalogies d'usages et les identités et pratiques qui y sont associées. Le non-usage des femmes ne peut donc pas être attribué uniquement à une préférence individuelle : il est façonné par des phénomènes d'exclusion et une inhibition dans lesquels les compagnons jouent un rôle, tout comme l'organisation de l'exposition, notamment par la mise en scène des corps et des habiletés techniques. Le neuvième et dernier chapitre de la thèse examine alors le contexte des usages observés. **Qu'est-ce que la mise en scène des corps, dans l'espace spécifique de l'exposition, implique pour l'action des visiteu·r·se·s ?** Nous nous intéressons plus particulièrement à l'usage collectif d'une installation interactive spectaculaire, qui emploie le périphérique Kinect, capteur de mouvements conçu pour la console de salon Xbox 360 et détourné par l'équipe de *Jeu Vidéo l'Expo* pour concevoir la plupart des installations spectaculaires. Il suppose une interaction gestuelle, sans contact où le corps supplée l'absence d'interface matérielle. Nous constatons une inhibition de la part des visiteu·r·se·s, qui provient notamment de la nature des publics, proches ou inconnus, qui observent l'utilisateur en action. La matérialité de l'installation contribue en effet à produire différents regards, et met en visibilité les corps de visiteu·r·se·s, dans un espace où se distinguent ceux qui se montrent en train d'agir et ceux qui adoptent un rôle d'observateur. Les significations que les visiteu·r·se·s endossent nous renseignent aussi sur leurs attentes. Pour les publics en attente d'une activité participative pour le plaisir d'« être ensemble », dans un lieu qu'ils estiment ludique, il s'agit de jouer et de s'amuser, alors que d'autres soulignent leur identité de joueur dans une visite permettant l'évaluation de contenus relatifs à leur propre pratique. Par leur usage, les visiteu·r·se·s expriment également ce qu'ils pensent être leur rôle en tant que public d'une telle exposition. La conclusion de cette partie présente quelques pistes de recherche pour répondre à une interrogation : **comment les usages des**

publics sont-ils perçus par les concepteurs et quelles actions ces représentations entraînent-elles ? « *Les publics se mettent en mode joueur* », rapportent les concepteurs. Cela signifie que les publics auraient un usage ludique des installations conçues pour la consultation de contenus. Cette interprétation entraîne des modifications pour supprimer l'attitude ludique et réduire l'écart entre les usages constatés et les usages prescrits, de façon à privilégier des objectifs pédagogiques. En utilisant des interfaces gestuelles, les concepteurs mobilisent l'image d'un·e usager·e libre, car libre de ses mouvements. Pourtant, loin de faire disparaître la régulation des corps et des attitudes, l'usage de technologies comme les interfaces gestuelles, issues notamment du jeu vidéo, redéploie ces enjeux et crée de nouveaux points de tension.

Encadré n° 1. À propos des « visiteu·r·se·s » et des « joueu·r·se·s »

Pour la rédaction de cette thèse, j'ai tenté d'utiliser au maximum un langage et une typographie non sexiste, c'est-à-dire une modification des règles d'écriture de la langue, de manière à éviter l'emploi du masculin comme genre universel et « non marqué ». L'usage exclusif du « masculin neutre » dans un travail scientifique, a fortiori lorsqu'il s'agit de rendre compte d'une enquête de terrain, risquait d'invisibiliser la présence des femmes et les rapports sociaux de genre qui parcourent les situations et les interactions observées. Afin de privilégier une écriture épiciène, j'ai opté pour l'usage du point médian (professionnel·le·s) pour l'ensemble de la thèse, car celui-ci me paraît garantir un confort de lecture plus grand que l'emploi des tirets (professionnel-le-s) ou des majuscules (professionnellEs). Les barres obliques (professionnel/le/s) et les parenthèses (professionnel(le)s) ont été quant à elles écartées pour les distinctions qu'elles maintiennent entre les termes masculins et féminins. En revanche, les citations de travaux scientifiques respectent la façon d'écrire des auteur·e·s. Lorsqu'il s'agit des descriptions du terrain, certains termes demeurent masculins, comme « concepteurs » : cela indique la composition exclusivement masculine des équipes désignées.

Présentation de l'enquête

Ce travail de thèse s'appuie sur une enquête menée entre le mois de mai 2013 et le mois d'août 2014, au cours de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, puis lors de son ouverture au public. La première phase consiste à observer le travail de l'équipe chargée du projet, et est complétée par 15 entretiens réalisés avec des membres de l'équipe. La seconde phase de l'enquête, qui s'appuie sur l'observation des publics, de leur parcours, de leurs usages et de leurs interactions, est complétée par 26 entretiens en fin de visite avec des groupes de visiteu-r-se-s. D'en moyenne 20 minutes, ces entretiens ont permis de recueillir l'expérience de 76 individus venus entre ami-e-s, en couple ou en famille visiter *Jeu Vidéo l'Expo*. Parmi ces groupes, 9 d'entre eux ont également fait l'objet d'un suivi complet de leur parcours dans l'exposition, annoté et chronométré. Nous précisons ici les méthodes employées ainsi que les conditions d'enquête qui ont façonné l'étude.

La présentation distingue l'observation des membres de l'équipe et des visiteu-r-se-s. Néanmoins, durant la période d'observation de la conception, j'ai assisté à différentes activités de représentation des visiteu-r-se-s : discussions entre les membres de l'équipe, paramétrage des installations par les concepteurs, qui endossent le rôle de « visiteur test », conduite d'un « comité visiteur », qui consiste en un entretien collectif avec 8 visiteu-r-se-s de la Cité des Sciences... Une fois l'exposition ouverte aux publics, j'ai continué d'assister à des réunions internes avec l'équipe, et j'ai régulièrement rendu compte de l'enquête auprès de ses membres, afin de recueillir leurs réactions sur les usages observés. Ces deux enquêtes n'ont donc pas été conduites de manière séparée : les données recueillies et les pratiques observées se sont enchevêtrées et venaient autant nourrir la réflexion sur la conception que sur les usages de l'exposition et de ses objets techniques.

I. Les prémices de l'enquête

Je précise ici les conditions de connaissance et d'accès qui construisent ma relation avec l'exposition étudiée et ses acteurs. Même si mon approche scientifique de l'exposition a débuté en octobre 2012 avec ce travail de thèse, le cas étudié a tout d'abord suscité un intérêt professionnel, puis journalistique, avant de devenir un objet de recherche.

À la fin de l'année 2010, j'effectue un stage en tant que chargée des publics de l'exposition « *Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?* » (Théâtre de l'Agora, Scène nationale d'Évry et de l'Essonne) aux côtés de Nicolas Rosette, commissaire de l'exposition et conseiller numérique du Théâtre de l'Agora. J'y fais la connaissance de Rémi, membre d'un collectif de créateurs de jeux expérimentaux, invité à présenter son travail lors d'une journée d'étude que nous organisons. Après l'exposition *Arcade !*, Nicolas Rosette poursuit sa réflexion sur la mise en exposition du jeu vidéo, et nous poursuivons notre collaboration. Le collectif de créateurs dont fait partie Rémi effectue une résidence artistique au Théâtre de l'Agora, et participe à cette réflexion sur la muséographie du jeu vidéo. Un travail commun de conception d'expositions de jeux vidéo s'établit entre Nicolas et ce collectif, et je participe régulièrement à ces échanges lors de l'année 2011.

Parallèlement, Rémi est chargé de projet jeux vidéo à la Cité des Sciences et de l'Industrie, et, de manière informelle, il évoque à plusieurs reprises une ébauche de « Cité du Jeu Vidéo », un lieu pérenne dédié au jeu vidéo sur lequel il travaille. Il m'invite à venir le rencontrer sur son lieu de travail en janvier 2012. Il me présente les différentes initiatives de son institution concernant le jeu vidéo, comme les ateliers dédiés au jeu *Minecraft*. Rémi partage son bureau avec François, chef de projet jeu vidéo, avec qui il travaille sur la « Cité du jeu vidéo », auquel le ministère de la Culture vient d'accorder un soutien financier. Je termine une formation professionnelle en Sciences et Techniques de l'Exposition et suis perçue comme une étudiante en voie de spécialisation professionnelle sur la muséographie du jeu vidéo. C'est en raison de ce statut que Rémi et François me présentent en détail le projet de Cité du jeu vidéo : ses espaces, ses publics, ses objectifs et son budget. Il était à ce moment question de mettre en œuvre quelques événements autour du jeu vidéo dès 2012 pour préfigurer le lieu pérenne, prévu pour 2015.

La même année, en parallèle de mes études, je suis pigiste pour le site d'information *Le Monde.fr*. J'y rédige des articles sur les expositions de jeux vidéo présentées à Paris entre 2011 et 2012, comme *Game Story* (Grand Palais) ou *Joue le Jeu* (Gaité Lyrique). C'est par

cette pratique, adossée à un quotidien reconnu, qu'il m'a été possible d'accéder à différents lieux (ministère de la Culture, visite d'exposition réservée à la presse) et d'interroger des commissaires d'expositions de jeux vidéo. L'accès aux institutions, aux documents (discours, dossiers de presse) et aux expositions lors de la présence de leurs commissaires constitue une documentation préalable à l'enquête. Cela n'aurait pas été possible en tant qu'étudiante. L'accès aux documents et aux entretiens s'inscrit dans un système de don et de contre-don : ce qui est donné ou dit participe à construire le récit médiatique d'un événement. Le contre-don attendu est celui « des effets réels ou attendus de la médiatisation²⁷ ». La possibilité de se rendre dans les institutions répond à une « *invitation presse* », où l'accréditation est donnée pour permettre à l'événement d'avoir une existence médiatique, par le compte-rendu des journalistes. Les entretiens sont quant à eux accordés dans le cadre d'une restitution publique, sur un site d'information. Cette pratique journalistique entrouvre elle aussi les portes du terrain. En mars 2012, j'obtiens la responsabilité d'un article sur l'annonce publique de la Cité du jeu vidéo par Frédéric Mitterrand, ministre de la Culture. Le recours à une pigiste extérieure, rémunérée à l'article, doit être justifié par une « *plus-value* » : ma connaissance préalable du projet et de ses acteurs me permet d'obtenir l'aval de la rédaction du *Monde*.

21 mars 2012, jour de l'annonce officielle. Plus tôt dans la journée, j'ai rendez-vous avec François et Rémi. Tout d'abord annulé, le rendez-vous est finalement maintenu, mais mes interlocuteurs semblent tendus et incertains, n'osent pas évoquer l'avenir du projet, et refusent tout commentaire et toute citation de leur point de vue.

L'annonce officielle a lieu le soir même dans l'un des salons du ministère de la Culture. Journalistes, professionnel·le·s du jeu vidéo et représentant·e·s d'institutions culturelles y sont réunis. Après le discours de Frédéric Mitterrand, une vidéo se lance. Reprenant l'esthétique des jeux vidéo, elle dévoile en une minute des mots-clés sur une reprise musicale du jeu *Pac-Man* : « *découvrir* », « *apprendre* », « *créer* », « *jouer* »... Une modélisation 3D de la Cité des Sciences, envahie par les personnages du jeu *Space Invaders* clôt la vidéo. Un dernier texte apparaît : « *Cité du jeu vidéo. 1000 m² de la Cité des Sciences et de l'Industrie dédiés à la culture vidéoludique. Ouverture fin 2013* ». Le flou demeure sur le statut de ce lieu : s'agit-il d'une exposition ? L'espace est-il pérenne ou temporaire ? Peu d'informations sont disponibles, mais les dates d'ouverture et l'espace alloué ne correspondent déjà plus au projet que j'avais découvert il y a quelques mois.

²⁷ Céline Peloso, « Ethnologue-journaliste : une position à double (en)jeu », *Tsantsa*, n° 18, 2010, p.40.

Tout comme le projet de Cité du jeu vidéo, l'équipe qui en a la charge change rapidement, et Rémi ne tardera pas à démissionner. Ce dernier me présente à la nouvelle équipe chargée du projet en avril 2012, alors que nous nous retrouvons à la Gaîté Lyrique, pour une présentation à la presse de la future exposition *Joue le Jeu*. À cette occasion, j'apprends que le projet de Cité du jeu vidéo est reconfiguré en exposition temporaire, et je rencontre Philippe et Agnès, deux muséographes chargés de concevoir cette exposition. En juin 2012, j'assiste à un colloque universitaire sur l'étude des jeux vidéo. J'y retrouve Philippe, qui présente une première ébauche de cette exposition, en compagnie de Thomas, enseignant-chercheur qui vient d'être associé à ce projet en tant que commissaire scientifique. C'est ainsi que je découvre pour la première fois ce nouveau projet d'exposition.

Entre les mois d'avril et septembre 2012, mon projet de thèse se formalise, et l'exposition de la Cité des Sciences ne représente au départ qu'un élément d'un corpus d'expositions françaises, canadiennes et américaines présentant toutes des jeux vidéo. Je souhaitais alors visiter un nombre important d'expositions, en axant mon analyse sur les objets présentés et la réception des publics. À partir de cela, je comptais mettre au jour les représentations à l'œuvre sur le jeu vidéo et sa pratique, construite par ces expositions. Parfois, j'aurais interrogé un-e commissaire d'exposition, réalisant ces entretiens plusieurs années après la conception et la production de ces expositions. Ces premières pistes de recherches laissaient dans l'ombre la complexité de la conception de ces expositions.

Les situations que j'avais pu observer et les témoignages des initiateurs de la Cité du jeu vidéo ont largement participé à déplacer le regard que je portais sur cet objet : d'un espace dont la conception me semblait aller de soi, l'exposition m'apparaît cette fois comme un projet bien plus complexe que je ne l'imaginai, dont les différentes reconfigurations, les négociations et l'organisation qu'elle suppose méritent une grande attention. Le projet d'étudier une exposition précise, en tant qu'espace mis en place à destination d'un public, et en tant que projet qui réunit une diversité d'individus amenés à coopérer, a émergé.

II. Les coulisses de *Jeu Vidéo l'Expo* : négociier et redéfinir sa posture

« *L'armée de travailleurs* » du musée

Sharon Macdonald identifie dans les récents développements des *Museum Studies* un intérêt renouvelé pour les pratiques matérielles et quotidiennes des professionnel-le-s du musée. Raiford Guins interroge ces activités dans son ouvrage consacré à la patrimonialisation des jeux vidéo (Guins, 2014). L'auteur y étudie la vie matérielle des jeux au-delà de leur obsolescence, où, par la collection, la conservation et l'exposition, ils acquièrent un nouveau statut. Dans cet interstice où le jeu vidéo passe d'un statut d'objet de consommation à celui d'objet de patrimoine, Guins insiste sur la nécessité de se pencher sur les pratiques matérielles des institutions, jusqu'ici restées dans l'ombre, pour comprendre comment elles participent à produire de nouveaux sens et usages du jeu vidéo. Sélection, tri, conservation, déplacement, manipulation, production, restauration... L'enjeu des *Museum Studies* contemporaines est d'étudier ce que produisent les musées en investissant l'espace des pratiques quotidiennes et matérielles à l'œuvre dans ces lieux, par des études empiriques.

La littérature française sur les groupes professionnels qui constituent le musée ne manque pas, en particulier dans le champ de la sociologie des professions. Les conservateurs et commissaires d'exposition y sont les plus étudiés (Jeanpierre & Sofio, 2009 ; Octobre, 2001 ; Poulard, 2010 ; Tobelem & Poulard, 2014). Source de tensions, la rencontre entre ceux-ci et d'autres groupes professionnels permet d'observer les luttes pour la reconnaissance de certaines compétences et la construction d'une position hégémonique au sein de l'institution muséale. Ces travaux se sont également penchés sur la profession de médiateur, dont Aurélie Peyrin (2007, 2010) retrace la mise en place, soulignant, entre autres, l'attribution de cette activité aux femmes, tenues à l'écart de la profession de conservateur. D'autres groupes professionnels ont aussi fait l'objet de recherches plus ponctuelles. L'ethnographie d'Anne Monjaret et de Mélanie Roustan (2012) porte en partie sur les agents de surveillance du Palais de la Porte Dorée et sur les rapports que tissent les individus avec les objets, les bâtiments et les collections. Celle-ci s'intéresse plus précisément à la dimension corporelle de cette activité et aux formes d'appropriation et d'attachement qu'elle suscite envers les lieux et les objets fréquentés au quotidien. Ces travaux apportent une connaissance très fine et nécessaire sur la constitution et l'organisation d'un corps de métier, ainsi que le rôle que ces professions endossent dans

l'institution muséale. Ils soulignent l'hétérogénéité des situations et des organisations, et pointent les tensions qui parcourent les échanges quotidiens entre ces acteurs.

Lorsqu'il s'agit d'étudier l'interaction entre ces individus issus de différents mondes sociaux, les approches ethnographiques semblent particulièrement pertinentes. Participant à un programme de recherche sur la réception des savoirs scientifiques par les publics, Sharon Macdonald réalise une enquête durant les deux années précédant l'ouverture d'une exposition. Au jour le jour, elle y suit l'équipe chargée du projet et observe l'interaction entre ses membres, leurs choix, les conflits qui les opposent, les relations qu'ils entretiennent avec les autres équipes, services ou partenaires. Son étude (Macdonald, 2002) restitue la complexité de ce processus de conception en présentant l'ensemble des activités et des parties prenantes d'une exposition, tout en prenant en compte les publics, leur réception et leurs usages des objets, des contenus, des discours et de l'espace étudiés. Dans sa thèse de doctorat en anthropologie, Tiziana Beltrame s'intéresse quant à elle à la reconfiguration des collections du musée de l'Homme, déplacée au Musée du quai Branly. Autrefois définis comme des objets de science, ces artefacts sont déplacés et reformulés comme des objets « d'art et de civilisation » (Beltrame, 2012). Cette reconfiguration s'accompagne d'une numérisation des fiches documentaires qui recensent les objets, enregistrées dans une base de données numériques. Beltrame montre comment un processus technique instaure de nouveaux liens entre les personnes, les objets et les données. L'attention constante que Beltrame porte aux objets techniques qui organisent les activités qu'elle observe me paraît centrale pour mon étude.

L'enquête au cours de la conception

Intégrée à l'équipe de muséographes responsables de l'exposition, j'ai fait le choix d'une enquête par observation directe, par intermittence en mai 2013, puis à temps plein entre juin et octobre 2013. Cette phase d'enquête consiste en l'observation quotidienne du travail des membres de l'équipe. Plus précisément, je me rendais chaque jour à la Cité des Sciences, dans le bureau de Philippe et Agnès, muséographes chargés du projet. Je me déplaçais ensuite avec eux pour assister aux différentes réunions d'équipe, présentations du projet et rencontre avec des partenaires ou des entreprises prestataires. Lorsqu'aucune réunion n'était prévue, je restais dans le bureau des muséographes, observant leurs activités quotidiennes et routinières et assistant aux discussions informelles de l'équipe. Ces observations ont donné lieu à la tenue d'un carnet de terrain. J'ai également collecté de nombreux documents de conception et autres documents internes de « *cadrage* »

permettant de définir le projet d'exposition : préprogramme, réponses à l'appel d'offres pour la conception de la scénographie de l'exposition, note d'intention initiale des commissaires scientifiques, comptes-rendus de réunions ou de « *brainstroming* »... Mon ancrage dans l'équipe de muséographes, rattachée la Direction des Expositions, m'a tenue à l'écart d'autres équipes et services, intervenant aussi dans la production de l'exposition, sa scénographie ou encore sa médiation. C'est avant tout le travail des muséographes et des concepteurs multimédia, ainsi que la coordination entre les équipes, lors de réunions entre services, qui ont été observés.

Quinze entretiens semi-directifs de 35 minutes à 2 h 15 ont été conduits avec des membres de l'équipe. Ces entretiens portaient sur l'évolution du projet d'exposition, le rôle de l'enquêté-e dans le travail de production et de conception, ses attentes par rapport au public de l'exposition, la trajectoire professionnelle de l'enquêté-e et sa relation à la pratique du jeu vidéo. Les tableaux suivants détaillent la chronologie de l'enquête, au regard du processus de conception de l'exposition. Ceux-ci ne listent pas de manière exhaustive les activités de conception, mais indiquent en priorité les activités dont la thèse rend compte.

		2012						
		mars	avril	mai	juin	juillet	automne	décembre
Conception de l'exposition		Validation du projet d'exposition temporaire sur le jeu vidéo	Choix des commissaires scientifiques		Première version du préprogramme de l'exposition.	Choix de l'équipe de conception scénographique et graphique	Réception des appels d'offre pour les dispositifs et audiovisuels envisagés.	Rendu de la proposition de scénographie et graphisme
			Composition du comité scientifique		Présentation du projet devant les responsables de la CSI (« revue de projet »)	Première réunion du Comité scientifique	Choix des prestataires pour réaliser les dispositifs et audiovisuels	Remise du programme détaillé de l'exposition
		Mise en place de l'équipe du projet						
Enquête		Observation et compte rendu de l'annonce du projet par le Ministre de la Culture	Rencontre des chargés du projet		Observation et compte rendu de la présentation du projet lors de la journée d'étude Game studies ? A la française !			Rencontre avec les deux muséographes en charge du projet. Présentation du projet de thèse et d'enquête de terrain
		Seconde rencontre avec les initiateurs du projet Cité du Jeu Vidéo. Consultation des documents de préfiguration						

Tableau 1 : Chronologie de l'enquête et de la conception de l'exposition en 2012

Tableau 2 : Chronologie de l'enquête et de la conception de l'exposition en 2013

	janvier	février	mars	avril	mai	juin	juillet	août	septembre	octobre	novembre	décembre
Conception de l'exposition	Second comité scientifique	2 ^e présentation du projet devant les responsables de la CSI (= revue de projet 1 ^o)			Comité visiteur Réception des VI des dispositifs conçus par des prestataires	Universités réunions (rédaction de textes, conception multimédia, graphisme, choix des objets de vitrine, production des audiovisuels, réunions avec les commissaires scientifiques)	3 ^e et dernière réunion du comité scientifique Sélection des objets des vitrines dans les locaux de l'asso. MO5	19.08 : début du montage de l'exposition dans des locaux attenants	Dernière revue de projet avant ouverture de l'exposition Réunion avec une agence de communication spécialisée dans les jeux vidéo	22.10 : inauguration de l'exposition		
					Réunion d'équipe du 21 mai avec les commissaires scientifiques	Rencontre avec Ubisoft pour la mise en place d'un partenariat et l'utilisation de certains de leurs jeux	Atelier pour l'égalité hommes femmes dans les offres de la CSI		9.09 – 21.10 : montage sur site de l'exposition			
	Réservation et utilisation de l'espace test pour expérimenter et paramétrer les installations interactives											
	production											
Enquête	Phase de négociation de l'accès au terrain											
	Échanges de mails et conversations téléphoniques avec les ressources humaines de la Cité des Sciences. Déjeuner avec Philippe Rémi											
	Phase d'observation participante											
	Entretiens exploratoires avec Agnès et Rémi											
	Correspondance par e-mail avec les muséographes de l'exposition. Rencontre avec la DRH de la CSI											
	Réalisation des entretiens avec les membres de l'équipe											
	Début des observations in situ dans l'exposition											

La phase d'observation se déroule lors des derniers mois de conception de l'exposition. La conception de certaines installations interactives est encore incertaine, mais la plupart sont à l'état de prototype, installé dans un espace de la CSI pour être testé et paramétré par les concepteurs multimédia. Une version des textes de l'exposition a déjà été rédigée, et j'assiste aux débats qu'ils provoquent et à la réécriture de ceux-ci. Pour résumer, l'orientation générale de l'exposition a été définie, ainsi que les éléments principaux qui la composeront. L'observation permet d'assister aux activités de définition et de production des contenus précis de l'exposition : choix des logiciels de jeux vidéo, design des interfaces des installations interactives, sélection des objets à présenter dans les vitrines, rédaction de la version définitive des cartels et consignes...

Ma connaissance préalable du projet et d'une partie de l'équipe avant mon arrivée en tant qu'enquêtrice m'a permis d'entretenir des contacts réguliers, par e-mail, avec les muséographes responsables du projet, un commissaire scientifique et un initiateur du projet de Cité du jeu vidéo, avant que ma demande d'enquête soit acceptée. Ces contacts m'ont permis de suivre, de façon plus distante, le reste du processus de conception de l'exposition. La collecte de documents de conception, datés entre 2010 et 2012, ainsi que les entretiens réalisés avec les membres de l'équipe permettent aussi d'aborder la conception de l'exposition de manière plus générale.

Si la période d'observation des processus de conception débute aussi tardivement, c'est que l'accès aux espaces « réservés au personnel » des institutions muséales est complexe. C'est au terme de 7 mois d'échanges, durant lesquels mon rôle a été renégocié à plusieurs reprises, que j'ai pu obtenir une autorisation d'enquête. La section suivante aborde cette négociation et décrit plus précisément les conditions d'accès au terrain.

Négocier et redéfinir sa posture

Mes études et expériences professionnelles m'ont permis d'être considérée par l'équipe comme appartenant au même monde professionnel. Lors de ma demande officielle d'enquête, en décembre 2012, mon âge (24 ans) et mon statut d'étudiante jouaient en ma faveur pour être considérée comme une future stagiaire. Les questions des muséographes sur les objectifs de mon enquête se faisaient rares, et, alors que je m'étais préparée à débattre de la pertinence de mon étude, mes interlocuteurs me présentaient déjà l'état d'avancement du projet, imaginant quelles tâches pouvaient m'être confiées et comment

m'aménager un poste de travail dans leur bureau. Se définissant volontiers comme non-joueur, Philippe, chef de projet, voyait dans mon identité un avantage : à la fois joueuse, étudiante dans un domaine proche de la muséographie et ayant une bonne connaissance des études académiques sur le jeu vidéo, j'allais pouvoir lui apporter un éclairage sur le jeu vidéo, tout en tenant compte des contraintes inhérentes au format de l'exposition.

Les difficultés d'accès au terrain ont remis en question le rôle que j'allais pouvoir endosser durant l'enquête. L'autorisation officielle de présence ne m'a été accordée qu'en juin 2013. Mon statut au sein de l'institution était au centre des inquiétudes : demandant une présence durant plus d'un an, le statut de stagiaire n'était pas envisageable. Le service des Ressources Humaines d'Universcience m'a alors proposé une mission d'expertise, mais celle-ci rémunérée et limitée dans le temps, ne me permettait qu'une présence épisodique et m'imposait de suivre les conseils méthodologiques et les objectifs de recherche définis par ce service. Ces négociations ont finalement donné lieu à une convention d'accueil, prévoyant ma présence à la Cité des sciences pour 16 mois, sous la responsabilité de Philippe, chef de projet de l'exposition étudiée.

Ce statut a modifié l'identité qui m'était donnée jusqu'ici. Les constants messages de relance et de négociation, auxquels le chef de projet était associé, n'ont cessé de souligner l'étrangeté de la situation d'enquête, sans cesse rappelée, expliquée et justifiée. « *Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir faire de toi ?* » s'interroge Philippe en avril 2013, alors qu'un poste de travail m'attend depuis trois mois dans le bureau qu'il partage avec Agnès. Ce qu'il faut « faire de moi » est l'enjeu central de cette convention, qui met en place des cadres stricts ne permettant pas de considérer ma présence comme une activité de travail dissimulée et non rémunérée. Cela m'imposait une présence épisodique, soumise à validation : j'étais censée contacter Philippe par e-mail afin de connaître l'agenda des jours à venir, puis lui demander l'autorisation de me rendre aux réunions qui m'intéressaient. En ne m'autorisant l'accès qu'aux réunions, ces cadres m'interdisaient l'accès à la plupart des activités quotidiennes, travail individuel, moments de pause, discussions informelles... C'est grâce aux membres de l'équipe, qui m'ont autorisée durant cinq mois à être présente à temps plein, de manière quotidienne que j'ai pu contourner ces interdits.

Ma place dans cette équipe posait tout de même question. Six mois plus tôt, Philippe me présentait : « *C'est Marion, elle va nous rejoindre* », « *elle va travailler avec nous* ». Dès les premières réunions auxquelles j'ai pu officiellement assister, Philippe s'amusait de mon rôle : « *C'est Marion, elle va nous étudier, on est ses cobayes* », « *on est ses pygmées* ». Ma

présence quotidienne, conjuguée à de menus travaux de relecture des textes de l'exposition, a rendu ma posture moins étrange.

J'ai aussi mené un travail de médiation de l'activité et des outils d'enquête lors des premières semaines. Alors que je notais parfois quelques observations dans mon carnet, il n'était pas rare que Philippe s'arrête et me montre du doigt, s'adressant à ses collègues : « *tu vois, faut faire attention à ce que tu dis, elle note tout !* ». Face à ces inquiétudes, je n'hésitais pas à montrer ce que j'écrivais alors, en soulignant pourquoi je trouvais telle remarque ou tel choix intéressant. Cela conduisait l'équipe à m'expliquer en détail le sens et les enjeux des choix relatifs à l'exposition. C'est par exemple en devant justifier l'ouverture de mon carnet par mon intérêt pour le fait que l'exposition soit sans parcours fléché que Philippe m'a longuement expliqué les tensions internes qui existaient entre les tenants des parcours numérotés et l'expérience de visite qu'il voulait créer.

Considérer le genre au cours de l'enquête

Avant de commencer ce travail de thèse, j'avais mené des recherches sur les représentations de genre à l'œuvre dans les jeux vidéo. Au début de mon enquête à la Cité des Sciences, alors que la thématique du genre est abordée dès les premières réunions auxquelles j'assiste, je n'ai pas dévoilé mes connaissances sur ce thème. D'une part, je craignais que cela ne conduise l'équipe à m'octroyer un rôle d'experte, et donc à modifier mon statut d'enquêtrice, reposant largement sur ma posture d'apprenante. D'autre part, je n'avais pas décidé a priori que le genre serait un axe majeur de recherche et j'avais l'impression que mes travaux sur cette thématique étaient bien éloignés de l'enquête.

C'est tout d'abord ma propre posture d'enquêtrice qui m'a amenée à interroger ce terrain par le prisme des rapports sociaux de genre. J'observais en effet une forte division genrée des sociabilités sur les lieux de travail, à laquelle j'étais également soumise. La figure de « *Madame Michu* » convoquée dans différents espaces de conception m'a vite interpellée. Les réunions « *techniques* » ne m'étaient par exemple pas accessibles, car jugées « *pas intéressantes* » au regard de mes intérêts présumés. À l'heure du déjeuner, Philippe partait rejoindre d'autres employés de la CSI, tandis qu'il indiquait qu'il me « *confiait* » à Agnès pour ce temps de pause. Je la suivais pour faire le tour des bureaux, afin de prévenir quelques autres femmes muséographes que nous allions manger, et nous nous retrouvions ainsi à partager notre repas avec une dizaine d'employées de la Cité des Sciences.

Malgré mes premières précautions, mes travaux sur le genre sont connus par quelques membres de l'équipe. Pour demander la prise en compte du genre dans l'exposition, Agnès s'appuie notamment sur un ouvrage dans lequel figure un texte que j'ai rédigé sur cette thématique. Thomas, l'un des commissaires scientifiques, est enseignant-chercheur et connaît lui aussi mes travaux. En réunion, il se tourne vers moi lorsque la représentation des femmes est abordée. Agnès consulte et mentionne des articles portant sur le sexisme dans le domaine du jeu vidéo, rédigés et mis en ligne par Mar_Lard, « *joueuse et féministe* ». Je connais personnellement l'auteure et Thomas, avec qui je suis en lien sur le réseau social Twitter, suit une partie de nos échanges, auxquels il participe parfois. Lorsque les articles de Mar_Lard sont évoqués dans les réunions, celui-ci me demande de préciser certaines des positions de l'auteure ou de témoigner du harcèlement qu'elle subit à la suite de la mise en ligne de ces articles. Ces éléments contribuent à ce que l'équipe m'associe à la fois aux études de genre et aux mouvements féministes.

En juillet 2012, Philippe a quelques échanges avec une employée chargée de la politique d'égalité homme femme de la Cité des Sciences. Il lui conseille de me contacter pour une discussion sur cette thématique. Nous nous rencontrons toutes les deux une première fois, sans la présence des membres de l'équipe. La chargée de mission met en place un atelier à destination des muséographes de la Cité des Sciences pour réfléchir à la mise en place d'une charte pour la prise en compte du genre dans les expositions. Philippe, Agnès et Catherine, muséographes concevant *Jeu Vidéo l'Expo*, y sont conviés. L'atelier fait donc partie des activités que j'observe dans le cadre de mon enquête. Mais alors que la chargée de mission m'a déjà rencontrée, elle se tourne vers moi à plusieurs reprises durant l'atelier pour me demander mon opinion « *en tant que spécialiste du genre* », et d'autres participant·e-s font alors de même.

À la suite de cet atelier, je suis devenue l'interlocutrice des employé·e-s souhaitant aborder leur expérience personnelle des rapports sociaux de genre. Lecteur de Judith Butler, Philippe vient régulièrement m'exposer sa propre réception de *Trouble dans le genre* et du concept de performativité. Cette thématique contribue aussi à renforcer les relations que je noue avec Agnès. Elle est mère d'une jeune fille qui ne se reconnaît pas dans les normes dominantes de « féminité ». Elle entame souvent la conversation avec moi sur ses pratiques éducatives et son rôle de parent, en particulier sur la possibilité d'une éducation « non genrée ». Elle m'apporte par exemple un livre jeunesse qu'elle vient d'acheter, *Marre du rose*, relatant l'histoire d'une jeune fille qualifiée de « garçon manqué » par ses proches. Agnès vient d'arriver à la Cité des Sciences et il s'agit de son premier projet d'exposition en

tant que muséographe. Avant que Catherine ne rejoigne tardivement le projet, elle est la seule femme de l'équipe à prendre part à la définition des grands principes et partis pris de l'exposition. Elle me parle régulièrement de ce double statut de femme et de nouvelle arrivée ainsi que de son sentiment de ne pas toujours être écoutée ou prise au sérieux par d'autres employés de l'institution.

Ce dévoilement de mes relations avec les études de genre et les mouvements féministes m'offre des conversations et des témoignages spontanés et privilégiés sur cette thématique. Le déjeuner, en tant qu'espace non mixte, constitue un lieu de partage important sur ces thématiques. D'une manière générale, les femmes semblent parfois profiter de ma présence comme d'un prétexte pour aborder les situations de « sexisme ordinaire » qu'elles rencontrent sur leur lieu de travail, ou plus généralement, pour converser sur l'articulation entre les impératifs de leur vie professionnelle et de leur vie privée. Si le genre m'a fermé certaines portes (les réunions « *techniques* » ou les déjeuners entre employés masculins), il m'a aussi permis d'accéder à des expériences sociales particulièrement riches, qui n'étaient pas directement accessibles.

III. L'enquête auprès des publics

Lors de mon enquête, j'ai constaté que la notion de « satisfaction » était centrale pour les responsables de service de la Cité des sciences : « *est-ce qu'ils ont plutôt apprécié ou est-ce qu'ils étaient vraiment très contents ?* », me demande par exemple une employée chargée de la rédaction d'un bilan sur *Jeu Vidéo l'Expo*. La baisse des financements publics des institutions culturelles va de pair avec une attention accrue à la rentabilité des expositions. Lors des réunions de service auxquelles j'ai pu assister, il était par exemple fréquent de s'interroger sur les « *recettes propres* » que pouvait générer une exposition. L'étude conduite par la Cité des Sciences auprès des visiteu·r·se·s de *Jeu Vidéo l'Expo* reflète ces préoccupations. Portant sur la totalité de la visite d'Explora, le questionnaire administré aux visiteu·r·se·s comporte une partie réservée à *Jeu Vidéo l'Expo*. Il est demandé aux visiteu·r·se·s de noter l'exposition pour évaluer leur satisfaction.

De plus, en raison de ses missions de médiation des sciences et de la composition de son public (dont la moitié est constituée par les groupes scolaires), les objectifs pédagogiques sont au centre des préoccupations de la Cité des Sciences. L'apport éducatif de l'exposition anime les discussions entre les employé·e·s, d'autant plus que la dimension pédagogique du jeu vidéo suscite des débats mouvementés.

À partir de ces constats, et afin de ne pas créer une trop grande asymétrie entre l'observation des muséographes et celle des visiteu·r·se·s, j'ai réalisé une enquête reposant également sur l'observation et la conduite d'entretiens, et ne portant pas sur l'évaluation de connaissances acquises au cours de la visite. J'ai privilégié l'observation des activités au cours de la visite, et la prise en compte des significations que rapportent les visiteu·r·se·s lors des entretiens. Cette seconde partie de l'enquête s'est déroulée durant les 10 mois d'ouverture de *Jeu Vidéo l'Expo* et a pour but la réalisation d'une *ethnographie de l'exposition* (Véron & Levasseur, 1989), en relevant les comportements, les attitudes, les commentaires et les usages des visiteu·r·se·s.

Le parcours et l'utilisation des installations interactives

Dans une exposition plongée dans la pénombre, avec une prise de vue soumise à une autorisation préalable c'est la prise de note et les croquis qui ont été privilégiés, au détriment de la photographie ou de la vidéo, même si ces outils ont été utilisés ponctuellement. J'ai tout d'abord choisi d'observer directement les pratiques des

visiteu·r·se·s en situation, c'est-à-dire au cours de leur visite, à des périodes variées (vacances scolaires, semaine, week-end, visite scolaire, soirée).

Ces observations *in situ* ont pris deux formes. D'une part, je me plaçais durant plusieurs heures à proximité d'une installation, afin d'en observer les utilisations successives. Pour ces observations, j'ai choisi d'être attentive à plusieurs éléments : l'arrivée face à l'installation et les moments qui précèdent la manipulation de l'objet (tourner autour, chercher un cartel, lire un texte, observer quelqu'un utiliser l'objet...), la manipulation des objets, le rôle du corps dans celle-ci, les commentaires produits au cours de celui-ci, ainsi que les regards entre les visiteu·r·se·s en présence. En d'autres termes, j'ai essayé de prendre en compte les dimensions matérielle, corporelle et sociale de l'utilisation. L'observation des maniements successifs d'une même installation permet d'observer les interactions entre des visiteu·r·se·s qui ne se connaissent pas, lorsque certain·e·s, ayant utilisé et compris le fonctionnement d'une installation, l'expliquent à d'autres qui les découvrent à peine. L'observation d'une installation sur un temps long permet également de porter une attention particulière aux groupes de visiteu·r·se·s qui se forment autour des éléments de l'exposition et constituent une audience d'observateurs pour les visiteu·r·se·s en train d'utiliser une installation. C'est notamment l'articulation entre ces observateurs et les usages des visiteu·r·se·s qui m'a intéressée.

D'autre part, je me suis également intéressée au parcours des visiteu·r·se·s. La prise en compte du parcours pour étudier la pratique de visite des publics d'une exposition est notamment mise en œuvre par Véron & Levasseur (1989) à partir de l'étude d'une petite exposition de 150 m² organisée par la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou. Les auteurs s'attachent à dresser une typologie des modes de traversée de l'espace, selon le comportement des visiteu·r·se·s, par une observation systématique des parcours et des commentaires. Ces modalités d'appropriation de l'espace mettent au jour l'articulation entre la construction du sens, l'intentionnalité de visite ainsi que la place de la visite muséale dans les pratiques culturelles des individus.

Dans sa thèse de doctorat portant sur la pratique de visite muséale, Camille Jutant (2011) montre que pour les visiteu·r·se·s, sens et parcours sont liés : comprendre ce qui est donné à voir passe par la recherche d'un « ordre logique » de visite. L'auteure met au jour la double acception du terme « sens de l'exposition » et souligne l'articulation entre signification et orientation. Ces études soulignent l'articulation entre l'organisation spatiale et matérielle de la visite et les significations que les visiteu·r·se·s endossent.

Cependant, les parcours sont généralement étudiés au regard des arrêts devant les textes ou les objets : les déplacements d'un expôt à l'autre renseignent sur l'ordre « lecture » de l'exposition, et moins sur les activités qui se déroulent durant ces déplacements.

Dans l'espace de *Jeu Vidéo l'Expo*, j'ai suivi régulièrement des groupes de visiteu-r-se-s, durant une partie de leur parcours. Je cherchais notamment à observer les interactions entre les individus d'un même groupe, et à étudier l'articulation entre ces sociabilités et les usages constatés au cours de la visite. En plus de ces observations de « portions » de parcours, 9 parcours complets de visite, chronométré et annoté ont été effectués. Ceux-ci sont d'une durée de 20 à 125 minutes, pour une moyenne de 56 minutes, et concernent des groupes de 2 à 3 visiteu-r-se-s. 7 de ces groupes ont également été interrogés lors d'un entretien à la fin de la visite.

Ce que les suivis de parcours révèlent s'exprime avant tout par une difficulté méthodologique. Les études de parcours consultées (Mariani-Rousset, 2001 ; Véron & Levasseur, 1989 ; Vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001) rendent généralement compte de l'activité des visiteu-r-se-s par une série de trajectoires, claires et bien définies, linéaires, qui semblent ne jamais se recouper ou se superposer. Au contraire, les plans que j'ai utilisés pour suivre le parcours des visiteu-r-se-s ont vite été noircis de dizaines de lignes, qui, bien loin de se contenter d'un chemin d'une installation à l'autre jusqu'à la sortie, se trouvaient constitués de grandes traversées, de retours, de répétitions, de tours...

On peut en partie imputer ce résultat à l'organisation spatiale de l'espace, conçue pour un « parcours libre ». Cela est aussi lié à l'organisation de la visite de *Jeu Vidéo l'Expo*, majoritairement collective (famille, ami-e-s, couple, ces trois catégories majoritaires n'étant pas mutuellement exclusives). Cette configuration pose des problèmes méthodologiques, révélateurs des pratiques de visite, que les discours recueillis en entretiens laissent parfois dans l'ombre. Au bout d'un certain temps de visite, il existe autant de bifurcations qu'il y a d'individus dans le groupe, et il m'était alors impossible de suivre tous les parcours. Je sélectionnais alors un individu que j'observais en priorité, tout en essayant de noter ponctuellement la situation des autres membres du groupe dans l'espace de l'exposition.

Cela veut-il pour autant dire que la visite entre proches n'est que la somme de visites individuelles simultanées ? Bien au contraire, si l'idée que les proches le sont aussi d'une manière physique et matérielle est rapidement invalidée par les parcours effectifs, les séparations et les retrouvailles entre les membres du groupe se succèdent au cours de

l'observation. Si certains déplacements mènent d'une installation à l'autre, d'autres ont pour but la recherche d'un membre du groupe afin de montrer un expôt, de partager une partie, de discuter ou de l'informer d'un départ imminent. Plutôt qu'une visite au flux homogène, la visite entre proches est une succession de moments collectifs et de moments individuels, où la déambulation permet de relier les individus, d'échanger, de s'informer, de se réunir : toutes ces activités participent à la construction du sens de l'exposition... Les notes de suivi de parcours peuvent apparaître chaotiques pour l'observateur extérieur, mais leur articulation aux entretiens réalisés en fin de visite permettent de mettre en évidence la cohérence du parcours, du point de vue de l'individu et du groupe avec qui il visite. Ce suivi permet notamment d'observer la manière dont différents rôles, exprimés par les visiteu·r·se·s en entretien, se matérialisent au cours de la visite.

Les entretiens en fin de visite

Afin de compléter cette enquête, j'ai réalisé 26 entretiens en fin de visite avec des groupes de visiteu·r·se·s. Au total, 76 personnes ont été interrogées. L'entretien porte sur la visite de l'exposition et les activités qui y ont pris place, les motivations et modalités de visite et les attentes, ainsi que sur la relation des visiteu·r·se·s avec la pratique du jeu vidéo.

Les visiteu·r·se·s sont choisis aléatoirement, à la sortie de *Jeu Vidéo L'Expo*²⁸. D'une part, ils sont complétés par des discussions informelles avec les publics, avant et surtout après les entretiens. En effet, les publics interrogés s'avèrent généralement très curieux au sujet de l'exposition qu'ils ont visitée et de l'enquête qui est menée : qu'est-ce que les commissaires ont voulu dire ? Que voulait dire cette installation ? Comment utilise-t-on telle autre installation ? Que pensent les autres visiteu·r·se·s de l'exposition ? Et l'enquêtrice, qu'en pense-t-elle ? Et étudier les jeux vidéo à l'université, ça consiste en quoi ? Toutes ces discussions qui échappent au cadre de l'entretien permettent de compléter les informations récoltées sur l'expérience des visiteu·r·se·s, leurs modalités de visite, le rôle qu'ils estiment tenir en tant que public, et la relation qu'ils entretiennent avec la pratique du jeu vidéo.

D'autre part, de nombreuses discussions informelles avec les publics ont également eu lieu dans l'exposition, tout au long des dix mois d'ouverture. Seuls deux gardiens sont présents en permanence dans l'exposition. Identifiée par un badge aux couleurs de la Cité des Sciences, j'étais souvent perçue comme une employée de l'institution, ayant un rôle

²⁸ Parmi les entretiens réalisés, 7 groupes de visiteu·r·se·s ont également fait l'objet d'un suivi de parcours et ont donc été choisis aléatoirement dès l'entrée de l'exposition. Deux autres groupes ont été approchés à la suite de leur usage observé de l'installation *Communautés Créatives*.

différent de celui des agents d'accueil ou de surveillance (identifiés également par un uniforme), plus proche de celui d'une médiatrice. Il n'était donc pas rare que des visiteu·r·se·s viennent me questionner sur une installation. D'autres remarquaient que je notais beaucoup de choses et m'interrogeaient sur l'objet de mon enquête. Dans les deux cas, cela me permettait d'engager une discussion plus générale sur leur visite.

La durée des entretiens en fin de visite, se situant entre 4 et 27 minutes, m'amène à préciser les conditions de l'enquête²⁹. Toujours dans le cadre de cette convention stricte et afin de ne pas assimiler mon enquête à un travail non rémunéré, la Cité des Sciences m'accordait l'autorisation d'interroger les publics, mais ne participait d'aucune manière à l'enquête. En d'autres termes, je n'avais accès à aucun local, ni pour conduire les entretiens ni pour déposer mes affaires lorsque j'effectuais des observations de plusieurs heures.

Ne disposant pas de lieu où réaliser les entretiens, j'ai « bricolé » un espace avec l'environnement matériel de la Cité des Sciences : après une courte explication du projet de recherche, les visiteu·r·se·s étaient conduits sur des bancs attenants à l'exposition, situés dans un espace peu passant. La position assise invite les visiteu·r·se·s à « se poser » quelques instants, mais la situation matérielle n'est que peu propice aux entretiens au long cours : je suis tantôt debout, tantôt agenouillée au sol, un enregistreur à la main, mon sac et mon manteau posés au sol à côté des bancs. Ma propre posture ne privilégie pas la représentation d'un entretien à la temporalité longue. Bien qu'à l'écart, l'endroit demeure tout de même bruyant...

Outre ces conditions d'enquête, la durée des entretiens s'explique aussi par l'organisation matérielle des visites. Alors que je voulais recueillir des discours sur des usages précis ayant cours dans l'exposition, j'ai privilégié l'entretien en fin de visite plutôt que l'entretien à domicile, quelques jours ou semaines après la visite. Or, *Jeu Vidéo l'Expo* est située dans le bâtiment principal de la Cité des Sciences, qui présente un ensemble d'expositions. Le billet acheté pour visiter *Jeu Vidéo l'Expo* donne accès à l'ensemble de ces expositions. Généralement, lorsque l'on interroge les visiteu·r·se·s à la sortie de *Jeu Vidéo l'Expo*, ils n'en sont en réalité qu'au début de leur visite : il leur reste de nombreuses expositions à visiter, dans un délai maximum de quelques heures. Il leur est donc difficile d'octroyer plus d'une vingtaine de minutes à l'entretien, qui sont soustraites de leur temps de visite de la Cité des Sciences.

²⁹ Ces mêmes difficultés ont été soulignées par Christine Détrez, lors de son enquête auprès de jeunes visiteu·r·se·s de la Cité des sciences et de l'industrie (Détrez & Piluso, 2014).

Bien que les visiteu·r·se·s soient choisis de manière aléatoire, cette étude s'appuie sur la rencontre avec un type particulier de visiteu·r·se·s et en laisse d'autres de côté. Outre les refus, on peut citer aussi les visiteu·r·se·s non francophones, certains adultes accompagnés d'enfants, débordés par leurs déplacements et courant à la recherche des enfants dès la sortie de *Jeu Vidéo l'Expo*, ou encore les groupes scolaires.

À propos des groupes scolaires

En raison de l'importance du public scolaire, l'une des questions qui animait l'équipe était la réception du thème des jeux vidéo dans ce cadre : comment les professeur·e·s perçoivent cette thématique ludique ? La question de la prise en compte du public scolaire dans l'étude s'est posée, mais cette partie de l'enquête s'est avérée particulièrement difficile à mettre en place.

La Cité des sciences ne propose pas de visite guidée pour les groupes : les enseignant·e·s y conduisent leurs élèves, qui sont ensuite libres de parcourir le bâtiment à leur rythme, et se retrouvent à la sortie à une heure donnée. Suivre un groupe n'était donc pas matériellement possible et cette configuration rendait également laborieuse la conduite d'entretiens. Chargés de surveiller en permanence une trentaine d'adolescent·e·s éparpillés dans le bâtiment ou dans une exposition, il m'était impossible de solliciter les accompagnateurs et accompagnatrices pour les extraire de leur tâche le temps d'un entretien.

Observer l'animation scientifique « Jeux vidéo : la science prend les manettes », conçue par l'équipe de médiation et proposée tout au long de l'ouverture de *Jeu Vidéo l'Expo*, m'a permis d'identifier un moment de disponibilité pour interroger les enseignant·e·s. Une fois l'animation débutée, le rôle de « chef de groupe » était transmis au médiateur ou à la médiatrice en présence. Les enseignant·e·s s'asseyaient au fond de la salle pour 45 minutes de pause qui semblaient les bienvenues. Cela représentait une opportunité pour interroger les enseignant·e·s. Cette enquête devait être réalisée en silence, puisqu'elle était réalisée dans le même lieu et au même moment que l'animation scientifique.

J'ai donc tenté de distribuer un court questionnaire de dix questions aux enseignant·e·s. En raison des conditions de ma présence à la Cité des Sciences, cette méthode s'avérait très chronophage pour un résultat peu satisfaisant. Devant assurer seule la présentation, la

passation et la récupération des questionnaires, je devais contacter le service de médiation chaque semaine pour prendre connaissance des dates et horaires des animations réservées pour des scolaires. Avant chaque animation, je venais devant l'espace de médiation pour identifier les enseignant·e·s, leur présenter ma recherche, et leur donner un questionnaire à remplir. Je restais ensuite durant l'animation. Au terme des 45 minutes, je récupérais ensuite les questionnaires.

J'ai vite découvert que parmi les deux ou trois enseignant·e·s formant le groupe, un·e seul·e se trouvait à l'origine de la visite, et répondait de manière détaillée au questionnaire. Les autres ne remplissaient que partiellement le questionnaire, se considérant comme des surveillant·e·s et non comme des enseignant·e·s articulant la visite avec un projet pédagogique. À chaque animation de 45 minutes, je ne récupérais qu'un seul questionnaire exploitable. En une journée d'enquête, et selon les réservations, je ne récoltais pas plus de deux ou trois réponses à ce questionnaire. De plus, parmi les dix réponses récoltées, la totalité des enseignant·e·s ont refusé qu'un entretien approfondi ait lieu plus tard dans l'année.

Cette méthode ne me permettait pas d'avoir accès aux jeunes visiteu·r·se·s et n'interroge que l'enseignant·e. Cela risquait de renforcer la représentation des adolescent·e·s comme un « public captif » auquel on ne s'adresse qu'au travers de l'enseignant·e et du programme scolaire (Octobre, 2009).

De plus, pour les groupes scolaires, la réservation de l'animation scientifique ne va d'ailleurs pas nécessairement de pair avec la visite de l'exposition. Environ la moitié des groupes scolaires ont assisté à l'animation scientifique sans visiter *Jeu Vidéo L'Expo*. Si elle pouvait m'apporter des informations concernant les représentations du jeu vidéo que mobilisaient les enseignant·e·s, l'enquête menée lors de l'animation scientifique s'éloignait donc de l'étude de l'exposition.

En raison des contraintes temporelles et matérielles de l'étude, cette partie de l'enquête a été abandonnée afin de consacrer plus de temps aux observations *in situ* et aux entretiens en fin de visite avec les publics non scolaires, qui s'avéraient bien plus fructueux, et permettaient notamment d'interroger des enfants et adolescent·e·s en dehors du cadre scolaire.

PREMIÈRE PARTIE

Le jeu vidéo comme bien culturel : la constitution d'un « monde de l'art »

Le jeu vidéo est-il un art ? Cette question mobilise tant ses promoteurs que ses détracteurs. En janvier 2006, le premier numéro de *Games and Culture*, revue universitaire dédiée à l'étude des jeux vidéo, souligne la nécessité de construire un champ de *game studies*. James Paul Gee (2006) y écrit que les jeux vidéo constituent une nouvelle forme artistique, dont la complexité nécessiterait de nouveaux outils d'analyse. En 2010, le critique de cinéma Roger Ebert affirme sur son *blog* que « les jeux vidéo ne seront jamais de l'art³⁰ ». L'existence de règles et d'objectifs, qu'il juge constitutive du jeu vidéo, ne pourrait être compatible avec l'art. Il ajoute qu'aucun « grand artiste » ne s'est encore révélé dans le domaine. L'article reçoit 5160 commentaires de lecteurs et lectrices dont la majorité défend le statut artistique du jeu vidéo en soulignant les qualités esthétiques de telle ou telle production. Dans le même temps, certains producteurs et productrices jeux vidéo qu'ils définissent eux-mêmes comme artistiques [*art games*] se voient régulièrement contester le terme de « jeu vidéo » pour qualifier leur projet, en raison de l'absence de règles, d'objectifs ou de possibilité d'échec ou de victoire. Par ces discours de justification, les individus établissent des démarcations entre ce qu'ils estiment appartenir à leur monde et le reste, c'est-à-dire qu'ils tracent les contours de leur *monde social*.

Alors que nous étudions un monde de l'art en formation, le concept d'*artification* peut nous permettre de comprendre les processus que nous observons. Dans la postface de leur ouvrage (Heinich & Shapiro, 2012), les sociologues se demandent « *Quand y a-t-il artification ?* ». À propos du jeu vidéo, elles notent : « l'industrie du jeu vidéo est en train de développer sous nos yeux – à la marge bien sûr – des pointes d'artification, avec l'identification d'auteurs nominaux, la personnalisation et la cohérence des produits dus à un même auteur, l'émergence d'un discours théorique, et une certaine injonction à l'originalité³¹ ». L'artification consiste en un « processus de transformation du non-art en art, résultat d'un travail complexe qui engendre un changement de définition et de statut des personnes, des objets, et des activités³² ». Heinich et Shapiro soulignent la dimension contextuelle de l'art. L'artification est « la résultante de l'ensemble des opérations, pratiques et symboliques, organisationnelles et discursives, par lesquelles les acteurs s'accordent pour considérer un objet ou une activité comme de l'art. C'est

³⁰ Roger Ebert, « Video games can never be art », *Rogerebert.com* [en ligne] <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art> (consulté le 16.03.2016)

³¹ Nathalie Heinich et Roberta Shapiro, *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, EHESS, 2012, p.276.

³² *Ibid.*, p.20.

un processus qui institutionnalise l'objet comme œuvre, la pratique comme art, les pratiquants comme artistes, les observateurs comme publics, bref qui tend à faire advenir un monde de l'art³³ ».

Lorsque l'État prend progressivement en compte le jeu vidéo, il décrit ce domaine d'activité comme un art, les produits qui en sont issus comme des biens culturels, et les professionnels qui les conçoivent comme des artistes ou des auteurs. Une reformulation du jeu vidéo est à l'œuvre, et celle-ci s'opère dans les discours d'associations, de professionnels et de politiques, dans des textes de loi ou encore lors de débats dans différentes instances gouvernementales.

L'analyse qu'offre Becker des *mondes de l'art* semble s'appliquer au domaine du jeu vidéo. Il fait intervenir, dans son processus de production, de nombreux acteurs se coordonnant selon des conventions professionnelles, tant pour la création de son contenu que de ses supports. Des écoles offrent des formations aux pratiques, outils et méthodes de ce monde pour former les futurs participant-e-s à ce réseau de coopération. Le jeu vidéo dépend de marchands, d'éditeurs et de plateformes de distribution pour être diffusé et commercialisé, de festivals et de salons pour réunir ses publics, ou encore du soutien financier de l'État et d'autres structures pour être produit. La presse spécialisée émet un jugement sur les productions, et les nombreux travaux universitaires en *game studies* produisent, entre autres, des discours historiques et esthétiques sur le jeu vidéo. Ceux-ci forgent « l'argumentation qui justifie le sens et l'intérêt de toutes les activités déjà énumérées³⁴ ». Tous ces acteurs forment un réseau de coopération où chacun-e accomplit un travail indispensable à l'émergence et au maintien de ce monde.

Si l'on poursuit l'analyse du jeu vidéo comme monde de l'art, les magasins et les plateformes dématérialisées où il est commercialisé constituent un réseau de distribution et de diffusion central. Le phénomène d'exposition du jeu vidéo dans des institutions muséales semble alors constituer un réseau de diffusion nouveau et singulier. Tout comme dans les salons, les jeux vidéo exposés ne sont pas disponibles à la vente. Cependant, les salons s'articulent au réseau de distribution classique en présentant les nouvelles productions bientôt disponibles à l'achat et sont organisés par les éditeurs et distributeurs eux-mêmes. Comme on le verra, les expositions présentent des jeux vidéo non pas pour le caractère de nouveauté qu'ils représentent sur un marché, mais, selon les cas, pour l'intérêt

³³ *Ibid.*, p.21.

³⁴ Howard Becker, *Les mondes de l'art*, Flammarion, 1988, p.30.

historique, patrimonial, esthétique ou encore pédagogique dont on les estime porteurs. Par ailleurs, ces événements font intervenir d'autres acteurs (musées, conservateurs, commissaires d'exposition, etc.) dans le monde du jeu vidéo.

Comment cette diffusion s'organise-t-elle et quels acteurs participent à son émergence ? Cette première partie vise à étudier les conditions de possibilité de ces événements, qui nous permettront par la suite de situer le contexte dans lequel s'intègre la Cité du Jeu Vidéo, projet de lieu public et pérenne dédié à la culture vidéoludique, puis l'exposition temporaire qui en découle, *Jeu Vidéo l'Expo*. Il s'agit ici « de repérer les groupes d'individus qui coopèrent³⁵ » pour appréhender le réseau de coopération qui se déploie à partir du point d'intersection entre les jeux vidéo et les institutions muséales.

Le premier chapitre expose les conditions de possibilité de l'entrée du jeu vidéo au musée, et s'intéresse particulièrement aux politiques culturelles en faveur du jeu vidéo. Ce soutien met au jour une tension définitionnelle à propos du jeu vidéo : il est perçu comme un produit industriel et commercial, or, celui-ci doit être conforme à la définition de bien culturel pour que son financement entre dans le cadre du soutien à la création et à la culture, et non à un secteur industriel. Nous étudions les reformulations du jeu vidéo, ainsi que les acteurs qui construisent cette définition. Ces reformulations définissent certaines activités de conception comme « artistiques » et certaines identités professionnelles comme « auteurs » des jeux vidéo, laissant dans l'ombre les dimensions sociale et technique de la production.

Ces tensions définitionnelles identifiées, nous nous interrogeons sur la manière dont les institutions muséales s'approprient de manière effective le jeu vidéo. Le deuxième chapitre consiste en un état des lieux réalisé en France. Au sein des institutions muséales, le jeu vidéo endosse trois rôles : objet de patrimoine, porteur d'un témoignage historique. Œuvre contemporaine, exposée pour ses qualités esthétiques, et enfin, outil de médiation accompagnant la visite muséale pour la rendre interactive. Malgré la diversité des pratiques, on observe des régularités, en particulier une tension entre les objectifs pédagogiques des expositions, et la thématique du divertissement qu'induit le fait de jouer à un jeu vidéo au cours de la visite muséale.

Ainsi, la présence du jeu vidéo dans un Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI) semble opportune, puisque ces lieux s'appuient sur une logique

³⁵ *Ibid.*, p.59.

participative et interactive. Le troisième chapitre décrit la genèse de *Jeu Vidéo l'Expo* et plus précisément le travail de l'équipe en charge du projet pour accorder le format de l'exposition scientifique avec la thématique du jeu vidéo. Les dimensions divertissante et commerciale mais aussi le caractère privé de cette industrie, créent des tensions. Pour cela, l'équipe met en place des méthodes de travail dites « *typiques Cité des Sciences* ». Les muséographes ont fait le choix de ne pas produire ce qu'ils nomment « *un accrochage* ». L'exposition ne consiste pas en une sélection de jeux vidéo et de supports matériels issus du commerce, mis en vitrine ou à disposition du public. Au contraire, l'équipe récolte des savoirs sur le jeu vidéo, et conçoit ensuite des installations interactives qui assurent la médiation de ces savoirs. L'analyse de la mise en place du projet décrit les différents principes sur lesquels repose la production de ces installations interactives.

CHAPITRE 1

Construire un objet d'intervention publique. La formation des politiques culturelles en faveur du jeu vidéo

Ce premier chapitre étudie les conditions d'émergence du soutien que l'État apporte au secteur du jeu vidéo, qu'il définit comme un « *bien culturel* ». Nous repérons les divers acteurs (hommes et femmes politiques, professionnel·le·s du jeu vidéo, groupes d'intérêts) qui s'organisent, mobilisent des ressources et interagissent pour mener à bien la reformulation du jeu vidéo comme objet culturel et justifier la mise en place, puis le maintien, d'un soutien financier en faveur d'une industrie au titre de l'aide à la création et à la culture.

Par le soutien institutionnel et financier qu'il peut accorder aux productions ou les distinctions qu'il consacre aux professionnels, l'État, et plus précisément le ministère de la Culture et ses représentant·e·s, intègre le jeu vidéo dans l'espace des institutions culturelles. Les premières politiques publiques en faveur du jeu vidéo répondent à une crise industrielle du secteur et visent à soutenir financièrement des entreprises qui menacent de délocaliser leur activité dans des pays aux dispositifs financiers plus avantageux, comme le Canada. Le soutien public au jeu vidéo ne fait pas l'unanimité. D'une part, sa pratique engendre des « paniques morales³⁶ » portant sur la violence de ses contenus et sur sa pratique intensive, désignée comme une addiction (Mauco, 2008, 2012). Les médias, les politiques et des individus reconnus comme des figures d'autorité (spécialistes de la psychologie infantile, par exemple) produisent ces discours et participent à la controverse que représente le soutien public au jeu vidéo. Pour être accepté, le dispositif de soutien doit distinguer les jeux vidéo visés par les paniques morales de ceux que l'État finance : il s'inscrit donc, de manière indirecte, dans une politique de régulation.

³⁶ Discours soulignant la dangerosité hypothétique d'une pratique populaire (jeux vidéo, mangas, télévision, pornographie...) pour le jeune public qu'elle peut concerner (Cohen, 1972 ; McRobbie & Thornton, 1995).

D'autre part, l'aide aux entreprises du secteur du jeu vidéo par un État membre de l'Union Européenne risque de constituer une entrave à la concurrence. Pour obtenir dérogation, un tel dispositif suppose l'intégration du jeu vidéo dans la catégorie de l'exception culturelle³⁷. Sa mise en place s'accompagne de discours de justification, qui définissent le statut du jeu vidéo, de ses productions et de ses professionnels ou encore des processus usuels de création.

La première partie met en évidence l'intérêt de l'État pour les jeux vidéo et sa traduction en actions publiques diverses. Le jeu vidéo s'est peu à peu construit, puis normalisé, comme une catégorie d'intervention publique, c'est-à-dire comme un secteur d'activité faisant l'objet d'aides publiques. Le passage d'une politique de démocratisation culturelle à une politique de démocratie culturelle fait entrer les industries culturelles dans le champ d'action du ministère de la culture. La mobilisation collective de l'industrie du jeu vidéo pour interpeller le gouvernement permet de définir une situation de crise. L'action officielle en faveur des jeux vidéo s'accompagne d'une politique symbolique de reconnaissance, afin de la définir comme un soutien à la création et à la culture nationale. En 2010, une nouvelle politique symbolique assure le maintien et la pérennité de ce soutien officiel. Celle-ci s'accompagne d'enjeux patrimoniaux, qui soulignent la nécessité de la sauvegarde et de la mise en valeur de la création et identifient de nouveaux collectifs comme acteurs du soutien public au jeu vidéo. Dans un premier temps, la notion de culture sert de justification au soutien public d'une industrie en crise, une politique culturelle complète ces dispositifs et intègre le jeu vidéo dans la politique d'intervention publique du ministère de la Culture.

La seconde partie de ce chapitre met en évidence les représentations que ces actions publiques produisent sur l'activité de conception de jeux vidéo, et sur les concepteurs. Nous étudions la mise en place du crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV)³⁸, mesure centrale du dispositif d'aide au jeu vidéo, objet d'une controverse sur la définition du jeu vidéo comme un bien culturel. Le crédit d'impôt s'accompagne de critères d'évaluation du caractère

³⁷ Au sein de l'Union Européenne, un objet relevant de l'exception culturelle bénéficie du traitement réservé aux biens culturels : 'il peut être soutenu financièrement par un État, sans que cela soit considéré comme une entrave à la concurrence. Le terme de « bien culturel » distingue ces objets des autres biens et services, soumis quant à eux au libre échange.

³⁸ Le crédit d'impôt jeu vidéo permet aux entreprises françaises de déduire de leurs impôts 20 % des dépenses de création d'un jeu, dans la limite de 3 millions d'euros. Le jeu doit avoir un coût de production supérieur à 150 000 € et répondre des critères de contenus. Selon le CNC 45 projets ont été soutenus en 2008. Ce nombre a régulièrement baissé, pour atteindre 11 projets soutenus en 2011.

culturel des jeux vidéo et de l'application d'une politique des auteurs envers les concepteurs de jeu vidéo. Cette justification participe à tracer les contours de la dimension culturelle du jeu vidéo. La construction d'une nouvelle catégorie d'action publique s'accompagne de la définition d'un nouvel univers de pratiques et façonne des modèles de pratiques et des rapports spécifiques à celles-ci. La création d'une politique culturelle implique de sélectionner et de regrouper des pratiques liées au jeu vidéo : « définir cet univers de pratiques, c'est établir qu'il y a des pratiques culturelles et d'autres qui ne le sont pas. C'est prescrire en même temps que décrire³⁹ ». En nous penchant sur les critères d'évaluation et les discours auctoriaux qui accompagnent le crédit d'impôt, nous soulignons les régularités des discours portés sur le jeu vidéo et la manière dont ils mettent en valeur certaines productions et certaines identités professionnelles.

Le crédit d'impôt jeu vidéo constitue un cas d'école pour les chercheurs. Hugh Dauncey s'est intéressé à la prise en compte progressive du jeu vidéo par le ministère de la Culture français lors des débats autour du crédit d'impôt jeu vidéo (Dauncey, 2012). Aphra Kerr a étudié l'enquête ouverte par la Commission Européenne chargée de la concurrence lors de la mise en place du même dispositif et aux arguments des associations professionnelles et industrielles dans le secteur des jeux vidéo (Kerr, 2013).

Ces études rendent compte de l'attitude du ministère de la Culture face aux industries culturelles et les tensions inhérentes à l'intégration d'un nouvel objet dans la définition étatique de « la culture » (Looseley, 1997, 2011). L'étude des débats et commentaires qui entourent l'examen du dispositif par la Commission Européenne, dans une approche socio-économique, montre que les actions et prises de position d'entreprises multinationales s'articulent avec des contextes politiques et économiques locaux. Aphra Kerr s'intéresse à la manière dont la Commission Européenne et l'industrie européenne des jeux vidéo façonnent une politique publique française. La mise en débat du crédit d'impôt jeu vidéo permet d'observer des associations d'éditeurs, de concepteurs, des entreprises et des institutions publiques et privées interagir pour créer un discours émergent sur le soutien du jeu vidéo et sa reconnaissance comme un bien culturel. Kerr souligne l'importance des statistiques et des précédents juridiques pour ces débats et, au contraire, l'absence de prise en compte de travaux académiques.

Ces travaux soulignent l'usage stratégique du terme « culture » et l'importance des « critères culturels » mis en place pour la validation du crédit d'impôt. Le contexte national

³⁹ Vincent Dubois, *La politique culturelle*, 2012, p.431.

est central, en particulier l'attitude des pouvoirs publics chargés de la culture et leur rapport aux industries culturelles. Au Royaume-Uni, Aphra Kerr note l'absence du terme « culture » dans les discours des associations de professionnels, qui préfèrent s'exprimer sur les thèmes de l'innovation et entrepreneuriat, thèmes promus par le *Department of Culture, Media, and Sport* (DCMS), institution publique dont les prérogatives incluent le jeu vidéo, au titre des industries créatives. Il est donc nécessaire d'étudier le contexte spécifique français et, plus généralement, l'attitude de l'État face aux industries culturelles et au jeu vidéo, afin de comprendre comment les politiques publiques françaises articulent les jeux vidéo et les enjeux inhérents à la définition de « bien culturel ».

Encadré n° 2. L'industrie et la pratique du jeu vidéo en France

Dans l'industrie du jeu vidéo, qui émerge au début des années 1970 Zackariasson et Wilson (2012), les acteurs endossent différents rôles : conception de jeu, production de *middlewares*, édition, marketing et communication, distribution, revente, achat et utilisation... Nous détaillons ici quelques activités clés de cette industrie.

La conception (ou « *développement* ») **de jeu vidéo** peut relever de l'activité d'une personne seule ou d'une équipe de dizaines voire de centaines de personnes, aux compétences variées. Le Diberder estime que la taille standard d'une équipe de conception est passée d'une soixantaine de personnes dans les années 1990 à environ 400 au début des années 2000 (Le Diberder, 2012). Ces acteurs assurent des activités de design, de prototypage, de pré-production, de production et de test (Kerr, 2006) et sont regroupés dans une même entreprise, que l'on appelle fréquemment « studio de jeu vidéo » et qui peut être indépendante des entreprises éditrices de jeux vidéo, ou intégrée à l'une d'elles. En France, ÈRE Informatique, créée en 1983, est l'une des premières entreprises du domaine. On estime que la programmation d'un jeu représente 24 % des coûts de production, auxquels il faut ajouter 9 % d'achat de logiciels et de matériels. 14 % des coûts de production sont des coûts de gestion. Enfin, 53 % des coûts de production sont répartis dans le poste généralement appelé « création », qui englobe game design, level design, graphismes, sons, scénario, etc. (Le Diberder & Le Diberder, 2002)

L'édition de jeux vidéo est une activité intermédiaire entre le studio et les usager·e·s. Des concepteurs et conceptrices peuvent vendre ou diffuser gratuitement leur jeu à partir de plateformes en ligne. Dans l'industrie, l'activité d'édition est plus souvent assurée par une entreprise éditrice, qui constitue un catalogue de jeux. Le modèle économique majoritaire des jeux vidéo est en effet basé sur l'*économie du hit* ou la « dialectique du tube et du catalogue » (Miège, 2000 ; Perticoz, 2011) : un jeu à gros budget (*jeu AAA*) est produit pour être en tête des ventes. Les bénéfices de ce « hit » permettent à la fois de rembourser ses coûts de production ainsi que les autres jeux édités ayant connu moins de succès. Afin d'assurer ce succès, les éditeurs préfèrent généralement créer la suite d'un jeu, plutôt que de créer une nouvelle « licence ». En 2012, seules des suites de franchises à succès figurent parmi les 5 meilleures ventes de jeux vidéo en France (Gfk – CNC). Les éditeurs adaptent les jeux vidéo conçus à ce qu'ils estiment être les tendances du marché. L'éditeur prend souvent en charge les frais de production des jeux et assurent l'acquisition de propriété intellectuelle pour les nouveaux jeux, il assure également la communication et le marketing. Les éditeurs sont généralement de grandes entreprises internationales, américaines ou japonaises, hormis Ubisoft, multinationale française.

La **distribution des jeux** consiste à faire parvenir les jeux sur *support physique* auprès des revendeurs. Il existe aujourd'hui de plus en plus de *plateformes de vente* en ligne (comme la plateforme Steam de l'entreprise Valve), où l'on peut acquérir une version *dématérialisée* d'un jeu. Certains éditeurs, également consociers (fabricants de consoles de jeux vidéo) possèdent leur propre plateforme de vente en ligne, comme Sony et le *Playstation Store*, Microsoft et le *Xbox Live* ou encore Nintendo et le *Nintendo eShop*.

Les **consociers** sont des entreprises puissantes constituant un oligopole : Nintendo (Japon), Sony (Japon) et Microsoft (États-Unis). Ils entretiennent des rapports de pouvoir qui leur sont favorables, avec les entreprises éditrices de jeux vidéo qui, à leur tour, peuvent exercer un pouvoir sur les entreprises conceptrices de jeux vidéo. Le contrôle de l'industrie repose sur un très petit nombre

d'entreprises (Kerr, 2011). Les consoliers bénéficient des ventes de leurs consoles et des ventes des jeux dont ils sont les éditeurs et dont ils peuvent avoir l'exclusivité. Ils perçoivent aussi les royalties (jusqu'à 20 % du prix de vente TTC d'un jeu) que les autres entreprises d'édition payent pour éditer un jeu pour une de leur console, ainsi que les bénéfices de l'accès aux outils de conception spécifiques à une console, vendu aux entreprises conceptrices de jeux. Nintendo, Sony et Microsoft cumulent donc les rôles de consolier, de diffuseur, de revendeur, d'éditeur et, parfois, de concepteur de jeux vidéo. Aucune entreprise française ne fabrique des consoles. On estime que les jeux vidéo pour console représentent entre 60 et 70 % du marché total des jeux vidéo (Gfk – CNC). En 2001, le taux d'équipement des foyers français en console de jeux est de 33,6 % (Insee). Celui-ci est de 50,6 % en 2012 (Gfk – Médiamétrie – CNC). Le marché des jeux vidéo reste marqué par les consoles de jeux vidéo, qui fonctionne par cycles de renouvellement des consoles de jeu : chaque cycle correspond à une « génération » de supports matériels. Le début des années 2000 représente ainsi la 6^e génération de consoles, tandis que la 8^e génération débute durant l'année 2011.

En 1999, 61 % des 8-19 ans déclaraient jouer aux jeux vidéo. En 2001, le jeu vidéo représente un marché de 700 millions d'euros en France et les Français achetaient près de 21 millions de jeux vidéo par an. Environ 11 % de ces produits étaient réalisés en France. De manière similaire, les entreprises françaises du secteur exportent plus de 80 % de leur production (Le Diberder & Le Diberder, 2002). En 2001, les entreprises Microsoft, Nintendo et Sony, ainsi que l'entreprise éditrice Electronic Arts (États-Unis) réalisaient 31 % des ventes de jeux vidéo du marché français. En 2001, la création de jeux vidéo représentait environ 1500 emplois en France, répartis en une vingtaine de métiers et dans une centaine d'entreprises.

À la fin des années 2000, le jeu vidéo représente en Europe une industrie en pleine croissance, vectrice d'emploi et de croissance économique, qui joue un rôle dans d'autres marchés liés aux technologies, comme les ordinateurs ou les téléphones mobiles. En 2009, on estime à 114 le nombre de studios de création de jeux vidéo en France, ce qui représente environ 2500 employé-e-s (Zackariasson & Wilson, 2012). Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) estime que le jeu vidéo génère en France 23 000 emplois directs et indirects, dont 3000 dans la production de jeux vidéo, répartis dans 350 sociétés françaises. En 2012, les jeux vidéo édités par des entreprises étrangères totalisent 93,2 % des volumes vendus en 2012, contre 6,8 % pour les jeux produits par des entreprises françaises. En 2012, près de 98 % des 11-17 ans et environ 95 % des 18-24 ans déclarent avoir joué aux jeux vidéo au cours des douze derniers mois (Rufat, Coavoux, Berry, & Ter Minassian, 2013).

I. La construction du jeu vidéo comme catégorie d'intervention de la politique étatique française

La présence de lois et de dispositifs juridiques et financiers mis en place spécifiquement pour ce secteur, antérieurs aux expositions, marque sa prise en compte par les institutions publiques et culturelles. L'analyse des politiques publiques favorisant ce domaine permet de contextualiser notre étude dans un cadre qui tient compte des enjeux de reconnaissance du jeu vidéo au sein de différentes institutions publiques. Nous considérons la politique culturelle comme un fait social où se jouent différents rapports de pouvoirs et qui « peut être considérée comme l'enregistrement et la symbolisation d'un état de ces rapports multiples à un moment donné de leur histoire⁴⁰ ».

1. L'orientation progressive du ministère de la Culture vers les cultures populaires et les NTIC

Une politique étatique de la culture émerge à partir du début de la Vème République, et se précise avec la création, en février 1959, du ministère des Affaires culturelles par Charles de Gaulle, avec à sa tête André Malraux. Les missions du ministère sont définies :

Le ministère chargé des affaires culturelles a pour mission de rendre accessibles les œuvres capitales de l'humanité, et d'abord de la France, au plus grand nombre possible de Français ; d'assurer la plus vaste audience à notre patrimoine culturel, et de favoriser la création des œuvres d'art et de l'esprit qui l'enrichissent

La politique culturelle défendue par Malraux vise l'égal accès des biens culturels à l'ensemble de la population française. Cette politique concerne les productions de la culture dite légitime (beaux-arts, théâtre, ou opéra par exemple). Les industries culturelles (télévision, bande dessinée, musique populaire) sont perçues comme menaçant la visibilité de ces biens. Les politiques culturelles mises en place sont parfois décrites comme des outils de résistance et de défense face à ces industries (Looseley, 1997).

Avec la démission de Malraux en 1969, diverses critiques de la politique étatique de la culture et de l'acception même du terme de « culture » émergent durant la décennie 1970. Cette critique se nourrit des enquêtes du Service des études du ministère, qui évaluent cette première décennie de politique étatique. Ces dernières soulignent l'échec de la

⁴⁰ *Ibid.* p.428.

démocratisation culturelle. L'ouvrage *L'amour de l'art* (Bourdieu & Darbel, 1969), étude sociologique des publics des musées français, remet en cause la politique de démocratisation culturelle en indiquant que les musées sont majoritairement fréquentés par les classes sociales les plus favorisées. Les auteurs mettent au jour les conditions sociales qui rendent possible l'expérience esthétique du goût, jusqu'ici présenté comme inné. Ils indiquent : « les musées trahissent, dans les moindres détails de leur morphologie et de leur organisation, leur fonction véritable, qui est de renforcer chez les uns le sentiment de l'appartenance et chez les autres le sentiment de l'exclusion⁴¹ ». Cette critique des institutions s'accompagne d'une remise en cause de la définition même du terme de culture tel qu'il est entendu par les missions du ministère, au profit d'une définition dite anthropologique, qui considère la culture comme l'ensemble des modes de vie (De Certeau, 1974). Parallèlement, la première grande enquête sur les pratiques culturelles des Français publie ses résultats. Celle-ci s'intéresse aussi aux usages de la télévision, de la musique enregistrée, des salles de cinéma, des concerts de musique rock et de jazz ou encore de la presse écrite quotidienne. Elle souligne la pluralité des pratiques de la population française. Néanmoins, ce n'est qu'en 1981 que les missions du ministère évoluent vers une définition dite anthropologique de la culture, qui porte une attention aux modes de vie et aux activités, et non plus seulement aux œuvres reconnues.

Entre 1969 et 1981, pas moins de dix ministres de la Culture se succèdent, dont les fonctions ne dépassent jamais les trois ans. La nomination de Jack Lang en 1981 au ministère de la Culture marque une rupture flagrante⁴², avec l'arrivée au pouvoir d'un gouvernement socialiste après vingt-trois années de gouvernements de droite. La politique du gouvernement s'appuie sur une critique des précédents dirigeants et une volonté de rupture. Le gouvernement socialiste entend reconnaître le droit aux différences culturelles et la politique culturelle de Lang s'inscrit dans cet objectif de diversité (Rouot, 2005). Le nouveau gouvernement s'oppose à la politique de Malraux de « démocratisation culturelle » qui « vise à diffuser plus largement le goût de la "haute" culture (...) défend une notion conventionnelle de la qualité en art et contribue à une plus grande

⁴¹ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'Amour de l'art*, 1966, p.165.

⁴² On note un intérêt croissant pour les industries culturelles au cours de la décennie 1970. En 1978, Augustin Girard, chef du Service des études et recherches du ministère de la Culture note la stagnation de la fréquentation des institutions culturelles. Ce constat est mis en regard avec « la multiplication des contacts entre les œuvres et le public grâce à des produits culturels industriels ». La démocratisation culturelle passerait plus par les industries culturelles que par l'action de l'État et ces dernières doivent donc être prises en compte, qu'il s'agisse d'en faire « des supports pour leur politique culturelle, soit (...) à contrôler les effets négatifs de ce développement du marché ».

homogénéité⁴³ ». Lang propose une politique de « démocratie culturelle », qui repose « sur une acception pluraliste de la qualité en art, et soutient tout. Elle contribue automatiquement à une plus grande diversité⁴⁴ ». Cette politique consiste à « soutenir toute forme de “culture” plébiscitée par une fraction importante de la population⁴⁵ », au contraire de la politique de démocratisation, qui défend « une idée intellectuelle de l'art, et du grand art, et essay[e] de la faire accepter et apprécier par un public plus vaste⁴⁶ ». Ces différences s'expriment par l'attribution de nouvelles missions au ministère de la Culture. Celles-ci mentionnent les pratiques culturelles et artistiques de la population française et fait disparaître le terme « d'œuvre capitale » :

Le ministère de la Culture a pour missions : de permettre à tous les Français de cultiver leur capacité d'inventer et de créer, d'exprimer librement leurs talents et de recevoir la formation artistique de leur choix ; de préserver le patrimoine culturel national, régional, ou des divers groupes sociaux pour le profit commun de la collectivité tout entière ; de favoriser la création des œuvres d'art et de l'esprit et de leur donner la plus vaste audience ; de contribuer au rayonnement de la culture et de l'art français dans le libre dialogue des cultures du monde⁴⁷

Le budget du ministère est doublé. Lang participe à la création de plusieurs espaces et événements liés aux industries culturelles : fête de la musique et du cinéma, construction de Zéniths pour la musique rock, promotion des arts décoratifs (mode, design et publicité), festival dédié au hip-hop, exposition de tags dans les musées des beaux-arts, aide à la création du Centre national des arts du cirque, ou encore création d'un centre national de la bande dessinée à Angoulême. Cette politique culturelle et économique marque l'extension du domaine de la culture promue par le ministère à des domaines « populaires » ou de « divertissement » (Looseley, 1997, 2011). Le ministre est critiqué pour cette politique de « l'inflation du culturel », qui se traduit par « la prise en compte d'un nombre croissant d'objets sociaux au titre de leur dimension “culturelle”⁴⁸ ». Le rôle du ministère envers les pratiques populaires se modifie : la politique culturelle française « comprend désormais des stratégies de réhabilitation et devient explicitement un moyen de légitimation culturelle et/ou de légitimation sociale par la culture⁴⁹ ». À partir de 1981, le ministère prend part aux processus de légitimation culturelle et en devient un acteur

⁴³ Howard Becker, *op.cit.*, p.199.

⁴⁴ *loc.cit.*

⁴⁵ *loc.cit.*

⁴⁶ *loc.cit.*

⁴⁷ Décret n° 82-394 relatif à l'organisation du ministère de la Culture

⁴⁸ Vincent Dubois, *op.cit.*, p.393.

⁴⁹ *Ibid.*, p.392.

important.

Cette prise en considération des industries, au titre de leur dimension culturelle, permettra par la suite au jeu vidéo de bénéficier de l'aide des politiques publiques. Durant la décennie 1980, des entreprises conceptrices jeux vidéo voient le jour, comme Ère Informatique (1983), première société française dédiée à l'édition de jeux vidéo, Ubisoft (1986) ou encore Infogrames (1983). En 1989, le Fonds d'Aide aux Éditions Multimédia est créé à l'initiative du ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie et du ministère de la Culture et de la Communication. Il est géré par le Centre National de la Cinématographie et soutient des projets éditoriaux en ligne ou sur supports optiques (principalement CD-ROM) innovants (Bourgoin, 2013).

Lang développe une politique en faveur des nouvelles technologies de l'information et de la communication, et notamment l'audiovisuel et les ordinateurs, perçus comme des moyens d'accès à la culture. Il crée Octet, agence pour la culture par les nouvelles technologies de communication qui initie en 1985, une « consultation jeux informatiques⁵⁰ » auprès des concepteurs et des éditeurs de logiciels pour la mise en valeur du patrimoine et des monuments historiques.

Dix ans plus tard, la première collaboration entre l'entreprise de développement de jeux vidéo Cryo (anciennement Ère Informatique) et la Réunion des Musées Nationaux est diffusée. Il s'agit de *Versailles* (1996), jeu d'énigme sur ordinateur qui met en scène le château de Versailles et son histoire. Au total, la collaboration entre la RMN et Cryo permet de produire 9 jeux. En 1999, Philippe Ulrich, concepteur de jeux et fondateur de Cryo, reçoit l'insigne de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres. Cryo participe également, avec Canal + Multimédia (sous l'impulsion d'Alain Le Diberder, directeur des nouveaux programmes), à la production du *Deuxième Monde* (1997), où des usager·e-s peuvent créer leur avatar et parcourir une modélisation 3D de la ville de Paris pour interagir entre eux. Ces collaborations marquent un intérêt croissant pour le jeu vidéo.

⁵⁰ Ministère de la Culture, Conseil de la Recherche. *Lettre de la recherche n° 0*, janvier-février 1985 [en ligne] <http://www.culturecommunication.gouv.fr/var/culture/storage/lettre-recherche/cr00.pdf> (dernière consultation le 02.04.15)

2. Inscrire les difficultés économiques des professionnels du jeu vidéo dans l'agenda politique : transformer le jeu vidéo en problème public

On peut dater l'émergence d'une politique publique en faveur du jeu vidéo au début des années 2000, lorsque Catherine Tasca, ministre de la Culture, commande aux frères Le Diberder le premier rapport officiel portant sur les jeux vidéo. Publié en 2002, il fait un état des lieux du secteur en France, et souligne sa grande part d'exportation, ses succès internationaux et les quelques achats de studios étrangers par des entreprises françaises. Le rapport souligne l'absence de structure publique dédiée au soutien et au financement du jeu vidéo, et l'absence de cadre juridique (notamment au regard du droit d'auteur) pour la création de jeux vidéo en tant que produits culturels⁵¹. Ce rapport intervient dans une situation de crise : entre 2001 et 2003, 14 sociétés de jeu vidéo déposent le bilan. Entre 2000 et le premier semestre 2002, il y a eu plus de dépôt de bilan qu'entre 1990 et 2000⁵². En 2002, l'industrie se mobilise via le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, créé en 1995), qui représente les entreprises éditrices de jeux vidéo et demande à rencontrer le gouvernement. Un nouveau syndicat, l'APOM (Association des producteurs d'œuvres multimédia), se forme à l'initiative des entreprises conceptrices de jeux vidéo, et compte parmi ses co-fondateurs Alain Le Diberder. La même année, un collectif de concepteurs de jeux vidéo lance un appel au gouvernement par le biais d'une liste de propositions signées par plus de 3000 personnes, demandant la considération du jeu vidéo comme œuvre culturelle afin que son taux de TVA soit abaissé à 5,5 %, la création d'un statut spécifique aux concepteurs de ce secteur ou encore la reconnaissance du jeu vidéo comme vecteur de diffusion de la création française.

En novembre 2002, le Premier ministre Jean-Pierre Raffarin se rend dans les locaux de Darkworks, entreprise française conceptrice de jeux vidéo, dirigée par Antoine Villette, co-fondateur et président de l'APOM. Il y annonce l'extension de dispositifs déjà existants (FAEM, et RIAM, Réseau pour la recherche et l'Innovation en Audiovisuel et Multimédia). Le 2 avril 2003, l'APOM remet au Premier ministre une liste de « dix propositions pour le développement durable de l'industrie des loisirs électroniques en France ». Le syndicat demande à nouveau la création d'un statut juridique adapté aux concepteurs, la création d'une école de jeux vidéo, d'un festival européen, mais également la création de fonds

⁵¹ Le Diberder, Alain et Frédéric, *La création de jeux vidéo en France*, ministère de l'Industrie, La Documentation Française, 2002

⁵² *Ibid.*

spécifiques pour les jeux vidéo. Le 19 avril 2003, Raffarin inaugure la Cité du numérique du Futuroscope, un pavillon entièrement consacré au jeu vidéo, réalisé en partenariat avec des entreprises du secteur comme Microsoft, Thomson ou Infogrames⁵³. Lors du discours d'inauguration, Raffarin annonce un « plan de soutien à l'industrie du jeu vidéo » qui prévoit la création future d'une école nationale à Angoulême, et la création de trois fonds d'investissement de proximité pour les régions Poitou-Charentes, Rhône-Alpes et Nord Pas-de-Calais, dédiés au jeu vidéo. Deux nouveaux rapports sont commandés : Fabrice Fries, conseiller référendaire à la Cour des comptes, a la charge d'une mission d'étude et de propositions pour la création d'un système de financement adapté aux jeux vidéo⁵⁴. Michel Averous, Président honoraire de l'Université Montpellier 2, doit réfléchir à la création d'une formation pour les professionnels du jeu vidéo.

Ces deux rapports sont remis en janvier 2004. Dès la rentrée 2005, le DESS jeux vidéo et médias interactifs du Conservatoire National des Arts et Métiers, créé en 2001, devient un Master divisé en six spécialités au sein de l'Enjmin, École nationale du jeu et des médias interactifs, dirigée par Stéphane Natkin. Le rapport Fries (2003) attire l'attention des politiques sur l'état de l'industrie du jeu vidéo en énumérant les pertes d'effectifs, les délocalisations et la concurrence du Canada. Cinq mesures sont préconisées : la création d'un fonds de production, l'accès du secteur du jeu vidéo au dispositif d'aide à la recherche et à l'innovation, l'aide au financement et à l'obtention de prêts et la création d'un contrat de travail adapté aux rythmes de production du secteur (un contrat de projet s'arrêtant une fois le projet abouti, au détriment du contrat à durée indéterminée). Enfin, la mise en place d'un crédit d'impôt jeu vidéo, sur le même modèle que le crédit d'impôt cinéma, est la mesure fiscale centrale de ce rapport, qui devrait à la fois bénéficier aux studios français et convaincre les studios étrangers de venir produire en France.

Durant les années 2000, le jeu vidéo est construit comme un domaine d'intervention des politiques étatiques, par l'activité de groupes d'intérêt représentant le secteur (APOM et SELL) et militant pour la reconnaissance de leur activité. Cette intervention prend tout d'abord la forme d'une extension de dispositifs existants au domaine du jeu vidéo. Dans leurs discours, les journalistes, les représentants politiques et les professionnels du jeu

⁵³ Jean Roquecave, « La Cité du numérique inaugurée au Futuroscope » *Les Échos*, 18.04.03 [en ligne] http://www.lesechos.fr/18/04/2003/LesEchos/18891-20-ECH_la-cite-du-numerique-inauguree-au-futuroscope.htm

⁵⁴ Archives de l'action de l'État pour le développement de la société de l'information. *Mission d'étude et de propositions en vue d'établir un système de financement adapté au secteur des jeux vidéo*. 25.07.03 [en ligne] <http://archives.internet.gouv.fr/archives/article2a9f-24898.html>

vidéo, mobilisent largement les champs lexicaux du danger et de l'urgence : l'industrie française est « *en sursis* », « *exsangue* ». Cette situation catastrophique est constamment accompagnée d'une comparaison avec le Canada et ses politiques publiques, terre d'exil qui offrirait une situation idyllique. Ce récit soutient la nécessité d'une action, par la forme d'une histoire causale qui propose une représentation simple d'un problème complexe afin de le rendre suffisamment compréhensible pour justifier l'action. Il permet d'objectiver une action et de la rendre indépendante des préférences et des opinions d'un acteur. L'expatriation des créateurs et la délocalisation des entreprises sont par exemple exprimées en termes de contrainte et d'absence de choix. La concurrence du Canada et la fuite des entreprises françaises vers ce pays constituent alors un récit de politique publique qui justifie une action étatique en faveur du secteur du jeu vidéo.

En 2005, Dominique de Villepin, Premier ministre, visite les studios de l'entreprise Ubisoft et annonce la mise en place d'un crédit d'impôt jeu vidéo pour 200, première mesure financière dédiée spécifiquement au jeu vidéo. Il est pour la première fois accompagné par un ministre de la Culture, Renaud Donnedieu de Vabres, marquant le début d'une coopération pour la création de dispositifs en faveur du jeu vidéo.

Le crédit d'impôt jeu vidéo est étudié par le Sénat⁵⁵ sous la forme de trois amendements (n° 151, 186 rectifié *bis* et 216 rectifié) au projet de loi de finances rectificative pour 2006. Il est également étudié par la Commission chargée de la concurrence de l'Union Européenne. La même année, l'Assemblée nationale accueille des débats sur les politiques publiques en faveur du jeu vidéo lors d'un colloque intitulé « quelle politique pour les jeux vidéo ? » sous la présidence de Patrice Martin-Lalande, député de Loir-et-Cher, coprésident du groupe d'études sur l'Internet, rapporteur spécial de la commission des finances pour les médias. Les trois enjeux de ce colloque sont la reconnaissance culturelle du jeu vidéo, le statut des concepteurs au regard du droit d'auteur ainsi que la protection de l'enfance par rapport aux contenus des jeux vidéo.

Le 20 décembre 2006, le Sénat se prononce sur la mise en place du crédit d'impôt jeu vidéo. Jacques Valade, président de la commission des affaires culturelles souligne que « l'objet de ces amendements est de reconnaître la contribution culturelle et artistique de

⁵⁵ Sénat, Direction de la séance, *Amendement au Projet de loi de finances rectificative pour 2006, 1ère lecture* [en ligne] http://www.senat.fr/amendements/2006-2007/105/Amdt_151.html (consulté le 16.03.2016)

ce secteur⁵⁶ ». Ces amendements sont rejetés⁵⁷. Les raisons de ce rejet, évoquées tant par Philippe Marini, rapporteur général de la commission que par Jean-François Copé, ministre délégué au budget, concernent principalement le fait que la Commission européenne n'est pour le moment pas favorable au crédit d'impôt, et qu'il serait préférable d'attendre les résultats de son enquête, prévus quelques mois après ce vote. Par ailleurs, la « niche fiscale » que représente cette aide est l'objet d'une controverse, puisque, selon Philippe Marini, celle-ci représenterait plusieurs millions d'euros et « bénéficierait essentiellement à cinq ou six entreprises ». Le rejet de ces amendements serait une manière d'assurer l'équilibre budgétaire et de ne pas créer une situation de conflit avec la Commission Européenne. Si la dimension culturelle des jeux vidéo est soulignée par les promoteurs du projet, les partisans de son rejet ne l'évoquent pas, et la « légitimité culturelle » attribuée ou non au jeu vidéo n'est pas l'objet d'un débat officiel.

L'amendement permettant de mettre en place ce crédit d'impôt est adopté par l'Assemblée Nationale le 31 janvier 2007, dans le cadre du projet de loi sur la télévision du futur. L'application du CIJV n'est pas immédiate : la commission chargée de la concurrence de la Commission Européenne donne son accord à la fin de l'année 2007. Les aides publiques versées aux entreprises publiques ou privées par les États membres de l'Union Européenne sont soumises au régime du droit communautaire de la concurrence. Certaines dérogations à ce principe existent. C'est le cas pour le crédit d'impôt jeux vidéo qui doit prouver sa compatibilité avec la dérogation culturelle, c'est-à-dire, « les aides destinées à promouvoir la culture et la conservation du patrimoine, quand elles n'altèrent pas les conditions des échanges et de la concurrence dans la Communauté dans une mesure contraire à l'intérêt commun⁵⁸ ». Le crédit d'impôt jeu vidéo est donc présenté comme un projet en faveur « d'œuvres culturelles ». Or, la notion de « dimension culturelle » qui confère l'éligibilité est source de doutes pour la commission européenne⁵⁹, qui perçoit ce crédit d'impôt comme un « instrument de politique industrielle en faveur du secteur du jeu vidéo ». Cette dernière désire s'assurer que « cette mesure ne pourra promouvoir que d'authentiques projets culturels » : l'un des enjeux de ce projet de crédit d'impôt est donc de faire entrer le jeu vidéo dans le domaine de l'exception culturelle.

⁵⁶ Sénat, *Séance du 19 décembre 2006 (compte rendu intégral des débats) page 7* [en ligne] <http://www.senat.fr/seances/s200612/s20061219/s20061219006.html#section5932> (consulté le 18.03.2016)

⁵⁷ 329 votants, 306 suffrages exprimés, 122 pour l'adoption des amendements, 184 contre.

⁵⁸ Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne, art.107, paragraphe 3.

⁵⁹ Neelie Kroes, membre de la commission chargée de la concurrence, citée par Sebastien Delahaye, « Jeux vidéo : la commission européenne se penche sur le crédit d'impôt », *Ecrans.fr*, [En ligne], 22.11.2006, <http://www.ecrans.fr/Jeux-video-la-Commission.html> (page consultée le 25 octobre 2012)

Les réticences européennes donnent lieu à deux initiatives de la part du gouvernement français : la reconnaissance de concepteurs de jeux vidéo par le ministère de la Culture, par la remise d'insignes de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres, et la mise en place de critères culturels pour juger les projets candidats au crédit d'impôt. Cette première mesure gouvernementale en faveur du jeu vidéo marque ainsi l'entrée du jeu vidéo dans les domaines de compétences du ministère de la Culture et par là même, de sa prise en compte par le gouvernement français au titre de sa dimension culturelle.

Le 29 mai 2008, François Fillon, alors Premier ministre, se rend à nouveau au studio Darkworks pour annoncer la mise en vigueur officielle du crédit d'impôt jeux vidéo. La même année, le Fonds d'Aide aux Œuvres Multimédia (FAEM) est renommé Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV). Il est toujours géré par le CNC et propose trois dispositifs d'aide pour la création de jeux vidéo. Pour le jeu vidéo, la décennie 2000 est une période de reconnaissance et de normalisation en tant que catégorie d'intervention des politiques publiques. En 2009, la nomination de Frédéric Mitterrand comme ministre de la Culture marque une nouvelle prise en compte du jeu vidéo par les pouvoirs publics. La normalisation du jeu vidéo comme catégorie d'intervention étatique ouvre la voie à sa prise en compte patrimoniale.

3. De la gestion de crise à la valorisation du jeu vidéo comme une industrie culturelle à célébrer et à sauvegarder

En 2010, lors d'un discours au Fresnoy, studio national des arts contemporains et après avoir visité les studios d'Ankama et de 3Dduo, situés à Roubaix, Frédéric Mitterrand annonce six nouvelles mesures en faveur du jeu vidéo : la mise en place d'une réflexion sur la conservation du patrimoine des jeux vidéo, le lancement d'un prix du jeu vidéo, la création d'un observatoire du jeu vidéo, le lancement d'une nouvelle mission portant sur le statut juridique des concepteurs de jeu vidéo, une évaluation du dispositif du crédit d'impôt, ainsi qu'une amélioration du FAJV. En 2011, un fonds d'investissement « jeux vidéo » (doté par le CNC) est également créé pour garantir les crédits bancaires accordés aux entreprises de jeu vidéo. La politique de Frédéric Mitterrand se concentre sur trois thématiques : l'évaluation du domaine et des dispositifs déjà en place et leur pérennisation, la reconnaissance symbolique du jeu vidéo, et la mise en valeur de sa dimension patrimoniale.

Patrice Martin-Lalande, député à l'origine des Assises du Jeu vidéo, prend en charge l'évaluation du statut juridique des professionnel-le-s du jeu vidéo. Le rapport rendu en décembre 2011 conseille la création un statut juridique spécifique au secteur. L'Observatoire du jeu vidéo est quant à lui mis en place au printemps 2010, au CNC. Une première étude réalisée par le CNC et le SNJV présente un état des lieux des entreprises françaises du secteur du jeu vidéo. En 2012, deux études de l'institut GfK portent respectivement sur le marché du jeu vidéo sur support physique et sur les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français. Le 31 décembre 2011, le crédit d'impôt jeu vidéo arrive à son échéance. Le gouvernement français souhaite sa reconduction, mais le processus est gelé par la Direction de la concurrence européenne qui doute à la fois de la légalité et de la nécessité du dispositif. La Commission Européenne note une évolution du marché des jeux vidéo vers les plateformes mobiles et les réseaux sociaux, dont les coûts de développement seraient moins élevés : la nécessité d'un allègement fiscal est alors remise en cause, d'autant plus que le dispositif français est toujours unique en Europe, et avantage donc les entreprises françaises au détriment d'autres pays de l'Union Européenne. En mars 2012, le crédit d'impôt est finalement reconduit jusqu'en 2017.

Le ministre de la Culture se donne aussi à voir au sein d'événements célébrant le jeu vidéo. En septembre 2009, Frédéric Mitterrand se rend à la quatrième édition du Festival du jeu vidéo et y annonce la création de l'Observatoire du jeu vidéo. Lors de l'édition suivante, le ministre remet le prix de la Création française du Jeu Vidéo au studio Quantic Dream. Le prix de la Création Française du Jeu Vidéo est une initiative du ministère de la Culture, qui réunit cinq personnalités (artiste, directeurs de studio, directeur d'école de jeux vidéo, presse spécialisée...) afin d'élire « le jeu français le plus innovant dans toutes ses composantes créatives (graphisme, son, scénario, mécaniques de jeu)⁶⁰ ». Cette initiative est reconduite deux ans plus tard avec les « Prix du Jeu Vidéo » récompensant deux productions françaises de l'année : une création ayant reçu l'aide du FAJV ainsi qu'un « auteur » français de jeu vidéo. Le Prix du Jeu Vidéo se déroule dans les salons du ministère de la Culture. Enfin, des exposition bénéficient d'un soutien ou d'une reconnaissance étatique. En 2010, le Musée du jeu vidéo qui ouvre ses portes au toit de la Grande Arche de la Défense est soutenu par le ministère de la Culture et de la Communication dans le cadre de l'appel à projets 2010 « Services numériques culturels innovants ». Le 21 juin 2010, *Museo Games*, la première exposition de jeux vidéo dans une

⁶⁰ Ministère de la Culture et de la Communication, Frédéric Mitterrand, ministre de la Culture et de la Communication, a remis le 1er prix de la Création française du jeu vidéo 2010 au studio Quantic Dream pour le jeu « Heavy Rain » (10.09.2010).

institution culturelle à Paris, ouvre ses portes au Musée des Arts et Métiers, en présence de Frédéric Mitterrand. La présence du ministre de la Culture lors des événements dédiés au jeu vidéo se normalise. Frédéric Mitterrand est à nouveau présent, accompagné de Patrice Martin-Lalande, pour l'inauguration de l'exposition *Game Story*, au Grand Palais en novembre 2011. Il est d'ailleurs l'un des principaux interlocuteurs des journalistes qui rendent compte de l'événement dans la presse.

On retrouve dans la politique menée par Frédéric Mitterrand les mêmes mécanismes que la politique de Jack Lang envers les cultures populaires : une politique symbolique, qui agit sur les représentations (Dubois, 2012). Alors que le crédit d'impôt et le FAJV constituaient des mesures budgétaires, la politique de Frédéric Mitterrand s'appuie sur un ensemble de signes de reconnaissance, véhiculés par des actes officiels comme les discours, la présence à des inaugurations, la création et la remise de prix ou encore la mise en valeur des jeux vidéo dans des institutions culturelles. Cette politique s'inscrit dans la lignée de Renaud Donnedieu de Vabres lorsqu'il distingue des professionnels du jeu vidéo comme Chevaliers dans l'Ordre des Arts et des Lettres. Ces ministres participent à la transformation du statut du jeu vidéo, par la reconnaissance de sa dimension culturelle.

Frédéric Mitterrand construit aussi un discours patrimonial sur le jeu vidéo, alors que celui-ci était jusqu'ici porté par des associations de collectionneurs, comme MO5.com. Le ministre évoque le jeu vidéo en termes de mémoire, de sauvegarde ou de patrimoine, et lance une réflexion en 2010 sur la conservation des jeux vidéo avec le CNC, la Bibliothèque nationale de France et Universcience. Au Fresnoy, il déclare :

Il est temps maintenant de restituer la mémoire du jeu vidéo, le patrimoine extraordinaire que des générations successives ont accumulé ces quarante dernières années : des consoles, en perpétuelle mutation, aux personnages et aux univers qui, en dépit des formidables développements permis par les technologies numériques, ont gardé tout leur pouvoir de fascination... Pour conserver ces trésors patiemment et passionnément accumulés, il est devenu indispensable que nous envisagions la possibilité d'espaces consacrés à l'histoire, aux techniques et à l'actualité du jeu vidéo. J'ose à peine parler de "musées", tant ces "lieux" devront être aussi innovants et interactifs que les jeux eux-mêmes.⁶¹

Le 25 mai 2011, lors d'un conseil des ministres, il déclare : « à terme, le jeu vidéo doit être pleinement intégré dans la politique patrimoniale du ministère de la Culture et de la

⁶¹ Ministère de la Culture et de la Communication. *Déclaration de M. Frédéric Mitterrand, ministre de la culture et de la communication, sur les jeux vidéo et la conservation du patrimoine du « vidéo ludique » et la réglementation du secteur, Tourcoing (26.04.2010).*

Communication⁶² ». En 2012, lors de la remise du Prix du jeu vidéo organisé par le ministère de la Culture, Frédéric Mitterrand déclare :

Il s'agit d'affirmer et de concrétiser notre ambition patrimoniale et de reconnaissance de la culture vidéoludique, aux côtés de nos grandes industries culturelles, telles que le livre, la bande dessinée, l'animation, le cinéma... Le succès de *Game Story*, la très belle exposition sur l'histoire du jeu vidéo organisée au Grand Palais à la fin de l'année dernière, me conforte dans cette orientation. Je souhaite aujourd'hui multiplier les occasions de mettre le public au contact de la création vidéoludique, selon des dispositifs spécifiques et innovants. Il faut donc à mes yeux que soit créé un espace qui confèrera à l'ensemble du secteur un lieu structurant et fortement identifiable.⁶³

Les missions du ministère de la Culture impliquent une « politique de sauvegarde, de protection et de mise en valeur du patrimoine culturel dans toutes ses composantes⁶⁴ ». Prendre en compte la dimension patrimoniale du jeu vidéo, c'est donc réfléchir aux moyens de le sauvegarder et de le diffuser, un projet annoncé dès 2010 au Fresnoy par le ministre qui nomme les différentes institutions concernées par cet enjeu patrimonial et annonce leur mission :

Je souhaite donc qu'une réflexion réunisse, sous l'égide du ministère de la Culture et de la Communication, l'ensemble des acteurs publics et privés concernés par ce sujet : la Bibliothèque nationale de France (qui conserve, grâce au dépôt légal, la totalité des jeux), Universcience (issue du rapprochement de la Cité des Sciences et de l'Industrie avec le Palais de la Découverte), le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), qui a désormais une compétence sur le jeu vidéo, le Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), le Syndicat national du jeu vidéo, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), et d'autres structures (au premier rang desquelles l'association MO5), qui ont déjà joué un rôle très important dans la collecte des objets. Pour évaluer les besoins des collections privées en matière de conservation, de restauration et de stockage, une mission technique pourra être mise en place.

Cet extrait de discours souligne le caractère collectif de la définition du jeu vidéo comme patrimoine. Comme le note Becker, l'un des choix les plus déterminants pour une œuvre d'art concerne sa destruction ou sa sauvegarde. Or c'est précisément l'un des choix qui ne revient pas uniquement à la personne identifiée comme artiste et auteur-e de l'œuvre, mais

⁶² Portail du Gouvernement, *La créativité française en matière de jeu vidéo* [en ligne] (25.05.11) http://archives.gouvernement.fr/fillon_version2/gouvernement/la-creativite-francaise-en-matiere-de-jeu-video.html

⁶³ Ministère de la Culture et de la Communication, *Ouverture de la cérémonie de remise du Prix du jeu vidéo 2012 et présentation du projet de Cité du jeu vidéo* (26.03.12)

⁶⁴ Décret n° 2002-898 du 15 mai 2002 relatif aux attributions du ministre de la Culture et de la Communication

concerne un ensemble d'individus, disposant des moyens techniques, financiers et juridiques, de décider de la conservation ou non d'une œuvre. De son soutien officiel à sa sauvegarde, en passant par la reconnaissance d'un statut culturel, l'État participe à un réseau de coopération qui façonne la représentation du jeu vidéo. Loin d'être un discours porté uniquement par des acteurs de mondes de l'art déjà constitués (critiques, artistes, commissaires ou encore universitaires), le statut culturel et artistique du jeu vidéo fait coopérer de nombreux acteurs : commission européenne, État, ministères, institutions, hommes et femmes politiques, professionnel·le·s du jeu vidéo, groupe d'intérêt représentant les éditeurs tout comme les entreprises de création de jeux... La définition de la dimension culturelle du jeu vidéo porte la trace d'enjeux industriels, économiques et politiques.

II. Les enjeux définitionnels de l'action publique : définir la conception de jeux vidéo comme une activité artistique

La mise en place d'un système de financement public s'accompagne d'une évaluation des projets candidats par l'État, qui accorde un soutien officiel à certaines productions et « offre la possibilité de réaliser des œuvres d'art en soutenant directement ou indirectement les activités qu'il approuve⁶⁵ ». A contrario, « il en entrave d'autres en refusant aux œuvres jugées critiquables l'accès à certains moyens⁶⁶ ». Le soutien officiel du jeu vidéo peut aider à la production de projets d'envergure destinés à la commercialisation⁶⁷, au prototypage⁶⁸ de jeux dont la commercialisation ne sera peut-être pas effective, à la réalisation de projets innovants⁶⁹ ou encore à des manifestations⁷⁰ d'information ou de promotion du jeu vidéo⁷¹. Il n'est pas la seule source de financement et d'aide à la production, qui repose majoritairement sur les financements privés des entreprises conceptrices et éditrices de jeux vidéo, aussi, les projets exclus ne sont pas pour autant voués à disparaître. Le jeu vidéo est une activité où les coûts de production et les investissements peuvent être élevés, et où les compétences mobilisées par la production sont variées, rendant difficile leur prise en charge par une personne seule. S'il n'est pas le seul acteur capable d'apporter des ressources financières pour la production d'un jeu vidéo, l'État demeure un participant potentiel au processus de production.

Les cadres d'évaluation mis en place par les dispositifs d'aide supposent de désigner des personnes référentes, jugées aptes à évaluer les projets candidats. Ces dispositifs financiers participent donc à la mise en valeur d'acteurs du jeu vidéo (professionnel·le·s, journalistes) en créant une forme spécifique de coopération entre eux et l'État, qui leur confère le statut d'expert en déléguant l'activité d'évaluation. Ainsi que le souligne Becker, « les choix du gouvernement en la matière augmentent la capacité d'action et d'influence de ceux des groupes d'un monde de l'art auxquels il accorde son soutien et désavantagent tous les

⁶⁵ Howard Becker, *op.cit.*, p.206.

⁶⁶ *loc. cit.*

⁶⁷ Crédit d'impôt jeux vidéo.

⁶⁸ L'aide à la pré-production du FAJV accompagne la recherche et la production d'une maquette

⁶⁹ L'aide à la création de propriétés intellectuelles du FAJV vise à favoriser la création de contenus inédits, contrairement à la production de nouveaux épisodes de licences déjà exploitées.

⁷⁰ L'aide aux opérations à caractère collectif du FAJV promeut la mise en place de festivals, de journées professionnelles, de journées d'études ou encore de concours de création de jeux vidéo.

⁷¹ Le secteur peut aussi bénéficier de dispositifs qui concernent l'ensemble des entreprises françaises (statut jeune entreprise innovante, charte export, crédit d'impôt innovation, crédit d'impôt recherche), les NTIC (aide aux projets pour les nouveaux médias, réseau Recherche et développement en audiovisuel et multimédia *RIAM*) ou encore l'art numérique (*Dicréam*).

autres⁷² », et le choix de certains individus au détriment d'autres entraînent des débats quant aux conflits d'intérêts potentiels⁷³.

Le crédit d'impôt jeu vidéo est tout d'abord mis en doute. Lors des débats sur sa pertinence, Laurent Sorbier, conseiller technique pour la société de l'information au cabinet du Premier ministre Raffarin, déclare que les réticences à considérer le jeu vidéo sous l'angle de la culture viendraient du nombre important de jeux de sport et de jeux d'action (Guillemin, 2002). À l'occasion du colloque organisé par Patrice-Martin Lalande, Nicolas Brizé résume les différents arguments qui iraient à l'encontre d'une reconnaissance culturelle du jeu vidéo : « volontiers qualifié de simple gadget, abrutissant, voire violent ou pornographique⁷⁴ ». Lors de ce colloque, Frank Beau décrit « une triple suspicion fondée sur le jeune âge des utilisateurs, l'idéologie douteuse qu'il véhicule et des concepts tels le programme ou l'automatisation qui échappent aux grandes catégories socioculturelles de l'art⁷⁵ ». Une politique de légitimation voire de réhabilitation du jeu vidéo doit donc être menée pour permettre l'action publique.

Le gouvernement français a ajouté au crédit d'impôt jeu vidéo des critères « culturels » et l'a accompagné d'actes de légitimation. Ce sont les enjeux définitionnels de cette activité et les discours de justification qui l'accompagnent que nous étudions. Plus généralement, nous étudions d'autres discours artistiques émergeant en France sur le jeu vidéo, notamment les ouvrages artistiques et historiques ainsi que la critique d'expositions de jeu vidéo. Des régularités parcourent ces différents textes, à savoir la comparaison aux arts majeurs, la définition du jeu vidéo comme un « art hybride » et le développement d'un discours auctorial pour décrire le processus de production des jeux vidéo. Par l'identification des arguments et des définitions récurrentes lorsqu'il s'agit de définir le jeu vidéo par sa dimension culturelle, nous verrons comment ces discours privilégient une définition du jeu vidéo, de ses professionnels et de ses pratiques usuelles de création.

⁷² Howard Becker, *op.cit.*, p.197.

⁷³ Voir par exemple William Audureau, « FAJV : à qui vont les aides au jeu vidéo ? », *Gamekult.fr*, 01.09.2014 [en ligne] <http://www.gamekult.com/actu/fajv-a-qui-vont-les-aides-au-jeu-video-A128864.html> (dernière consultation le 05.05.2015)

⁷⁴ Nicolas Brizé, « Quelle politique pour les jeux vidéo ? Synthèse du colloque au Palais Bourbon », *AFJV*.27.09.2006 [en ligne] http://www.afjv.com/press0609/060927_synthese_politique_jeux_video.htm

⁷⁵ *Loc.cit.*

1. « D'authentiques projets culturels » : distinguer certaines activités de conception comme une création artistique

En 2008, lors des deuxièmes assises du jeu vidéo, Véronique Cayla, directrice du CNC déclare que la validation du crédit d'impôt permet de franchir « un pas essentiel dans la reconnaissance par la Commission européenne de la légitimité des politiques culturelles en faveur des arts numériques⁷⁶ ». Quelques années plus tard, Valérie Bourgoïn, Chef du service jeux vidéo et création numérique au CNC, confirme que la mise en œuvre du crédit d'impôt a conforté une politique de soutien au secteur du jeu vidéo français et que « l'autorisation de ce régime par la Commission européenne a entériné la reconnaissance du jeu vidéo comme industrie culturelle et légitimé le soutien public à ce secteur⁷⁷ ». Elle estime que « ce régime contribue à orienter la production de jeux vidéo vers des projets à contenu culturel⁷⁸ ».

Les critères du crédit d'impôt permettent de discriminer les projets selon une « dimension culturelle ». Le jeu candidat ne doit pas comporter de « séquences très violentes ou pornographiques ». Les autres critères attribuent un certain nombre de points en fonction des contenus et de la réalisation du jeu, dont certains sont regroupés sous l'appellation « contenus culturels ». Le jeu vidéo peut s'inspirer d'une « création d'origine patrimoniale » : il reçoit deux points s'il est issu d'une adaptation d'une « œuvre cinématographique, d'une œuvre audiovisuelle, d'une œuvre littéraire ou artistique ou d'une bande dessinée ». Ses points sont doublés si le projet tire plutôt son inspiration d'une « œuvre reconnue du patrimoine historique, artistique et scientifique européen ». On trouve aussi différents critères de « contenus culturels » comme une « bible⁷⁹ du jeu vidéo écrite en français », la réalisation de « versions originales dans au moins trois langues en Europe, dont le français », ou encore des « dépenses artistiques supérieures à 50 % du coût de développement ». Une ligne simplement intitulée « narration » offre 3 points au projet, tandis que la présence de problématiques « politiques, sociales ou culturelles européennes ou valeurs spécifiques aux sociétés européennes » peut rapporter 1 point au candidat. En additionnant les points obtenus, le projet candidat doit obtenir la note minimale de 14/20 pour être éligible au crédit d'impôt Jeux vidéo.

⁷⁶ CNC, *intervention de Véronique Cayla au colloque Jeu vidéo le nouvel âge* [en ligne] (04.04.08) <http://www.cnc.fr/web/fr/communiqués/-/editoriaux/28593> ; jsessionid=BB3E1DBB7EBC991E1B5B816D681DABD5.liferay

⁷⁷ Bourgoïn, Valérie, « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 63, 2013, p.70.

⁷⁸ *loc.cit.*

⁷⁹ Document de conception présentant en détail les éléments d'un jeu vidéo : scénario, personnages, mécaniques et règles du jeu, graphisme, sons et musique, interface utilisateur, contrôles du jeu, etc.

2 - Grille de critères de sélection

<u>Création d'origine patrimoniale</u>	<u>2 ou 4</u>
Jeu vidéo inspiré d'une œuvre reconnue du patrimoine historique, artistique et scientifique européen	4
OU	
adapté d'une œuvre cinématographique, d'une œuvre audiovisuelle, d'une œuvre littéraire ou artistique ou d'une bande dessinée.	2
<u>Originalité de la création</u>	<u>2</u>
<u>Contenus culturels</u>	<u>8</u>
• narration	3
• dépenses artistiques supérieures à 50% du coût de développement	2
• bible du jeu vidéo écrite en français	1
• versions originales dans au moins trois langues en Europe, dont le français	1
• problématiques politiques, sociales ou culturelles européennes ou valeurs spécifiques aux sociétés européennes	1
<u>Localisation des dépenses et nationalité des auteurs et collaborateurs de création</u>	<u>5</u>
• 80 % des dépenses de développement réalisées sur le territoire de la Communauté européenne	1
• auteurs et collaborateurs de création européens **	3 à 4
<u>Innovations technologiques et éditoriales***</u>	<u>1 à 3</u>
• interface homme et machine, contenu généré par les utilisateurs, intelligence artificielle, rendu, interactivité et fonctionnalité multi-joueurs, structure narrative	
** 3 points si 12 à 15 points sur le barème « collaborateurs de création », 4 points si 16 points ou plus. *** 1 point si une innovation, 2 points si deux innovations, 3 points si trois innovations ou plus.	

Illustration 1: Grille de critères de sélection du crédit d'impôt jeu vidéo (CNC).

Lors du vote des amendements au Sénat en 2006, le sénateur Louis de Broissia déclare que l'Assemblée nationale régulerait les jeux vidéo par l'interdiction des jeux violents. Il estime au contraire que le rôle de l'État est de « favoriser la création de jeux éducatifs, culturels, pédagogiques⁸⁰ ». Jacques Valade ajoute que « ce crédit d'impôt serait limité à la production de jeux vidéo dont le budget est consacré majoritairement – plus de 50 % – à des dépenses artistiques. Ce sont bien ces jeux-là qu'il convient d'aider à ce titre, et non ceux qui incitent à la violence⁸¹ ». Le soutien public aux jeux vidéo ne se substitue pas aux discours dénonçant les jeux vidéo pour leur hypothétique dangerosité ou violence. Bien au contraire, le soutien public s'y articule et trace des lignes entre des jeux vidéo conformes à la définition de « bien culturel » et les autres.

Les critères mis en place permettent à l'État de déterminer si les candidats correspondent aux valeurs qu'il souhaite promouvoir. Certains sont estimés « violents », et d'autres « éducatifs, culturels, pédagogiques ». Les jeux vidéo candidats au crédit d'impôt doivent « contribuer de façon significative au développement et à la diversité de la création française et européenne en se distinguant notamment par la qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques⁸² ». L'État défend des intérêts, comme le rayonnement de la culture nationale ou le prestige international du pays⁸³.

La grille de notation (*fig.1.1*), à disposition sur le site Internet du CNC permet aux entreprises de connaître les critères auxquels se conformer pour bénéficier de cette aide financière. La grille d'évaluation constitue aussi un guide pour la création de jeux souhaitant bénéficier du soutien de l'État. On remarque d'ailleurs que certains critères constituent des régularités avec d'autres domaines, comme les expositions. Dans la totalité des expositions de notre corpus, les jeux vidéo comportant des « séquences pornographiques » ou des « scènes très violentes » ne sont pas présents. Par ailleurs, la totalité des jeux de guerre et, plus généralement, des jeux de tir en vue subjective [*First*

⁸⁰ Sénat, *Séance du 19 décembre 2006 (compte rendu intégral des débats) page 7* [en ligne] <http://www.senat.fr/seances/s200612/s20061219/s20061219006.html#section5932> (consulté le 18.03.2016).

⁸¹ *Ibid.*

⁸² Code Général des Impôts, art. 220 terdecies, III, 2.

⁸³ Cet intérêt apparaît notamment dans les discours de Donnedieu de Vabres, qui définit à plusieurs reprises la création française en matière de jeu vidéo en tant que « *french touch* » ou encore le développement d'un label par le SNJV, dans le cadre de la charte export jeu vidéo. Intitulé « *Le Game – Uncompromising creativity from France* », le label promeut une création « à la française » et lui attribue des qualités en propre comme la créativité, l'imagination « débridée », l'audace « naturelle », le talent ou l'originalité. (*Le Game, What is Le Game ?*, [En ligne] <http://snjv.weebly.com/what-is-le-game.html>).

Person Shooter] est exclue des expositions, alors qu'il s'agit de l'un des genres de jeu les plus joués (d'après l'enquête Ludespace, en 2012, plus de 80 % des 11 – 24 ans déclarent avoir joué à un jeu de type FPS durant ces douze derniers mois). De même, sans pour autant établir un lien de causalité, on constate que les jeux de simulation de course automobile ou de simulation sportive, qui ne correspondent pas au critère de « narration » du crédit d'impôt, sont absents des expositions, au profit de jeux vidéo possédant une trame narrative ou un univers fictionnel qu'il est possible d'explorer. Ils sont pourtant eux aussi très représentés dans les pratiques (toujours d'après l'enquête Ludespace, plus de 80 % des 14 – 34 ans déclarent par exemple avoir joué à un jeu de combat durant les douze derniers mois). L'absence de grande violence, de pornographie ou encore la présence d'éléments narratifs constituent des critères réguliers pour diffuser ou exclure des jeux vidéo au sein des institutions culturelles. Ces critères forment une convention, adoptée par différents acteurs pour encadrer une pratique d'évaluation et de sélection.

Le crédit d'impôt cinéma, sur lequel s'appuie le crédit d'impôt jeux vidéo, ne fixe pas de telles règles. Alors qu'ici, le contenu même des créations est sujet à une notation, le crédit d'impôt cinéma prend uniquement en compte les conditions de production du film, en étudiant la nationalité des équipes de tournage ainsi que le territoire sur lequel le film est écrit et réalisé⁸⁴. Il en va de même pour le crédit d'impôt à la production phonographique, qui s'adresse à la production « d'album de nouveau talent » dont au moins la moitié des œuvres produites sont en langue française ou langue régionale⁸⁵.

À la différence du système de soutien au cinéma ou à la musique, ce qui confère ici au jeu vidéo le statut de culture sont des contenus spécifiques (narratifs, notamment) : il n'y a donc pas de reconnaissance *a priori* du statut d'œuvre culturelle, et c'est le caractère culturel d'un jeu (ou son absence) qui permet au gouvernement de dresser des frontières entre ce qui est digne d'être financé, et donc, d'être soutenu et reconnu par l'État, et ce qui ne l'est pas. Cela fait écho à ce qu'Eric Maigret appelle l'injonction d'essentialisation, ou la pression définitionnelle, qui se réfère à un besoin permanent de trouver une définition capable d'encadrer une culture de masse : « une culture subalterne doit rendre compte de sa différence alors qu'une culture consacrée repose sur l'évidence, son inscription

⁸⁴ Centre National du Cinéma et de l'Image Animée. *crédit d'impôt cinéma*, [En ligne]. <http://www.cnc.fr/web/fr/credit-d-impot-cinema1> (Page consultée le 25 octobre 2012)

⁸⁵ Ministère de la Culture et de la Communication. *Crédit d'impôt en faveur de la production phonographique*, [En ligne]. http://www.dgmic.culture.gouv.fr/rubrique.php3?id_rubrique=180 (Page consultée le 25 octobre 2012)

“naturelle” dans les Arts⁸⁶ ». L'auteur note que les cultures populaires sont considérées comme des arts « hybrides », qui doivent prouver leur conformité avec une norme. On retrouve cette notion de production « hybride » dans certains critères du crédit d'impôt, notamment dans la distinction opérée entre des dépenses « artistiques » et d'autres qui ne le sont pas, ou encore dans les critères attribuant des points supplémentaires aux productions s'inspirant d'œuvres de domaines culturels reconnus. Ces domaines sont eux-mêmes organisés de manière hiérarchique : une référence au patrimoine historique ou artistique attribuera deux fois plus de « valeur culturelle » au projet qu'une référence au cinéma ou encore à la bande dessinée. La légitimation des pratiques populaires s'opère « au prix d'un retraitement de ces pratiques selon les critères de la culture légitime⁸⁷ ». Dubois constate par exemple que les tags et graffitis ont été traités sous l'angle esthétique, en les comparant aux disciplines du dessin ou de la peinture. Dans le cadre du jeu vidéo, on retrouve une comparaison aux arts majeurs ainsi qu'une définition d'un « art hybride » en dehors du crédit d'impôt, notamment dans les discours de Frédéric Mitterrand entre 2010 et 2012. Il s'agit de définir le jeu vidéo comme une production industrielle et technique qui mobilise, à certaines étapes de sa production, des talents artistiques.

Le jeu vidéo constitue un domaine au carrefour de la création artistique, du talent des développeurs, des savoir-faire de médiation, des enjeux industriels et des pratiques culturelles. Le jeu vidéo a acquis désormais une vraie dimension créative qui conjugue une multiplicité de talents artistiques : le graphisme, la décoration, l'animation, l'architecture, la photographie, la musique, l'écriture de scénario... Il est aussi au croisement de la science et de l'art⁸⁸.

Ces discours définissent certaines étapes de la production d'un jeu comme artistiques. Celles-ci sont généralement liées à la création visuelle (graphisme, décoration, photographie), littéraire (scénario) et musicale. Les activités de certains individus sont définies comme artistiques, au détriment d'autres. La comparaison à d'autres domaines culturels reconnus, ainsi que la mise en valeur d'activités professionnelles semblent aussi être des régularités des discours de légitimation.

Cette démarche se retrouve notamment dans l'ouvrage *Art Ludique* (Launier et Kriegk, 2011), présentant le propos d'une galerie d'art dédiée à « *l'Art Ludique* ». La galerie expose des esquisses, peintures et autres créations visuelles, issues du processus de production des jeux vidéo, des films d'animation et de la bande dessinée (croquis, story-board, design

⁸⁶ Eric Maigret, *La bande dessinée, une médiaculture*, 2012, p.137.

⁸⁷ Vincent Dubois, *op.cit.*, p.433.

⁸⁸ Ministère de la Culture et de la Communication, *Ouverture de la cérémonie de remise du Prix du jeu vidéo 2012 et présentation du projet de Cité du jeu vidéo* (26.03.12)

de personnage etc...). Dans cet ouvrage, les auteurs traitent de la « noblesse » du jeu vidéo, qui viendrait de la démarche créative à l'origine de tout jeu vidéo. Selon les auteurs, elle débiterait par le recrutement d'une équipe d'artistes chargés d'« esquisser, de dessiner puis peindre l'univers, ses personnages, ses décors, parfois pendant plusieurs années⁸⁹ ». L'ouvrage confère au jeu vidéo le statut d'art en soulignant la dimension artistique du processus de création par le dessin.

Les auteurs emploient également la comparaison à des formes artistiques plus anciennes comme la calligraphie et l'estampe. Les notions d'image animée, d'interaction ou d'immersion disparaissent au profit du dessin, médium plus ancien, qui permet d'établir une filiation entre le jeu vidéo et l'estampe japonaise. Cette stratégie est décrite par les auteurs : « dès lors que l'on voudra bien s'intéresser à ces disciplines sous l'angle artistique du dessin de concept qui sous-tend chacune d'elles, le monde de l'art comme le grand public reconnaîtront une tendance globale⁹⁰ ». Cela n'est pas sans rappeler les phénomènes d'essentialisation observés par Maigret dans le cas de la bande dessinée, où des individus construisent une filiation historique avec les peintures rupestres pour en revendiquer la légitimité culturelle.

Ce discours de comparaison aux arts majeurs et de filiation historique se retrouve dans d'autres ouvrages, comme la *Saga des Jeux Vidéo* (Ichbiah, 2011) :

Si Léonard de Vinci, David Griffith ou Michel-Ange étaient vivants aujourd'hui, il est possible qu'ils opèrent dans une édition de jeux vidéo [...] s'il faut chercher une nouvelle Renaissance artistique, elle est pourtant là, dans l'univers du jeu vidéo. Shigeru Miyamoto, Will Wright ou Michel Ancel sont les équivalents modernes des grands artistes de jadis. Le monde n'en sait rien ? [...] les contemporains de Van Gogh, Modigliani ou Schubert ne les ont pas consacrés de leur vivant⁹¹.

L'auteur se présente à la recherche des « artistes de demain » et écrit :

Ils ne sont pas dans l'architecture, avec ses pans de béton moulé comme des galettes d'un mitron assoupi, dénuée de tout souvenir du Beau. Ils ont déserté le cinéma d'Hollywood depuis que des assemblées de bouffeurs de pop-corn ont été investies du droit de dicter aux réalisateurs le dénouement de leurs histoires. On les cherche en vain dans l'académisme formel d'un jazz revisitant les standards du passé ou d'une musique rock trop respectueuse de ses héros d'antan pour oser l'émancipation⁹².

⁸⁹ Launier et Kriegk, *Art Ludique*, 2011, p.6

⁹⁰ *Ibid.*, p.8

⁹¹ Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, Pix'n Love, 2011, p.8.

⁹² *Ibid.*

La hiérarchie culturelle est ici renforcée plutôt que contestée, afin « d'élever » le jeu vidéo. Il en résulte une forte dichotomie entre des formes de culture légitime comme la littérature et la peinture : pures, authentiques et les cultures populaires, bâtardes, confuses, hybrides. Lorsque l'auteur justifie l'intérêt d'un ouvrage historique sur le jeu vidéo, il mobilise la comparaison à des formes artistiques reconnues et une filiation historique.

Ces caractéristiques se retrouvent également dans les productions médiatiques. Les articles de presse généraliste portant sur l'exposition *Game Story* mobilisent eux aussi un vocabulaire emprunté aux arts majeurs pour valoriser le jeu vidéo :

Le jeu vidéo érigé comme art numérique s'installe et s'impose près des Champs-Élysées. [...] « Game story » célèbre l'esthétique d'un jeu vidéo qui, après 50 ans d'existence, a acquis ses lettres de noblesse. [...] Bientôt le jeu vidéo comme dixième art ?⁹³

C'est donc dans ce lieu majestueux que le passé du monument rencontre la modernité de l'art numérique. [...] Peu considéré, le jeu vidéo entre dans la cour des grands avec cette première exposition dans un musée national. [...] un premier pas sur le chemin de la reconnaissance pour un loisir élevé là au rang d'art véritable.⁹⁴

Matisse, Cézanne, Picasso... et Pac-Man. [...] les maîtres du fauvisme et de l'impressionnisme voisinent depuis le 10 novembre avec les créatures de pixels [...] une rétrospective d'envergure illustrant les mutations d'un art numérique trop souvent réduit à sa caricature [...] C'est naturellement avec le septième art, ce frère aîné avec qui il partage tant d'affects, que la filiation paraît la plus évidente. [...] inscrire le jeu vidéo dans cette continuité des arts et de la culture contemporains [...] jeu vidéo, cet art visuel [...] le plaisir de voir le jeu vidéo trouver l'année de ses 40 ans un écran digne de son importance et de ses influences.⁹⁵

La comparaison avec les arts dits majeurs s'articule à une lutte contre les stéréotypes stigmatisant le jeu vidéo. L'exposition et « la générosité de l'identification à des arts majeurs⁹⁶ » sont des outils bienvenus pour cette lutte. En effet, alors que le jeu vidéo est encore au centre de paniques morales, il « reçoit les honneurs d'une exposition ». Le traitement du jeu vidéo dans la presse généraliste, ainsi que l'absence de rubrique spécifique dédiée au jeu vidéo dans la plupart de ces médias doivent également être pris en compte pour contextualiser ces discours.

⁹³ Boris Manenti, « Frédéric Mitterrand : "le jeu vidéo a atteint une certaine maturité" », *Le Nouvel Observateur*, 11 novembre 2011.

⁹⁴ Melinda Davan-Soulas, « Game Story, à vos manettes ! », *France TV*, 18 novembre 2011.

⁹⁵ Guillaume Fraissard, « Mario et Pac-Man entrent au musée », *Le Monde*, 17 novembre 2011.

⁹⁶ Eric Maigret, *op.cit.*, p.132.

On retrouve des régularités dans les arguments et les critères mobilisés : la comparaison à des domaines artistiques perçus comme légitimes et reconnus, la création d'une filiation historique entre ceux-ci et le jeu vidéo, et enfin, la définition de certaines étapes de production et de certaines activités professionnelles comme artistiques, conférant au jeu vidéo son statut d'œuvre culturelle. Ces discours cherchent à définir le jeu vidéo et son statut dans un but de justification : justifier d'un financement de la part de l'État, de la création d'un concept d'art ludique et de l'inclusion du jeu vidéo dans ce dernier, de la rédaction d'un ouvrage sur l'histoire du jeu vidéo ou encore de l'intérêt d'une exposition de jeux vidéo.

La légitimation de certaines activités professionnelles se retrouve dans la caractérisation de certaines dépenses et étapes de production comme « artistiques ». Si le jeu vidéo est défini comme une œuvre, il semble alors que certaines identités professionnelles se voient accorder le rôle d'« artiste ». C'est ce que semble produire une « politique des auteurs » menée notamment par le ministère de la Culture au moment de l'examen du projet de crédit d'impôt par la Commission européenne chargée de la concurrence.

2. Une politique des auteurs qui valorise l'identité et l'activité des concepteurs de jeu vidéo

La part de création artistique est très variable d'un jeu à l'autre, bien sûr, il y a les jeux uniformisés et les « jeux d'auteurs » [...] le jeu vidéo doit développer ce que j'appellerais la « politique des auteurs » [...] un des ressorts culturels, mais aussi économiques et commerciaux d[u] développement [du jeu vidéo] sera sa capacité à s'appuyer sur des créateurs identifiés par le public, véhiculant un imaginaire fort⁹⁷

La notion d'auteur est présente dès les premiers rapports produits par le gouvernement sur le jeu vidéo à travers la problématique des droits d'auteurs. En 2008, lorsque Christine Albanel, ministre de la Culture, développe le projet de loi « Création et Internet » et la Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (HADOPI), le droit d'auteur devient un élément central pour la régulation de la diffusion des œuvres sur Internet, et en particulier pour la lutte contre le téléchargement illégal.

Ces dispositifs définissent la nature même de l'objet jeu vidéo au regard de la loi. Cette définition prend autant en compte les caractéristiques du processus de production que les

⁹⁷ Ministère de la Culture et de la Communication, *Christine Albanel, Clôture des Assises du jeu vidéo* (4.04.08).

intérêts des participants à ces missions. Reconnu comme œuvre de l'esprit⁹⁸, le jeu vidéo est aussi reconnu comme une œuvre multimédia en 2009 par la Cour de cassation, qui décide qu'« un jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature⁹⁹ ». Elle reconnaît les dimensions graphiques, audiovisuelles, textuelles et musicales comme constitutives du jeu vidéo. Par ailleurs, la définition en tant qu'œuvre de collaboration est préférée à l'œuvre collective. À la différence de l'œuvre collective, qui ne met pas en valeur la présence d'auteurs, l'œuvre de collaboration suppose l'existence de co-auteurs parmi les contributeurs. La distinction entre les « auteurs » et le reste des participants à la production d'un jeu est un point central des débats sur le droit d'auteur : à qui doit-on attribuer ce statut ? Ces débats participent à définir certains participants aux processus de création comme des « artistes » et d'autres comme « personnel de renfort » (Becker, 1988).

En France, Philippe Ulrich est le premier concepteur de jeux vidéo à recevoir l'insigne de chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres, en 1999. Le concepteur a réalisé certains jeux en collaboration avec la Réunion des Musées Nationaux, comme *Égypte* (1997) ou *Versailles* (1996). Lors du discours accompagnant la décoration, le ministre décrit Ulrich comme « auteur multimédia » et « artiste »¹⁰⁰. En 2006, le ministère de la Culture développe une politique des auteurs, dans une stratégie de légitimation du jeu vidéo. Le 13 mars 2006, le ministre remet l'insigne de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres à deux concepteurs français : Michel Ancel, qui travaille pour l'entreprise Ubisoft, créateur de *Rayman* (1995) et *Beyond Good and Evil* (2003), et Frédéric Raynal, travaillant également pour Ubisoft à cette époque, créateur d'*Alone in the Dark* (1992) et de *Little Big Adventure* (1994). La même année, Shigeru Myamoto, le concepteur japonais de *Super Mario* (1985) est également admis comme Chevalier des Arts et des Lettres. Un an plus tard, c'est Eric Viennot, co-fondateur de Lexis Numérique, Peter Molyneux, concepteur de jeux vidéo et Antoine Villette, co-fondateur du studio Darkworks qui recevront cette même distinction. Dans son discours, Donnedieu de Vabres indique que, par ce geste, il s'agit de souligner le lien entre les jeux vidéo et la notion de culture :

⁹⁸ Une œuvre de l'esprit est une création intellectuelle originale, c'est-à-dire qu'elle est marquée par la personnalité de son auteur et qu'une autre personne n'aurait pas créé la même œuvre. Une œuvre de l'esprit est réalisée sous une forme : elle n'est protégée par le droit d'auteur que si elle est matérialisée.

⁹⁹ Arrêt n° 732 du 25 juin 2009 de la Cour de Cassation.

¹⁰⁰ Ministère de la Culture et de la Communication. *Remise des insignes dans l'Ordre des Arts et des Lettres à Anne-Marie Morice, Claude-Olivier Stern, Luis Pouzin, Marie Plassard et Philippe Ulrich* (19.03.99).

Parce qu'ils sont des loisirs culturels produits par de véritables industries culturelles, parce qu'ils sont d'abord et avant tout des créations, des œuvres de l'esprit, il me paraît tout à fait naturel que les jeux vidéo aient droit de cité rue de Valois¹⁰¹.

Il s'agit, par ces distinctions, de « rendre hommage aux créateurs et aux métiers de la création ». Les concepteurs décorés ont créé des « œuvres dotées de contenus éditoriaux et artistiques originaux [qui] touchent un public de plus en plus nombreux ». Michel Ancel y est décoré pour avoir « contribué à la reconnaissance internationale de la compétence, de l'innovation et de l'imaginaire débridé de la French touch »¹⁰² et Frédérick Raynal y est décrit comme une « figure majeure, avec Michel Ancel, de la French touch, [qui a] durablement révolutionné l'univers du jeu vidéo, en lui donnant ses lettres de noblesse »¹⁰³. Un an plus tard, Eric Viennot, co-fondateur de Lexis Numérique et concepteur du jeu *In Memoriam* (2003), reçoit cette même distinction, un « très grand créateur, qui incarne éminemment la place que le jeu vidéo est appelé à occuper dans la culture française »¹⁰⁴.

L'État désigne comme chevaliers de l'Ordre des Arts et des Lettres des professionnels du jeu vidéo, identifiés comme des créateurs de jeux, d'histoires ou encore de personnages : ils sont les « auteurs » des jeux qu'ils ont participé à concevoir. Les discours qui accompagnent ces récompenses prennent part à la construction des représentations médiatiques et institutionnelles du jeu vidéo dans le contexte français. Ils sont proches de l'acte d'institution défini par Bourdieu comme « acte de catégorisation qui tend à produire ce qu'il désigne¹⁰⁵ ». L'institution est un processus actif qui tend à « instituer quelqu'un ou quelque chose en tant que dotés de tel ou tel statut et de telle ou telle propriété¹⁰⁶ ». L'efficacité de cet acte est garantie par une institution reconnue et « trouve son fondement dans la croyance de tout un groupe, c'est-à-dire dans les dispositions socialement façonnées à connaître et à reconnaître les conditions institutionnelles d'un rituel valide¹⁰⁷ ». La remise d'un insigne par une figure d'autorité tend à instituer les destinataires de cette décoration dans un rôle, un statut confié par l'institution. Le titre de chevalier dans

¹⁰¹ Ministère de la Culture et de la Communication, *Cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des arts et des lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frederick Raynal* (13.03.06).

¹⁰² *Ibid.*

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ Ministère de la Culture et de la Communication, *Remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des arts et des lettres à Eric Viennot* (13.03.07).

¹⁰⁵ Pierre Bourdieu, « Les rites comme actes d'institution », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 43, 1982, p.60.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p.62.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p.63.

l'ordre des Arts et des Lettres contribue donc, de manière performative, à instituer les professionnels du jeu vidéo qui le reçoivent dans le statut d'auteur qui leur est donné tout au long de cette cérémonie. Cette politique de l'auteur vise des figures professionnelles déjà reconnues dans le monde social du jeu vidéo, les *game designers* ou concepteurs, à qui la « paternité » des jeux vidéo cités est déjà attribuée. Lors de la distinction de Shigeru Miyamoto, Donnedieu de Vabres indique : « *Mario Bros, un jeu d'arcade qui connaît un succès immédiat [...] et vous vaut le titre mondialement reconnu et convoité de game designer, autrement dit de créateur de jeux, de génie* ».

Plus généralement, certains *game designers* apparaissent régulièrement dans les productions médiatiques comme les interviews, les ouvrages biographiques (par exemple, la collection « Les Grands Noms du Jeu Vidéo » des éditions Pix'n Love) ou historiques, les documentaires (*Indie Game : The Movie*, 2012), ou dans des événements comme les *master class*, où des concepteurs exposent leur parcours et leurs productions. Une construction de la figure de l'auteur est à l'œuvre. Elle reprend des aspects « classiques » de la figure de l'artiste, telle que relevée par Heinich (2005), et semble indiquer qu'elle n'est pas inhérente au jeu vidéo. En effet, comme l'indique Eric Maigret :

Depuis un siècle ou deux, la valorisation artistique est passée en Occident par la personnalisation, par la signature, par la figure de l'auteur. Il arrive au jeu vidéo ce qu'il arrive à tous les arts. Le jeu vidéo est particulièrement collectif dans sa production au contraire du roman ou de la bande dessinée. En ce sens il se rapproche plus des productions cinématographiques, où l'on a tout de même fait émerger la figure du réalisateur ou du scénariste. On voit tout de même se manifester ce phénomène depuis une quinzaine d'années, notamment via les utilisateurs et les fans. Il est difficile de discerner l'importance de la contribution individuelle des auteurs et la part de mythe qui entoure la création, ce phénomène très romantique de l'artiste prométhéen, véritable obsession de notre culture occidentale¹⁰⁸.

Si l'émergence d'une politique des auteurs n'est pas spécifique au domaine du jeu vidéo, on peut toutefois s'interroger sur les pratiques de création et les figures que cette dernière met régulièrement en avant, tant dans les discours gouvernementaux que dans les productions médiatiques. Les concepteurs distingués par le gouvernement sont également ceux qui font l'objet d'un traitement important dans les ouvrages historiques (La Saga des jeux vidéo suit notamment le parcours d'Ulrich, Raynal et Ancel) et biographiques (Michel Ancel fait l'objet d'une biographie aux éditions Pix'n love).

Dans la *Saga des jeux vidéo*, on remarque une figure mythifiée, identifiée par Dovey et

¹⁰⁸ Entretien avec Eric Maigret, 27 mars 2012.

Kennedy (2007) comme fondatrice de l'histoire du jeu vidéo, celle du *hacker* qui détourne l'informatique de son utilisation première et se passionne pour les systèmes complexes qu'il déconstruit. La précocité de l'initiation à l'informatique, voire d'expériences professionnelles dans l'informatique, ou de l'intérêt pour les sciences et techniques est élément central des récits.

Ces récits mettent en valeur deux autres thématiques : la passion et la conquête. Lorsqu'ils portent sur la passion, les récits établissent un parallèle entre jeux vidéo et art. Ainsi, Ichbiah compare les concepteurs de jeux vidéo à des « *équivalents modernes des grands artistes de jadis* »¹⁰⁹. Leur description n'est pas sans rappeler celle mobilisée par Renaud Donnedieu de Vabres (« *trois créateurs passionnés, trois démiurges modernes*¹¹⁰ ») et se rapproche des représentations mythiques du grand artiste : entouré d'une aura magique, « unique, divinisé – porteur depuis sa venue au monde d'une mystérieuse essence [...] baptisée Génie ou Talent¹¹¹ ». Philippe Ulrich est un « *pion émérite, présélectionné, doté d'une Mission avec un grand M* »¹¹². À l'instar des jeunes concepteurs, embauchés malgré leur jeune âge alors que personne n'ose leur accorder de confiance, il incarne une version actualisée du Jeune Prodige, découvert par un « un mécène plein de discernement »¹¹³. Ici, « le côté miraculeux, non déterminé, asocial de la réussite artistique »¹¹⁴ structure ce récit de réussite sociale : le talent et la bonne étoile apparaissent comme les seules conditions d'accès à la création de jeux vidéo.

Le génie et le don divin s'articulent avec une pratique de création intensive, voire obsessionnelle : Ulrich « passe jusque 20h par jour devant sa machine [...] en larmes devant l'écran tremblant »¹¹⁵, tandis que Raynal avait « placé un lit près de son bureau [...] et ne se couchait que lorsqu'il ne tenait plus debout »¹¹⁶. C'est une vision sacrificielle qui se trouve ainsi mise en scène : l'auteur nous apprend par exemple que le concepteur scrute tellement l'écran qu'il souffre de dérèglement de la vision et que les problèmes de santé dus à cette obsession pour la création sont aussi récurrents : « malgré les crises de

¹⁰⁹ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 8.

¹¹⁰ Ministère de la Culture et de la Communication, *Cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des arts et des lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frederick Raynal* (13.03.06).

¹¹¹ Linda Nochlin, « Pourquoi n'y a-t-il pas eu de grands artistes femmes ? », dans *Femmes, art et pouvoir*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1993, p. 212.

¹¹² Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 100.

¹¹³ *Ibid.*, p. 213.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 214.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 26-27.

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 149.

spasmophilie [...], Philippe préfère rogner sur le budget alimentation plutôt que de sacrifier une once de la délectation informatique »¹¹⁷. La pratique de création intensive s'accompagne aussi de solitude et de dénuement : Raynal vit par exemple « à la manière d'un ermite avec son ordinateur Amiga pour seul compagnon »¹¹⁸. Les liens avec la pratique de création sont ainsi résumés : « sans accorder le moindre répit à l'âme harassée de sa victime, la pieuvre ludique a déroulé ses tentacules ensorceleuses »¹¹⁹. Ce récit n'est pas sans rappeler le héros romantique, traversé par des forces supérieures qu'il ne saurait maîtriser. Cette apparente impuissance des concepteurs face à leur destin construit l'image d'un don, déconnecté des aspects sociaux ou économiques : le cadre de vie et le coût de l'accès aux technologies s'effacent au profit de la représentation d'un jeune homme touché par la grâce qui réalise sa destinée en usant d'un matériel informatique providentiel. La pratique obsessionnelle et ses conséquences façonnent l'image d'une activité de création sacrificielle et chronophage : qu'il s'agisse du temps, du lien social ou de la santé, le concepteur accomplit sa destinée au détriment du reste. Aux prédispositions innées pour les technologies vient s'ajouter l'idée d'une pratique obsessionnelle et solitaire, qui articule l'image de l'artiste de génie à celle, plus contemporaine, de capacités informatiques hors normes. Cette représentation s'accompagne d'un récit de courage et de conquête, où le concepteur de jeu vidéo devient explorateur de nouveaux mondes : « En ce temps où l'on explore encore des terres inconnues, les chercheurs d'or du jeu vidéo sont [...] fiers, audacieux, emplis de grandeur, imprévisibles ! » ; « la presse [...] évoque une croisade vers un nouvel empire et compare ses capitaines aux successeurs de Magellan »¹²⁰.

La notion de territoire se déploie au fil de l'ouvrage : Bonnell est un « jeune conquérant »¹²¹ qui « supporte mal que l'on vienne marcher sur ses plates-bandes en pays conquis, sur la terre lyonnaise »¹²². On retrouve la figure du jeune entrepreneur, dont la prise de risque témoigne de son caractère visionnaire et de son courage. L'exploration de nouveaux territoires est également soutenue par une référence constante à la navigation (« ils sont tissés du même coton, celui des guerriers celtiques et des navigateurs au long cours »¹²³). Cette représentation du concepteur comme capitaine de bateau façonne l'image d'un créateur seul maître à bord et capable de mener à bon port sa création et son équipage. Les

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 27.

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 148.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 29.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 207 et p. 278.

¹²¹ *Ibid.*, p. 103.

¹²² *Ibid.*, p. 160.

¹²³ *Ibid.*, p. 188.

références récurrentes au combat et à la guerre illustrent le monde du travail et renforcent la thématique du contrôle et de la maîtrise : « Du pugilat qui a opposé 500 postulants, trois survivants ont émergé », « le parcours du combattant » ; « Deux autres fidèles de la cause [...] complètent la formation qui part à l'assaut »¹²⁴. Le champ lexical de la guerre est également convoqué pour décrire les concepteurs : « Robocop fragile et décalé »¹²⁵. Descriptions et territoires à conquérir participent à la représentation d'une forme de masculinité militarisée¹²⁶ où l'espace est conçu comme un territoire à coloniser.

Ces récits construisent une figure hégémonique masculine, associée à la maîtrise technologique, érigée en compétence nécessaire à la production d'une œuvre créative. Les femmes apparaissent à de rares occasions, en tant que compagne ou amante. L'amante constitue une figure métaphorique utilisée pour décrire la relation entre le concepteur et la création de jeu vidéo sous les traits d'une liaison hétérosexuelle : « Il fallait prendre de la distance vis-à-vis de cette amante technologique qui l'accapare sans partage » ; « Frédérick Raynal va se laisser charmer par les yeux bridés d'une intrigante japonaise du nom de SEGA qui va exiger une liaison exclusive »¹²⁷. Les personnages féminins cités dans l'ouvrage sont cantonnés à des rôles d'adjuvantes et à des espaces clos (« Les deux aficionados du ZX-81 [...] passent des nuits entières à programmer dans la chambre de bonne de Philippe, tandis que Nelly dort dans un coin »¹²⁸).

Aucune femme n'est distinguée par le ministère de la Culture, ni dans le cadre de l'ordre des arts et des lettres, ni dans le cadre des prix du jeu vidéo. La construction d'une telle figure n'est pas sans rappeler la politique des auteurs évoquée par Geneviève Sellier à propos de la Nouvelle Vague, celle-ci dissimulant une hégémonie masculine dans la création et la critique de cinéma¹²⁹. L'insistance sur la figure de l'auteur au cinéma érige le réalisateur en artiste à la vision unique, qui détient la « paternité » de l'œuvre et détourne l'attention du processus de production et de la démarche collective de création. Alors que la création industrielle de jeux vidéo convoque une grande variété d'acteurs, la figure de l'auteur concentre quant à elle l'ensemble des responsabilités et devient la seule garante de l'identité et de l'univers d'un jeu.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 88 et p. 188.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 281.

¹²⁶ Nick Dyer-Witheford, Stephen Kline and Greg De Peuter, *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2003.

¹²⁷ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 149. et p. 163.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 28.

¹²⁹ Geneviève Sellier, *La Nouvelle Vague : Un cinéma au masculin singulier*, Paris, CNRS Éditions, 2005.

Comme Becker le remarque pour les acteurs identifiés comme des artistes au sein des mondes de l'art, l'activité ici définie se place du côté de l'expression de soi et d'une vision créatrice : à travers la création d'un jeu vidéo, c'est une personnalité singulière qui s'exprime et véhicule des idées fortes. On retrouve un tel discours du côté du ministère de la Culture, qui évoque les liens entre les jeux cités et les professionnels décorés par le vocabulaire de la paternité et l'usage de la forme possessive : « trois démiurges modernes qui ont donné naissance à des personnages, à des mondes ludiques, à des univers oniriques, tout droit sortis de leur imagination », « Vous êtes également le père de *La Légende de Zelda* », ou encore « avec *Beyond Good & Evil* sorti en 2003, vous donnez une inflexion plus "politique" à votre univers de jeu ».

La mise en valeur d'une personnalité singulière rappelle également les missions sénatoriales portant sur le droit d'auteur dans le domaine du jeu vidéo. Dans un rapport de 2012, Patrice Martin-Lalande s'interroge sur la notion d'auteur et définit à plusieurs reprises ce statut comme « la capacité d'un contributeur à marquer un jeu vidéo de sa personnalité¹³⁰ », une conception exprimée également par Donnedieu de Vabres lors de la distinction de Michel Ancel : « vous avez marqué durablement de votre empreinte l'univers du jeu vidéo ». S'interrogeant sur la possibilité de distinguer les « contributeurs principaux » des « contributeurs accessoires », Martin Lalande conclut : « il existe nécessairement un "noyau dur" d'auteurs dont les contributions essentielles vont marquer de leur personnalité la "globalité" du jeu vidéo ». La figure des concepteurs de jeux vidéo représentée dans ces différents textes semble bien correspondre à la définition que Becker donne de l'artiste, c'est-à-dire celui qui, aux yeux des participants du monde social dans lequel il évolue, « fait "vraiment" les choses¹³¹ ». C'est lui qui « prend les décisions d'où l'œuvre tire sa cohérence et son intérêt artistiques¹³² », ainsi que le souligne la description de Michel Ancel comme seul capitaine à bord d'un bateau, chargé de mener à bien son équipage et son projet.

C'est aux artistes que l'on attribue généralement un don particulier : ils apporteraient alors « une contribution indispensable et irremplaçable et, par là, font de l'œuvre commune une œuvre d'art¹³³ ». C'est ce qui distingue les figures évoquées dans les ouvrages du reste des

¹³⁰ Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur, rapport du 21 décembre 2012 par Patrice Martin-Lalande, député du Loir-et-Cher.

¹³¹ Howard Becker, *op.cit.*, p. 96

¹³² *Ibid.*

¹³³ *Ibid.*, p.59

participants à la production des jeux vidéo traités : si l'on confère une place unique et irremplaçable à l'artiste dans la production d'une œuvre, le personnel de renfort quant à lui, malgré sa contribution indispensable, est constitué de participants interchangeables qui « prêtent leur concours¹³⁴ » à l'artiste. Pourtant, les jeux vidéo sont rarement une « production d'auteurs isolés, d'"artistes" qui possèdent un don exceptionnel. Elles constituent bien plutôt la production commune de toutes les personnes qui coopèrent suivant les conventions caractéristiques d'un monde de l'art afin de donner naissance à des œuvres de cette nature¹³⁵ ». Par la mise en exergue de ces figures créatrices sur qui reposeraient les « grands succès » du jeu vidéo, les ouvrages d'histoire et les biographies de ces « dieux du jeu vidéo » occultent la dimension collective de la production.

Ces discours définissent un rapport à la création, où la notion de passion est centrale, puisqu'elle justifie notamment les sacrifices que les artistes sont supposés faire pour mériter ce statut particulier. Dans le domaine du jeu vidéo, Consalvo¹³⁶ montre que la passion est une composante importante de l'idéologie professionnelle du jeu vidéo : critère de recrutement courant, elle légitime aussi des conditions de travail difficiles. Elle est utilisée pour maintenir des procédures de production, et elle constitutive de l'image du travailleur idéal. La passion façonne l'organisation du travail¹³⁷ : la coopération serait efficiente lorsque les employés partagent la même pratique des jeux vidéo. Les créateurs de contenu sont recrutés sur la base d'une identité commune et travaillent dans un entre soi qui façonne le type de jeu produit ainsi que sa diffusion.

L'idéologie professionnelle construite autour de la passion constitue une convention qui structure la participation à la production d'un jeu vidéo, tant du côté de ceux identifiés comme « artistes » que du « personnel de renfort » : c'est la passion commune pour un même objet qui semble les réunir et leur permettre de se coordonner pour produire un jeu. La politique de l'auteur prend part à la formation de ce récit, en légitimant certaines pratiques professionnelles mais aussi, une identité de genre masculine. Ces représentations visent à valoriser certains acteurs en leur conférant le statut d'auteur ou d'artiste, tout en définissant le reste des contributeurs comme personnel de renfort et en invisibilisant la présence des femmes dans cette industrie.

¹³⁴ *Ibid.*, p.97

¹³⁵ *Ibid.*, p. 59

¹³⁶ Mia Consalvo, « Crunched by Passion : Women Game Developers and Workplace Challenges », Yasmin B. Kafai *et al.* (dir.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat*, Cambridge, The MIT Press, 2008, p. 177-192.

¹³⁷ Robin S. Johnson, « Toward Greater Production Diversity : Examining Social Boundaries at a Video Game Studio », *Games and Culture*, vol. 8, n°3, 2013, p. 136-160.

Conclusion du Chapitre 1

Au cours des années 2000, le secteur du jeu vidéo est peu à peu intégré dans les politiques publiques de l'État, jusqu'à ce qu'un dispositif de lois et d'aides financières, gérées par le ministère de la Culture et le CNC lui soit officiellement destiné. Alors que la dimension industrielle et commerciale du jeu vidéo rend son financement public controversé, différents acteurs, politiques, médiatiques, artistiques et industriels, œuvrent à le définir comme une industrie culturelle, produisant des biens culturels. Ces définitions s'appuient sur des discours, des signes de reconnaissance, mais aussi sur la mise en place de critères spécifiques qui visent à distinguer les « *authentiques projets culturels* » des autres jeux vidéo. Cette reformulation du jeu vidéo comme un bien culturel passe notamment par la définition de certaines activités de conception comme artistiques, et par le fait de définir les professionnels qui les exercent comme des auteurs. Cette mise en valeur des identités liées à la conception d'un jeu vidéo tend à laisser de côté les activités perçues comme « techniques » et la dimension sociale de la production d'un jeu vidéo.

Le discours auctorial des ministres de la Culture participe d'un récit plus général sur la création de jeux vidéo. Entre les remises d'insignes, les discours des ministres et leur présence dans différents événements et les dispositifs gérés par le CNC, le ministère de la Culture est de plus en plus visible et se donne à voir en tant qu'interlocuteur central concernant les politiques publiques en faveur du jeu vidéo. Il n'est bien sûr pas le seul acteur à énoncer un discours sur la dimension culturelle du jeu vidéo et il existe des régularités dans les discours de justifications des différents porteurs de ce discours. Par ces actions, les acteurs identifiés (politiques, professionnels du jeu vidéo, presse spécialisée, acteurs d'autres mondes de l'art...) définissent les contours d'un monde l'art et distinguent les productions et les identités dignes d'intérêt et de soutien.

Nous nous sommes intéressée en premier lieu aux discours qui encadrent la reconnaissance du jeu vidéo par les institutions culturelles et aux tensions que cette reconnaissance suscite. Il nous faut désormais nous interroger plus spécifiquement sur la manière dont les institutions culturelles s'approprient, de manière effective, le jeu vidéo.

CHAPITRE 2

L'appropriation du jeu vidéo par les institutions muséales

Nous nous intéressons ici aux stratégies d'appropriation et d'adaptation du jeu vidéo par les institutions muséales et leurs employé-e-s. Nous dressons un état des lieux des acteurs qui y participent, en nous intéressant à leurs pratiques et aux objets sur lesquels elles s'appuient, afin de comprendre la manière dont les activités de sélection, de déplacement ou de modification, façonne les rôles que le jeu vidéo endosse dans l'espace muséal.

Bruno Vétel et Barbara Turkiier (2015) notent que les études sur le jeu vidéo négligent sa matérialité. Sa définition comme objet virtuel ou immatériel tend à effacer sa dimension matérielle et située. Puisque nous traitons de l'acquisition et de la sauvegarde de jeux vidéo au titre de leur dimension patrimoniale, de leur présentation dans une exposition ou encore de leur usage en tant qu'outil de médiation, notre étude ne peut faire l'économie des supports qui soutiennent ces activités, qui supposent des pratiques de sélection, de traduction, de recontextualisation, voire de modification, et interviennent donc dans la reformulation du jeu vidéo et des éléments qui le constituent. Notre étude s'appuie sur la consultation de rapports sur la préservation des jeux vidéo, sur la collecte de documents (catalogues d'expositions et de ventes aux enchères, communiqués et dossiers de presse, livrets de salle et outils d'aide à la visite) et sur la visite des expositions européennes mentionnées. Ces données sont complétées par des entretiens réalisés avec certains acteurs¹³⁸, ainsi que sur une expérience de chargée de la médiation et de co-commissaire de l'exposition *Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art ?*

Tout comme la formulation du jeu vidéo comme bien culturel, son appropriation par ces institutions est un processus négocié, objet de tensions et de débats. D'une part, les significations attribuées au jeu vidéo, comme son caractère divertissant et ludique, créent une tension avec le contexte muséal dans lequel il est inséré. « On voit mal l'intérêt de disposer dans les salles d'exposition d'un musée des jeux qui sont disponibles à la maison, sauf à chercher

¹³⁸ Philippe Dubois et Jean-Baptiste Clais, commissaires de l'exposition *Game Story*, Nicolas Rosette, commissaire d'*Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art ?* Heather Kelley, co-commissaire de l'exposition *Joue le Jeu*, Kunal Gupta, membre fondateur du collectif *Babycastle*, Oscar Barda, responsable de l'espace jeu vidéo de la Gaité Lyrique, Isabelle Arvers, commissaire spécialisée dans la pratique du *game art* et des *machinimas* et Ben Fino-Radin, conservateur nouveaux médias du Museum Of Modern Art de New York.

seulement à occuper les enfants et les adolescents pendant la visite des parents¹³⁹ » commentent André Gob et Noémie Drouguet dans un ouvrage dédié à la muséologie. Distinguer espaces muséaux et « *salle de jeu* » est une préoccupation récurrente chez les acteurs rencontrés, et le déplacement du jeu vidéo dans le contexte muséal suppose généralement un travail de contextualisation, notamment via l'environnement matériel, qui doit permettre, selon les acteurs, de souligner la différence entre une « *salle de jeu* » et le cadre d'usage qu'ils cherchent à concevoir. D'autre part, son appropriation ne mobilise pas toujours les mêmes éléments (logiciels, supports matériels, pratiques...) : intégrer le « le jeu vidéo » aux institutions culturelles suppose en effet de définir l'objet précis de ces pratiques d'appropriation.

Cet état des lieux s'organise selon trois rôles que ces institutions font endosser au jeu vidéo : outil de médiation, utilisé pour accompagner et rendre interactive la visite muséale, objet de patrimoine, porteur d'un témoignage historique, et enfin celui d'expôt, et plus précisément d'œuvre contemporaine, exposée pour ses qualités esthétiques¹⁴⁰.

¹³⁹ A. Gob et N. Drouguet, *La muséologie : histoire, développements, enjeux actuels*, 2014, p.165.

¹⁴⁰ Ces trois rôles peuvent être rapprochés de trois missions qui structurent les politiques des institutions muséales : l'éducation et la transmission de savoirs ; la conservation, restauration et étude des collections ; et la diffusion des collections aux publics, notamment par l'exposition.

I. Le jeu vidéo comme outil de médiation¹⁴¹

La prise en compte du jeu vidéo par le ministère de la Culture résulte en partie par l'intégration des technologies de l'information et de la communication aux politiques d'accès et de transmission de la culture (*chapitre 1*). C'est dans ce contexte que nous identifions les premières stratégies d'appropriation du jeu vidéo par les institutions culturelles, pour créer des outils de médiation numérique. Ceux-ci permettent la transmission de connaissances à propos de sujets variés, sans lien avec le jeu vidéo. L'une des missions attribuées aux musées est en effet la mise en œuvre d'actions d'éducation et de diffusion envers leurs publics, activités regroupées sous le terme de « *médiation culturelle* » (Caillet, 1994). L'émergence des Centres de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI) et leur politique de médiation basée sur l'action des visiteurs constituent un *tournant participatif* (Le Marec, 2007). Celui-ci consiste à proposer au public d'être acteur de sa découverte et d'apprendre en s'amusant, par la manipulation d'objets interactifs, par exemple. C'est dans ce cadre que se développe l'usage des nouvelles technologies dans les musées, comme les bornes multimédias interactives, à la fin des années 1980. En ce qui concerne le jeu vidéo, nous allons voir que son utilisation comme outil de médiation prend différentes formes selon les éléments mobilisés et les lieux dans lesquels il est employé.

1. Le logiciel de jeu comme support de transmission des savoirs

Dans les années 1990, les institutions muséales généralisent la production de CD-ROM pour diffuser les contenus des musées hors les murs et permettre un accès aux œuvres personnalisé et complémentaire de la visite (Le Marec & Davallon, 2000 ; Vidal, 2006). Le jeu vidéo constitue un moyen de mettre en récit le patrimoine artistique et historique. En 1993, le département multimédia de la RMN se met en place. Il mène une politique d'édition de produits interactifs en collaboration avec Cryo Entertainment pour mêler les mécanismes d'un jeu d'intrigue avec l'exactitude des faits historiques. *Versailles 1685 : Complot à la cour du Roi Soleil*, jeu d'aventure historique situé dans une modélisation 3D du château de Versailles, est commercialisé en 1996. Les joueurs récoltent des objets et dialoguent avec des personnages historiques pour résoudre des énigmes. Le jeu dispense des informations sur les personnages, les œuvres et les lieux historiques.

¹⁴¹ Un ensemble de visuels présentant les projets cités dans le chapitre est disponible en annexe de la thèse.

Ces productions s'inscrivent dans une réflexion sur le logiciel ludo-éducatif et le rôle du jeu dans l'apprentissage, qui pourrait favoriser « par son caractère ludique, l'appréhension de leçons jugées d'ordinaire pénibles ou ennuyeuses¹⁴² ». Les jeux ludo-éducatifs sont souvent critiqués pour leur manière de « ludiciser à la marge l'exercice scolaire¹⁴³ », c'est-à-dire que des éléments ludiques sont ajoutés à une activité scolaire, mais ne viennent modifier ni les objectifs ni les modalités de cette pratique. Ces logiciels restent ancrés dans un schéma traditionnel de la transmission du savoir, qui implique « distinction du sachant et de l'apprenant, rapport asymétrique entre les deux positions, relation d'autorité de l'un et de subordination de l'autre, présupposé que l'apprenant arrive vierge de tout savoir¹⁴⁴ ».

Les jeux coproduits par Cryo et la RMN s'appuient sur des genres existants, comme le jeu d'enquête¹⁴⁵. Le patrimoine à mettre en valeur constitue les contenus mêmes du jeu (décors, informations à récolter, mystères à résoudre). Le logiciel utilise des informations sur des monuments et des périodes historiques, mais vise moins l'acquisition de savoirs que l'utilisation et la mise en scène de ces informations dans un cadre ludique. Le jeu n'est d'ailleurs pas présenté comme un produit ludo-éducatif, mais « *ludo culturel* » : il s'agirait de faire du patrimoine culturel un terrain de jeu.

Ces propositions se développent avec les évolutions de NTIC. On retrouve aujourd'hui les mêmes principes dans des activités s'inspirant des jeux de rôles en ligne multijoueurs qui proposent une action en ligne, en temps réel, avec d'autres personnes. Le jeu d'enquête *Ostia Fabullis*, réalisé pour les 100 ans du Centre des monuments nationaux, réunit des usager.e.s dans un monde en ligne composé de reproductions en trois dimensions de monuments nationaux. Le jeu *Sauvons le Louvre* a accompagné la sortie d'un documentaire de France Télévision sur Jacques Jaujard, directeur des musées nationaux durant la Seconde Guerre mondiale. L'objectif du jeu est de sauver les collections du musée du Louvre durant la guerre, en dialoguant avec des acteurs politiques et en déplaçant les œuvres dans différents dépôts de France. Mis en ligne avant la diffusion du documentaire, il sert de bande-annonce et de prolongement.

¹⁴² Raphaël Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique*, Thèse de doctorat en sociologie, Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne, 2013, p.219.

¹⁴³ Gilles Brougère, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game », *Australian Journal of French Studies*, vol. 49, n°2, p.117-129, 2012, p.120.

¹⁴⁴ Stéphane Hugon, « Le signe d'une évolution profonde de notre société », *Regards Sur Le Numérique*, dossier « Est-ce que l'on apprend mieux en jouant ? », 28.10.2011 [en ligne] <http://www.rslnmag.fr/post/2011/10/28/Le-signe-dune-evolution-profonde-de-notre-societe.aspx>

¹⁴⁵ Le principe de ces jeux repose sur la recherche d'objets dans les différents lieux représentés et la récolte d'informations en dialoguant avec les personnages, afin de résoudre des énigmes.

Ces objets ont pour objectif de faire exister un patrimoine au-delà des lieux où il est concrètement établi. Le jeu n'est pas intégré dans les espaces des musées, c'est au contraire ces derniers qui sont modélisés et matérialisés dans les espaces mêmes du jeu. Ces logiciels proposent de parcourir l'espace, d'observer l'environnement, de dialoguer, de collecter des objets et des renseignements pour résoudre des énigmes : les connaissances mises en scène sont autant de données à récolter pour résoudre les énigmes, et l'espace muséal modélisé est présenté comme le terrain de ces activités.

2. L'espace du musée mis en scène comme terrain de jeu

Les modalités d'interaction du jeu vidéo sont parfois employées au cours de la visite, via l'usage de nouvelles technologies. Cela s'inscrit dans un phénomène de *gamification*, c'est-à-dire l'usage de stratégies ludiques pour entretenir la motivation et l'engagement d'une personne dans une activité, en l'accompagnant par exemple d'un système de points ou de récompenses¹⁴⁶ (Bonenfant & Genvo, 2014). L'adjonction de composantes ludiques peut viser un dispositif de médiation, comme pour les installations conçues par la Cité des Sciences et de l'Industrie dans ses expositions afin d'appréhender la complexité de certains sujets traités. Par exemple, *Epidemik* (2008-2010) est une version numérique et géante d'un jeu de plateau qui permet d'accueillir jusqu'à 100 personnes et a pour but de les sensibiliser à la gestion d'une crise épidémiologique. Cette participation massive des visiteur·se·s favorise des activités collectives et répond à la logique de participation des publics promue par les CCSTI. De plus, comme cela été souligné de manière récurrente lors de notre terrain à la CSI, ces dispositifs interactifs et ludiques proposent « *une nouvelle posture de visite* », où la déambulation dans l'espace de l'exposition devient un jeu.

Le rapport à l'espace et à la déambulation est central. *Ghost Invaders – les Mystères de la Basilique*, est un jeu créé pour inviter les habitant·e·s de Saint Denis à découvrir la Basilique de Saint Denis. Il s'appuie sur les principes du jeu en réalité alternée [*alternate reality game*], jeu de piste en temps réel dans les espaces de la vie quotidienne. Son récit se déploie à travers différents médias : les participant·e·s utilisent leur smartphone, leur messagerie ou encore Internet afin d'obtenir des éléments centraux pour leur progression. Ces initiatives ont pour cible principale les jeunes adultes, population perçue comme la plus friande de jeux et de nouvelles technologies, mais éloignée des pratiques muséales. L'un de ces dispositifs a fait l'objet d'études, tant sur sa conception que son usage par les

¹⁴⁶ Ce concept est critiqué pour son approche essentialiste qui suppose qu'il existerait des éléments intrinsèquement ludiques, dont la mobilisation permettrait de rendre ludiques à leur tour les situations.

publics : *PLUG : les secrets du musée*, mis en place au Musée des Arts et Métiers en 2008 (Gentès & Jutant, 2011 ; Jutant, 2011 ; Jutant, Guyot, & Gentès, 2009 ; Koster, 2013). *PLUG* est un jeu de piste en équipe où les visiteu·r·se·s reçoivent un téléphone où sont stockées des cartes virtuelles. Le but est de parcourir le musée pour retrouver les cartes manquantes pour constituer une collection. L'objectif de *PLUG* est de relier des objets et des individus situés à un même endroit (le musée), au même moment, tout en leur donnant des informations sur l'environnement matériel direct et son contexte. *PLUG* a aussi pour objectif la modification des représentations négatives du musée (lieu sans vie, sans animation) dont font état les participant·e·s (Koster, 2013). Pour cela, *PLUG* propose aux visiteu·r·se·s de se réapproprier l'espace du musée, par de nouveaux modes de visite. Ce dispositif fait l'objet de deux versions aux modalités d'actions différentes, la seconde résultant d'une volonté de réorienter les usages constatés lors du premier test. Celui-ci indique que les visiteu·r·se·s parcourent l'espace en courant, et les entretiens soulignent que les participant·e·s sont très sensibles à cette possibilité de parcourir le musée de manière différente et parfois chaotique. La course participe largement à l'appropriation de l'espace par les participant·e·s, qui ont le sentiment de transgresser les règles de la visite muséale, calme et déambulatoire. Néanmoins, cela est perçu par les concepteurs comme un manque d'attention : la course empêcherait l'appréhension des contenus que *PLUG* cherche à mettre en valeur. Le prototype est modifié et la dimension compétitive est minorée afin de privilégier des objectifs éducatifs et de réorienter les visiteurs vers les objets du musée. Des éléments narratifs sont introduits pour attirer l'attention sur l'espace du musée et son architecture. Enfin, un système de quiz est ajouté à la partie pour sanctionner les connaissances acquises par les participant·e·s, les obligeant à récolter des informations sur les objets, en lisant les cartels par exemple.

Les modifications des règles du jeu et de son déroulement, dans le but d'orienter les comportements des publics, soulignent les tensions qui traversent un dispositif ayant pour objectif d'intégrer des logiques ludiques à des espaces et objectifs existants. Si le jeu est perçu comme un atout afin de rendre la visite plus attrayante, les attitudes corporelles et interactions qu'il provoque font émerger des craintes chez les concepteurs. Constatant l'écart entre les pratiques de visites habituelles et l'attitude effective des publics, les concepteurs craignent une diminution de l'attention envers les contenus au profit de l'activité ludique. Cela nous permet de souligner la représentation de ces deux pratiques comme concurrentielles. Joëlle Le Marec note que les études d'usages d'objets numériques dans les musées émergent avec la crainte que l'intérêt pour les outils numériques d'aide à la visite ne vienne remplacer l'intérêt porté aux œuvres. Enfin, ces dispositifs soulignent

l'importance de la dimension matérielle et corporelle de la visite. Comme nous le verrons dans la troisième partie de ce chapitre, étudier le déplacement du jeu vidéo dans les espaces muséaux suppose de porter une attention accrue à la matérialité de l'exposition et à la dimension corporelle et gestuelle de l'activité de visite.

3. Le support matériel du jeu comme outil d'aide à la visite

Le recours aux supports matériels du jeu vidéo peut aussi se faire dans le cadre de l'aide à la visite. Cette fois, l'emprunt au jeu vidéo réside dans l'objet technique lui-même, mais ne suppose pas la mise en valeur d'une attitude ludique ou l'usage de logiciels de jeu. En effet, l'utilisation de nouvelles technologies issues du jeu vidéo pour concevoir des outils d'aide à la visite consiste à déplacer ces technologies dans un nouvel espace et à détourner leur usage, afin qu'il corresponde à celui d'un outil de médiation. Nous nous intéressons au musée du Louvre et au remplacement, en 2012, des audioguides par des consoles portables Nintendo 3DS. Un audioguide est un dispositif portable et individuel, que le visiteur peut choisir d'utiliser durant la visite. Les contenus sont délivrés à la demande, et offrent des informations sur les objets exposés. À la différence d'une visite guidée de groupe, l'audioguide repose sur le choix des contenus à consulter, de leur rythme et de leur ordre, qui dépend du parcours de visite effectif. Nous étudions ici les spécificités de la Nintendo 3DS mobilisées pour accompagner la visite. L'usage des Nintendo 3DS au musée du Louvre s'inscrit dans une politique générale de prise en compte des NTIC pour la médiation et l'accompagnement des publics. La Nintendo 3DS dispose d'un double écran. L'écran supérieur permet une vision 3D sans lunettes. L'écran inférieur, tactile, permet la sélection de contenus. Cela permet d'afficher à la fois des informations (textes, cartels, informations, plan des salles) et des reproductions d'œuvres qui peuvent être agrandies, ou des représentations 3D de sculptures. L'audioguide contient aussi une trentaine d'heures de contenus audiovisuels (interviews de conservateurs, de spécialistes de l'histoire de l'art...). Enfin, une carte interactive est modélisée pour se repérer et élaborer des parcours en fonction des œuvres que l'on souhaite voir. La fonction de géolocalisation, associée à une couverture WiFi repère la position exacte de l'utilisateur, et permet au musée de recueillir des données sur les parcours des visiteurs et la fréquentation des salles.



Illustration 2: La console Nintendo 3DS utilisée en audioguide au Musée du Louvre.

Les spécificités de l'objet technique permettent de concevoir un outil d'aide à la visite. La Nintendo 3DS a été conçue pour un usage ludique, dans une situation de mobilité, qui s'adapte particulièrement bien à la visite muséale. Ce n'est pas l'activité ludique, mais plutôt le contexte d'usage pour lequel l'objet technique a été conçu, qui permet l'adaptation de la technologie d'un contexte à un autre. Pour Nintendo, l'usage exclusif de son matériel dans un musée qui accueillait en 2012 9,72 millions de visiteurs¹⁴⁷, représente un espace de démonstration intéressant. L'utilisation de la console dans une institution muséale lui offre une reconnaissance culturelle. Il serait erroné de considérer cette relation comme unilatérale. Le musée bénéficie lui aussi des représentations associées à Nintendo. L'un des enjeux est en effet de renouveler l'image de la visite muséale et de l'audioguide et d'en augmenter son usage¹⁴⁸. Le dossier de presse du musée met en valeur une volonté de « *lier le patrimoine à l'univers innovant du divertissement interactif* ». Le nouvel audioguide est présenté à la presse par Shigeru Miyamoto¹⁴⁹. Cela permet au musée d'être présent dans des médias qui ne couvrent pas l'actualité du musée, comme la presse spécialisée dans le domaine du jeu vidéo. Un rapport interne du musée souligne : « *grâce à cela, nous avons*

¹⁴⁷ Rapport d'activité 2012 du Musée du Louvre.

¹⁴⁸ D'après les rapports d'activité 2012 et 2013 du musée, le mois suivant la mise à disposition des audioguides Nintendo, le taux de location a augmenté de 53 %. En 2012, l'usage des audioguides aurait augmenté de 28 % par rapport à 2011. En 2013, il aurait augmenté de 13 % (484 000 locations).

¹⁴⁹ Créateur des sagas *Super Mario* et *Donkey Kong*, distingué en 2006 de l'insigne de chevalier dans l'Ordre des arts et des lettres par Donnedieu de Vabres (*chapitre 1*)

pu toucher une population de "geeks" que nous n'aurions pas intéressée naturellement ». En effet, les usagers de la console Nintendo¹⁵⁰ représentent un public potentiel pour le musée. Par ailleurs, la commercialisation du logiciel de l'audioguide permet l'accessibilité des œuvres et des contenus en dehors du musée pour toucher des publics qui n'ont pas la possibilité de le visiter. Ainsi, par l'utilisation de technologies qui bénéficient d'une image innovante et divertissante dans d'autres contextes, le musée associe ces qualificatifs à la pratique muséale qui les mobilise. Ce cas nous permet de souligner que les technologies ne peuvent être considérées comme neutres. D'une part, les choix de conception privilégient certaines postures et en contraignent d'autres¹⁵¹. D'autre part, les technologies intègrent et produisent des significations, qui ne disparaissent pas une fois l'objet déplacé dans un autre contexte.

En tant que logiciel, le jeu vidéo est utilisé pour déplacer des collections et des savoirs en dehors des espaces du musée. En tant que dispositif socio-technique, il est utilisé dans les espaces du musée pour favoriser une attitude ludique et modifier les représentations des publics. Enfin, en tant que support matériel, c'est le fonctionnement des supports matériels et leurs spécificités qui sont utilisés pour accompagner la visite muséale. Malgré les différences entre ces pratiques, on observe une régularité : le recours au jeu vidéo et à ses technologies résulte d'une volonté de rendre le musée plus attrayant. Comme le mentionnent les rapports de la Commission européenne sur l'usage des nouvelles technologies pour la valorisation du patrimoine (Ross et al., 2004 ; 2003) : le jeu vidéo bénéficierait d'une forte attractivité, qui permettrait d'augmenter l'attractivité des activités et des lieux dans lesquels il est utilisé. Dans ces exemples, le jeu vidéo est un outil de médiation, au service de la diffusion de contenus culturels qui ne concernent pas directement ce domaine. Nous allons voir que d'autres acteurs s'intéressent au contraire à la dimension culturelle du jeu vidéo, et cherchent à en diffuser l'histoire, l'évolution et à mettre en valeur les éléments et individus perçus comme caractéristiques ou iconiques de cette culture vidéoludique. Ces activités interviennent cette fois dans une démarche de patrimonialisation et d'historicisation du jeu vidéo.

¹⁵⁰ En France, la Nintendo 3DS s'est vendue à 2,9 millions d'exemplaires entre 2011 et 2014. En 2013, elle représentait 60 % des ventes de consoles France (GfK, 2013).

¹⁵¹ Par exemple, dans le cadre de l'usage au Musée, le port qui permet l'insertion dans la console d'une cartouche contenant un logiciel a été condamné.

II. Le jeu vidéo comme objet de patrimoine

Le processus de patrimonialisation du jeu vidéo se constitue en partie à travers l'écriture et l'étude de l'histoire de ce média, que l'on retrouve dans des ouvrages spécialisés¹⁵² et des recherches académiques (Blanchet, 2010 ; Nooney, 2013 ; Guins, 2014 ; Wolf et al., 2012), et qui identifient les figures fondatrices et les productions cultes de la culture vidéoludique. Malgré ce mouvement d'historicisation du jeu vidéo, James Newman (2012) souligne que les pratiques de l'industrie des jeux vidéo s'opposent à toute forme de conservation. L'obsolescence programmée des supports et l'absence de rétro-comptabilité entre les consoles d'une même firme contribuent à mettre hors d'usage le matériel de jeu dès lors qu'un nouveau est commercialisé. Par ailleurs, les lois sur le copyright et les dispositifs empêchant la copie compliquent les méthodes de préservation des contenus logiciels. La patrimonialisation des jeux vidéo s'effectue en dehors du domaine de la conception et de la production des jeux vidéo et mobilise majoritairement des associations et des amateur.e.s. Certains projets nationaux voient aussi le jour comme la *National Videogame Archive* de Nottingham (Royaume-Uni), le *Computerspiele Museum* de Berlin (Allemagne) ou encore l'*Archivio Videoludico* de la cinémathèque de Bologne. Des groupes de recherche et de réflexion produisent des rapports sur la préservation des jeux vidéo (Lowood et al., 2009a, 2009b) notamment en Europe, avec le projet *KEEP*, portant sur les méthodes d'émulation pour la préservation des jeux vidéo (Pinchbeck et al., 2009) ou plus spécifiquement des mondes virtuels (McDonough et al., 2010 ; McDonough & Olendorf, 2011). C'est avant tout sur les méthodes de conservation et leurs problèmes, notamment juridiques que porte la majorité de la littérature académique (Barwick et al., 2011 ; Conley et al., 2004 ; Esposito, 2004 ; Guttenbrunner, Becker, & Rauber, 2010 ; Swalwell, 2009). Les discours, représentations, et enjeux de sélection véhiculés par ces pratiques et méthodes demeurent quant à eux peu étudiés (Fassone, 2015 ; Guins, 2014 ; Murphy, 2013 ; Ter Minassian, 2012).

Sur quels objets se concentrent les pratiques de préservation du jeu vidéo ? En effet, avec les médias numériques, « la difficulté est de savoir à quel niveau doit s'exercer la

¹⁵² Parmi les ouvrages publiés en France, outre ceux consacrés à un créateur, à une console ou à une saga, on peut par exemple citer : *La Saga des jeux vidéo* (Ichbiah, 2009), *L'histoire des jeux vidéo en France : 40 ans de news retro* (Sanchez, 2014), *Histoires secrètes des jeux vidéo* (Morisse, 2013), *Push START, 30 ans de jeux vidéo* (Houste, 2006), *L'Empire des jeux* (Montagnana, 2005), *Start ! La grande histoire des jeux vidéo* (Cario, 2011), *Game Story, l'histoire secrète du jeu vidéo* (Rouillon, 2011), *Nos jeux vidéo 70-90* (Lacombe, 2011), *Nos jeux vidéo 90-2000* (Lacombe, 2014) ou encore *AYBABTU* (Goldberg, 2013)

préservation¹⁵³ ». Les pratiques de collection et de conservation portent sur des objets divers (matériels, logiciels, programmes, produits dérivés, histoire des créateurs de jeux vidéo...) dont les modes de circulation et de diffusion varient (ouvrages, téléchargement en ligne, musées, enchères, expositions jouables ou présentation sous vitrines). La patrimonialisation est un processus qui suppose la définition de son objet. Nous verrons comment les trois pratiques de conservation identifiées consistent à sélectionner des éléments privilégiés du patrimoine vidéoludique et à en reléguer d'autres au statut d'objets négligeables, dont la conservation n'est pas nécessaire pour la valorisation d'un média ou d'une pratique.

1. L'émulation des jeux et des supports

En France, l'ouverture du dépôt légal aux jeux vidéo date de 1992, mais repose sur la participation volontaire des éditeurs. La Bibliothèque Nationale de France compte plus de 15 000 jeux vidéo collectés et catalogués dans ses archives. Les jeux vidéo y sont collectés en tant que logiciels, ce qui s'exprime notamment dans la méthode de préservation pratiquée, communément appelée émulation, qui regroupe en réalité deux activités : la migration des supports et l'émulation des machines (Miura, 2006). Dans le cas de la migration des supports, il s'agit d'extraire les données des supports physiques (disquettes, CD-Rom, cartouches, circuits imprimés) et de les transférer en un fichier numérique, le fichier ROM (*Read-Only Memory*). Pour que ces fichiers puissent être lus sans leur support matériel d'origine, on recourt à un émulateur, programme capable d'imiter le comportement d'un système. Ces fichiers peuvent donc être lus sur un ordinateur personnel, en utilisant un programme communément appelé « émulateur de système de jeu vidéo », qui imite le fonctionnement interne des plateformes (console de jeu, ordinateur ancien, borne d'arcade...) et permet à un ordinateur personnel de lire les fichiers ROM correspondant à la plateforme émulée. Cependant, la pratique de l'émulation est source de nombreux débats juridiques liés au droit d'auteur et à la copie (Conley et al., 2004) et sa diffusion à grande échelle par une institution poserait de nombreux problèmes. La consultation des jeux collectés par la BNF n'est en effet accessible que dans le cadre d'une recherche académique.

Les pratiques patrimoniales se développent tout d'abord à l'extérieur des institutions culturelles et les usager-e.s des jeux vidéo en sont les premiers acteurs. L'obsolescence

¹⁵³ Bruno Bachimont, « Archivage audiovisuel et numérique : les enjeux de la longue durée », *Archivage et stockage pérennes*, 2009, p.208, cité par Riccardo Fassone, 2015.

rapide des supports peut en partie expliquer cette pratique, car pour conserver la possibilité de jouer à un jeu au fil des années, il faut assurer leur préservation ou recourir à des logiciels permettant de reproduire le fonctionnement de systèmes d'exploitation de consoles ou d'ordinateurs obsolètes. L'émulation constitue une pratique de collection et de diffusion courante. Des sites Internet proposent des catalogues de ROMs, téléchargeables gratuitement par tou.te.s, ces « archives ouvertes du jeu vidéo » (Barbier, 2014) sont produites dans le cadre de pratiques contributives et collaboratives. Cette méthode d'archivage vernaculaire se déroule cependant dans un cadre juridique flou. La copie d'une ROM et sa distribution sont considérées comme de la contrefaçon, seule la possession d'une ROM dans le but d'une copie privée ou de compatibilité technique est autorisée, à condition de posséder le logiciel original. Néanmoins, l'émulation permet une diffusion des jeux anciens à grande échelle et de manière gratuite. Cet engouement conduit d'ailleurs différents éditeurs de jeux vidéo à commercialiser d'anciens jeux sur des consoles récentes. Cela s'explique par une crainte que cette patrimonialisation en dehors des réseaux de diffusion de l'industrie (enchères, occasions, prêt, échanges, téléchargements, etc.) ne représente un manque à gagner (Stoltz, 2015).

Dans le cas de la pratique vernaculaire ou de son appropriation par l'industrie, on peut associer l'émulation à une pratique archivistique : il s'agit de constituer des catalogues numériques d'émulateurs de plateformes et de ROMs de jeux vidéo anciens, c'est-à-dire de transformer différents artefacts matériels et leur fonctionnement interne en documents numériques. Cette pratique se penche avant tout sur le fonctionnement des jeux vidéo et de ses supports et vise à restituer les mécanismes internes des plateformes en traduisant leur fonctionnement en code informatique afin de les rendre indépendants de l'obsolescence des supports matériels d'origine (Fassone, 2015). Dans son étude de l'émulateur MAME, Fassone souligne que la notion de code est au centre des pratiques d'émulation, qui négligent les artefacts matériels et considèrent que c'est « la logique abstraite d'un fonctionnement technique¹⁵⁴ » qui doit être préservée. Il conclut que la pratique de l'émulation vise à « mémoriser les monuments du passé, [à] les transformer en documents¹⁵⁵ ». Ainsi, l'émulation souligne que « le jeu n'est pas réductible à ses conditions matérielles¹⁵⁶ ». Mais c'est justement cette absence de la matérialité qui lui est reprochée. Certains chercheurs et conservateurs s'interrogent sur la possible perte des dimensions matérielle et contextuelle des expériences de jeu (Barbier, 2014 ; Newman,

¹⁵⁴ Riccardo Fassone, « Archiver les jeux d'arcade : rhétorique et idéologie de l'émulation vidéo-ludique », *Tracés*, 1(28), 2015, p.66.

¹⁵⁵ Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Gallimard, 1969, p.7, cité par Riccardo Fassone, 2015.

¹⁵⁶ Riccardo Fassone, *ibid.*, p.67.

2011, 2012 ; Ter Minassian, 2012) vu que la majorité des interfaces (périphériques de jeu comme un volant, un pistolet, système d'écrans multiples) sont intraduisibles en code informatique. Newman estime par exemple l'émulation incapable de reproduire certains éléments du fonctionnement interne des supports matériels comme les *bugs* ou le ratio image par seconde, alors que ceux-ci, selon le chercheur, façonnent aussi l'expérience du jeu. Pour Newman, la traduction des supports logiciels et matériels en code informatique délaisse les pratiques, matérielles et contextuelles liées à l'usage de l'objet technique (souffler dans une cartouche de Nintendo NES avant de l'insérer dans la console, par exemple) et qui participent à construire les significations que les usager.e.s lui attribuent.

2. La collection des supports matériels et des produits dérivés

À la différence de l'émulation, les collectionneuse.s placent les supports matériels du jeu au cœur de leurs pratiques. La majorité de ces pratiques se développe dans les secteurs associatif et particulier, comme l'association française MO5. COM, créée en 2003 pour fédérer une communauté réunie autour d'un site Internet créé en 1996 par Philippe Dubois. Au fil des années l'association se spécialise dans la diffusion du patrimoine informatique et vidéoludique, par l'organisation d'expositions de matériel informatique et de jeux vidéo dans des médiathèques et des festivals dédiés au *retro-gaming*. MO5. COM conserve également les magazines et les objets dérivés ou promotionnels liés aux jeux vidéo : la collection de l'association est aujourd'hui estimée à 60 000 pièces. Bien qu'elle ne soit pas la seule association dévouée à cet objet, MO5. COM a un rôle important : ses collections ont été utilisées dans plusieurs expositions de jeux vidéo et le collectif a assuré le commissariat de l'exposition *Game Story* (Grand Palais, 2011). Pour ces associations, le respect des supports matériels et périphériques d'origine est central. Dans le cadre de la diffusion de ce patrimoine, ces associations refusent bien souvent la solution de l'émulation sur des supports matériels contemporains, et cherchent au contraire à reproduire l'interface matérielle d'époque (téléviseur à tube cathodique contemporain du jeu, usage des plateformes d'origine, présentation conjointe de documents d'époque comme les boîtes et les manuels de jeu) et certaines conditions de réception, comme le rendu graphique sur l'écran du téléviseur.

La pratique de ces collectionneuse.s, centrée sur la dimension artefactuelle du jeu vidéo, semble s'approcher des activités muséales, en particulier de sa fonction de conservation, qui suppose l'acquisition, l'inventaire, la préservation et la protection des objets collectés

(Gob & Drouguet, 2014). De plus, dans le cas des associations, la revente d'objets est beaucoup plus rare que l'achat, et la valorisation économique de la collection passe avant tout par le prêt et la diffusion par l'exposition pour en garantir l'accessibilité au plus grand nombre¹⁵⁷. L'objectif de l'association MO5. COM est par exemple la création d'un musée dédié au jeu vidéo. Ces enjeux de diffusion publique constituent un enjeu commun avec l'émulation. Mais ici, la collecte des supports du jeu vidéo (boîtes, manuels, cartouches, périphériques, plateformes) et, plus généralement, des objets de la culture vidéoludique (magazines, publicités, produits dérivés), articulée à des expositions à visée historique (voir partie suivante) semble indiquer que les artefacts sont aussi collectés pour leur capacité à témoigner plus largement de l'histoire et de l'évolution d'un média.

Pour Giordano, Newman ou encore Fassone, les deux approches que nous venons de présenter « oublie[nt] la nature contingente du jeu numérique », c'est-à-dire le caractère situé de l'expérience ludique. En effet, pour Newman (2012), même si l'on conserve la possibilité de jouer, sur émulateur ou sur support d'origine, cette activité sortie de son contexte ne peut transmettre l'expérience du contexte initial. Selon Giordano (2011), aucune méthode de préservation ne peut offrir une expérience crédible, car les conditions originales de l'expérience du jeu ne sont pas recréées. Il s'agirait d'une forme dégradée d'expérience, là où le contexte initial constituerait une pratique pure. Une partie des critiques de l'émulation et la collection portent en effet sur la perte de « l'aura de l'authenticité¹⁵⁸ ». Ces critiques essentialisent l'expérience de jeu en supposant que l'usage d'un jeu posséderait une dimension unique et universelle. Cette posture semble d'ailleurs contradictoire avec une définition de l'expérience ludique comme dépendante de la relation qui s'établit avec des joueurs·r·se·s spécifiques, que prône Newman. Comment, alors, organiser la collecte et la préservation de certains éléments du jeu vidéo tout en conservant la dimension située et contingente de l'expérience de jeu ?

3. La prise en compte de l'expérience de jeu

Afin de reconstituer et de préserver l'expérience ludique, Newman défend le recours aux pratiques d'enregistrement des parties de jeu. L'auteur critique les discours sur l'obsolescence, qui placent le matériel de jeu au centre des politiques de conservation, tout

¹⁵⁷ Le président de l'association MO5. COM conçoit par exemple l'activité de son association et les expositions qu'il organise comme « *une mission de service public* » (entretien du 30 septembre 2011, dans le cadre d'un article pour *Le Monde.fr*).

¹⁵⁸ James Newman, *Best Before : Videogames, Supersession and Obsolescence*, 2012, p.158.

comme le discours sur la corruption des données due à l'obsolescence des supports de stockage, qui fait du code l'élément central des pratiques de préservation (Monnens, 2009). Si le jeu vidéo est une activité située et sociale, alors, pour l'auteur, il s'agit plus de conserver l'expérience de jeu [*gameplay preservation*] et les aspects culturels de l'activité plutôt que le jeu en tant que matériel et logiciel jouable [*game preservation*]. Newman s'oppose aussi à la centralité accordée à la jouabilité, dont la conservation est l'objectif majeur des pratiques précédemment citées. Pour préserver l'usage plutôt que l'objet, Newman s'intéresse aux matériaux qui documentent l'acte de jouer, comme les documentaires ou les vidéos produites par les joueu-r-se-s comme les solutions vidéo (Newman, 2011). Il insiste également sur la nécessité de mettre en place des pratiques d'enregistrement et de préservation des jeux contemporains. Pour l'auteur, le jeu vidéo est une pratique sociale, qui constitue aussi un patrimoine immatériel, c'est-à-dire composé des « pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire¹⁵⁹ ».

Fassone critique cette mise en valeur de l'expérience comme « une utopie pleine de bonnes intentions¹⁶⁰ » et estime que les pratiques jusqu'ici citées s'apparentent à un processus de purification du jeu vidéo, où ce qui est étiqueté comme non pertinent ou trop complexe à préserver est éliminé, pour atteindre un certain degré de stabilité. Pour Fassone, ces méthodes participent d'une *nostalgie réparatrice* (Boym, 2001), c'est-à-dire qu'elles cherchent à produire « des répliques parfaites d'un passé perdu¹⁶¹ ». C'est en effet sur la peur d'une perte du passé que s'appuient les discours pour la préservation du jeu vidéo. En témoigne le rapport de Lowood : *Before it's too late* (2009b) ou l'urgence brandie par Newman pour entamer la préservation des jeux dès leur commercialisation. Fassone s'intéresse aux pratiques qu'il nomme de *nostalgie transformative*, c'est-à-dire une pratique de détournement des matériels obsolètes de jeux vidéo, dans le cadre de pratiques artistiques¹⁶², comme la production de musique *chiptune*¹⁶³. Alors que les autres pratiques cherchent à entretenir les matériaux dans un état stable et jugé fidèle à l'état d'origine, cette pratique produirait un *media-zombie*, c'est-à-dire qu'elle ressuscite certaines pièces hors d'usage pour composer de nouveaux assemblages pour des usages originaux (Hertz

¹⁵⁹ UNESCO, 2003, *Texte de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel* [en ligne] <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00022> consulté le 10 avril 2015.

¹⁶⁰ Riccardo Fassone, *ibid.*, p.70.

¹⁶¹ *Ibid.*, p.74.

¹⁶² On peut par exemple citer les travaux artistiques de Cory Arcangel, comme *Super Mario Clouds* (2002) qui consiste en une cartouche du jeu *Super Mario Bros.* (1985) pour la console NES dont la puce a été modifiée pour qu'il ne reste du jeu que les éléments graphiques représentant le ciel et les nuages.

¹⁶³ La musique *chiptune* est un genre de musique électronique qui utilise la puce audio d'anciens ordinateurs et consoles, notamment les ordinateurs Commodore 64, l'Amiga et la console Game Boy de Nintendo (Márquez, 2014).

& Parikka, 2010). Son intérêt résiderait dans sa capacité à ouvrir les *boîtes noires* que constituent ces logiciels et plateformes. Néanmoins, cette pratique de détournement des technologies demande bien souvent des compétences techniques. Tout comme l'approche de Newman privilégie une représentation particulière de l'expérience de jeu, cette pratique semble elle aussi valoriser un rapport spécifique aux jeux vidéo, caractérisé par des compétences techniques, au détriment d'usages moins qualifiés.

Riccardo Fassone qualifie ces pratiques d'archéologiques, dans le sens où elles mobilisent des traces, des fragments du passé pour les interpréter. Par ailleurs, elles mettent en valeur des éléments considérés comme négligeables au sein des autres pratiques de patrimonialisation (productions vidéo amateur ou matériels obsolètes dont la réparation et l'usage initial ne sont plus possibles). On retrouve cette tentative d'inclure ce type d'artefacts dans la politique patrimoniale du *Museum of Modern Art* de New York, premier musée d'art à avoir fait l'acquisition de jeux vidéo. En effet, en 2013, le MoMA annonce l'acquisition de 14 jeux vidéo (comme *Myst*, *Passage*, *Tetris* ou encore *The Sims*) dans les collections de la section Design. Outre un exemplaire original et fonctionnel de chaque jeu, c'est le code source du programme informatique des jeux qui intègre les collections. Alors que les plateformes matérielles existent en de nombreux exemplaires et variantes (couleurs, formes, éditions limitées, éditions différentes selon les zones géographiques), le code source, bien que reproduit à grande échelle, semble correspondre plus aisément au caractère unique des œuvres des collections muséales. La sélection des jeux, acquis au titre d'œuvres de design d'interaction, repose sur l'élégance du code et les modalités qui régissent l'interaction avec les joueu·r·se·s (Antonelli, 2012). Mais l'acquisition de jeux récents (*Dwarf Fortress* et *EVE Online*) perturbe la dimension immuable du code et pose de nombreuses questions en termes de préservation, de diffusion et d'exposition. En effet, les pratiques de conservation portent généralement sur des jeux considérés comme obsolètes. Or, l'entreprise en charge de *Dwarf Fortress* continue à produire des mises à jour régulières du code du jeu, ce qui demande au MoMA d'effectuer des mises à jour régulières et d'archiver chaque version du code comme une version spécifique d'une oeuvre. Quant à *EVE Online*, son monde en ligne compte toujours plus de 500 000 participant.e.s qui le modifient chaque jour par leurs actions et interactions quotidiennes. Pour *EVE Online*, jeu en ligne massivement multijoueurs doté d'un monde persistant (l'univers virtuel continue d'évoluer après la déconnexion du joueur, puisque d'autres y sont toujours connectés pendant son absence), le musée travaille en collaboration avec les créateurs du jeu afin d'en archiver l'univers au fil du temps et des modifications opérées par les joueu·r·se·s. Alors qu'il s'agit d'un jeu en ligne, la version du jeu archivée (appelée

*EVE in a box*¹⁶⁴) pourra être lancée hors-ligne afin d'explorer l'univers d'*EVE Online* sans dépendre de l'état du jeu en ligne et de ses serveurs¹⁶⁵. Néanmoins, la pratique de conservation qu'a choisi le MoMA rend cet univers indépendant des présences qui le peuplent : *EVE in a box* permet une représentation graphique de l'univers du jeu, mais dans lequel on ne retrouve aucun·e usager·e. Conserver les interactions de plusieurs centaines de milliers de joueu·r·se·s nécessite en effet la collecte de données personnelles et d'historiques de conversation, ce qui constituerait une lourde infraction du droit à la vie privée (Robertson, 2014). Ainsi, la pratique de conservation du MoMA ne permet donc de conserver que les traces matérielles laissées dans l'univers du jeu (production d'objets, de personnages, modification des lieux, etc.). Pour pallier cela, le MoMA a collaboré avec les concepteurs d'*EVE Online* qui ont enregistré durant 24h les données liées aux activités des joueu·r·se·s. Les usager·e·s ont aussi été mis à profit et étaient invités, au même moment, à enregistrer une vidéo de leur partie de jeu.

L'acquisition de tels jeux interroge aussi les manières d'en restituer l'expérience et les usages. Dans les expositions du MoMA, la plupart des jeux sont utilisables par les visiteu·r·se·s, sur des écrans fixés au mur : le matériel qui rend le jeu opérationnel (machine, téléviseur) est dissimulé derrière un mur, où seul un périphérique dépasse. C'est l'interaction entre les visiteu·r·se·s et le logiciel qui est privilégiée, et non les supports matériels qui la permettent. Mais *Dwarf Fortress*, *EVE Online* ou encore *SimCity 2000* sont jugés trop chronophages et complexes pour une expérimentation dans le cadre d'une visite d'exposition. Ces derniers sont présentés par le biais de vidéos censées représenter ce que voient à l'écran les usager·e·s lorsqu'ils jouent. Les approches de Newman, de Fassone ou du MoMA ont en commun un fort intérêt pour les usages et leur contexte ainsi que pour les usager·e·s des artefacts collectés. Ces pratiques visent notamment à se démarquer des discours esthétiques sur les objets, pour les présenter dans les activités quotidiennes, domestiques ou professionnelles (Antonelli, 2012).

La définition du jeu vidéo et de sa pratique est au cœur des débats sur la patrimonialisation de ce domaine et de ses artefacts. Dans la majorité des cas, les pratiques visent à préserver le jeu vidéo en tant que code et logiciel, ou en tant que support matériel. La préservation peut avoir pour but la diffusion à grande échelle, de manière à s'affranchir

¹⁶⁴ Marion Coville et Michael Lojaco « "Une chasse aux papillons" : la conservation des jeux vidéo au MoMA, Entretien avec Ben Fino-Radin », *Poli – politique de l'image*, n°12, Les coulisses du musée, 2016.

¹⁶⁵ En cela, les préoccupations des conservateurs du MoMA rejoignent celles des chercheurs chargés du rapport *Preserving Virtual Worlds* (McDonough & Olendorf, 2011 ; McDonough et al., 2010) qui étudient les différentes méthodes d'archivage et de conservation des mondes virtuels.

de contraintes matérielles liées à l'obsolescence des plateformes, ou, au contraire, viser le respect et la transmission d'une expérience perçue comme originelle, qui passent par la collection et l'entretien minutieux des supports matériels. Tour à tour, le jeu vidéo y tient le rôle d'un logiciel à détourner pour assurer sa diffusion et sa pérennité, d'un témoin matériel utilisé comme support d'un récit historique ou encore d'un objet ethnographique, témoin d'usages et de pratiques. La constitution d'une collection patrimoniale suppose des enjeux de diffusion et de transmission : par quels moyens restituer ce qui a été conservé ? Du côté de l'émulation, la diffusion se fait à grande échelle, par téléchargement, sur les machines personnelles des usager.e.s, et c'est la possibilité de rejouer à des jeux obsolètes qui est centrale. Du côté des associations de collectionneurs, l'acte de jouer est aussi central dans la diffusion. Mais l'expérience de jeu s'opère sur les machines de la collection et s'envisage comme intrinsèquement liée aux plateformes et interfaces matérielles. La pérennité de l'acte de jouer est néanmoins conditionnée à l'état de la collection et à la possibilité d'effectuer l'entretien et les réparations nécessaires. Les techniques de conservation rencontrent toutes des problèmes dès lors qu'il s'agit de la diffusion et de l'expérience (par l'acte de jouer) du patrimoine qu'elles visent à sauvegarder. Afin d'explorer plus en profondeur la manière dont les institutions s'emparent de ces problématiques d'exposition et tentent d'y répondre, nous allons désormais nous intéresser au jeu vidéo en tant qu'expôt, dans des expositions qui lui sont dédiées.

III. Le jeu vidéo comme expôt

En 2016, il n'existe pas, en France, de musée du jeu vidéo, mais les initiatives de mise en exposition de celui-ci se multiplient, notamment depuis 2010. Nous étudions ici les différentes formes que prennent l'exposition de jeux vidéo et les objets qu'elle mobilise. Nous nous intéressons tout d'abord au regard historique que portent certaines expositions, et à la problématique que sous-tend la manipulation d'un objet qui doit être préservé. On verra ensuite que cette organisation chronologique de la visite est contestée par d'autres acteurs, qui lui préfèrent une muséographie inspirée des salles d'arcade, qui crée une tension entre les objectifs pédagogiques des expositions et la production d'une « *salle de jeu* ». Enfin, on verra comment le jeu vidéo, et notamment les productions contemporaines, est plus généralement intégré à la programmation culturelle de certaines institutions. Cet état des lieux nous permet également de poursuivre notre travail d'identification des différents acteurs qui participent à l'émergence et au fonctionnement de ce monde de l'art.

1. Parcourir une *timeline* : l'exposition patrimoniale

En France, on peut dater la première exposition de jeux vidéo au sein d'une institution culturelle à 2004 : *Game On* (Tri Postal, Lille) est une exposition itinérante du Barbican International Enterprise, dont la tournée a débuté le 16 mai 2002. Elle retrace l'histoire du jeu vidéo depuis 1962, à travers la présentation de plus de 150 jeux, tous jouables par les visiteurs. Mais c'est en 2010 que les expositions de jeux vidéo en France se sont considérablement développées : le 14 avril 2010, Le Musée du Jeu Vidéo (musée privé fondé par Olivier Bodeur, directeur de l'agence de communication Alerte orange) ouvre ses portes au sommet de la Grande Arche de la Défense. L'histoire du jeu vidéo y est expliquée à travers des panneaux de textes (dédié aux créateurs de jeu, aux relations entre jeu et cinéma ou encore aux héros et héroïnes de jeux vidéo), des vitrines contenant environ 200 objets (en majorité des consoles de jeu) et quelques jeux utilisables. Après douze jours d'exploitation et la visite de 5 500 personnes, une panne d'ascenseur rend le musée inaccessible et entraîne sa fermeture définitive. C'est dans ce contexte qu'ouvre, le 22 juin 2010, *Museo Games*, au Musée des Arts et Métiers, fruit d'une collaboration avec l'association MO5.COM et les co-commissaires Pierre Giner, artiste numérique, et Loïc Petitgirard, historien des techniques. L'espace principal de l'exposition propose aux publics de jouer à 21 jeux sur les dispositifs originaux. L'exposition reçoit 60 000 visiteurs en

9 mois. La fin de l'année 2011 est marquée par l'exposition *Game Story*, qui se déroule dans la galerie sud-est du Grand Palais, du 10 novembre 2011 au 9 janvier 2012. Philippe Dubois, fondateur de l'association MO5. COM, et Jean-Baptiste Clais, conservateur au Musée Guimet, en assurent le commissariat. Les murs noirs et la pénombre de *Museo Games* font place à un espace lumineux, aux murs blancs et aux cimaises colorées, que les commissaires jugent plus adaptés « *au grand public*¹⁶⁶ ». L'exposition retrace l'histoire du jeu vidéo à partir de 80 jeux sélectionnés pour leur statut « *d'œuvre culte*¹⁶⁷ » au sein de la culture vidéoludique¹⁶⁸. Tous les jeux présentés sont jouables par le biais des consoles de jeu et des périphériques originaux. L'exposition accueille 57 000 visiteurs.



Illustration 3: L'exposition Museo Games (Cnam, Paris, 2010).

Les lieux qui accueillent ces expositions n'ont pas de politique de collection du jeu vidéo, et ces expositions ont recours à des collections déjà constituées, comme celle de l'association MO5. COM. Les supports matériels occupent en effet une place centrale. Ils sont présentés comme des objets de patrimoine, porteurs d'un témoignage historique, qui « nous relie[nt] à un monde d'origine qui est un "monde social" ; le monde des hommes qui l'ont produit, utilisé, codifié, embelli¹⁶⁹ ». Ce choix du récit historique a des implications

¹⁶⁶ Entretien avec Philippe Dubois et Jean-Baptiste Clais

¹⁶⁷ *Ibid.*

¹⁶⁸ On retrouve les mêmes critères de sélection pour l'exposition américaine *The Art of Videogames* du Smithsonian en 2012 : 300 jeux vidéo ont été listés par un comité d'experts puis soumis au vote des internautes pour élire les 80 jeux présentés dans l'exposition.

¹⁶⁹ Jean Davallon, *Le don du patrimoine : une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris,

scénographiques : les jeux sélectionnés sont présentés par ordre chronologique, dans des espaces linéaires. Les visiteu-r-se-s déambulent le long d'une frise chronologique ponctuée d'objets témoins d'une époque spécifique. C'est l'évolution technique, jalonnée par des étapes et des figures clés, qui est narrée dans ces expositions. La manipulation de matériels et la consultation de jeux vidéo aux graphismes de plus en plus complexes invitent à apprécier l'évolution du média. Toutes ces expositions supposent en effet l'usage des objets de patrimoine exposés. Or, comment garantir l'accessibilité des jeux alors même que leur manipulation comporte un risque pour leur préservation ? Guins (2014) appelle **artefact-activité** [*artifact-activity*] la tension rencontrée face à cet objet technique, qui constitue tout autant un artefact expérimenté et manipulé par une personne, qu'un artefact matériel à préserver et à exposer. Dans *Game Story*, cela se traduit par une distinction entre des objets manipulables (manette de jeu) et des artefacts placés derrière des vitrines en verre (consoles de jeu).



Illustration 4: Exposition *Game Story* (Grand Palais, Paris, 2011).

Par ailleurs, bien que le parcours ne soit pas explicitement fléché ou numéroté, le parti pris chronologique représente un enjeu de taille pour la régulation des flux de visiteu-r-se-s si ces dernier.e.s souhaitent expérimenter les jeux en suivant l'ordre chronologique proposé. Cette organisation de la visite pose des problèmes d'attente et, alors qu'un système de jauge est déjà en place (200 personnes pour *Game Story*, par exemple), une file d'attente

Lavoisier, 2006, p.123.

doit s'organiser (jusqu'à 5h pour l'exposition *Game Story*). Outre les problèmes d'attente et de flux, le ratio dispositifs-visiteu·r·se·s dans une exposition où la manipulation est envisagée comme cruciale pour la compréhension interroge : que fait-on lorsque l'on n'interagit pas avec un objet technique ? Si l'on observe fréquemment des visiteu·r·se·s s'organiser en groupe autour d'un dispositif pour observer l'un·e d'entre eux jouer, cela ne semble pas avoir été l'objet d'une réflexion particulière. On peut tout de même noter que l'exposition *Museo Games* esquisse une place pour ces publics, par le biais des écrans qui retransmettent, pour les visiteu·r·se·s, les parties de jeu qui se déroulent sur les consoles exposées. Au sein des expositions de jeux vidéo observées, l'organisation de l'espace sur le modèle de la salle d'arcade et non de la frise chronologique semble alors constituer un modèle récurrent pour les professionnel·le·s de l'exposition.

2. Le modèle de la salle d'arcade

La salle d'arcade constitue une étape clé dans la publicisation du jeu vidéo, né dans les laboratoires de grandes universités. Avec la création de la première borne d'arcade en 1972 (*Pong*), jouer ne suppose pas l'acquisition d'un matériel spécifique et ne nécessite qu'une pièce de monnaie. Des bornes apparaissent dans les centres commerciaux, les salles d'attente ou les bars.

Hot Circuits : A Video Arcade (Musée de l'image animée de Washington, 1989), est à notre connaissance la première exposition de jeux vidéo dans une institution. Elle met en scène une quarantaine de bornes d'arcade achetées par le musée pour sa collection permanente. Pour la commissaire de l'exposition et directrice du musée, Rochelle Slovin, jouer au cours de l'exposition est la seule solution pour « offrir une rencontre directe avec les objets¹⁷⁰ ». En France, l'exposition *Arcade ! Jeux vidéo ou pop Art ? S'approprie le modèle de la salle d'arcade pour se démarquer des expositions patrimoniales, tout en assurant la jouabilité des jeux présentés*. L'exposition ouvre le 19 octobre 2010 dans la galerie arts numériques du Théâtre de l'Agora, scène nationale d'Évry et de l'Essonne. Conçue par Nicolas Rosette, conseiller arts numériques du Théâtre de l'Agora, elle est constituée de six jeux vidéo créés il y a moins de dix ans. Les jeux s'expérimentent via des bornes d'arcade conçues pour l'exposition, utilisant un vidéoprojecteur grand-angle pour projeter les jeux sur les murs de la galerie, à grande échelle.

¹⁷⁰ Rochelle Slovin, « Hot Circuits. Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game », M.P.J. Wolf (dir.), *The Medium of The Video Game*, 2001, p.141. Notre traduction.



Illustration 5: Schéma de scénographie de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?



Illustration 6: Vue de l'une des bornes de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?

L'exposition *Arcade !* n'a pas de vocation patrimoniale. Le commissaire souhaite y interroger le rapport entre jeu vidéo, corps et performance, en reprenant une citation d'Henry Jenkins : « Un jeu peut avoir une forme abstraite, expressive ou expérimentale, parfois plus proche de la danse contemporaine que du cinéma¹⁷¹ ». Cette interrogation est contextuelle : la mission principale de cette Scène nationale est la diffusion du spectacle vivant, et de la danse en particulier. On remarque en effet que les discours de justification

¹⁷¹ Henry Jenkins, « Le game design : une architecture narrative » http://arcade-expo.fr/?page_id=206

de la présence du jeu vidéo dans les institutions dépendent en grande partie des missions et des collections des lieux. Les expositions patrimoniales sont généralement justifiées par l'âge du jeu vidéo (qui, selon ces acteurs, fêterait ses 40 ans au moment de l'ouverture de ces expositions), ce qui soulignerait l'importance d'en écrire l'histoire. Au musée de l'image animée, lieu habitué à conserver et diffuser des œuvres du domaine cinématographique, la commissaire établit une filiation entre le kinétoscope d'Edison et la borne d'arcade. Selon les objectifs de l'exposition, les choix muséographiques diffèrent et le statut accordé aux objets n'est pas le même. Toutefois, ces deux expositions partagent une interrogation commune : comment produire un espace se référant aux salles d'arcade tout en signifiant les différences, estimées par les commissaires, entre l'espace d'exposition et un espace de jeu ? Alors que *Hot Circuits* reprend la politique d'accès des salles d'arcade par un système de jetons à insérer dans un monnayeur, l'exposition *Arcade !* est par exemple gratuite. Mais c'est surtout par la scénographie et la médiation que les deux expositions tentent de signifier leur différence, malgré les ressemblances, avec un espace dévolu au jeu.

On pourrait dire de la scénographie de *Hot Circuits* qu'elle « surjoue » la muséification : les bornes sont alignées le long des murs de l'exposition, disposées à environ deux mètres les unes des autres. Chacune est orientée selon un angle très précis de 45 degrés par rapport au mur, afin de permettre aux visiteurs « d'apprécier l'esthétique de la borne¹⁷² ». Certaines bornes, non jouables, sont placées sur un piédestal et entourées de cordons. Au mur, entre chaque borne, est fixé un grand rectangle de carton. Alors que les cartels des expositions sont généralement de faible dimension, ils atteignent ici les dimensions d'une affiche. Chacun est éclairé par un éclairage spécifique. Selon la commissaire, l'agencement des bornes et l'adjonction de cartels d'une telle dimension « produisent à la fois un effet de distance et d'intimité, un mélange entre l'énergie chaotique de l'arcade et la nature objectifiante du musée.¹⁷³ » Slovin reproche d'ailleurs à certains centres de science aillant accueilli par la suite *Hot Circuits* d'avoir reproduit un mode d'exposition trop proche de celui de la salle d'arcade (notamment par un espace restreint entre les bornes) : « Lorsque l'équilibre entre "musée" et "arcade" était brisé, le sens du "musée" était perdu : les visiteurs se sentaient clairement plus libres de se comporter avec les jeux comme ils l'auraient fait dans une salle d'arcade : en collant des *chewing-gums* sous les bornes ou en endommageant les décalcomanies qui les ornent¹⁷⁴ ». Il existe ici une tension entre la pratique usuelle de la visite muséale, et la mise à disposition de jeux dans cet espace : alors

¹⁷² Rochelle Slovin, « Hot Circuits. Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game », M.P.J. Wolf (dir.), *The Medium of The Video Game*, 2001, p.144. Notre traduction.

¹⁷³ *Ibid.* Notre traduction.

¹⁷⁴ *Op. cit.*, p.149. Notre traduction.

que la commissaire entend reproduire le contexte social initial de la salle d'arcade, elle reproche également aux institutions de « trop » le reproduire et aux visiteu·r·se·s d'adopter le comportement lié à cet espace (où les bornes sont un matériel de jeu, et non un objet de musée) et ainsi de détériorer ces objets patrimoniaux que le musée a vocation à préserver.



Illustration 7: l'exposition Hot Circuits.

Dans le cas d'*Arcade !*, les consoles et ordinateurs qui accompagnent les jeux vidéo sont cachés dans des bornes d'arcade produites pour l'exposition. La création de ces dispositifs originaux est pensée pour modifier le contexte de réception des jeux, en modifiant la posture du joueur (debout), les périphériques de jeu (un panneau de commandes – joysticks et boutons – posé à plat sur la borne) et l'échelle de l'image (image de 4 à 5 mètres de largeur, directement projetée sur les murs de l'exposition). Enfin, c'est surtout par la médiation que le commissaire estime se démarquer d'une salle d'arcade. Les cartels sont absents de l'exposition, mais la médiation présente est essentielle et proposée à tou.te.s les visiteu·r·se·s¹⁷⁵. Si chacun·e est invité à jouer, les échanges avec la médiatrice sont fortement encouragés pour produire un discours sur la présence de jeux vidéo dans l'espace de l'exposition. Pour *Hot Circuits*, la mise en scène des bornes d'arcade vise à promouvoir le respect des conventions de la visite d'exposition (calme, respect du matériel), pour assurer l'intégrité des objets présentés. Si l'activité de jeu est autorisée, elle l'est dans le cadre défini de la visite d'exposition et des conventions qui lui sont associées. Pour *Arcade !* en revanche, la transformation des visiteu·r·se·s en joueu·r·se·s est un parti pris central. Néanmoins, la médiation humaine et technique qui l'entoure vise à faire émerger une posture réflexive, pour interroger la signification d'une telle exposition dans un espace institutionnel dédié aux arts vivants.

¹⁷⁵ La faible fréquentation permet, la plupart du temps, un accueil individualisé.

Qu'il s'agisse de *Hot Circuits* ou d'*Arcade !*¹⁷⁶, les jeux exposés ne le sont pas pour leur dimension historique, mais pour leurs spécificités et leur originalité. *Hot Circuits* présente des jeux vidéo qui constituent des innovations en termes de graphisme ou de *gameplay*. Les bornes elles-mêmes sont exposées pour leurs qualités esthétiques. *Arcade !* présente quant à elle six jeux sélectionnés à la fois pour leur esthétique et pour la place centrale qu'occupe la musique dans l'interaction avec les joueu·r·se·s. Chaque jeu de l'exposition est jugé capable de provoquer une « transe », permettant ainsi d'interroger les réactions corporelles des joueu·r·se·s. Par les partis pris qui façonnent la dimension matérielle de l'exposition et l'organisation de la visite, les responsables de ces expositions participent à construire un statut spécifique aux objets montrés.

L'intégration du jeu vidéo dans l'espace d'exposition, soulève des questions quant à l'expérience proposée aux visiteu·r·se·s. Si la salle d'arcade est une référence centrale pour ces expositions, les postures et attitudes qu'elle sous-tend demeurent problématiques aux yeux des responsables, qui cherchent à réguler les comportements pour qu'ils correspondent malgré tout aux conventions de la visite muséale ou aux objectifs pédagogiques des expositions. Enfin, une attention plus précise à l'articulation entre les jeux présentés et le contexte de la visite muséale semble être de mise. En effet, *Game Story* et *Museo Games* présentaient des jeux identifiés comme cultes, entraînant parfois la présentation de jeux dont l'apprentissage et l'expérience paraissaient difficiles au cours de la visite (des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, comme *World of Warcraft*, par exemple). Or, la sélection des jeux présentés dans les expositions ici évoquées se fait en rapport avec l'espace d'exposition et ses contraintes. Il s'agit là d'un point commun avec la salle d'arcade, car pour beaucoup d'exposition, cela conduit les responsables à sélectionner des jeux proposant des parties courtes (généralement entre une et cinq minutes), nécessitant peu de commandes (un joystick et un ou deux boutons) et dont les actions à disposition demeurent simples et peu nombreuses (se déplacer, ou tirer, ou sauter). On observe donc dans ces expositions une attention particulière aux contraintes matérielles et temporelles de la visite muséale, qui participe elle aussi à façonner les jeux mis ou non à dispositions des publics.

Pour d'autres acteurs, les points communs entre « *salle de jeu* » et espace d'exposition

¹⁷⁶ Depuis, d'autres expositions de bornes d'arcade ont eu lieu, notamment dans le centre culturel Visages du Monde (Cergy) où cette question a aussi donné lieu au projet FARC (Fabrique de bornes d'ARCade temporaires). La création de bornes d'arcade pour diffuser des jeux dans les expositions est aussi interrogée par le commissaire de l'exposition *Arcade !* avec *Arcade didn't have keyboard* (2011).

méritent d'être mis en valeur : il s'agit de deux espaces publics qui mettent en présence des groupes d'individus, connus ou inconnus. Le collectif Babycastles s'intéresse par exemple à la dimension sociale de la salle d'arcade et les interactions qui s'y déroulent. Créé en 2010 à New York, Babycastles se matérialise sous la forme d'une salle d'arcade faite de matériaux de récupération et dédiée à des jeux contemporains à la diffusion restreinte. Les expositions de Babycastles cherchent à modifier les représentations de la pratique du jeu vidéo, en présentant des productions peu connues, qualifiées d'« *expérimentales* ». Par l'exposition, il s'agit de créer un nouveau mode de diffusion pour des jeux qui ne sont pas intégrés dans le réseau de distribution classique de l'industrie. De plus, l'organisation matérielle de ces expositions cherche à susciter une attitude ludique chez les visiteurs : pour expérimenter les jeux sélectionnés, il faut ramper dans un igloo en carton, s'insérer dans une fausse voiture de course aux allures de chat, ou encore s'enfermer derrière les barreaux d'une prison de carton. Alors que le fondateur de Babycastles reproche à certaines expositions de réduire le jeu vidéo à sa dimension visuelle, le modèle de la salle d'arcade permet selon lui de conserver sa dimension sociale, contextuelle et matérielle¹⁷⁷. Dans l'exposition *F*ck the screen*, Babycastles interroge ces dimensions en présentant des jeux vidéo qui demandent aux participant.e.s une forte activité physique et font de l'activité corporelle le cœur de la pratique et des regards¹⁷⁸. De manière plus générale, on repère l'émergence de festivals comme *A Maze* (Berlin, première édition en 2012), *w00t* (Copenhague, première édition en 2013) ou *Screen Shake* (Anvers, première édition en 2014) qui mettent en valeur la dimension sociale et collective de l'expérience ludique et ses spécificités lorsqu'elle prend place dans un espace public. Proposant tous au moins une exposition, ces festivals deviennent des espaces de diffusion pour des jeux vidéo qui n'ont ni vocation à être commercialisés ni à exister dans des espaces domestiques et privés. Ceux-ci intègrent l'espace public et ses spectateurs au cœur du jeu : généralement, les actions demeurent simples à réaliser, mais mobilisent des mouvements corporels. Ces dispositifs sont proches de la notion d'installation *in situ* (exécutée en fonction du lieu où elle est montrée). On peut citer par exemple *Roflpillar* (Lucky Frame, 2013), ou encore *HugGods* (Bennet Foddy et Shalev Moran, 2014), dont le but principal est de mettre en présence deux joueurs inconnus, dans une situation de proximité, tout en leur demandant de réaliser des actions qui mettent en jeu le corps, dans un espace public (se serrer l'un

¹⁷⁷ Correspondance par e-mail avec Kunal Gupta en mars 2012 dans le cadre d'un entretien réalisé pour *Le Monde.fr* et d'un article rédigé pour *Art Press 2*.

¹⁷⁸ On peut par exemple citer l'installation *Mega GIRP* où la représentation d'un clavier Qwerty est reproduite sur un grand tapis de sol : pour faire avancer le personnage à l'écran, le joueur doit user de ses mains et de ses pieds pour appuyer sur les touches dessinées au sol. Les enregistrements vidéo des parties sont centrés sur l'activité du joueur plus que sur l'écran, où l'avancée du personnage est généralement minime.

contre l'autre pour faire avancer un personnage pour *HugGods*, se rouler au sol pour diriger un personnage grâce au mouvement des hanches, pour *Roflpillar*). Cette fois, les jeux ne sont plus présentés comme des objets de patrimoine, mais comme des « créations contemporaines », des « installations in situ » ou des « œuvres » : les responsables de ces manifestations empruntent le vocabulaire d'autres mondes de l'art pour définir leur activité et les artefacts qu'ils présentent. À la différence des expositions, ces festivals constituent également des événements récurrents. En effet, les expositions citées sont des événements uniques, qui ne sont pas reconduits par les institutions et ne constituent pas une intégration du jeu vidéo dans le reste des pratiques et des activités des lieux. Néanmoins, dans certaines institutions, le jeu vidéo intègre d'autres espaces et initiatives que les expositions exclusivement dédiées à cet objet.

3. L'intégration du jeu vidéo dans l'offre culturelle des institutions

Le jeu vidéo est majoritairement présent dans les institutions culturelles via des expositions qui lui sont exclusivement dédiées. En Suisse, l'exposition *Playtime : Videogame Mythologies*, (2012, Maison d'Ailleurs) est, à notre connaissance, la première exposition où le jeu vidéo est présenté aux côtés d'autres formes de création comme des installations d'art numérique, des sculptures, des photographies, des films ou encore des documentaires. On retrouve cette logique en France, en 2012, lors de l'exposition *Joue le Jeu* à la Gaîté Lyrique, organisée par les commissaires Heather Kelley, Lynn Hughes et Cindy Poremba. L'exposition propose de découvrir des productions de concepteurs parfois identifiés comme des game designers et parfois comme des artistes. L'objectif est de remettre en cause la perception des catégories « jeux » et « œuvres » comme mutuellement exclusives, en présentant l'ensemble des artefacts comme des créations contemporaines.

La Gaîté Lyrique est la première institution culturelle parisienne à disposer d'un espace d'exposition et de médiation pérenne exclusivement dédié aux jeux vidéo. L'« espace jeu vidéo » est ouvert gratuitement au public. Il dispose de 5 postes de jeu pour une capacité d'accueil de 20 personnes. La sélection des jeux présentés est opérée par les gérants de l'espace, et se conçoit en accord avec la thématique générale de la programmation. Ce lieu est défini comme « un espace de médiation ». Des ateliers s'y déroulent tout au long de l'année, à destination de différents publics, notamment les personnes âgées, les adolescent.e.s ou encore pour des binômes parent/enfant. C'est notamment la pérennité

du lieu, et la création d'un poste dédié à son organisation quotidienne, qui permet la mise en place de ces projets au long cours. D'autres institutions culturelles ont également tenté d'articuler les jeux vidéo à une programmation plus étendue : après l'exposition *Arcade !*, le Théâtre de l'Agora propose une résidence artistique à *One Life Remains*, collectif de concepteurs de jeux vidéo expérimentaux. Outre la création de plusieurs installations, le collectif y anime des ateliers et participe à la production d'expositions collectives avec deux artistes numériques eux aussi en résidence. Lors de son ouverture en 2013, le centre culturel Visages du Monde (Cergy) lance quant à lui un appel à résidence artistique pour soutenir les arts numériques. Parmi les trois thématiques prioritaires, figure le jeu vidéo et l'axe « *retro-gaming et expérimentations vidéoludiques* ». La même année, c'est l'Imaginarium (bâtiment du cluster La Plaine Images, dédié aux images numériques, Tourcoing) qui met en place *Play Again*, une saison culturelle dédiée au jeu vidéo. Outre une exposition intitulée *Musée Pop du Jeu Vidéo*, cet événement fait intervenir, durant cinq mois, des associations, des entreprises et des concepteurs pour communiquer sur la conception, la production et les métiers jeu vidéo.

Présenté d'abord comme un objet de patrimoine, porteur d'un témoignage historique, le jeu vidéo endosse différents rôles dans les expositions : il est exposé pour ses contenus, les thématiques qu'il aborde, ses qualités esthétiques ou encore l'expérience collective qu'il propose. La prise en compte récurrente des jeux vidéo par des acteurs et des institutions parties prenantes des mondes de l'art produit un réseau de diffusion pour des concepteurs pour qui les réseaux de distribution « traditionnels » demeurent peu accessibles (comme la vente en magasin) ou sur lesquels ils restent peu visibles (comme la vente en ligne, sur des plateformes dédiées). Pour certains collectifs comme *One Life Remains*, les espaces des institutions deviennent d'ailleurs le réseau de diffusion principal, voire exclusif de leurs productions, conçues pour l'espace spécifique des musées, des centres d'art ou des médiathèques. L'intégration du jeu vidéo dans l'offre culturelle des institutions lui permet par ailleurs d'exister dans ces lieux, en dehors d'expositions qui lui sont exclusivement dédiées.

Conclusion du Chapitre 2

Ce chapitre nous a permis de dresser un premier état des lieux des pratiques d'appropriation du jeu vidéo par les institutions françaises. Les objets sur lesquels elles opèrent sont variés. Étudier le déplacement « du jeu vidéo » dans un contexte spécifique implique de définir la manière dont est entendu « le jeu vidéo » par les acteurs qui participent à son transfert d'un cadre d'usage initial vers un contexte muséal. Ce transfert n'est pas qu'un simple déplacement : l'appropriation du jeu vidéo par les institutions muséales suppose de nombreuses reformulations, qui s'effectuent notamment par des modifications matérielles. Outre un changement de contexte, de nombreuses modifications sont en effet apportées aux supports matériels des jeux vidéo, notamment dans le but de créer un décalage avec la pratique domestique. En parallèle, nous avons identifié des jeux vidéo conçus spécifiquement pour un usage dans ces espaces et prenant en compte leurs spécificités (espaces publics, réunissant proches et inconnu.e.s dans des activités parfois collectives). Les installations qui en résultent accordent une place centrale à la mise en scène des activités de jeu et des corps en train de jouer. Cet état des lieux nous a aussi permis d'identifier une tension récurrente entre les objets du jeu vidéo et les espaces muséaux. Cette tension s'exprime généralement sous la forme d'une crainte, qui perçoit ces deux éléments comme concurrents : la présence d'objets et de pratiques associées au jeu vidéo risquerait de minorer ou de faire disparaître certains aspects de la visite muséale, comme les postures et comportements auxquels elle est associée, ou encore sa dimension éducative ou la place accordée aux objets exposés.

CHAPITRE 3

De la Cité du Jeu Vidéo à Jeu Vidéo l'Expo : inscrire le jeu vidéo dans les missions d'un centre de science

L'usage d'un objet « divertissant » lors de la visite muséale provoque une tension chez les professionnel-le-s des musées. De ce fait, la présence du jeu vidéo à la Cité des Sciences, dont les expositions reposent sur une logique participative et ludique, semble plus aisée. *Jeu Vidéo l'Expo* marque l'arrivée d'un nouvel acteur dans ce phénomène d'appropriation : le Centre de culture scientifique, technique, et industrielle (CCSTI), un lieu façonné par une mission pédagogique de vulgarisation scientifique auprès du plus grand nombre. Comment s'énonce un projet d'exposition sur le jeu vidéo pour « cadrer » avec les missions d'un centre de sciences ?

Cette introduction au terrain permet de préciser l'évolution complexe de *Jeu Vidéo l'Expo*, « commandée » par le ministère de la Culture et tout d'abord envisagée comme un lieu pérenne dévolu au jeu vidéo. À partir d'entretiens et de documents internes, nous revenons ici sur une période de conception qui a précédé notre phase d'observation et qui se situe entre 2010, année durant laquelle se formalise un projet de lieu pérenne dédié au jeu vidéo, et le mois de juin 2012, date du premier préprogramme de *Jeu Vidéo l'Expo*. Dans une première partie, nous revenons sur la mise en place des centres de sciences et sur la logique participative et ludique qui y prévaut. Cependant, ces activités ludiques sont source de tensions et suscitent de vives critiques. À travers les débats sur la « *disneylandisation* » des musées, nous présentons les tensions que suscitent les activités ludiques et immersives dans des lieux à vocation pédagogique. À propos de la présence du jeu vidéo dans un CCSTI, nous verrons que c'est notamment la dimension privée et marchande du jeu vidéo, ainsi que son caractère non nécessaire et divertissant qui entrent en tension avec les missions de la Cité des Sciences. Dans une seconde partie, nous étudions le projet de Cité du jeu vidéo, lieu public et pérenne qui a finalement mené à la création de l'exposition temporaire *Jeu Vidéo l'Expo*. En détaillant le projet et les intentions de ses initiateurs, nous verrons comment ceux-ci appliquent les missions du

Centre de science au domaine du jeu vidéo, en concevant différentes activités portant sur le jeu vidéo, adossées aux lieux et aux pratiques existantes de la Cité des Sciences. La Cité des Sciences est alors présentée comme un « centre de ressources » pour différents mondes sociaux reliés par le jeu vidéo : concepteurs, éditeurs, journalistes de presse spécialisée, joueurs, professeurs souhaitant intégrer les jeux vidéo dans leur programme scolaire. Ce projet s'appuie alors sur la fonction de « carrefour des rencontres et des échanges » des CCSTI.

Enfin, la troisième partie se concentre sur la reformulation du projet en exposition temporaire, qui amène la nouvelle équipe en charge du projet à articuler le jeu vidéo avec l'offre muséographique de la Cité des Sciences. Les expositions autour du jeu vidéo sont des phénomènes émergents. Par ailleurs, le champ des *game studies* est en cours de formation et les connaissances qui le constituent sont peu stabilisées. De plus, peu d'études universitaires ayant pour objet le jeu vidéo sont accessibles à un large public. Pour les muséographes, la production de significations sur le jeu vidéo, à partir d'éléments scientifiques, s'avère complexe. Dans un premier temps, nous verrons que muséographes et commissaires scientifiques s'accordent sur la différence entre leur projet et l'offre muséographique déjà existante sur le jeu vidéo. Ils s'inscrivent dans le discours des initiateurs du projet, en soulignant l'apport d'un CCSTI face à une offre estimée majoritairement historique, artistique et commerciale. Mais, si le premier projet cherchait à intégrer le CCSTI et ses activités dans le monde social du jeu vidéo, afin d'en faire un nouvel acteur, les muséographes cherchent ici à intégrer le jeu vidéo au cadre des expositions scientifiques et à leurs méthodes de conception habituelles. Les tensions identifiées entre le jeu vidéo et les missions du CCSTI dans la première partie sont en partie résolues par deux principes fondateurs du projet : le premier est la mise en scène des corps des visiteurs, au sein d'activités collectives, afin de se démarquer de la dimension privée et domestique du jeu vidéo. Le second repose sur le refus d'exposer des jeux vidéo issus du commerce, sans modification, de façon à se distinguer de leur dimension marchande et « uniquement » divertissante. L'équipe de la Cité des Sciences choisit en effet de détourner des supports issus du jeu vidéo afin de créer ses propres installations ludiques et interactives, dans le but de privilégier des objectifs pédagogiques.

I. Le jeu vidéo au regard des missions d'un centre de sciences

1. Des musées aux CCSTI : du *corps collectif* aux *corps actifs*

Au XIX^e siècle, l'ouverture des musées aux publics ne va pas sans créer de tensions. Au British Museum par exemple, les visiteu·r·se·s étaient admis par groupe, à condition d'en avoir fait la demande et d'avoir pris rendez-vous (Bennett, 1994). Bennett rapporte les nombreuses craintes que soulève l'idée du « grand public » déambulant librement parmi les collections. Ne viendrait-il pas perturber l'agencement ordonné de la culture et du savoir ? L'auteur relate les obstacles que les politiques d'ouverture des musées aux classes populaires rencontrent. Il s'agit avant tout de former ces publics à « bien se tenir » au musée, en témoigne les fascicules à destination du public qui expliquent comment se vêtir et se comporter lors de la visite muséale. Sharon Macdonald souligne que le visiteur idéal imaginé par ces institutions correspond à une foule ordonnée et disciplinée : un *corps collectif de visiteurs* (Macdonald, 1993) qui se déplace uniformément et dont l'interaction avec les objets passe par le regard. La création du Palais de la Découverte en 1937, et celle de l'Exploratorium en 1969 par Franck Openheimer constituent un changement de paradigme pour la relation entre le musée et les publics. Le Palais de la Découverte a pour vocation de sortir la science des laboratoires et de présenter la science en train de se faire aux publics. L'Exploratorium est quant à lui un lieu sans collections, et présente surtout des expériences scientifiques. Le toucher, jusqu'ici opposé au regard et prohibé, devient une modalité d'action lors de la visite. L'activité du public doit lui conférer un rôle actif dans l'apprentissage. C'est dans la lignée de l'Exploratorium que sont créés en France les premiers Centres de culture scientifique, technique et industrielle (CCSTI) dès 1979, qui cherchent à faire dialoguer la recherche scientifique et la société civile. Le gouvernement estime en effet nécessaire, pour les citoyen·ne·s comme pour les décideu·r·se·s, de renouer avec les innovations techniques et scientifiques pour en saisir plus finement leurs enjeux et leurs conséquences dans la vie quotidienne. Après la Casemate de Grenoble, la Cité des Sciences et de l'Industrie est le deuxième CCSTI français à voir le jour, en 1986. S'ils partagent des missions communes avec les musées, le terme de « centre » souligne l'absence de vocation patrimoniale et de mission liée à la préservation d'artefacts. La présentation de découvertes scientifiques et techniques s'y fait par une mise en contexte de ces innovations et une emphase sur les enjeux pour la vie quotidienne des citoyen·ne·s. Les expositions supposent la participation active des visiteu·r·se·s qui expérimentent, tâtonnent et interagissent avec des installations. Macdonald constate que le public y est

désormais envisagé comme un *corps individuel et actif*, à qui l'on confère une certaine liberté d'action et de choix (Macdonald, 1993). En sollicitant l'action des visiteu·r·se·s, il est question de provoquer la curiosité et d'accroître l'initiative personnelle. Selon Raymond Montpetit (1995, 2005), ces initiatives s'inscrivent dans une *économie de l'expérience* (Pine et Gilmore, 1999), c'est-à-dire où l'apprentissage et les objectifs éducatifs participent à l'expérience de visite sans en constituer la seule dimension. Celle-ci se conçoit de manière plus générale et intègre une variété d'activités et d'interactions qui prennent place au cours de la visite muséale. Dans les années 2000, les CCSTI sont à la recherche de nouveaux publics et renouvellent leur offre muséographique pour dynamiser leur image (Jantzen, 2011). Pour ce faire, outre l'emploi de dispositifs interactifs, les CCSTI conçoivent des expositions dont l'environnement matériel tout entier doit faire éprouver directement le propos aux visiteu·r·se·s. Ces scénographies immersives sollicitent l'action, mais également les sens (le toucher, la vue et l'ouïe) du public, dans des environnements où un soin particulier a été apporté à l'ambiance (sons, lumières, éléments matériels...). Cette dimension spectaculaire est considérée par certains muséologues comme le courant dominant des années 2000 (Mairesse, 2002), et génère certaines tensions, portant sur le rôle et les missions du musée et leur articulation avec une logique de divertissement.

2. Les activités ludiques et immersives au cœur d'une tension éducative

À propos de ces scénographies spectaculaires, Serge Chaumier constate : « le musée est devenu ludique et interactif, il se doit d'être distrayant et accessible, mais ce faisant, il se confond souvent avec les lieux de divertissement que sont les parcs¹⁷⁹ ». Des muséologues évoquent en effet leur crainte d'une « disneylandisation » des musées (Casedas, 2011 ; Chaumier, 2005, 2011 ; Michaud, 2003 ; Prado, 1995 ; Tobelem, 2010). Celle-ci concerne d'une part l'entrée du musée dans une économie de marché et une logique d'exigence de rentabilité et de concurrence (Le Marec, 2007). Mais la « disneylandisation » interroge aussi les missions des institutions muséales. Les muséologues reconnaissent que les postures de visite qui suscitent l'amusement permettent de s'ouvrir à un public large, populaire et familial et qu'elles sollicitent le corps et les émotions, jusqu'ici laissés à la porte du musée. Mais ces initiatives comporteraient un risque de dénaturation du musée, et de son rôle éducatif traditionnel de transmission de savoirs, pour céder à une demande populaire. Ainsi, Noémie Drouguet s'exclame à propos des expositions spectaculaires : « ce

¹⁷⁹ Serge Chaumier, 2005, « Introduction », *Culture & Musées, Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*, vol.5, n° 1, p.13-36, p.21.

n'est pas parce que ce genre de présentation est populaire qu'il est éducatif !¹⁸⁰ ». Cela rappelle la *tension éducative* identifiée par De Singly (2003) chez les familles lors de la pratique d'activités culturelles. Soumis au double enjeu de réussite scolaire des enfants tout en les accompagnant dans leur développement personnel, les parents cherchent à concilier plaisir et apprentissage au sein des mêmes activités. Sur notre terrain, tandis que l'un des objectifs de l'équipe est de « ne pas faire qu'une salle de jeu », il est fréquent que des membres de l'équipe expriment une crainte que « les visiteurs se mettent en mode joueur », ce qui les amènerait à délaissier les contenus éducatifs élaborés. L'opposition culture/loisir nous apparaît donc primordiale. Nous l'interrogeons ici tout d'abord du point de vue des recherches en muséologie (Chaumier, 2005, 2011), afin de comprendre les tensions que suscite l'usage de logiques « divertissantes » dans les musées pour ces spécialistes de la muséologie. Cette première approche nous permettra par la suite d'identifier plus précisément les tensions que produit l'usage du jeu vidéo par des professionnel·le·s d'un Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle.

Les muséologues insistent en premier lieu sur les différences entre musées et industries culturelles. Alors que le musée est décrit comme une institution publique, Drouguet souligne le statut des structures conceptrices d'expositions spectaculaires, « commerciales » et « privées ». Pour Chaumier, le musée met à disposition des biens communs, dans une démarche altruiste, alors que les industries culturelles produisent des biens marchands, privatisés, dédiés à la consommation. Ces deux entités produiraient alors deux formes différentes de culture : celle présentée dans les institutions muséales et la culture médiatique « qui colporte et impose ses modalités¹⁸¹ ». Il s'agit d'une culture « de masse », « mondialisée » et gérée par des industries dans un but de profit. Les industries de loisirs, du tourisme et du divertissement menaceraient les institutions muséales en cherchant à « piller » et à « exploiter » leurs biens culturels pour les transformer en biens de consommation. Drouguet estime que, « sous couvert d'alibis culturels et scientifiques, ces sociétés s'attaquent au marché que représent[e] la culture¹⁸² ». Cette culture médiatique serait une « culture de consommation de loisirs », opposée à l'acculturation et l'éducation, prérogative du musée. Plusieurs muséologues soulignent « les risques d'une culture de masse qui privilégie le divertissement au détriment du culturel ("disneylandisation")¹⁸³ ».

¹⁸⁰ Noémie Drouguet, 2005, « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées, Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*, vol.5, n° 1, p.65-90, p.78.

¹⁸¹ Serge Chaumier, *op.cit.*, p.17.

¹⁸² Noémie Drouguet, *op.cit.*, p.82.

¹⁸³ Jean Bernard Roy, 2005, « Les parcs archéologiques au risque du parc de divertissement », *Culture & Musées, Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*, vol.5, n° 1, p.37-63, p.62.

Pour Florence Belaën, le recours à des scénographies immersives crée un glissement « d'une "mise en culture" de la science au loisir scientifique¹⁸⁴ », où le contenu scientifique disparaîtrait au profit du décor et des activités. L'auteure s'interroge sur « l'intérêt à venir dans un musée si ses propositions rejoignent celles que l'on trouve dans n'importe quel lieu de divertissement¹⁸⁵ ». Chaumier souligne quant à lui, à propos des jeux dans les musées : « quand le jeu devient une finalité pour lui-même ou pour un vague contenu, le musée devient parc de loisir¹⁸⁶ ». Les auteur·e·s dressent une forte opposition entre pratique de loisir (se détendre) et pratique culturelle (se cultiver), critiquant l'enquête sur les pratiques culturelles des Français d'Olivier Donnat pour avoir « légitimé pleinement l'amalgame entre loisirs et culture¹⁸⁷ ». Ces oppositions maintiennent les activités divertissantes, ludiques et spectaculaires à l'écart, considérées avant tout comme des « tremplins » vers les « "vrais" musées¹⁸⁸ ». L'opposition entre des formes authentiques de culture et des simulacres est elle aussi récurrente. Les expositions immersives ou divertissantes sont associées à « la confusion » et l'interrogation des auteur·e·s concernant les publics s'exprime en termes d'effets et ne donnent que trop rarement la parole à ces derniers. Pour Chaumier, la culture médiatique serait caractérisée par la passivité de ses publics. Pour Belaën, qui étudie la réception qu'ont les publics des scénographies immersives, celles-ci constitueraient « une expérience basée du le jeu¹⁸⁹ », car les visiteu·r·se·s seraient absorbés dans un autre espace-temps. Cette expérience relèverait de « l'illusion », de la « séduction » et de la « capture » du public, « absorbé » par le dispositif. Au musée sont attribués l'authentique, la réalité, la raison et le sens, tandis que l'on confère au jeu et au divertissement la copie, le faux, l'émotion et les sens. Dans ces discours, les relations entre la culture et le loisir sont construites par opposition : bien commun/bien marchand ; acculturation/divertissement ; authenticité/illusion, public actif/public passif. La mise en place de modes d'adresse identifiés comme divertissants ou ludiques dans les musées crée donc des tensions quant à la définition même de l'institution et de son rôle éducatif C'est l'articulation spécifique entre le jeu vidéo et les missions d'un CCSTI que nous proposons désormais d'interroger.

¹⁸⁴ Florence Belaën, 2005, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées, Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*, vol.5, n° 1, p.91-110, p. 109.

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 104

¹⁸⁶ Serge Chaumier, *op.cit.*, p.30.

¹⁸⁷ *Ibid.*, p.19

¹⁸⁸ Noémie Drouguet, *op.cit.*, p.83.

¹⁸⁹ Florence Belaën, *op. cit.*, p.102.

3. Le jeu vidéo face aux missions d'un CCSTI

D'habitude, notre travail, c'est de rendre un sujet sérieux plus *fun*. Là, on devait faire d'un sujet *fun* un sujet sérieux.

— *Entretien avec un membre de l'équipe en charge de Jeu Vidéo l'Expo.*

Sachant que le potentiel d'attractivité du jeu vidéo réside quand même dans le fait de venir jouer, chez certaines tranches d'âge et que nous notre mission, c'est de faire réfléchir, c'est pas seulement d'offrir un espace de jeu, c'est... bon... c'est bien éventuellement pour... Quand on a réfléchi sur l'expo jeu vidéo on a tout de suite dit « il faudra qu'on y joue », si c'est faire une exposition uniquement théorique sur le jeu vidéo, ça n'a aucun sens, on est bien d'accord, mais on essaye, comme on le fait pour tout... C'est notre mission depuis le début, on attire avec des choses interactives, attractives, mais on essaye quand même de transmettre des messages, de contextualiser, de mettre dans... justement, de mettre le jeu vidéo dans le domaine de la culture.

— *Entretien avec un responsable de la Direction des Expositions*

La définition du jeu vidéo comme bien culturel ou son utilisation par les institutions muséales est source de tensions. Au premier abord, la présence du jeu vidéo dans un centre de culture scientifique, technique et industrielle peut alors apparaître comme une résolution de ces tensions. D'une part, cette structure a pour mission la diffusion d'une culture industrielle et, d'autre part, le mode de médiation privilégié par ces espaces repose sur l'interactivité et la participation, parfois ludique, des publics. Pourtant, la présence du jeu vidéo n'est pas sans créer de tensions quant à la nature de cet objet et à sa cohérence avec les missions d'un CCSTI, comme l'indiquent les verbatims ci-dessus, qui entretiennent la dichotomie entre la dimension divertissante du jeu vidéo et les enjeux pédagogiques du lieu. Mais cette tension entre activité ludique et objectifs pédagogique n'est pas la seule que nous identifions. En effet, la Cité des Sciences et de l'Industrie, gérée par Universcience, est un Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI), placé sous la double tutelle des Ministères en charge de la Culture et de la Recherche. À ce titre, et en tant qu'Établissement Public à caractère Industriel et Commercial (EPIC), il assure une mission de service public. Celle-ci s'articule autour de la valorisation et de la diffusion de la culture scientifique et technique auprès du plus grand nombre, afin de favoriser les échanges entre la communauté scientifique et le public. Les expositions de la Cité des Sciences reposent généralement sur des domaines et des connaissances scientifiques historicisés et stabilisés (neurologie, astronomie,

génétique...). Le jeu vidéo peine à être perçu comme un sujet aussi « *sérieux* » que les autres et tout aussi « *scientifique* » : selon les responsables interrogés, son appartenance au monde des loisirs et sa dimension divertissante entrent en contradiction avec les missions et les thématiques du CCSTI. Le jeu n'est pourtant pas étranger aux CCSTI. Les visiteurs y sont invités à agir, parfois de manière ludique. Par ailleurs, durant les années précédant *Jeu Vidéo l'Expo*, la Cité des Sciences a mis en place et coordonné le projet européen EduGameLab, qui vise à promouvoir l'usage pédagogique du jeu vidéo dans le monde de l'éducation et dans la sphère familiale. L'institution a aussi coproduit le serious game *2020 Energy*, sur la gestion des sources d'énergie. Pourtant, comme le soulignent les deux verbatims ci-dessus, jouer et réfléchir demeurent deux activités distinctes selon nos enquêtés (« *rendre sérieux un sujet fun* », « *notre mission, c'est de faire réfléchir, c'est pas seulement d'offrir un espace de jeu* »).

La dimension industrielle du jeu vidéo pose également question. Les CCSTI ont pour mission de favoriser la participation des citoyen-ne-s dans les débats publics qui concernent les évolutions scientifiques, techniques et industrielles et leurs implications dans l'environnement collectif et quotidien. *Des transports et des hommes, Énergies, Objectif terre : la révolution des satellites* : les objets industriels traités par le CCSTI sont, à la différence du jeu vidéo, représentés comme des infrastructures de notre société, dont la présence dans la vie quotidienne des citoyen-ne-s apparaît comme une nécessité (se déplacer, s'alimenter, communiquer, se fournir en électricité). Or, d'une part, le jeu vidéo est une activité secondaire : celle-ci n'est pas vitale et n'est pas partagée par tou-te-s les citoyen-ne-s. D'autre part, il s'agit d'une activité de loisir qui s'organise dans un monde social produit par des entreprises (Fine, 2015) : c'est une « *sous-culture propriétaire* » (Dayan, 1986) où l'acquisition de supports matériels et de logiciels est nécessaire à la pratique. Cette caractéristique fait du jeu vidéo un bien qu'il est possible d'acquérir dans un commerce, à la différence des technologies citées ci-dessus, présentées par les expositions sous l'angle du service rendu aux citoyen-ne-s. En effet, une majeure partie des technologies présentées par la CSI sont gérées par des établissements publics et sont promues et aidées financièrement par le gouvernement.

Les CCSTI ont également pour mission de sensibiliser et de favoriser l'accès aux carrières scientifiques pour les plus jeunes. Les universités publiques et les écoles nationales assurent en grande partie ces formations et tissent des liens étroits avec des institutions de recherche publiques, comme le CNRS. Au contraire, à l'exception de l'Enjmin et de quelques cursus universitaires, le secteur privé forme de futurs travailleur-se-s du jeu

vidéo, destinés à ce même secteur. Enfin, bien qu'il soit l'objet de plus en plus de recherches universitaires, celles-ci sont peu diffusées et le champ ne possède pas encore d'ancrage institutionnel ni d'un large ensemble de connaissances stabilisées et partagées. Alors que les CCSTI ont pour mission de faire dialoguer les publics avec les communautés scientifiques, celle qui se constitue autour du jeu vidéo s'avère encore peu visible et peu définie (Rueff, 2008 ; Zabban, 2012).

En tant qu'industrie de loisirs, c'est d'une part sa dimension privée et marchande et d'autre part, son caractère non nécessaire et divertissant qui supposent certains ajustements pour que *Jeu Vidéo l'Expo* entre en cohérence avec le champ de compétences d'un CCSTI. Les tensions que nous venons d'évoquer émergent au fur et à mesure que le projet se précise. En effet, dans un premier temps, le projet de Cité du jeu vidéo est construit par des employés dont la mission est de concevoir un espace dédié au jeu vidéo. Ce lieu, plébiscité par d'autres acteurs, a pour but d'être indépendant des espaces de la CSI tout en partageant les missions et spécificités des CCSTI. Dans les premiers temps du projet, Rémi et François se positionnent donc avant tout par rapport à des acteurs, des besoins et des offres extérieures à la Cité des Sciences, pour souligner ce que l'approche d'un CCSTI peut apporter à un projet public de valorisation du jeu vidéo. En suivant l'évolution du projet et de ses reconfigurations, nous allons donc étudier la manière dont les acteurs du projet sélectionnent et articulent certaines caractéristiques du jeu vidéo pour les articuler avec l'identité et les missions de la Cité des Sciences.

II. De la Cité du jeu vidéo à Jeu Vidéo l'Expo : les enjeux d'une reconfiguration (2010-2012)

1. Concevoir une Cité du Jeu Vidéo

« L'ambition de départ c'était "et si on concevait un nouvel établissement public dédié à la culture du jeu vidéo ?" »

— Entretien avec Rémi, ancien chargé de projet jeu vidéo

En 2010, Frédéric Mitterrand s'exprime publiquement en faveur d'un lieu pérenne dédié au jeu vidéo. L'année suivante, François, Directeur de projet Jeu Vidéo à la Cité des Sciences initie un projet de lieu pérenne dédié au jeu vidéo, avec l'aide de Rémi, recruté six mois plus tôt comme chargé de projet jeu vidéo. Il est membre d'un collectif parisien de créateurs de jeux expérimentaux, et commissaire indépendant d'expositions de jeux vidéo. Référent en matière de jeu vidéo au sein de la CSI, son rôle est de concevoir des activités liées au jeu vidéo à la Cité des Sciences, en particulier au Carrefour Numérique. Rémi et François estiment aussi qu'un lieu pérenne dédié au jeu vidéo au sein de la Cité permettrait une légitimation, en interne, de leur activité. Nous examinons ici le projet de Cité du jeu vidéo à partir d'entretiens, de notes d'intention et de documents de préfiguration : les espaces et activités évoqués n'ont pas été concrétisés.

Souligner la dimension culturelle et se démarquer du monde de l'art

Lorsque le projet est initié, différentes institutions sont déjà engagées dans une réflexion autour d'un lieu public et pérenne dédié au jeu vidéo (CNC, BNF, Centre Pompidou...). François et Rémi se démarquent en mettant en valeur les spécificités du CCSTI. Dans le document de présentation de la Cité du Jeu Vidéo, le sous-titre indique : « *créer un lieu de culture autour d'une industrie majeure* ». Les auteurs insistent sur la dimension culturelle du jeu vidéo, « *encore peu reconnu comme une industrie culturelle* » et notent qu'il existe « *un seul salon commercial* » et « *aucun véritable festival* » ni de lieu équivalent à la Cité de la Musique ou à la Cinémathèque Française pour ce secteur. Dès lors, ils soulignent leur différence avec les salons commerciaux, pour se placer du côté des initiatives publiques et des institutions culturelles, dont la vocation culturelle s'opposerait à la vocation marchande du « *salon commercial* ». Cependant, si les auteurs insistent sur le fait que « *le jeu vidéo interpelle le monde de la culture* » et citent de nombreuses institutions artistiques

parties-prenantes du débat, ils soulignent l'originalité de la Cité des Sciences par rapport aux acteurs du monde de l'art, qui « a une curiosité particulière pour le jeu vidéo, comme outil de médiation numérique, comme acteur de la R&D, champion du transfert de technologies, nouvel outil d'éducation et de médiation ». En effet, les initiatives de mise en exposition du jeu vidéo se développent au même moment. Dans un entretien, à propos de *Museo Games*, Rémi indique : « C'était chouette, mais on était encore sur du retro gaming [...] c'était bien fait, bien scénographié mais le traitement de fond était assez classique. Chronologique quoi. ». Au sujet de la Cité du jeu vidéo, il envisage alors :

Un lieu qui soit sur la culture du jeu vidéo en général. Un lieu qui soit pas un musée, parce que le musée il en existait, des initiatives privées, quand on regarde ce que c'est, c'est souvent orienté encore une fois sur l'histoire mais surtout sur l'idée de la conservation des machines et des objets. Vu qu'on avait une pratique cité des sciences, on n'est pas du tout dans un aspect conservation du matériel, préservation du patrimoine, on est plutôt dans l'explication d'un sujet scientifique, d'une connaissance, finalement pas matérielle, le but est plutôt comment on va la matérialiser pour l'enseigner. Donc l'approche était pas du tout la même que celle d'un musée.

C'est tout d'abord en soulignant la différence entre la Cité des Sciences et les institutions en charge de cette offre patrimoniale que se construit le projet de Cité du Jeu Vidéo. D'une part, ces initiatives sont « privées¹⁹⁰ », à la différence du projet de Cité du jeu vidéo, « nouvel établissement public ». D'autre part, la conservation et la mise en valeur d'un patrimoine n'entrent pas dans les missions du CCSTI. Rémi indique que le jeu vidéo posséderait une culture qui lui est propre : le rôle de la Cité du jeu vidéo serait celui d'un médiateur, en charge de la restitution et de la diffusion de cette culture. En accord avec les missions du CCSTI, la Cité du Jeu Vidéo a pour but d'identifier et d'interroger les « retombées sociétales » du jeu vidéo, de proposer des ressources pour permettre la diffusion des savoirs, et d'être un carrefour de rencontres et d'échanges entre les acteurs du secteur.

Un centre de ressources et un carrefour de rencontres et d'échanges

Entre mars et juin 2011, François et Rémi produisent une première ébauche de projet. D'après un document de présentation daté de décembre 2011, la Cité du Jeu Vidéo (CJV) se présente comme « un lieu physique de jeux et de culture » dédié à « l'explication et la pédagogie ». Afin d'en évaluer la réception du public, une préfiguration de la CJV est envisagée pour 2013 et 2014. Celle-ci consiste en l'ajout d'une thématique « jeu vidéo »

¹⁹⁰ Le Grand Palais, qui a hébergé *Game Story* et le Musée des Arts et Métiers, qui a présenté *Museo Games*, sont des établissements culturels publics, mais ces expositions reposent sur le prêt de matériel et de logiciels issus des collections privées de l'association MO5.com.

dans 8 espaces existants de la CSI comme l'Auditorium ou le Carrefour Numérique. La mise en exposition du jeu vidéo constitue deux des huit espaces (*Game Expo*, espace d'expositions temporaires et *Game Park*, dédié aux jeux « spectaculaires », qui ne pourraient être expérimentés dans l'espace domestique) et s'intègre dans une offre de conférences, d'activités pédagogiques et de lieux de rencontre, qui mobilise plusieurs services de la Cité des Sciences pour assurer une programmation régulière sur le jeu vidéo. Une deuxième phase du projet consiste en la création d'un espace concret de 3000 m² dédié au jeu vidéo, pour la fin de l'année 2015. Le document évoque deux pistes pour son emplacement : la réquisition différents lieux au rez-de-chaussée de la Cité des Sciences, ou un nouvel espace à définir sur « Explora », c'est-à-dire le premier et le deuxième étage de la Cité, dédiés aux expositions. Pour la période 2014-2015, une fréquentation de 200 à 300 000 visiteurs par an est envisagée. Le budget total d'investissement est estimé à 3 millions d'euros.

Pour se démarquer des autres initiatives, les initiateurs du projet soulignent les spécificités du centre de sciences et ses fonctions, définies par la charte des CCSTI : le centre de ressources et de diffusion d'informations, ainsi que le carrefour des rencontres et des échanges. D'une part, la Cité du Jeu vidéo s'envisage comme un ensemble d'« *espaces multiples pour l'explication et la pédagogie* ». *Game Park* propose des modules de jeu « *avec des explications technologiques, économiques, industrielles* » et le module *Game Forum*, adossé à l'auditorium, est un lieu de débat autour du jeu vidéo. *Game Café* met à disposition des livres spécialisés sur le jeu vidéo ainsi que des « *programmes interactifs sur la formation aux métiers du jeu vidéo* ». *Game Class* accueille des groupes scolaires lors d'ateliers de conception de jeux et constitue un lieu ressource pour l'usage du jeu dans les pratiques pédagogiques. Enfin, le module *Game Lab* propose lui aussi des ateliers, cette fois à un public plus large. Envisagé comme « *le lieu de la pédagogie* », le jeu vidéo y est un « *prétexte à présentation d'outils de haute technologie* ». La diffusion d'informations et de connaissances est au cœur du projet de Cité du jeu vidéo. D'autre part, la CJV doit devenir un lieu « *communautaire* » et « *de référence pour les événements* » dédiés aux jeux vidéo. *Game Studio* met à disposition les espaces et matériels d'enregistrement vidéo de la Cité des Sciences pour la presse spécialisée. *Game Forum* est un lieu de rencontre « *entre chercheurs, créateurs de jeux et grand public* », et *Game Class* est un « *lieu de rencontre entre le monde de l'Éducation et celui du jeu vidéo* ». Des partenariats avec le ministère de l'Éducation, le CNDP, le CNC ainsi qu'avec Microsoft Education sont envisagés. *Game Lab* permet quant à lui la présentation d'innovations technologiques, en collaboration avec des laboratoires de recherche et l'industrie du jeu vidéo. Enfin, le module *Game Café* pourrait

aussi être privatisé « pour événements de l'industrie du jeu vidéo », comme des « cocktails, conférences de presse, réunions des organisations syndicales » ou des présentations en avant-première de jeux vidéo. En présentant la Cité du Jeu Vidéo comme un espace de ressources, les initiateurs du projet font de la transmission et de la diffusion des savoirs un enjeu central et inscrivent le secteur du jeu vidéo dans les missions du CCSTI et dans la culture scientifique, technique et industrielle. En s'appuyant sur la fonction de carrefour, et en envisageant la Cité du jeu vidéo comme un espace de rencontres et de partenariats entre les sphères industrielles, professionnelles et médiatiques du jeu, ils produisent également un nouvel acteur du monde du jeu vidéo.

François, qui bénéficie de contacts privilégiés au Ministère de la Culture, présente le projet à des membres du cabinet de Frédéric Mitterrand durant l'été 2011. Une présentation officielle au ministre est organisée à la rentrée 2011. Celui-ci annonce le soutien financier du projet à hauteur d'un million d'euros. Dès cette réunion, la direction d'Universcience déclare qu'une exposition temporaire sera tout d'abord mise en place afin de tester le succès d'un tel espace. Les mois suivants, les initiateurs du projet me font part d'un manque d'information quant au projet. Jusqu'en mars 2012, ceux-ci poursuivent leur travail, mais n'ont que peu de visibilité quant au futur du projet, qui ne bénéficie toujours pas d'une annonce officielle. Le 21 mars 2012, soit un peu plus d'un mois avant les élections présidentielles, qui laissent présager un changement de gouvernement, Frédéric Mitterrand annonce la création d'une Cité du jeu vidéo à la Cité des Sciences. En avril, François apprend que son contrat à la Cité des Sciences n'est pas renouvelé. Rémi, employé quant à lui en contrat à durée indéterminée, demande à être nommé chef de projet pour cette future exposition. Cette demande refusée, il démissionne au cours de l'été 2012.

2. De la « proposition » à la « commande » : confier le rôle d'initiateur à un acteur culturel et artistique

En avril 2012, une nouvelle équipe se met en place, constituée de deux muséographes et d'un chargé de projet du Carrefour Numérique, cette fois dans le but de produire une exposition temporaire dans un délai de 18 mois. C'est à partir des modules *Game Park* et *Game Expo* du projet de Cité du Jeu Vidéo que l'exposition se construit. Ce qui deviendra *Jeu Vidéo l'Expo* est une « exposition temporaire de préfiguration » : le terme de préfiguration permet d'établir un lien entre l'ancien projet et l'exposition temporaire. La distance que les responsables de la Cité des Sciences prennent par rapport au rôle

d'initiateur du projet permet quant à elle de désamorcer les tensions entre le jeu vidéo et les missions d'un CCSTI. En mai 2012, alors que le projet n'avait été confié à la nouvelle équipe que depuis quelques semaines, un document de conception indique :

Universcience a proposé au ministère de la Culture et de la Communication un projet qui réponde au besoin de valoriser la création française en matière de jeu vidéo. Celui-ci a reçu un accueil favorable du ministère qui a alloué un budget spécifique d'un million d'euros. La proposition consiste à créer une Cité du jeu vidéo permanente implantée sur le site de la Cité des sciences. Pour en préfigurer le fonctionnement et les contenus, c'est d'abord une exposition temporaire de 1000 m² qui verra le jour en octobre 2013. Bénéficiant de cette expérience grandeur nature, la future Cité du jeu vidéo sera ensuite implantée dans un espace d'Explora encore à déterminer.

En 2014, alors que l'exposition est ouverte au public, un article rédigé par l'un des responsables du projet résume les premières étapes de sa conception :

Jeu vidéo, l'expo est une commande officielle du Ministère de la Culture et de la Communication passée à Universcience. Exprimée au printemps 2012, elle impose à la Cité des sciences et de l'industrie l'ouverture d'une exposition à l'automne 2013. Cette exposition temporaire est aussi potentiellement une sorte de préfiguration d'une future cité permanente du jeu vidéo.

Le terme de « *commande officielle* », et le verbe « *impose* », soulignent que la CSI n'est pas à l'initiative du projet. La « *préfiguration* » articule l'ancien projet de lieu pérenne avec l'exposition temporaire produite, qui devient une étape nécessaire. D'ailleurs, la commande officielle porterait sur une exposition, et non un espace pérenne. De plus, l'association de « *potentiellement* » et « *sorte de préfiguration* » permet de mentionner le projet de lieu pérenne tout en y ajoutant de nombreuses conditions, pour insister sur son statut plus qu'incertain : loin d'être la première étape d'un projet plus ambitieux, l'exposition temporaire est un projet autonome. La subvention d'un million d'euros vise la création d'un espace pérenne, ce qui rend difficile l'articulation des deux projets. Pour en justifier le bon usage, l'exposition temporaire doit comporter une dimension exploratoire, qui permette d'étudier la nécessité et l'intérêt d'un lieu pérenne dédié au jeu vidéo en France. Deux ans séparent ces documents. Ce changement de vocabulaire s'est opéré petit à petit, par des pratiques quotidiennes. Sur le terrain, l'équipe questionne peu la genèse du projet, et a pour objectif sa réussite dans les délais impartis. C'est à l'été 2013, lors de la médiatisation de l'exposition que les difficultés de définition ressurgissent. En mars 2012, lorsque Mitterrand annonce la Cité du Jeu Vidéo, il n'est aucunement question d'exposition, mais d'un « *lieu* » dont on sait peu de choses. Selon le discours du ministre, il s'agit du « *projet que porte Universcience* » auquel le ministère apporte « *son soutien* ». Dans

les articles de presse relatant l'annonce¹⁹¹, le terme d'exposition n'apparaît pas non plus. Si, pour l'équipe, les reconfigurations ont été progressives, il s'agit de présenter publiquement un projet sur lequel aucune communication n'a été faite depuis mars 2012. Un mois avant l'ouverture de l'exposition, lors d'une réunion, l'un des membres de la direction de la Cité des Sciences fait le « *point sur les éléments de langage de la Cité du Jeu Vidéo* » et résume ainsi la genèse du projet : il s'agit d'une commande du Ministère de la Culture, pour un lieu pérenne, car le jeu vidéo était promu par le Ministère. D'où la subvention d'un million d'euros. Vu la cohérence nécessaire avec le reste de l'offre, et vu l'espace et le temps nécessaire à la réalisation d'un tel projet, la CSI propose une première tentative, temporaire, qui teste ses capacités à concevoir un tel projet et l'intérêt qu'y porte les publics. À la fin de l'exposition, un bilan des usages sera fait pour aider à la décision, mais des moyens financiers importants seront dans tous les cas nécessaires pour réhabiliter des espaces.

En conférant à *Jeu Vidéo l'Expo* un statut unique, sa différence avec l'offre habituelle de la CSI est soulignée. Ce discours redéfinit les rôles : le Ministère est le commanditaire, et a décidé que le thème du jeu vidéo serait traité. Universcience est le maître d'œuvre, qui met son expertise au service du Ministère et réalise un projet, en accord avec ses fonctions et ses missions. Le traitement du sujet et sa mise en œuvre muséographique dépendent de la Cité des Sciences, mais la volonté de traiter la thématique du jeu vidéo émane d'une autre institution. Nous proposons de nous pencher désormais sur la mise en œuvre muséographique de ce projet, et sur la manière dont le jeu vidéo est adapté au format de l'exposition temporaire de la Cité des Sciences.

¹⁹¹ Comme les éléments méthodologiques le mentionnent, il est important de rappeler que nous avons largement participé à la diffusion de cette annonce, en rédigeant un article pour *Le Monde.fr*, qui reprenait le discours de Frédéric Mitterrand et mentionnait les initiateurs du projet, Rémi et François, par le biais de citations.

III. Les grands principes de *Jeu Vidéo l'Expo*

1. Se démarquer des initiatives patrimoniales, artistiques et commerciales.

Nous sommes en 2012, et d'autres initiatives françaises et européennes de mise en exposition du jeu vidéo se poursuivent et confirment les observations de François et Rémi quant à leur visée patrimoniale et historique. En juin 2012, les commissaires scientifiques¹⁹², des personnes externes à la Cité des Sciences, sollicitées pour leur expertise sur le domaine, précisent leurs partis pris dans un « *document de cadrage* » qui guide la conception de l'exposition. Ils y soulignent leur souhait de se démarquer de cette expérience jugée « *nostalgique* ». La future exposition de la Cité des Sciences doit « *mettre en lumière les conditions de l'expérience ludique, sans introduire de coupure a priori entre joueurs ou anciens joueurs et non-joueurs* ». Par ailleurs, bien que les discours stigmatisants portant sur la violence, l'addiction ou l'échec scolaire dont seraient responsables les jeux vidéo soient toujours présents dans les médias, le jeu vidéo bénéficie d'une certaine reconnaissance en tant que pratique culturelle. Les articles de presse traitant de *Game Story* décrivent l'exposition comme un événement marquant l'entrée du jeu vidéo dans la sphère de la légitimité culturelle. Les commissaires scientifiques entendent « *dépasser le simple rôle de producteur de légitimation culturelle, faisant entrer un objet de la culture basse dans l'espace valorisé et valorisant du musée* ». Il s'agit de ne pas « *répéter ce qui a déjà été fait, notamment en portant un discours de défense, de reconnaissance ou de légitimité sous la forme de l'entrée au musée* » et de considérer que la reconnaissance est déjà acquise : « *Ce combat pour la reconnaissance me semble être déjà gagné et le sera d'autant plus au moment de la programmation* ».

Les commissaires scientifiques de *Jeu Vidéo l'Expo* critiquent la place centrale attribuée aux images dans les expositions, artistiques comme historiques. Du côté des expositions historiques, ce sont les graphismes qui permettent de signifier l'évolution du jeu vidéo : passage du noir et blanc à la couleur, de la 2D à la 3D... Pour les expositions artistiques, l'image doit attester de la valeur des jeux présentés, sélectionnés pour leurs qualités esthétiques. Pour poursuivre et situer plus précisément la critique émise par les commissaires, on peut citer le chercheur Bryan Behrenshausen, qui estime que l'on retrouve cet *oculocentrisme* dans les travaux universitaires sur les jeux vidéo

¹⁹² Thomas, enseignant chercheur en philosophie des techniques, auteur d'un ouvrage sur les jeux vidéo et Étienne, concepteur de jeux vidéo.

(Behrenshausen, 2007)¹⁹³. Selon lui, ces travaux réduiraient « le corps du joueur à une paire d'yeux fixés sur un écran¹⁹⁴ ». Pour les commissaires scientifiques, il est nécessaire de se démarquer de cette approche visuelle.

Sortir de l'image : beaucoup de joueurs restent au niveau de l'image et de son réalisme. Il faut dépasser les frontières de l'image pour comprendre ce qui se passe dans l'espace intermédiaire entre le joueur et l'écran.

— *Compte rendu d'une réunion en mai 2012 entre les commissaires scientifiques et l'équipe interne*

Il faut parvenir à faire toucher du doigt ce que représente le *gameplay* à des gens qui ne sont pas nécessairement des joueurs. En effet, le premier contact avec un jeu vidéo pour un individu qui ne joue pas est l'image. Aujourd'hui, les gens sont prisonniers des visuels et comprennent le jeu vidéo à travers ce qu'ils voient à l'écran. Or, en réalité, le jeu vidéo, c'est ce qui se passe derrière l'écran, à l'intérieur du système

— *Étienne, commissaire scientifique, Réunion du Comité Scientifique de juillet 2012*

C'est donc l'expérience du jeu vidéo qui doit être au cœur de cette exposition et non ses graphismes, comme en témoigne son titre provisoire : « *Le Gameplay s'exhibe* ». Les commissaires scientifiques entendent en effet « *exposer l'action de jouer* ».

Enfin, c'est aussi par rapport à l'offre des salons de jeux vidéo que les responsables du projet se positionnent. Dans un document de 2012, ceux-ci évoquent le Paris Games Week, salon parisien dédié au jeu vidéo : « *il présente essentiellement les nouveautés des grands éditeurs de jeu* » et expose « *les innovations et les créateurs* ». Après avoir constaté les offres muséographiques existantes, les responsables situent leur exposition dans ce contexte : « *Hormis les salons, les offres parisiennes passées et présentes en matière de culture vidéoludique sont donc essentiellement patrimoniales ou artistiques. Notre exposition cherchera à marquer sa différence en mettant en œuvre l'approche socio-technique et pédagogique originale de la Cité des sciences et de l'industrie* ». Le traitement du jeu vidéo dépend donc de la nature et des missions de l'institution qui accueille l'exposition. Il s'agit d'articuler le projet avec les missions d'un lieu, sans collection, dédié à la médiation et à la diffusion de la culture scientifique, technique et industrielle.

¹⁹³ Dans un article pour la revue *Critique*, Elsa Boyer (2011) s'interroge par exemple : « Dès lors que l'on entreprend d'exposer le jeu vidéo, ne faut-il pas se pencher plus attentivement sur ses images et en proposer une approche plus précise [...] ? ».

¹⁹⁴ Bryan Behrenshausen, « Toward a (Kin)Aesthetic of Video Gaming. The Case of Dance Dance Revolution », *Games and Culture*, vol.2, n° 4, 2007, p.336.

2. Adapter le jeu vidéo aux expositions scientifiques

Pour se démarquer des autres expositions de jeux vidéo, les responsables de *Jeu Vidéo l'Expo*, proposent de faire du *gameplay* la notion centrale explorée par l'exposition. L'objectif annoncé est de mettre en valeur la diversité des productions et des pratiques. « *Notre exposition ne prétend pas créer une culture des jeux vidéo, puisque ces cultures existent déjà, mais de les faire discuter en décloisonnant les points de vue des joueurs* » exposent les commissaires scientifiques lors du premier comité scientifique en juillet 2012. Cependant, les muséographes chargés du projet soulignent à de nombreuses reprises les différences qui opposeraient jeu vidéo et exposition.

— Le projet consiste à faire coexister à égalité deux médias : l'exposition et le jeu vidéo. Ces deux médias font appel à des supports spécifiques et à des temporalités éloignées, pour ne pas dire contradictoires. L'enjeu du projet est donc de les faire cohabiter sans que ni l'un ni l'autre ne perdent de ses qualités propres.

— La convergence de ces deux médias va s'opérer autour de la figure du visiteur/joueur qui se trouve simultanément au centre des propriétés et des objectifs de l'un et de l'autre. Le *gameplay* de l'exposition, qu'on appellera l'*exhibition play*, peut dès lors s'exprimer ainsi : visiter et jouer dans la temporalité hybride du transmédia « exposition/jeu vidéo ».

— Pour mettre en œuvre la convergence : jouer et déjouer (démontrer muséographiquement et pédagogiquement les principes et l'univers du jeu), faire un parallèle entre la visite et une partie de jeu (l'*exhibition play*), jouer avec les codes du jeu vidéo lors de la visite.

— *Compte rendu d'un brainstorming entre les muséographes, avril 2012*

S'il est un sujet sur lequel les membres de l'équipe s'accordent, c'est bien la difficulté d'associer les contraintes de l'exposition avec le média jeu vidéo. Jeu vidéo et exposition s'opposeraient, en raison de la temporalité (temps d'apprentissage, durée d'une partie), de la spatialité (pratique domestique) ou de la nature des expériences (l'exposition serait un lieu public, pour des expériences collectives, partagées). Cela s'exprime par différents jeux d'opposition dans les documents de conception : « *visiteur/joueur* », « *exposition/jeu vidéo* », « *recto/verso* », « *jouer/déjouer* », « *Game Park/Game Expo* »... Pour résoudre ces oppositions, les muséographes imaginent une « *forme hybride* ». D'un côté, l'équipe adapte le jeu vidéo aux fonctions des expositions du CCSTI selon deux partis pris : l'ouverture à un large public et la mise en valeur des dimensions sociale et technique du jeu vidéo, dans le cadre d'une démarche pédagogique. De l'autre côté, elle mène une réflexion sur ce que le jeu vidéo peut apporter à l'exposition. Il s'agit d'une part de détourner le lexique du jeu

vidéo pour décrire les éléments et les fonctions de l'exposition et, d'autre part, de souligner la dimension interactive et ludique du jeu vidéo, pour insister sur la nécessité de produire des dispositifs muséographiques interactifs et ludiques.

Le plaisir et l'attractivité du jeu vidéo : le jeu comme modalité d'action

C'est donc en partie par une transposition du vocabulaire du jeu vidéo aux pratiques usuelles des muséographes que l'hybride « *exposition/jeu vidéo* » va prendre forme. Dès les premières semaines de la conception, l'équipe joue avec le vocabulaire des jeux vidéo : créer des « *niveaux cachés* » dans l'espace de l'exposition, terminer le parcours par un « *boss de fin* »... Il s'agit de concevoir le parcours de l'exposition comme une partie de jeux vidéo, avec ses règles et ses étapes clés. Par exemple, il était important pour les membres de l'équipe de prendre en compte les néophytes, ici décrits comme les « *non-joueurs* », grâce à un élément récurrent du jeu vidéo : le tutoriel. À l'entrée de l'exposition, l'équipe imagine un « *atelier du débutant* » pour appréhender la prise en main des différents périphériques de jeu à disposition dans l'exposition. Défini comme le « *tutoriel de l'exposition* », cet atelier remplirait le même rôle qu'un tutoriel de jeu vidéo, c'est-à-dire présenter les principales mécaniques de jeu et les actions à disposition pour progresser dans la partie, pour poursuivre le jeu en toute autonomie, sans être mis en difficulté par l'usage du périphérique de jeu. Dans le cadre de l'exposition, le tutoriel devait permettre d'appréhender les joysticks, boutons, claviers, souris, manettes et périphériques gestuels présents dans l'exposition¹⁹⁵. Qu'il s'agisse du « *boss de fin* », installation située juste à côté de la sortie de l'exposition, ou du « *tutoriel* », situé à l'entrée, ces termes font référence à des dispositifs muséographiques usuels de la Cité des Sciences. En effet, alors que le projet vient d'être confié à une nouvelle équipe, le jeu sur les mots et le mélange des vocabulaires du jeu vidéo et de l'exposition est une activité qui permet avant tout à l'équipe de se familiariser avec le sujet en renommant des tâches usuelles de leur profession. En d'autres termes, jouer avec le vocabulaire est une activité collective qui permet aux membres de « *l'équipe jeu vidéo* » (comme ceux-ci sont régulièrement définis par d'autres employé.e.s) de s'approprier le thème à traiter tout en construisant un vocabulaire commun.

Au fur et à mesure que l'équipe se familiarise avec le jeu vidéo, son vocabulaire et ses caractéristiques deviennent des arguments pour décider de l'organisation matérielle de l'exposition. En effet, la Direction des Expositions militait pour une exposition au parcours fléché que l'on retrouve souvent dans les expositions didactiques, où des dispositifs

¹⁹⁵ Les objectifs de ce dispositif ont été modifiés durant la conception, voir chapitre 6.

numérotés se succèdent pour constituer une trame narrative prédéfinie. Or, l'équipe a fait le choix d'une exposition sans parcours, objet de lutttes constantes tout au long de la conception. C'est dans le vocabulaire du jeu vidéo que les membres de l'équipe ont trouvé un argument en faveur du parcours libre : l'exposition est un espace « *bac à sable* »¹⁹⁶. Les muséographes emploient ce terme pour évoquer la figure d'un-e visiteu-r-se libre d'effectuer des choix individuels de parcours, de sélectionner des dispositifs, et de les expérimenter sans ordre prédéfini. « *L'exposition se veut exploratoire* », peut-on lire dans un document de conception. L'usage de certaines modalités d'action que l'on retrouve dans le jeu vidéo permet en effet à l'équipe de transgresser des règles usuelles des expositions scientifiques. En effet, les membres de l'équipe voient également dans ce projet une opportunité « *pour se faire plaisir* ». À plusieurs reprises, les muséographes indiquent par exemple que leur projet ne consiste pas à exposer ou produire des « *serious games* », qu'ils jugent trop didactiques, voire ennuyeux. À travers une réflexion sur les dimensions ludique et interactive qu'il est possible d'intégrer à l'exposition, l'équipe souligne l'importance du plaisir que devrait provoquer l'expérimentation des installations. Cette dimension de plaisir du jeu, tant du côté de l'équipe que de celui des visiteu-r-se-s, va donner lieu à un néologisme qui deviendra un principe de l'exposition, puis un terme que le commissaire muséographe cherchera à théoriser : le « *gameplay de l'exposition* » devenu « *l'exhibition play* », un terme qui décrit l'expérience proposée au public, comme l'indique un document de conception daté d'avril 2012 :

L'exhibition play : le gameplay transposé

C'est dans le Gameplay que s'expriment par rapport aux autres médias la distinction et la créativité propres au jeu vidéo. Le Gameplay est les mots et la grammaire, les notes et la partition, les pigments et la toile du créateur de jeu. Il est aussi la forme de consommation du jeu par le joueur : son exercice et l'expérience qu'elle procure. Entre les deux, il est une réalité tangible qui se manifeste dans des machines, des interfaces, des logiciels dont la production mérite qu'on l'interroge. Le Gameplay concerne donc à la fois les interfaces visibles et l'expérience invisible et vécue dans leurs exercices, l'intraface.

L'exhibition play désigne, de manière générale, l'ensemble des interactions du visiteur d'une exposition avec les dispositifs qu'elle met à sa disposition. L'exhibition play ne dépend qu'en partie du thème exposé et de ses contenus et davantage de la créativité muséographique déployée pour les présenter.

On peut considérer le *gameplay* d'un jeu vidéo comme « le degré et la nature de l'interactivité que le jeu contient, c'est-à-dire la façon dont le joueur peut interagir avec le

¹⁹⁶ Dans un jeu vidéo, le « bac à sable » [*sandbox*] est un monde ouvert dans lequel les joueu-r-se-s sont libres de leurs déplacements. Cela s'oppose à la progression linéaire, souvent résumée par l'image du couloir, où les déplacements sont contraints par la trame narrative, qui impose un itinéraire spécifique.

jeu-monde (*game-world*) et comment le jeu-monde (*game-world*) réagit aux choix faits par le joueur¹⁹⁷ ». Ici, le terme d'*exhibition play* est proposé par le commissaire pour décrire les actions à disposition des visiteu·r·se·s, dans l'espace de l'exposition afin d'interagir avec les différents éléments qui s'y trouvent et qui proposeraient de « *nouvelles postures de visites* », grâce à des installations ludiques et collectives, dont certaines font de l'action des usager·e·s un spectacle pour les autres individus en présence. Le préprogramme de 2012 définit ce corpus d'installations :

Le piédestal du jeu vidéo, l'endroit où l'on joue au premier degré. Si l'exposition revendique d'amener la créativité propre au jeu vidéo, elle se doit alors de la mettre en scène. C'est également dans Game Park que les visiteurs ont la possibilité de vivre des expériences de jeu qui iront nourrir leur réflexion sur ce média. Comprendre ce qu'est le jeu vidéo sans jouer est impossible. Game Park comportera des installations collectives qui proposent des conditions de jeu originales, impossibles à reproduire chez soi.

Le jeu comme l'une des modalités d'action au cours de l'exposition fait l'unanimité dans l'équipe. Pour les commissaires scientifiques, spécialistes du jeu vidéo, la compréhension de l'expérience ludique passe par le jeu. Pour les muséographes, les visiteu·r·se·s doivent être actifs, participer à des actions collectives et vivre une expérience partagée, une posture promue par les CCSTI. Par ailleurs, l'équipe envisage l'exposition, espace public, comme une opportunité pour concevoir des expériences différentes de ce qu'ils envisagent être la pratique domestique du jeu vidéo. L'équipe désire produire des expériences majoritairement collectives, et favoriser la rencontre entre des visiteu·r·se·s inconnus. Ce principe s'articule avec les missions du CCSTI, qui doit réunir des publics aux niveaux de pratiques et de connaissances variés, afin d'assurer un égal accès à tou·te·s à la culture scientifique. Ainsi, la majorité des éléments produits sont des installations interactives. D'une part, pour produire ces installations, des objets techniques issus du jeu vidéo sont détournés, comme des manettes de jeu et surtout le périphérique Kinect, qui permet à la fois la mise en place d'interfaces gestuelles, et l'action simultanée de plusieurs personnes. D'autre part, cela va donner lieu à la conception de quelques installations « *spectaculaires* ». Il s'agit d'offrir des conditions « *exceptionnelles* » d'expérience. Pour ce faire, l'équipe fait de la mise en scène du corps des visiteu·r·se·s un principe de l'exposition : alors que l'expérience de jeu domestique est définie comme « *invisible* », cette mise en scène doit permettre d'exposer l'action de jouer pour la rendre visible au public.

Au sein de l'équipe, le jeu vidéo constitue une opportunité pour redéfinir certaines pratiques usuelles, faire preuve de créativité, et réintroduire la notion de plaisir dans

¹⁹⁷ Rouse, 2001, xviii, traduit et cité par Vinciane Zabban, 2011, « *Ceci est un monde* ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, thèse de doctorat, p. 119.

l'activité professionnelle. Ce plaisir s'exprime par le choix de concevoir de nombreuses installations interactives, et de recourir à l'action de jouer au cours de l'exposition. Mais la présence de ces installations dans une exposition institutionnelle entraîne plusieurs questions quant à leur articulation avec des objectifs pédagogiques. En effet, au cours de la conception, différentes inquiétudes émergent : l'attractivité provoquée par ces installations ne va-t-elle pas nuire à la transmission des savoirs ? Ne risquent-elles pas de faire de l'ombre aux éléments non interactifs ? Comment s'assurer que les objectifs pédagogiques de l'exposition ont été atteints ? La résolution de cette tension passe par la modification de produits industriels et par la définition de contenus thématiques liés au jeu vidéo, qui l'inscrivent dans le monde de la culture scientifique, technique et industrielle.

Modification des objets industriels et objectifs de contenu

Les CCSTI ont pour mission de transmettre des savoirs scientifiques, techniques, et industriels. Les installations interactives et ludiques imaginées par l'équipe doivent également s'inscrire dans ces objectifs. Dans un document de cadrage de 2012, les commissaires scientifiques notent : « *Le but principal de cette exposition est de faire comprendre ce qui se joue quand on joue, d'entrer dans la fabrique des expériences de jeu, dans sa diversité et dans sa complexité* ». Il s'agit donc moins de produire une exposition de jeux vidéo, comme cela a pu être le cas d'autres expositions, que de produire une exposition sur le jeu vidéo, c'est-à-dire de concevoir des « *dispositifs muséographiques* » pour transmettre des contenus. Dans le préprogramme de l'exposition, les muséographes concluent : « *L'exposition sera donc constituée d'un recto, les jeux et leurs expérimentations purement ludiques, et d'un verso, la découverte pédagogique des jeux dans leurs univers technique, social, comportemental, économique et culturel* ». La mise en valeur de la dimension pédagogique de l'exposition s'effectue selon deux principes : la modification de produits industriels pour leur adjoindre des objectifs éducatifs, et la présentation de données et de savoirs sur le jeu vidéo. Ceux-ci ont notamment pour but de déplacer le jeu vidéo du monde du loisir vers les mondes sociaux représentés par la CSI.

L'inscription du jeu vidéo dans la culture scientifique, technique et industrielle passe tout d'abord par la collecte et la mise en valeur de savoirs sur le secteur du jeu vidéo. Il s'agit de montrer « *comment la culture vidéoludique déborde largement le cadre du loisir par les critiques qu'elle suscite, les desseins qu'elle embrasse et l'état d'esprit qu'elle insuffle dans la société* ». L'équipe envisage des dispositifs pour souligner les enjeux sociaux et industriels du jeu vidéo : sociologie de la pratique du jeu vidéo en France, économie du jeu vidéo,

paroles d'experts au sujet de la violence et de l'addiction... D'autres décrivent la production industrielle des jeux vidéo : cimaise sur les métiers de la conception, graphiques indiquant les lieux de la production et de la distribution des jeux, borne interactive pour fabriquer son propre jeu vidéo... Les installations portant plus particulièrement sur l'expérience de jeu soulignent par exemple le rôle des technologies dans la production de nouvelles expériences. C'est la mission dévolue aux CCSTI de sensibilisation des publics aux enjeux sociaux et humains des industries qui est au centre des contenus de l'exposition. Celle-ci présente le jeu vidéo en interaction avec d'autres secteurs comme l'économie, les entreprises, les innovations technologiques, la psychologie, la formation professionnelle...

Lors des premiers mois de la conception de l'exposition, l'équipe regroupe les dispositifs selon deux catégories : Game Park et Game Expo. Les installations « *ludiques* » (c'est-à-dire où les concepteurs entendent convoquer, de manière explicite, l'action de jouer) composaient le Game Park. Game Expo regroupait le reste des dispositifs (cimaises de texte, audiovisuels, etc.). Selon les premiers documents de conception, Game Expo « *explore le thème du jeu vidéo de façon analytique et déconstruite* », tandis que Game Park « *donne à jouer au visiteur* », c'est « *l'endroit où l'on joue au premier degré* ». La séparation matérielle des deux espaces était envisagée, en créant, dans l'exposition, un espace Game Park délimité et soumis à régulation. Cela permettait de distinguer les dispositifs « *où l'on joue* » et les dispositifs où l'on « *s'informe* ». Si cette organisation n'a pas été conservée, la modification des supports matériels et logiciels du jeu vidéo permet elle aussi de « *délimiter* » la posture ludique de distinguer ces technologies de l'industrie de loisirs dont elles sont issues. En effet, comme le commissaire muséographe l'indique, l'objectif de l'exposition est « *l'explication* » du jeu vidéo : c'est une « *exposition d'interprétation* » et non un « *accrochage* », qui caractériserait au contraire les autres expositions sur le jeu vidéo, qui sélectionnent mais ne modifient pas les objets présentés. Le terme « *interprétation* » souligne au contraire le travail d'appropriation et de traduction du jeu vidéo au cours de la conception de l'exposition. En effet, l'équipe recourt peu à la présentation de jeux vidéo issus du commerce sans aucune modification¹⁹⁸. Ceux-ci sont modifiés pour être adaptés à l'exposition et à la visite muséale : réduction du temps de jeu, modification des décors, des règles du jeu ou des possibilités d'action... La modification de ces objets industriels passe également par la dissimulation des supports matériels du jeu (à l'exception du périphérique) dans le mobilier de l'exposition, qui assure l'unité et la cohérence de la

¹⁹⁸ Le détournement d'objets techniques de leur contexte d'usage initial et la modification des jeux vidéo et de leurs supports matériels sont abordés en détail dans le chapitre 9, tandis que la conception d'une installation interactive, à partir de technologies issues du jeu vidéo, est traitée dans le chapitre 5.

scénographie. Enfin, la modification de ces objets techniques permet aussi de produire des significations spécifiques à l'exposition. Par exemple, l'expérimentation du jeu vidéo *Rayman Legends* s'accompagne d'un dispositif de mesure conçu par le Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numérique (LUTIN), qui enregistre et évalue « *l'habileté technique* » des visiteurs. La modification logicielle permet d'un côté de limiter l'usage à quelques minutes. La modification du support matériel et la rédaction de textes d'accompagnement permettent quant à eux de proposer des usages et des significations préférentielles : les muséographes et les commissaires scientifiques souhaitent mettre en valeur le fait que, en engageant le corps, la pratique du jeu vidéo requiert dextérité, attention et anticipation, c'est-à-dire, des compétences techniques valorisées et valorisables. C'est la performance et la maîtrise technologique que suppose la pratique qui est mise en valeur, ainsi que les outils techniques et scientifiques mis en œuvre pour la mesurer. Ainsi, bien qu'il utilise un logiciel de jeu issu du commerce et différents supports matériels issus du jeu vidéo, comme une manette de jeu, ce dispositif n'est par exemple pas défini comme « *ludique* » par les concepteurs, et ne se retrouve pas dans la catégorie Game Park : il fait au contraire partie des dispositifs qui visent « *l'explication* » du jeu vidéo. On retrouve ici une démarche d'appropriation du jeu vidéo qui vise à associer à sa dimension divertissante des objectifs pédagogiques précis.

Pour résumer, l'équipe modifie les produits industriels et marchands nécessaires à la réalisation de l'exposition et les associe à des objectifs pédagogiques avant de les intégrer au monde de l'exposition et de la médiation de la culture scientifique. Par ailleurs le détournement de logiciels de jeux vidéo issus du commerce ne concerne qu'une partie des expôts. Si le reste des dispositifs emprunte au jeu des ressorts ludiques et des technologies (manette de jeu, joystick, Kinect...), leur conception et leur production, logicielle et matérielle, suivent le processus « *classique* » de toute installation interactive pédagogique de la CSI : elle s'effectue en collaboration avec des entreprises prestataires spécialistes des installations multimédias muséales, qui conçoivent les logiciels et interfaces nécessaires à leur fonctionnement.

Conclusion du Chapitre 3

La reconfiguration du projet en exposition temporaire inscrit le jeu vidéo dans les missions et les espaces habituels de la Cité des Sciences, impliquant une reformulation du projet et du jeu vidéo pour que ceux-ci entrent dans les cadres de l'exposition scientifique.

Les dimensions divertissante, commerciale, industrielle, mais aussi privée, du jeu vidéo rendent complexe son articulation avec la forme de l'exposition scientifique. Cela mène à la mise en place de méthodes de travail dites « *typiques Cité des Sciences* ». D'une part, un commissariat scientifique et un comité scientifique, composés de personnes que l'équipe estime expertes du sujet, sont mis en place pour valider les contenus de l'exposition. D'autre part, les muséographes font le choix de ne pas produire ce qu'ils nomment un « *accrochage* ». C'est-à-dire que l'exposition ne consiste pas en une sélection de jeux vidéo et de supports matériels issus du commerce, et mis en vitrine ou à disposition du public dans l'exposition. Au contraire, l'équipe récolte des savoirs sur le jeu vidéo, et conçoit ensuite des « *dispositifs muséographiques* » qui assurent la médiation de ces savoirs.

Le jeu vidéo apparaît comme une occasion de concevoir une exposition interactive et ludique, source de plaisir pour les futurs publics comme pour les concepteurs en charge du projet. L'équipe souhaite apporter une « *plus-value* » à l'expérience ludique domestique pour s'en démarquer. Cette « *plus-value* » passe d'une part par la conception d'installations « *spectaculaires* », qui mettent en scène les corps des visiteurs en action et leurs habiletés techniques. D'autre part, la production de ces installations suppose la modification de logiciels et d'objets techniques issus du jeu vidéo pour créer les « *dispositifs muséographiques* » que l'équipe imagine. En effet, en raison de la dimension d'ores et déjà interactive et ludique du jeu vidéo, ces installations se trouvent être un enchevêtrement entre des éléments et modes d'adresse issus du jeu vidéo et d'autres éléments issus des techniques habituelles de la Cité des Sciences. L'analyse de la mise en place du projet souligne donc que *Jeu Vidéo l'Expo*, à la différence des autres expositions de jeux vidéo, suppose la modification de logiciels et de technologies issues du commerce, dont les publics peuvent avoir un usage préalable, pour créer des installations interactives, cette fois inédites, et leur adjoindre des objectifs éducatifs.

Conclusion de la première partie

L'appropriation du jeu vidéo par les institutions muséales et les acteurs des mondes de l'art représente un large réseau de coopération. Les parties prenantes concourent à un but commun : la reconnaissance culturelle du jeu vidéo, qui permet de le soutenir financièrement, de mettre en place des politiques de conservation et de patrimonialisation, ou encore de justifier sa présence dans des espaces d'exposition. Industriels, concepteurs de jeux, commissaires d'exposition, associations ou encore hommes et femmes politiques : des acteurs variés se rencontrent autour de la reconnaissance culturelle du jeu vidéo. C'est tout d'abord par le discours que s'articulent des perspectives partagées, qui forment la base des actions collectives. L'activité qui mène à formuler le jeu vidéo comme « *bien culturel* » constitue le point d'intersection de différents mondes sociaux. Plus précisément, cette reformulation joue un rôle dans la définition des identités professionnelles qui contribuent à la production des jeux vidéo. Elle distingue en effet des activités *cardinales* et des activités de *renfort*.

Si des individus s'entendent sur la définition du jeu vidéo comme un « *bien culturel* », ceux-ci conservent des objectifs et des stratégies qui leur sont propres. Les pratiques à l'œuvre dans le déplacement du « jeu vidéo » dans le contexte muséal soulignent la diversité des significations que recouvre le terme « jeu vidéo ». Il existe néanmoins des régularités dans ces activités. D'une part, l'objet « jeu vidéo » fait autant référence à des objets techniques qu'à une certaine disposition à agir et en cela, il souligne l'importance de la corporalité et de la matérialité de la visite muséale, afin de comprendre les significations qui émergent de la rencontre entre ces artefacts et les publics. D'autre part, une « tension éducative » parcourt ces pratiques d'appropriation : les concepteurs craignent que le jeu, en tant qu'objet ou en tant qu'attitude, ne vienne concurrencer les autres activités qui composent la visite. Le transfert du jeu vidéo opère des reformulations de l'objet, mais ces discours s'accompagnent de modifications matérielles qui cherchent à privilégier des usages et significations et à en contraindre d'autres.

L'étude des reconfigurations successives de *Jeu Vidéo l'Expo* met au jour l'articulation entre cette reformulation et l'identité d'un lieu spécifique. Outre la posture d'usage que le jeu vidéo supposerait, c'est aussi sa dimension industrielle et commerciale qui crée des tensions. La représentation interactive que le jeu vidéo véhicule est la bienvenue pour un CCSTI qui privilégie la participation des publics, *via* la manipulation d'objets techniques. Sa présence dans un centre de sciences suppose aussi des ajustements et reformulations, comme la production de connaissances sur le jeu vidéo alors que les savoirs sont peu stabilisés, ou la modification des produits industriels (logiciels, technologies), pour les définir comme des « *dispositifs muséographiques classiques* ». La rédaction d'un préprogramme assure la coopération des membres de l'équipe. Il définit des perspectives communes, organise les connaissances, discours

et objets qui composeront l'exposition, et définit les méthodes de travail et la répartition des tâches. En effet, un nombre considérable d'individus s'engagent dans la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, et beaucoup revendiquent une expertise spécifique sur l'objet commun, un phénomène largement accentué par l'absence de connaissances stabilisées sur le jeu vidéo, et par le fait qu'il peut autant recouvrir des pratiques, des contenus et des objets techniques. La complexité organisationnelle du projet mérite que l'on s'y intéresse plus précisément, afin de comprendre comment les activités de conception participent à produire l'exposition et ses installations interactives.

DEUXIÈME PARTIE

Qui est expert et de quoi ? La revendication de l'expertise dans les activités de conception

Mars 2012. La Cité des Sciences valide la création d'une exposition temporaire sur le jeu vidéo et réunit une équipe pour mener à bien le projet. Du côté de la Direction des Expositions, Philippe, muséographe et employé de la Cité des Sciences depuis sa création, prend la direction du projet. Agnès, ancienne médiatrice scientifique au Palais de la Découverte, le rejoint. Elle vient de profiter d'une offre de mobilité interne pour devenir muséographe à la Cité des Sciences. En raison du nombre important d'éléments multimédias à concevoir, l'exposition est une « *collaboration* » entre Direction des Expositions (DE) et Direction des Éditions et du Transmédia (DET), service créé au cours de l'année 2011, qui regroupe différentes équipes autour de la conception numérique et des projets éditoriaux. Cela amène à la nomination d'un deuxième chef de projet : Renaud, employé de la DET, qui travaille au Carrefour Numérique et a travaillé dans le domaine du jeu vidéo. Au printemps 2012, l'équipe choisit deux commissaires scientifiques en raison de leur expertise sur le jeu vidéo : Thomas, enseignant chercheur en philosophie et auteur d'un ouvrage sur le jeu vidéo, et Étienne, créateur de jeux vidéo et fondateur de son propre studio de création. Outre la « *collaboration* » entre DE et DET, l'organisation de l'équipe se caractérise aussi par le fait qu'un nombre important de membres de l'équipe revendiquent une expertise sur le jeu vidéo. En effet, les employé.e.s revendiquant une pratique du jeu vidéo cherchent à mettre en valeur leurs pratiques et ses supports dans l'exposition. Par ailleurs, Renaud, qui a travaillé dans le domaine du jeu vidéo, revendique une expertise similaire à celle des commissaires scientifiques. Quant à ces derniers, si leur rôle consiste habituellement à valider des contenus ou des thématiques, leur expertise professionnelle ou académique du jeu les amène à revendiquer une autorité plus large. Alors que cette exposition suppose la conception d'installations interactives et ludiques, Thomas et Étienne estiment être en mesure de discuter les choix de logiciels et de technologies opérés par les concepteurs multimédias. Au cours du projet, les rôles et les expertises sont en constante négociation : comment l'organisation sociale de la conception contribue-t-elle à la production de ces installations interactives ?

Encadré n° 3 : Quelques membres de l'équipe conceptrice de Jeu Vidéo l'Expo.

Philippe est le commissaire général de l'exposition, chef de projet et muséographe rattaché à la Direction des Expositions. Il travaille à la Cité des Sciences depuis son ouverture. Il a tout d'abord dirigé une équipe de médiateurs, avant d'évoluer vers un poste de muséographe. La muséographie et la scénographie l'intéressent d'autant plus qu'il est passionné de théâtre depuis son adolescence et qu'il écrit ses propres pièces. En 2011, Philippe devait travailler sur une autre exposition, qu'il a refusé : *« je ne me sentais pas sur le projet »*. C'est la présence d'un autre commissaire qui pose problème : *« J'étais en deuxième rang. Je n'étais pas le responsable de ce projet. J'aurais eu du mal à... à suivre les intentions premières, qui étaient déjà bien plantées. Donc ça, pas pour moi. C'est vraiment pas pour moi. Et moi, je suis pas une petite main »*. On découvre ici que le statut de commissaire et de chef de projet dans une exposition est important pour Philippe, qui préfère ne pas partager le pouvoir décisionnel que ce statut lui confère. Après ce refus, il a été associé à un projet autour de la planète Mars : *« ça, c'était plus drôle. C'était un gros projet avec un panorama... Enfin, des éléments muséographiques intéressants à imaginer »*. Parallèlement, il suit les avancées du projet Cité du jeu vidéo, encore sous la responsabilité de François et de Rémi. En 2012, la Cité du jeu vidéo devient une exposition temporaire et le projet sur la planète Mars est abandonné. Philippe est alors désigné commissaire de ce qui deviendra *Jeu Vidéo l'Expo* : *« Là je n'ai pas dit non parce que... Parce que c'est un projet culturel. Donc ça m'intéressait même si je n'y connaissais rien »*.

Renaud est chef de projet de l'exposition, rattaché à la Direction des Éditions et du Transmédia. Il a commencé à travailler à la Cité des Sciences dans les années 1990, comme médiateur, où il était chargé de l'initiation au numérique, *« parce qu'il était [t] joueur »*, précise-t-il. Il quitte son poste pour travailler comme chef de projet pour Cryo, un studio français de jeux vidéo, durant 3 ans, avant que la société ne soit liquidée en 2002. Il travaille ensuite dans le domaine de la sécurité des systèmes d'information avant que la Cité des Sciences ne le rappelle : *« J'ai jeté mon costard et ma cravate, pour aller mettre des jeans pour aller bosser. J'étais payé moins cher. C'était un CDD. Mais je me suis jeté rapidement dedans »*. Il travaille pour la Cyber-Base, un espace de la Cité des Sciences consacré à l'initiation à la micro-informatique, « ancêtre » du Carrefour Numérique. Il est notamment associé aux projets liés au jeu vidéo *« parce que c'était un peu [s]a spécialité »*. En effet, outre son emploi chez Cryo, Renaud présente le jeu vidéo comme une « vocation » qui l'a animé très jeune et l'a conduit à faire des études en informatique, puis une maîtrise en information et communication scientifique et technique. Renaud a l'espoir *Jeu Vidéo l'Expo* aboutisse à une pérennisation du jeu vidéo à la CSI, ce qui lui permettrait de s'y spécialiser. Il attend aussi de l'exposition qu'elle valorise le secteur du jeu vidéo et lui apporte une reconnaissance culturelle. Il est en effet très attaché au projet de « Cité du jeu vidéo », c'est-à-dire à la création d'un espace pérenne sur le jeu vidéo à la Cité des Sciences. Pendant la conception de l'exposition, son alias mail le présente comme « Cité du jeu vidéo ». En entretien, il indique : *« Je tiens à garder toujours un pied dans la... Le pied dans la porte de la cité, pour ne pas que le jeu vidéo disparaisse aussi vite que d'autres dossiers »*. Lors du vernissage de *Jeu Vidéo l'Expo*, Renaud est d'ailleurs présenté comme « Le Monsieur "jeu vidéo" de la Cité » par Claudie Haigneré, présidente d'Universcience.

Agnès est muséographe, elle aussi rattachée à la Direction des Expositions. C'est la première exposition sur laquelle elle travaille. En effet, elle était auparavant médiatrice au Palais de la Découverte, où elle travaillait à la fois sur de l'animation, des expositions et de la rédaction d'articles : « *Enfin je m'éclatais* ». Agnès a en effet abandonné une thèse en chimie, débutée après une école d'ingénieur, car elle s'intéressait à l'enseignement. Mais le « *travail très solitaire* » de la recherche ne lui convenait pas, contrairement aux « *colloques, faire des posters, des communications, [elle] trouvai[t] ça génial* ». Déjà passionnée par les expositions en tant que visiteuse, elle s'est donc tournée vers la médiation et les expositions scientifiques.

Mehdi est concepteur multimédia, rattaché à la Direction des Éditions et du Transmédia. Il prend en charge une grande partie du suivi de production des installations interactives. Il a commencé sa carrière à la Cité des Sciences en 1994 en tant que médiateur scientifique, après des études en physique et un poste de professeur dans la même discipline. C'est au cours de son emploi à la CSI qu'il a suivi, en parallèle, une formation de troisième cycle, en sciences de l'information et de la communication, plus précisément en « *hypermédia* », grâce à laquelle il devient concepteur multimédia à la CSI et enseigne le design d'interaction et la conception d'expérience. Lorsqu'il décrit son parcours, il parle d'un passage de la « *médiation humaine* » vers « *la médiation plutôt muséographique* », c'est-à-dire vers « *la conception de dispositifs pour une exposition* ». Lorsqu'on lui demande comment il définirait son poste actuel, il indique « *je conçois des expériences* » et précise qu'il en gère le projet tout au long de la production, et réalise également sa conception et sa scénarisation.

Thomas et **Étienne** sont les commissaires scientifiques de cette exposition. Ils ont été sélectionnés par l'équipe, et en particulier par Philippe et Agnès, en raison de l'expertise qu'on leur attribue au sujet du jeu vidéo. Thomas est enseignant-chercheur, et s'intéresse tout particulièrement à la philosophie des techniques. Il a été choisi comme commissaire scientifique en raison d'un ouvrage qu'il a écrit sur le jeu vidéo. Étienne est game designer et possède son propre studio, indépendant, de création de jeux. En 2012, il remporte un prix de l'innovation lors du festival *European Indie Game Days* pour un jeu d'action géolocalisé. Il est également le cofondateur d'un ancien studio de jeu vidéo français, où il a collaboré à la production d'un jeu de rôle en ligne.

Afin d'étudier la coopération entre les différents membres de l'équipe, nous nous intéressons aux expertises que les uns et les autres revendiquent, et à la manière dont cette organisation contribue à produire les installations interactives conçues pour l'exposition. Cette partie s'appuie sur la première phase de notre enquête de terrain, d'une durée de cinq mois, qui consiste en l'observation quotidienne du travail des muséographes, ainsi que des réunions de l'équipe en charge de la conception de Jeu Vidéo l'Expo. Les analyses sont complétées par les entretiens semi-directifs menés avec les membres de l'équipe, ainsi que la consultation des documents internes de conception de l'exposition et des installations interactives.

Le quatrième chapitre s'intéresse à la définition des tâches des muséographes comme une

activité cardinale, tandis que d'autres professionnels comme les concepteurs multimédias sont définis comme un *personnel de renfort*. À leur tour, ces derniers s'appuient sur les tâches qui leur sont attribuées pour revendiquer une expertise que les muséographes n'ont pas. Nous verrons que cela mène à la production d'espaces de conception dont l'accès dépend des compétences attribuées aux un.e.s et aux autres. Cela signifie notamment que les éléments d'une même installation interactive sont produits en des lieux différents, par des acteurs qui ne partagent pas toujours le même point de vue.

Le cinquième chapitre s'intéresse alors à la rencontre entre ces acteurs aux points de vue hétérogènes, au cours de la conception d'une installation. Au sein de l'équipe, de nombreux individus revendiquent une expertise sur des domaines qui ne correspondent pas à la répartition des tâches mise en place. Nous nous intéressons à la manière dont les membres de l'équipe coopèrent, de manière à maintenir la cohérence de l'installation, tout en conservant la diversité des points de vue sur celle-ci. Pour cela, nous étudions une controverse qui émerge au cours de la conception, autour d'une question centrale : qui possède le pouvoir décisionnel sur l'expérience proposée au public ? Nous verrons que l'organisation qui se construit renforce la séparation des activités de conception : certains conservent l'autorité sur la production technique de l'installation, tandis que d'autres sont invités à préciser les significations qu'ils souhaitent privilégier dans des textes qui accompagneront l'usage de l'installation par les publics.

Enfin, nous verrons que l'attribution de tâches et d'expertises est aussi fortement marquée par des rapports sociaux de genre, qui façonnent tout autant l'organisation de l'équipe que la représentation des visiteurs au cours de la conception. Le sixième chapitre s'intéresse à la construction mutuelle des rapports sociaux de genre et des installations interactives. Nous verrons que la prise en compte du genre dans *Jeu Vidéo l'Expo* circonscrit cette politique à l'inclusion des femmes dans les textes et les images de l'exposition, en délègue la responsabilité aux femmes de l'équipe. Cela est renforcé par l'association de l'incompétence technique à une identité de genre féminine, qui maintient les femmes à l'écart de la conception des installations. L'équipe imagine en effet « *le visiteur néophyte* » sous les traits d'une mère de famille inquiète, parfois nommée « *Madame Michu* ». En parallèle, l'équipe chargée de la conception technique des installations interactives, exclusivement masculine, cherche à se démarquer de la pratique domestique et privée du jeu vidéo, en favorisant une mise en visibilité spectaculaire de l'usage, dans un but d'originalité et d'innovation. Cette organisation contribue à produire un script de genre qui prend en compte deux usagers aux identités et compétences

différenciées. La lecture des textes d'accompagnement et l'observation d'autres visiteurs en action sont associées à une incompetence technique, ici construite comme féminine. Tandis qu'en creux, l'usage des installations interactives, lié à la mise en scène d'habiletés techniques, est attribué à une identité masculine. Ces deux figures correspondent à la représentation d'une visite en famille ou en couple hétérosexuel, où les motivations, les rôles et les compétences sont répartis selon les identités de genre.

Encadré n° 4 : Chronologie de la production de Jeu Vidéo l'Expo.

En 2011, une première équipe travaille sur un projet de lieu public et pérenne dédié au jeu vidéo, qui devait d'abord prendre la forme de quelques animations dans les espaces de la Cité des Sciences. En janvier et mars 2012, je rencontre François et Rémi qui me présentent l'avancée du projet. En mars 2012, Frédéric Mitterrand, ministre de la Culture, annonce aux côtés de Claudie Haigneré, présidente d'Universcience, l'ouverture d'une « Cité du Jeu Vidéo » pour 2013, sous la forme de 1000 m² dédiés au jeu vidéo à la Cité des Sciences.

Avril 2012, une nouvelle équipe est nommée. Au printemps, un appel à projets est lancé pour la scénographie de l'exposition, et les commissaires scientifiques et les membres du comité scientifique sont contactés. Les muséographes s'entretiennent avec des spécialistes et lisent des ouvrages sur le jeu vidéo afin de déterminer les grandes orientations de l'exposition.

Juin 2012, un préprogramme (première version des contenus et dispositifs) est édité. Un texte de référence est rédigé par les commissaires scientifiques, il fixe les orientations du projet, valide les grands principes de l'exposition, et établit une liste de ressources bibliographiques. L'exposition fait aussi l'objet d'une présentation publique par Thomas et Philippe lors du colloque *Game Studies ? À la française !* Enfin, ce même mois, l'équipe reçoit les propositions de scénographie et choisit le projet de l'agence Projectile. En juillet 2012, un premier comité scientifique a lieu : ses membres ont un rôle consultatif et valident les contenus et orientations du projet.

Décembre 2012, je fais une demande officielle auprès des muséographes afin d'étudier la conception de l'exposition, qui me reçoivent et me présentent l'avancée du projet. 7 mois sont nécessaires pour que ma demande aboutisse. Entre décembre 2012 et avril 2013, la production de l'exposition suit son cours. Des installations et des audiovisuels sont réalisés en interne. D'autres font l'objet d'appels à projets, publiés dès janvier 2013 et les versions bêta sont attendues pour mai 2013. Un second comité scientifique a lieu en février 2013. Le travail de l'équipe consiste en la réalisation des dispositifs et la rédaction des contenus et des textes, et des réunions hebdomadaires sont organisées entre les membres pour suivre l'avancée du projet. Avril 2013, je rencontre le commissaire muséographe qui m'expose l'état actuel du projet.

L'observation participante débute ponctuellement en mai 2013. Ce mois-ci, un comité visiteur (entretien collectif avec 8 visiteurs pour évaluer la réception de l'exposition) et l'espace test (espace de travail des concepteurs multimédia pour le paramétrage des installations interactives) sont mis en place. Juin 2013, l'observation participante à temps plein débute. Le 1er juillet un dernier comité scientifique a lieu. Entre juin et septembre, c'est la phase de production : les contenus et les textes sont finalisés, les installations testées et mises au point, l'animation scientifique et la programmation élaborées, la campagne de communication organisée...

Mi-septembre 2013, c'est la phase de montage : le mobilier et les éclairages sont installés, les vitrines et leurs objets sont mis en place, les installations interactives sont amenées et paramétrées.

Le 21 octobre 2013, l'exposition ouvre ses portes au public, jusqu'en août 2014.

CHAPITRE 4

Des lieux et des discours : définir et séparer les domaines d'expertise

On a souhaité que cette expo, même si elle était très particulière, soit donc conçue suivant les méthodes de conception d'une exposition à part entière. Ce qui a été fait. Donc on a fait comme on fait d'habitude.

— Entretien avec un responsable de la Direction des Expositions

L'équipe chargée de *Jeu Vidéo l'Expo* rappelle constamment les spécificités de l'exposition (une « *commande du Ministère* », une « *exposition temporaire de préfiguration* »), tout en décrivant sa production comme un processus normal et habituel, qui ne s'écarte pas des méthodes de productions usuelles de la Direction des Expositions (DE). Pourtant, cette exposition constitue également une première « *collaboration* » entre DE et Direction des Éditions et du Transmédia (DET), là où cette dernière est habituellement une « *direction support* » de production des expositions conçues par la DE. Par ailleurs, la conception de *Jeu Vidéo l'Expo* se caractérise par le fait que de nombreux participants au projet revendiquent une expertise, tant sur les contenus de l'exposition que sur les objets techniques conçus. Ce chapitre s'intéresse aux domaines d'expertises revendiqués et à la manière dont ces distinctions s'opèrent concrètement à travers les lieux et les pratiques de conception.

La conception ordinaire des activités artistiques attribue un rôle singulier et central à l'artiste, au centre de l'*activité cardinale*. Les autres acteurs de ce réseau de coopération constituent des *personnels de renfort*. L'opposition entre ces activités est également renforcée par la visibilité sociale que l'activité cardinale confère, au contraire de l'activité de renfort. Dans le cas précis des expositions et des musées, on note par exemple les nombreux travaux sur les conservateurs et les commissaires (Jeanpierre & Sofio, 2009 ; Octobre, 2001 ; Poulard, 2010 ; Tobelem & Poulard, 2014), professions les plus étudiées, au détriment, par exemple, des médiateurs (Peyrin, 2010), des agents de surveillance (Roustan & Monjaret, 2012) ou des techniciens prestataires (Beltrame, 2012). En s'appuyant sur les travaux d'Andrew Abbott, sur la division du travail expert, Léonie Hénaut s'intéresse aux conflits entre conservateurs de musée et restaurateurs d'œuvres

d'art. Ceux-ci ont une mission commune : la restauration des collections, qui s'organise selon une division stricte des tâches, qui profitent aux conservateurs. Dans les années 1980, les restaurateurs se regroupent en association et revendiquent la légitimité de leur expertise. Hénaut identifie trois stratégies adoptées par les conservateurs pour contenir l'ascension des restaurateurs. La stratégie professionnelle, liée à l'organisation interne de la profession de conservateur de musée. La stratégie institutionnelle, qui consiste à modifier le cadre légal qui régit l'activité. Enfin, la **stratégie cognitive** est celle qui nous intéresse ici : elle vise à redéfinir l'activité et les savoirs mobilisés pour en conserver la prédominance. D'après Andrew Abbott, la redéfinition d'une activité pour revendiquer son contrôle est l'une des stratégies majeures dans les luttes interprofessionnelles. Les conservateurs définissent leur activité comme un **métier scientifique**, et estiment que celui des restaurateurs est un **métier technique**. Cette distinction leur permet de nier l'expertise des restaurateurs pour justifier la division du travail entre celui qui décide le traitement et celui qui l'exécute. Les restaurateurs présentent alors la restauration comme une activité technique pour en revendiquer le contrôle. Les conservateurs font alors valoir que la restauration serait une activité critique, associée à l'histoire de l'art. Selon eux, « le scientifique apporte le "soutien" des connaissances physiques et chimiques, le restaurateur assure "l'exécution pratique" du travail, et l'historien d'art exerce son "jugement critique" pour décider du traitement¹⁹⁹ ». Ainsi, le cœur de l'activité de restauration ne serait plus les moyens mis en œuvre, mais les décisions qui déterminent l'aspect final de l'œuvre, et sur lequel les conservateurs détiennent le pouvoir décisionnel. Scientifiques et restaurateurs assureraient alors une activité de *renfort*, tandis que le jugement critique des conservateurs représente l'activité *cardinale* qui, pour reprendre les termes de Becker « prend les décisions d'où l'œuvre tire sa cohérence²⁰⁰ ».

Cette organisation entre activité cardinale et activité de renfort se construit autour d'un projet spécifique, qu'il s'agit de mener à bien, comme une exposition pour notre cas. L'exposition que nous étudions n'a pas pour objectif de présenter des artistes et des artefacts reconnus comme des œuvres d'art. Ainsi, il semble que l'activité cardinale soit attribuée aux muséographes, également chef-fe-s de projet, et commissaire de l'exposition pour l'un d'entre eux. Au cours du projet, chaque catégorie de participants se voit attribuer un ensemble de tâches à accomplir. Cette répartition est arbitraire, mais repose

¹⁹⁹ Léonie Hénaut, « Comment contenir l'ascension d'un groupe de spécialistes ? Les conservateurs et la restauration des collections », in F. Poulard et J.M. Tobelem, *Les conservateurs de musées, atouts et faiblesses d'une profession*, Paris, La Documentation Française, 2014, p.87.

²⁰⁰ Howard Becker, *op.cit.*, p.96.

généralement sur une division du travail considérée comme « un phénomène qui découle “naturellement” du matériel utilisé et du moyen d’expression » (Becker, 1988). Sur notre terrain, l’autorité des muséographes est mise en valeur, car il s’agit de mener à bien une « *exposition* ». Mais celle-ci mobilise de nombreux dispositifs multimédias et à des technologies issues du jeu vidéo : les « moyens d’expression » et le « matériel utilisé » sont l’occasion, pour le personnel de renfort, de revendiquer une autorité dans le processus de conception. On peut alors s’interroger sur la manière dont certaines activités sont définies comme cardinales ou de renfort et attribuées à certain.e.s participant.e.s, tout au long du processus de création. Cette articulation entre deux types d’activités est en effet source de tensions, et les étudier permet d’identifier « les éléments qui permettent à un groupe d’asseoir un pouvoir décisionnel sur un autre groupe²⁰¹ ». Comme on le verra, cela permet également de comprendre comment ces autres groupes cherchent à leur tour à développer et à définir leurs activités pour en retirer un pouvoir décisionnel au cours de la conception de l’exposition.

Dans un premier temps, on verra comment cette répartition s’accompagne de discours attachés à définir et à séparer des types de compétences. On verra par la suite comment la matérialité des lieux de conception et de la Cité des Sciences soutient ces discours. Enfin, on verra comment la revendication des compétences permet aux membres de l’équipe de créer et de s’approprier des espaces dans lesquels leurs compétences sont centrales pour les activités qui s’y déroulent.

²⁰¹ Célia Bense et Karim Hammou, « Les mondes de l’art au-delà des artistes », in Laurent Jeanpierre et Olivier Roueff (dir.), *La culture et ses intermédiaires*, 2014, p.10.

I. Circonscrire le jeu vidéo

1. Ancrer le jeu vidéo dans un lieu : le point de vue de la DE

Étant donné les contraintes budgétaires dans lesquelles nous nous débattons déjà pour faire ce que nous faisons, juste ce que nous faisons sans avoir une Cité du Jeu Vidéo en plus, ça a paru totalement irréaliste, impossible, et c'est pour ça qu'on s'est rabattu, on a proposé au Ministère en disant de toute façon, l'idée même d'une Cité du Jeu Vidéo, avant de dépenser 6 millions d'euros pour viabiliser, créer, mettre du personnel, parce que c'était aussi des coûts de fonctionnement qui ont été estimés importants, il faut tester l'idée. Et c'est là où on leur a dit : « ce qui nous semble raisonnable c'est de faire une expo temporaire de préfiguration, et si l'idée s'avère intéressante, est confirmée comme intéressante, alors on va donc faire une expo de préfiguration », et ça, ça a été accepté.

— Entretien avec un membre de la Direction des Expositions

En mars 2012, le projet de lieu pérenne devient un projet « *d'expo temporaire de préfiguration* », c'est-à-dire une exposition limitée dans la durée, qui met en œuvre quelques principes de la Cité du jeu vidéo pour « *tester l'idée* ». Ces changements permettent de limiter les coûts, le temps et le personnel nécessaires à sa réalisation. En effet, la production d'une exposition temporaire, à la différence d'un nouveau lieu, repose sur des méthodes de travail routinières et des activités réparties entre des identités professionnelles. Jusqu'ici porté par deux chargés de projet jeu vidéo, le projet est confié à la Direction des Exposition (DE), chargée de la conception des expositions de la Cité des Sciences, regroupant notamment les muséographes. Le projet initial prévoyait dans un premier temps une offre variée autour du jeu vidéo, qui se déploierait dans différents espaces de la Cité des Sciences. Requalifié en « *exposition temporaire* », le projet réintègre l'espace attribué à l'offre muséographique : Explora.

Dans le bâtiment principal de 20 000 m² de la Cité des Sciences (CSI), Explora s'étend du premier au deuxième étage, et l'on y retrouve l'ensemble des expositions de la CSI. L'accès est payant et contrôlé dès le rez-de-chaussée par des employé·e·s qui ne laissent passer que les visiteu·r·se·s munis d'un billet. Lors de nos observations, les employé·e·s définissent Explora comme « *le territoire* » de la DE. Lors des réunions que nous avons pu observer, le possible usage des espaces d'Explora à d'autres buts que l'exposition, et donc, par d'autres identités professionnelles, suscite de vives tensions. Il apparaît en effet que l'identité professionnelle des muséographes est profondément liée à cet espace.

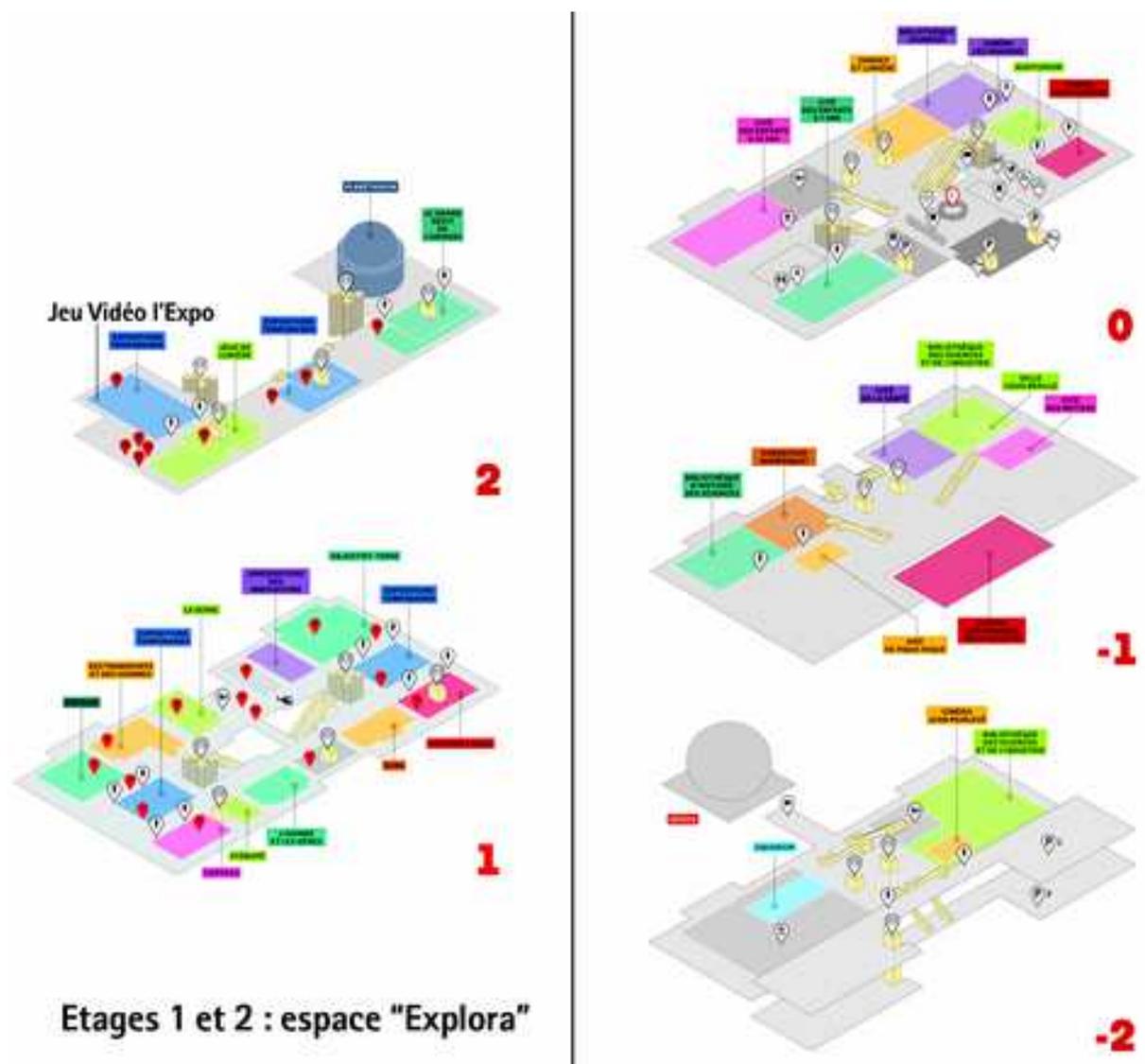


Illustration 8: Plan des 5 étages du bâtiment principal de la Cité des Sciences.

Durant l'été 2013, je rencontre Renaud, « chef de projet DET » pour *Jeu Vidéo l'Expo*, pour un entretien. Il est en effet rattaché à la DET, et travaille habituellement pour le Carrefour Numérique, situé au sous-sol du bâtiment. Alors que nous sommes dans le parc de la Villette, au pied du bâtiment de la Cité des Sciences, Renaud m'explique que c'est la première fois qu'il travaille sur une exposition. Pour ce faire, il lève les yeux vers le 2^e étages du bâtiment où se situe l'espace Explora et commente, d'un signe de tête : « c'est la première fois que je monte là-haut ». En effet, les espaces de la Cité des Sciences se déploient sur 5 étages, du 2^e sous-sol au 2^e étage : Explora occupe les deux étages les plus

élevés du bâtiment. Au sein de la Cité des Sciences, le format de l'exposition, l'espace Explora et l'identité des muséographes sont donc fortement liés. Alors que la DE se trouve nouvellement en charge d'un projet dont elle n'est pas à l'origine, les responsables de cette direction l'ajustent afin qu'il cadre avec les activités et les lieux habituels mobilisés par la DE. Le verbatim suivant présente la manière dont le projet initial est perçu par les responsables de la DE :

Eux [les initiateurs du projet] ont imaginé une Cité du Jeu Vidéo très mobile, avec une partie dans un espace qui ressemblerait à un espace d'exposition, mais aussi un peu partout... Dans les cafés de la Cité, dans les sous-sols de la Cité, dans la cyberbase [ancienne appellation du Carrefour Numérique], un peu partout... Des conférences... Enfin, c'était vraiment un projet qui finalement squat... euh, prenait toute la Cité des Sciences sous l'angle du jeu vidéo. Ce qui était quand même un projet qui était chiffré de manière colossale et qui n'était pas... Il ne s'agissait pas de transformer la Cité des Sciences en Cité du Jeu Vidéo, or c'était ça leur projet. Et c'était dans un espace à part d'Explora [...], mais pas seulement donc qui déborderait aussi sur des tas d'activités dans la Cité.

Dans cet extrait d'entretien, la responsable de la DE interrogée décrit la Cité du Jeu Vidéo comme « un espace à part d'Explora [...], mais pas seulement, donc qui déborderait sur des tas d'activités ». Cela est lié à la conception de la Cité du Jeu Vidéo en deux temps, évoqués au chapitre précédent. Durant la phase de préfiguration, il était prévu de s'appuyer, entre autres, sur les espaces d'Explora pour y proposer une offre spécifique au jeu vidéo. Dans un second temps, la Cité du Jeu Vidéo serait devenue un espace à part dans la Cité des Sciences ou aux alentours, proposant une offre payante et indépendante d'Explora. Dans cet extrait d'entretien, c'est notamment le « débordement » du jeu vidéo dans une multitude d'espaces qui est au cœur des tensions. Le projet initial est perçu comme une adaptation de la Cité des Sciences tout entière à la thématique du jeu vidéo, qui supposerait de modifier les offres et les espaces existants pour les ajuster au projet. Cette utilisation des lieux, dont Explora fait partie, constitue pour cette responsable une réappropriation excessive du lieu, voire un « squat ». Au contraire, les expositions temporaires sont associées à un lieu (Explora) et à des identités (les muséographes) spécifiques. La reformulation du projet en exposition temporaire permet donc de circonscrire le jeu vidéo à un lieu unique, rattaché à des activités précises et habituelles, afin d'éviter qu'il ne « déborde ». Cette fois, la thématique du jeu vidéo intègre donc pleinement Explora. Dans l'extrait d'entretien ci-dessous, la responsable de la DE en précise l'intérêt :

Devant un projet aussi énorme s'est posée très vite une question : si on crée un espace, au

moins un espace « Cité du Jeu Vidéo », si on le fait en dehors d'Explora, on va avoir finalement une part du public, le public jeune, qu'on essaye d'initier aux sciences en les attirant sur Explora, en espérant que une fois qu'ils auront été attirés peut être par le jeu vidéo, ils iront voir d'autres choses plus scientifiques, là on était surs qu'ils viendraient, qu'ils paieraient et ils échapperaient complètement à notre mission [...] Donc on a dit « Si on fait une Cité du jeu vidéo, faut la penser dans Explora ». Bon ça aurait été un espace surtarifié, avec une tarification spéciale, mais à l'intérieur d'Explora, comme on le fait pour les expos temporaires.

Elle estime que le jeu vidéo, comparé aux expositions scientifiques d'Explora, est plus attrayant aux yeux du jeune public. Un espace payant sur le jeu vidéo, indépendant d'Explora, constituerait alors une forte concurrence pour l'offre muséographique de la Cité des Sciences. Elle considère en effet que le jeu vidéo serait capable d'attirer des publics jeunes, que les institutions muséales peinent à accueillir, en dehors des sorties scolaires et des visites en famille. En d'autres termes, alors que les jeunes se rendent aux expositions scientifiques en tant que *public captif* (Octobre, 2009 ; Timbart, 2007), c'est-à-dire amené par l'école ou la famille dans un but pédagogique, la présence du jeu vidéo permettrait d'accueillir des jeunes motivés et intéressés de manière personnelle par la visite. Un espace indépendant et payant constituerait donc une concurrence en termes de fréquentation. De plus, cette responsable juge également qu'avec la visite d'un espace sur le jeu vidéo hors Explora, les publics jeunes « *échapperaient complètement à [sa] mission* ». Elle fait ici référence à l'« *d'initi[ation] aux sciences* », une mission de vulgarisation scientifique inhérente aux Centres de culture scientifique, technique et industrielle. Pour elle, la thématique du jeu vidéo, si elle n'est pas intégrée à une offre plus large d'expositions scientifiques, échapperait à cette mission pédagogique. Cette catégorisation s'appuie sur les oppositions persistantes entre éducation et divertissement ou entre culture et loisirs, que nous avons identifiées au chapitre précédent. En effet, le jeu vidéo est ici considéré comme une sorte de tremplin vers « *d'autres choses plus scientifiques* ». Cela n'est pas sans rappeler également les craintes récurrentes que l'usage récréatif d'objets numériques ne vienne détourner l'intérêt des publics, au détriment de la visite muséale et des savoirs qu'elle est censée transmettre (Le Marec, 2004). En filigrane se dessine donc l'idée que la mission pédagogique est rattachée à certains espaces ou activités, et que des compétences spécifiques sont nécessaires pour que le jeu vidéo soit intégré dans ces objectifs éducatifs. En effet, nous avons souligné que l'identité professionnelle des muséographes est profondément liée à l'espace Explora. Mais ces identités s'appuient aussi sur des domaines d'expertise. La réappropriation du projet par une direction s'effectue notamment par la définition d'un lieu et d'un format spécifique, qui correspondent aux identités et compétences des employé·e·s qui y sont associés : les muséographes.

2. Animer n'est pas exposer : définir les activités pour les contrôler

Certains espaces de la Cité des Sciences sont donc associés à des professions et à des directions de l'institution. On l'aperçoit par exemple sur Explora. On trouve d'une part les expositions temporaires, qui se déploient sur plusieurs centaines de mètres carrés, conçus par les muséographes de la DE. Sur le reste du plateau, on distingue quelques petits espaces d'une quarantaine de mètres carrés : il s'agit des « EM » pour « espace médiation », dans lesquels les médiateurs et médiatrices de la DMSE (Direction de la Médiation Scientifique et de l'Éducation) interviennent pour des animations d'une heure qu'ils ont conçues, en rapport avec les thématiques des expositions attenantes. Pour ces activités, les médiateurs et médiatrices ne pénètrent jamais dans les expositions et ne réalisent par exemple pas de visite guidée. À la séparation des lieux est en effet associée une stricte répartition des activités. Bien qu'elles portent sur le même sujet, expositions et offre de médiation sont conçues par des services et des employé·e·s différents, de manière parallèle, mais séparée : par exemple, durant notre enquête, nous n'avons pas constaté de tentatives de se coordonner autour d'un discours ou d'une représentation commune du jeu vidéo²⁰².

Au printemps 2012, dès lors que le projet prend la forme d'une exposition temporaire, il ne déborde plus sur différentes activités et s'inscrit dans un espace circonscrit, rattaché à une direction et à des employé·e·s. Cependant, en raison de l'origine du projet et du nombre important de dispositifs interactifs à concevoir, l'exposition est présentée comme une « *collaboration* » entre deux chefs de projet, l'un issu de la DE, l'autre de la Direction des Éditions et du Transmédia (DET), et plus précisément rattaché au Carrefour Numérique. C'est en s'appuyant sur les savoir-faire attribués ou non à l'un et à l'autre que la responsable de la DE interrogée justifie une hiérarchie entre ces deux chefs de projet. Le verbatim suivant présente les savoir-faire qu'elle attribue à ses employé·e·s et à la conception d'exposition, en opposition aux activités des employé·e·s du Carrefour Numérique, rattachés à la DET :

²⁰² Par exemple, le muséographe commissaire de l'exposition a été convoqué par des chargé·e·s de programmation afin de définir l'offre de conférences au moment de l'ouverture de *Jeu Vidéo l'Expo*. Indiquant qu'ils étaient peu convaincus, voire opposés à la pratique du jeu vidéo, ceux-ci ont pris connaissance des contenus de l'exposition, avant de décider que les conférences porteraient sur les effets du jeu vidéo sur les jeunes.

Pour nous c'était très important : si c'était une exposition, il fallait que ce soit conçu avec les méthodes d'une exposition. Parce que la cyberbase [*ancien nom du Carrefour Numérique*] si tu veux, c'est très différent. Les gens... Les quantités de publics, les flux de publics n'ont rien à voir, c'est des publics encadrés... ça ressemble plus à des animations qu'à une exposition. Une exposition surtarifiée comme ça, on espère avoir 270 000 visiteurs, des journées à 3000 visiteurs, on peut même avoir des pics au-delà. C'est autonome, avec deux gardiens... Enfin, vraiment... ça a des exigences en termes de fiabilité, d'ergonomie, de compréhension, de clarté du message, de la manière de le délivrer pour qu'il soit facilement accessible, tout ça... Qui nécessitent une élaboration très méthodique. Et donc, on a souhaité que cette expo, même si elle était très particulière, soit donc conçue suivant les méthodes de conception d'une exposition à part entière. Ce qui a été fait. Donc on a fait comme on fait d'habitude.

Dans ce verbatim, elle compare les expositions aux activités du Carrefour Numérique et les « *exigences* » de chacune, c'est-à-dire les contraintes, plus ou moins fortes, que les employé·e·s doivent prendre en compte lors de la conception de ces activités. L'emphase sur la dimension « *méthodique* » de l'activité muséographique n'est pas sans rappeler la définition de l'activité comme métier scientifique, que Hénaut (2014) identifie chez les conservateurs de musée qui cherchent à distinguer d'autres spécialistes. Ici, c'est en insistant sur les contraintes et les caractéristiques des expositions et les savoir-faire qui permettent d'y répondre que le pouvoir décisionnel de la DE est renforcé. Les contraintes se divisent ici en deux pôles. D'une part, on retrouve celles liées au fonctionnement technique de l'exposition, comme la « *fiabilité* », c'est-à-dire l'assurance que les dispositifs interactifs ne tomberont pas en panne au bout de quelques jours, et « *l'ergonomie* », c'est-à-dire la facilité avec laquelle ceux-ci peuvent être utilisés, de manière autonome, par les publics. D'autre part, on retrouve des contraintes liées aux contenus de l'exposition, comme la « *clarté du message* », c'est-à-dire la nécessité d'énoncer un propos clair et compréhensible sur la thématique exposée, au travers des différents expôts et « *la manière de le délivrer* », soit la connaissance des expôts typiques de la Cité des Sciences (texte, vidéo, borne interactive, etc.) afin de choisir le plus approprié au message qu'il est censé véhiculer. Les pratiques professionnelles des muséographes nécessiteraient une expertise (« *des exigences* », « *une élaboration très méthodique* ») afin d'assurer le bon déroulement du projet, malgré la longue durée et la forte fréquentation de celui-ci. Au contraire, le personnel rattaché au Carrefour Numérique est associé à une logique événementielle, c'est-à-dire à des activités ponctuelles, sur un temps très court, de l'ordre de quelques heures ou de quelques jours : « *ça ressemble plus à des animations qu'à une exposition* ». En effet, aux « *publics encadrés* » du Carrefour Numérique (c'est-à-dire un groupe restreint encadré par un médiateur) sont opposés les « *flux* » et les « *pics* » de visiteurs, qui se comptent en milliers par journée, et en centaines de milliers sur toute la durée de l'exposition, qui par ailleurs, doit être « *autonome* ». C'est-à-dire qu'elle doit fonctionner

sans intervention humaine (comme des médiateurs qui « encadr[ent] » les publics ou les activités) outre les deux agents, en charge de la surveillance. Au cours d'une conversation, l'un des membres de l'équipe, rattaché à la DE, résume ce qui, selon lui, fonde la différence entre son activité et celle de son collègue issu du Carrefour Numérique. Il estime qu'une partie de son travail a été de lui apprendre « *ce que c'est que de faire une exposition, et pas un week-end sympa entre potes* ». Le « *week-end sympa entre potes* » correspond ici à un jugement porté sur la représentation qu'aurait Renaud de *Jeu Vidéo l'Expo* et des propositions qu'il a pu faire au cours de sa conception. « *Faire une exposition* » est présenté comme un domaine d'expertise, que le muséographe aurait enseigné à Renaud, alors que l'activité professionnelle de celui-ci est associée à un temps de loisirs entre amis. L'opposition qui est faite entre le loisir et travail permet de faire une distinction entre emploi qualifié et non qualifié. Ainsi, des savoir-faire sont mis en valeur, comme l'élaboration des contenus et objets de l'exposition. D'autres, comme « *l'animation* » ou l'encadrement de groupes de publics sont exclus du domaine des expertises utiles à la conception d'une exposition.

Ce verbatim porte précisément sur l'opposition entre Carrefour Numérique et expositions, qui représentent les deux lieux sur lesquels travaillent habituellement les deux chefs de projet. Mais d'une manière plus générale, certains discours contribuent aussi à établir une relation de subordination entre la DE et la DET. Sur notre terrain comme lors des entretiens avec le personnel, les employés de la DET sont définis comme des « *producteurs* » par différents membres de la DE et l'activité de la DET est ainsi désignée : « *c'est une direction support... enfin, de production. Ce n'est pas une direction support, c'est une direction de production...* ». En effet, il n'est pas rare que les employé-e-s de la DE ayant fait une grande partie de leur carrière à la Cité des Sciences emploient le terme « *soustraiter* » avant de se reprendre lorsqu'ils parlent des activités de la DET, et plus particulièrement du personnel en charge de la conception multimédia ou audiovisuelle. Cette distribution des tâches est renforcée par le fait que la DET est le résultat d'une réorganisation récente, qui date de 2012. Avant cela, ces concepteurs étaient eux aussi rattachés à la DE, dans un pôle de « *production* ». Ainsi, la DET et ses employé-e-s sont perçus comme un personnel de renfort pour un certain nombre de personnes au sein de la DE. Comme l'un des responsables de la DET l'indique, malgré cette « *collaboration* », le binôme entre Philippe et Renaud « *n'est pas un vrai binôme, parce que ça reste Philippe le commissaire d'exposition* », et Philippe confirme : « *c'est une exposition, donc c'est moi le chef* ». En effet, bien que les deux chefs de projet et deux autres muséographes soient définis comme l'équipe « *commissariat général* » sur les documents faisant état de la

composition de l'équipe, la hiérarchie entre les deux chefs de projet est marquée. Philippe, le chef de projet DE apparaît en premier, en tant que « *chef de projet, commissaire* », tandis que Renaud, chef de projet DET lui succède en tant que « *chef de projet associé DET* ». En effet, comme nous l'avons souligné, Renaud n'a pas encore pris part à la conception d'une exposition en collaboration avec des muséographes. Sur notre terrain, parmi les membres de la DE, on m'explique alors que Renaud a été désigné chef de projet pour sa connaissance du jeu vidéo et l'expérience professionnelle qu'il a de ce secteur. Les employé.e-s de la DE me le décrivent comme une personne « *ressource* » pour la sélection des thématiques et contenus présentés dans l'exposition. En d'autres termes, Renaud pourrait prodiguer des conseils et proposer des pistes, que les muséographes seraient ensuite libres de suivre ou de refuser, le pouvoir décisionnel leur appartenant puisque « *c'est une exposition* » qu'il s'agit de concevoir.

Néanmoins, il serait erroné de croire que cette situation est vécue de manière passive par Renaud. Bien au contraire, il mobilise lui aussi l'opposition entre exposition et animation, afin d'insister sur ses compétences dans le domaine de l'événementiel, et ainsi asseoir sa légitimité. La vocation événementielle de la DET est par exemple soutenue et affirmée par Stéphane, le directeur de la DET, qui explique en entretien : « *Tu as le cœur de l'expo et après en fait c'est l'événementiel qui se greffe autour, qui crée l'événement de manière beaucoup plus récurrente* ». L'exposition est conçue pour 10 mois, et ses contenus ne changent pas. Stéphane estime alors que la DET, et en particulier Renaud « *cré[e]nt l'événement* », c'est-à-dire qu'ils conçoivent des activités récurrentes autour de la thématique du jeu vidéo, mais dont le contenu est à chaque fois inédit (*masterclass*, atelier de conception, journée dédiée à l'offre de formation, etc.). En d'autres termes, cela permettrait de faire venir régulièrement des publics intéressés par le jeu vidéo qui auraient déjà visité l'exposition. Ainsi, la Cité des Sciences ne serait plus un lieu où l'on se rend une fois pour visiter une exposition sur le jeu vidéo, mais un lieu de ressource où différentes activités prennent régulièrement place sur le sujet. Le directeur de la DET, comme Renaud, présente ces activités comme des « *lieux de vie* » et de « *rencontre* ». Le responsable de la DET n'hésite pas à construire l'identité de ces activités en opposition avec les expositions. Lors d'un entretien, celui-ci nous demande si nous nous sommes déjà rendue au Carrefour Numérique (« *Tu y vas un peu de temps en temps ? Parce que ça commence à être de la balle. Ça commence à être sympa* ») et nous décrit le lieu :

Il commence à y avoir des trucs partout. Tu as tout le temps des trucs qui se passent.

C'est un peu le bazar [...] Tout le monde dit : c'est un bazar. Mais tout le monde dit : c'est quand même sympa.

Un « bazar » que ce responsable oppose aux espaces dédiés aux expositions : « *c'est l'inverse de ce qu'on fait, nous ici, tu vois. Même l'expo jeu vidéo, c'est quand même bien... Tu vois, c'est très propre. C'est bien tout droit* ». Tout en reconnaissant que les enjeux de sécurité représentent une contrainte importante, il imagine ce que pourrait être une Cité dévolue au jeu vidéo s'il en avait la charge : « *elle ne sera pas toute droite, et toute bien propre non plus. Il pourrait y avoir des espèces de lieux un peu bordéliques aussi* ». Récemment nommé responsable de la bibliothèque, il espère y déployer la même logique et nomme cela « *[s]a mini révolution* ». On retrouve ces distinctions dans l'organisation de la conception de Jeu Vidéo l'Expo et dans la place négociée par Renaud. Du côté de la conception muséographique, on ne lui reconnaît pas d'expertise : « *j'étais un jeune padawan* », dit-il, utilisant l'univers du film *Star Wars* pour décrire son statut d'apprenti qui suit l'initiation du maître. En revanche, Renaud prend en charge d'autres activités qui n'entrent pas dans les prérogatives des muséographes ou des commissaires scientifiques, et qui lui permettent de mobiliser les compétences qu'il revendique et surtout, ses propres réseaux de connaissances. Alors qu'il regrette que certaines des thématiques qui lui sont chères ne soient pas dans l'exposition, il tempère : « *Je compense avec la programmation, et la plateforme dématérialisée au final. Donc je ne suis pas... Voilà. Je ne suis pas du tout déçu, vexé, ou mécontent là-dessus* ». La « *programmation* » concerne l'ensemble des activités ayant pour thématique le jeu vidéo, qu'il met en place dans les espaces de la Cité des Sciences, comme le Carrefour Numérique. La « *plateforme dématérialisée* » concerne quant à elle le site web de l'exposition, dont Renaud assure le suivi de sa conception.

En effet, tout au long de l'exposition, Renaud organise un cycle de rencontres avec des concepteurs de jeux vidéo, en partenariat avec un site de presse spécialisée dont il connaît les responsables. Ces rencontres débutent même avant l'ouverture de l'exposition au public : elles constituent une première annonce de l'exposition, mais marquent aussi « l'entrée » du jeu vidéo à la Cité des Sciences. De plus, des manifestations professionnelles dans le secteur du jeu vidéo sont accueillies, comme le Game Paris Talents ou les PING Awards, organisés par Capital Games, association qui réunit les entreprises franciliennes dans le secteur du jeu vidéo. Pour cela, Renaud s'appuie sur des réseaux personnels de connaissances dans les mondes associatif et industriel, qu'il a notamment constitués grâce à son expérience professionnelle dans le domaine du jeu vidéo : il ne mobilise pas les réseaux d'autres membres de l'équipe et s'appuie avant tout sur sa propre expertise, cette fois reconnue, pour concevoir des activités liées à

l'exposition, cette fois avec une grande autonomie. Pour ces activités, Renaud mobilise différents espaces de la Cité des Sciences : *masterclass* dans l'auditorium, ateliers de conception de jeux vidéo dans l'espace réservé à l'animation « *Jeu vidéo, la science prend les manettes* » conçue par la DMSE, Games Paris Talent au Carrefour Numérique. Enfin, alors qu'il estime que la dimension historique des jeux vidéo n'est pas assez représentée dans l'exposition, il produit sa propre vitrine. Celle-ci est installée à l'extérieur de l'exposition, à quelques mètres de la sortie. Elle présente différentes consoles des années 1980 et 90 que Renaud a empruntées à l'association MO5. COM, dont il connaît les responsables et dans laquelle il est engagé. Enfin, Renaud mobilise aussi des éléments numériques, avec la « *plateforme dématérialisée* » : lors de la conception de l'exposition, il souhaitait par exemple créer un jeu pour smartphones sur l'histoire du jeu vidéo afin de mettre en valeur cette thématique qu'il juge peu évoquée dans l'exposition. De plus, la conception du site internet de l'exposition est prise en charge par Renaud et par un concepteur web qu'il désigne, puisque la DET est responsable des activités éditoriales et numériques. Plutôt que d'opter pour une page web accessible depuis le site internet de la Cité des Sciences, comme c'est le cas pour les autres expositions, un site web indépendant est conçu, et un nom de domaine est acheté, pour la durée de l'exposition. L'URL choisie « *www.cite-du-jeu-video.fr* » ne fait pas directement référence à la seule exposition temporaire, mais à un projet plus large de pérennisation du jeu vidéo dans les espaces de la Cité des Sciences²⁰³, dans lequel Renaud consigne également toutes les activités qu'il conçoit sur les jeux vidéo.

L'organisation sociale du projet est négociée, notamment par la définition de rôles et d'activités qui permettent d'attribuer le pouvoir décisionnel à certains membres de l'équipe. Si le projet est officiellement géré par deux chefs, la mise en valeur de domaines d'expertise permet de produire une hiérarchie, qui s'appuie sur une opposition entre travail et loisir, le premier étant associé à l'expertise et à la rigueur, le second à l'absence de qualifications. Mais cette distinction repose sur la définition du travail de conception muséographique. L'élaboration d'activités en dehors de cet espace, permet de les faire advenir en dehors de la prérogative des muséographes, et met ainsi en valeur des expertises jusqu'ici dévaluées.

²⁰³ Après l'exposition, la thématique du jeu vidéo est poursuivie par Renaud, avec une « *carte blanche aux enfants du jeu vidéo* » à la Bibliothèque ainsi que l'exposition *Homo Numericus Ludens* avec l'association MO5. COM dans l'espace temporaire dédié aux 15-25 ans sur Explora. Le choix des contenus se fait en regard de l'exposition, où l'approche chronologique et l'histoire des techniques ont été laissées de côté.

II. Qu'est-ce qui maintient les activités séparées ? Le rôle de la matérialité

1. L'organisation complexe des lieux de travail

L'ordre social du projet est aussi produit par des lieux ou des objets, que chacun s'approprie pour s'assurer une certaine autonomie dans le cadre d'un projet collectif. Nous nous intéressons de façon plus précise à la manière dont les lieux de conception, les infrastructures qui les relient ou les séparent, ainsi que les méthodes de travail qui s'y déploient, participent eux aussi à produire cette organisation sociale. Au moment de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, l'équipe en charge du projet est regroupée autour d'un but commun, mais ses membres n'occupent pas pour autant un seul et même espace de travail. En effet, chaque individu occupe un bureau dont la localisation est liée à sa direction de rattachement. Le bâtiment principal de la Cité des Sciences concentre les espaces accessibles au public ainsi que certains bureaux, mais il est loin d'être le seul bâtiment de cette institution. D'autres sont situés dans le parc de la Villette : de nombreuses minutes de marche, un badge autorisant l'accès ainsi qu'une parfaite connaissance des chemins sont nécessaires pour les rejoindre. Indice de cet éloignement entre les différents espaces de travail : lors des réunions d'équipe qui prennent place dans l'un de ces bâtiments, les employé·e·s qui s'y rendent le font généralement téléphone en poche. Ce téléphone sans fil est lié à leur numéro de poste : en cas d'urgence, se déplacer pour consulter rapidement un.e employé.e est une activité coûteuse, en temps comme en énergie. Cet objet leur permet de conserver un lien avec les autres équipes avec lesquelles ils sont engagés et de gérer, à distance, les différentes sollicitations.

Outre la distance entre les lieux de travail, c'est surtout la complexité de l'organisation des bâtiments de travail qui apparaît lors de l'observation : se déplacer entre les bureaux met le sens de l'orientation à rude épreuve. Les bâtiments de la CSI se situent à des niveaux différents du parc de la Villette, du sous-sol aux hauteurs. Il n'existe pas de chemin ou d'accès conçus pour les employé·e·s, qui empruntent les promenades, escaliers et passerelles prévus pour le public du parc afin de rejoindre les bâtiments de travail.

À ce titre, la façon dont les employé·e·s, travaillant dans des bâtiments différents, conviennent parfois d'un rendez-vous est symptomatique. Ils définissent un point de rencontre intermédiaire, dans un espace connu des deux employé·e·s. Généralement, le

hall du bâtiment principal de la Cité des Sciences, là où ont lieu les expositions et les autres animations en direction du public. Une fois celui-ci atteint, l'employé.e qui s'est déplacé utilise son téléphone portable personnel ou son téléphone professionnel sans fil, qu'il a emmené, pour prévenir son collègue de son arrivée. Ce dernier peut alors quitter son bureau pour aller à la rencontre de son collègue, et l'accompagner jusqu'à son propre bureau.

Les membres de l'équipe de *Jeu Vidéo l'Expo* sont répartis dans cinq bâtiments (Fig.4.2). Le bureau de Renaud se trouve juste à côté des espaces du Carrefour Numérique ouverts au public, au sous-sol du bâtiment principal de la Cité des Sciences, à côté de la bibliothèque.

Non loin de là, sous le parvis de la Cité des Sciences, se trouve l'un des bâtiments occupés en partie par la Direction des Expositions et du Transmédia. Mehdi, concepteur multimédia, y occupe un bureau.

« Jules Verne » est le bâtiment principal de la DE. Depuis l'entrée principale de la Cité des Sciences, il faut traverser le bâtiment principal, ressortir de l'autre côté, traverser le pont qui mène à la Géode, descendre d'un étage puis se diriger vers le nord-est pour trouver l'entrée du bâtiment. Il est aussi possible d'emprunter un chemin du parc de la Villette, qui longe le bâtiment de la Cité des Sciences. Qu'importe la solution choisie, il faut compter environ dix minutes pour atteindre ce bâtiment. C'est dans cet espace que se trouve le Directeur de la DE. Catherine, muséographe qui apporte son aide au projet, y occupe également un bureau, mais, la Cité des Sciences étant en travaux, elle rejoint ensuite Philippe et Agnès, les deux autres muséographes, dans un nouveau bâtiment.

D'importants travaux²⁰⁴ complexifient cette organisation : à cause du bruit, de la poussière et du manque de luminosité, une partie des employé.e-s de la Cité des Sciences ont été déplacés dans deux bâtiments préfabriqués. Ceux-ci se trouvent dans le parc de la Villette, derrière le bâtiment Jules Verne, à un niveau supérieur.

²⁰⁴ Ces travaux débutent en 2013 dans le bâtiment principal. Ils visent à aménager la « quatrième travée », un espace de 24 000 m² resté vacant depuis l'ouverture de la CSI (le bâtiment principal de la Cité des Sciences s'inscrit plus largement dans un projet de reconversion du site de la Villette, un espace de 55 hectares occupés par des abattoirs). Cet espace doit être investi par « Vill'Up », un complexe de commerces et d'attractions de loisirs comme un cinéma ou encore un simulateur de chute libre.

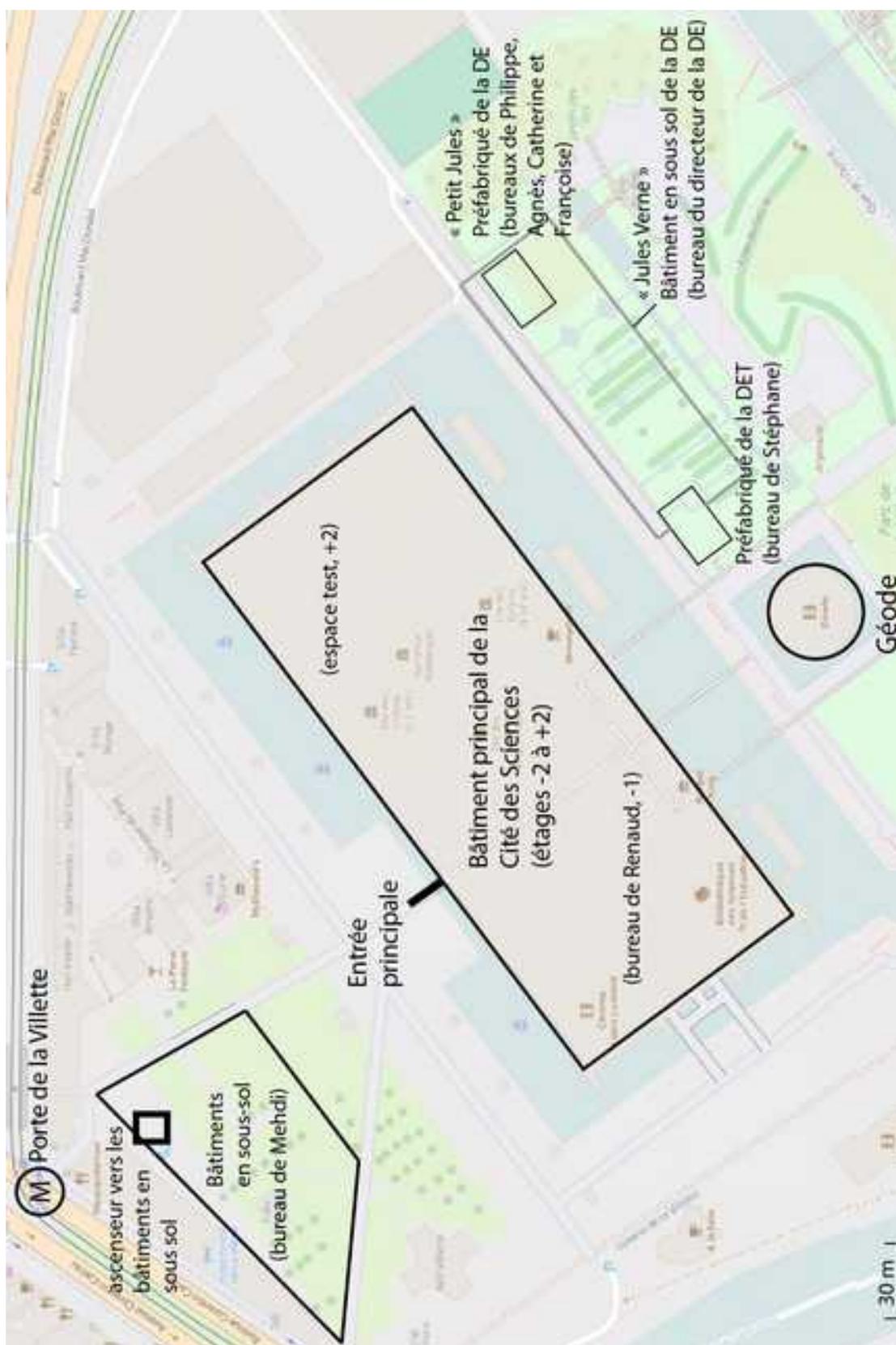


Illustration 9: Plan des bâtiments de la Cité des Sciences cités dans le chapitre.

Séparés par quelques dizaines de mètres de pelouse, les deux bâtiments préfabriqués d'un étage se font face. Le bâtiment le plus proche de la Géode abrite des employés de la DET, comme Florence, qui réalise les audiovisuels de l'exposition, Corinne, qui s'occupe des éléments graphiques, ou encore Stéphane, le Directeur de ce service. En face, le bâtiment le plus excentré est baptisé « Petit Jules », en référence au bâtiment Jules Verne, d'où viennent les employés de la DE qui y sont abrités. On y trouve le bureau de Françoise, directrice adjointe de la DE, celui d'Aymard, rattaché au Département Évaluation et Prospective, et celui de Philippe et Agnès.



Illustration 10: le préfabriqué « Petit Jules », qui abrite le personnel de la DE.

L'utilisation de ces préfabriqués renforce aussi les frontières entre DE et DET. Bien que regroupés par la conduite d'un même projet, les membres de l'équipe se retrouvent matériellement éloignés les uns des autres, dans des espaces distincts, ce qui implique par exemple qu'une grande partie des discussions en dehors des réunions s'effectuent par téléphone ou par e-mail, plutôt qu'en face à face, puisque les moments de travail quotidien, de pauses ou encore de déjeuner sont rarement communs. Nous verrons dans la partie suivante comment la séparation des espaces et des services contribue aussi au maintien d'une division des activités et des domaines d'expertise. Mais tout d'abord, nous souhaitons nous intéresser au fait que l'organisation complexe des bâtiments mène à la désignation d'un espace comme lieu central du projet : le bureau de Philippe et Agnès, muséographes.

2. Produire un lieu de ressource et de supervision

Au printemps 2013, lorsque je commence à participer de manière quotidienne aux activités de l'équipe, le bureau de Philippe et Agnès situé dans le « Petit Jules » est déjà utilisé depuis plusieurs mois comme lieu de rencontre régulier pour les membres de l'équipe de *Jeu Vidéo l'Expo*. L'organisation autour de cet espace et celle de mon enquête, soumise à l'accord et à la responsabilité du chef de projet muséographe, participent toutes deux à en faire un lieu central pour la production de l'exposition.

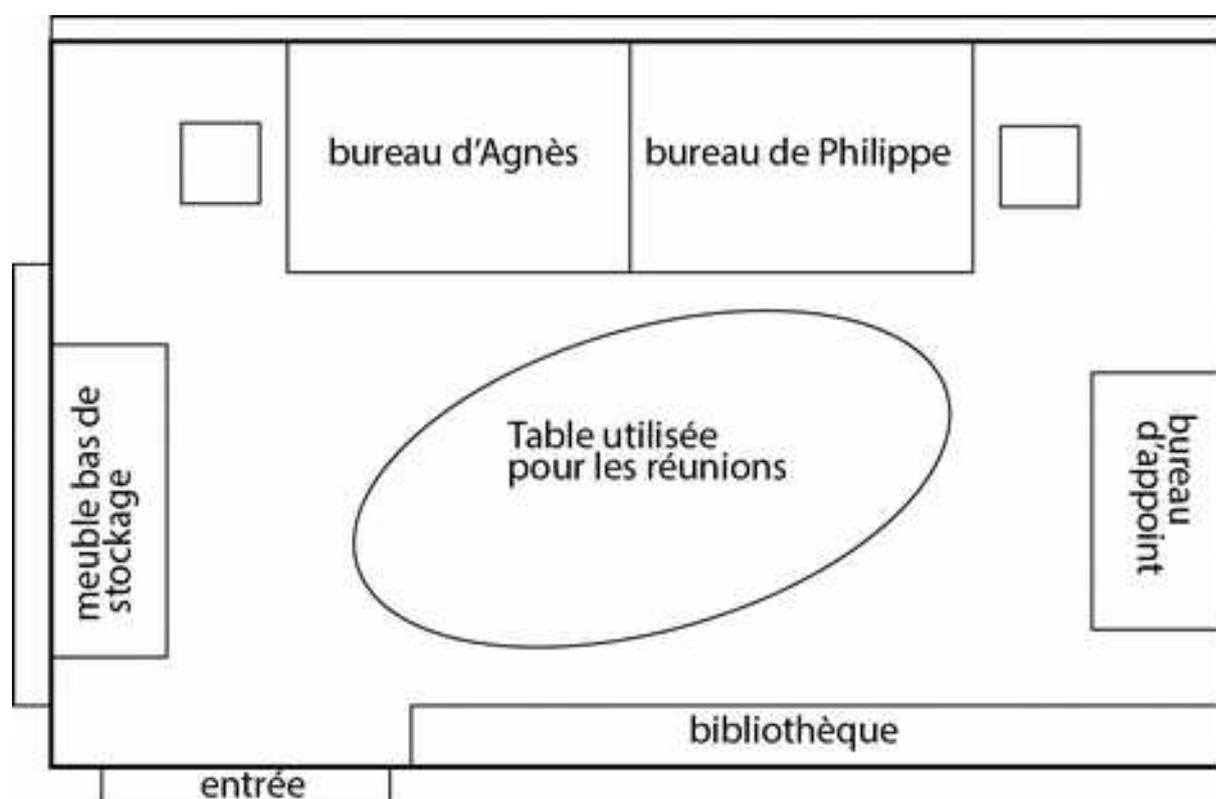


Illustration 11: plan du bureau de Philippe et d'Agnès.

Philippe et Agnès sont les deux seuls membres de l'équipe à partager un espace de travail, d'environ 30 m². Au fond de la pièce, leurs deux bureaux se font face, à côté des fenêtres qui donnent sur le bâtiment principal de la Cité des Sciences. Au centre se trouve une grande table ovale qui permet d'accueillir une dizaine de personnes. Parmi les espaces de travail occupés par les membres de l'équipe, le bureau de Philippe et Agnès est le lieu le plus éloigné du bâtiment principal de la CSI, à la différence des bureaux de Mehdi ou de Renaud. Mais le premier est trop étroit pour accueillir des réunions, tandis que le second se situe dans un *open space*. Outre les réunions d'équipe, d'autres réunions de travail

prennent place dans le bureau de Philippe et d'Agnès, comme la rencontre avec les commissaires scientifiques, la relecture des textes de l'exposition, ou encore les réunions qu'Agnès organise avec différents membres du comité scientifique pour la conception d'une installation spécifique.

Au fil des mois, ce bureau affiche les couleurs de l'exposition. Les livres sur le jeu vidéo et les catalogues d'expositions remplissent les étagères qui occupent l'un des murs, et les objets qui peupleront les vitrines de l'exposition s'accumulent ici aussi : figurines, masque, cartes de jeu... Cette identité est d'autant plus forte qu'il s'agit d'un lieu temporaire qu'Agnès et Philippe n'occupent que depuis le début de l'année 2013 : il ne porte pas la trace de précédentes expositions. Lorsqu'ils reçoivent une livraison de figurines de jeux vidéo, celles-ci sont entreposées dans le bureau, dans un meuble bas fermé à clé. Au-dessus de celui-ci, on trouve quelques cubes blancs, échantillons des éléments de la scénographie de *Jeu Vidéo l'Expo*. Enfin, les murs sont recouverts petit à petit de documents liés à l'exposition : typologie des jeux selon Roger Caillois, esquisse graphique de la scénographie... Une fois le plan de l'exposition finalisé, celui-ci occupera un pan entier de mur, au-dessus du bureau d'appoint.

Le bureau de Philippe et Agnès devient donc un lieu de ressources pour la production de l'exposition. Cette particularité apparaît notamment lors des réunions d'équipe, qui se déroulent autour de la grande table ovale. Philippe s'installe toujours à l'extrémité droite de la table, en raison de la proximité entre celle-ci et son bureau : assis sur une chaise de bureau roulante, il lui suffit d'un coup de pied pour se retourner et accéder à son bureau. Lorsqu'un membre a un doute sur une installation, Philippe fait pivoter sa chaise et se retourne vers le mur du fond, consulte le plan de l'exposition pour confirmer certaines données, se tourne de l'autre côté pour vérifier les informations stockées dans son ordinateur, il se lève, vérifie une esquisse du mobilier accrochée au mur d'en face, à côté du bureau d'Agnès... Philippe est chef de projet et commissaire, comme il le précise en entretien « *c'est [lui] le chef* ». Assurant la supervision générale de l'exposition, il est celui qui possède le plus de données sur sa conception, et peut y accéder directement au cours des réunions. Lors des réunions de travail observées, Philippe articule son temps entre plusieurs tâches (une réunion, un e-mail, vérifier des documents) en jonglant entre les espaces de travail, agencés de manière à ce que chacun soit à portée de main.

L'agencement des documents de travail et l'organisation des réunions permettent de faire du bureau de Philippe et Agnès un lieu où l'on peut avoir le regard sur plusieurs choses en

même temps. Il s'agit en effet d'un lieu de contrôle et de supervision des processus de conception. Par exemple, les réunions hebdomadaires qui s'y déroulent ont pour objectif de rendre compte de l'avancée des tâches dont chaque membre a la charge. C'est à Philippe que revient cette tâche de supervision. Celle-ci s'exprime par exemple lorsque, averti de mes allées et venues, il m'interroge et tente d'obtenir des informations sur le contenu des entretiens que je mène avec les différents membres de l'équipe. Les réunions de travail portant sur les contenus de l'exposition sont un autre exemple. Elles sont organisées par Agnès dans le bureau, Philippe n'y participant pas directement, car il a la charge des tâches administratives. En entretien, Agnès, qui s'est « *beaucoup, beaucoup immergée dans le contenu* », revient sur la répartition des tâches entre les deux muséographes : « *j'étais peut-être la cheville ouvrière à l'intérieur du contenu. Quand lui, il gardait la vision globale* ». Philippe est défini comme celui qui assure la gestion du projet dans sa globalité. Pour autant, il n'est pas exclu de la gestion des « détails ». Sa « *vision globale* » est facilitée par la tenue des réunions sur la table qui jouxte son bureau : Agnès et les autres participant·e·s se retournent régulièrement vers lui afin de valider des choix. Lorsqu'un désaccord sépare les membres de l'équipe et ne trouve pas de solution après, les employé·e·s demandent à Philippe de trancher. Il se lève, consulte les éléments, entend les arguments, et donne une réponse définitive qui n'est pas contestée. L'équipe se remet alors au travail. Lors des réunions de conception de contenus, il est généralement face à son ordinateur, occupé à gérer des tâches administratives. Mais le déroulement de ces réunions sous ses yeux lui permet d'intervenir directement sur les contenus, de les valider ou de demander des modifications. L'organisation sociale et matérielle du travail contribue donc à renforcer le pouvoir décisionnel de Philippe.

Les cadres matériels et organisationnels de mon enquête renforcent la fonction de supervision de ce lieu. D'une part, toute période d'observation devait être précédée d'une demande auprès de Philippe et de son accord. C'est aussi lui qui disposait du planning où étaient consignés les réunions et rendez-vous auxquels il m'était possible d'assister. Mais les conditions matérielles de l'enquête tissent aussi des liens forts entre l'observation et cet espace de travail. En effet, lors de ma première demande, alors que le statut de stagiaire au long cours semblait possible, un troisième poste de travail a été installé par Philippe dans cet espace (le bureau d'appoint, voir *plan du bureau de Philippe et Agnès*). Celui-ci devait m'être destiné. Le statut de stagiaire abandonné et ayant pour ordre de ne pas participer au travail de l'équipe, les responsables des ressources humaines m'ont interdit d'utiliser ce bureau et son matériel informatique²⁰⁵. la grande table de réunion est finalement devenue

²⁰⁵ Celui-ci a quand même été utilisé en juin et juillet 2013, lorsque Philippe et Agnès ont accueilli

l'endroit où je m'asseyais, même en dehors des réunions. Placée moi-même sous la supervision de Philippe, le bureau des muséographes était aussi le lieu principal de mes observations, puisqu'il était le seul lieu dans lequel j'étais admise en dehors des cadres stricts de la convention. En effet, l'observation d'autres lieux était sujette à discussions : certaines comme les réunions avec les partenaires, m'étaient refusées afin de ne pas perturber des négociations déjà complexes. D'autres, ne m'étaient pas proposées, comme des réunions de logistiques ou de conception : certaines parce qu'elles n'étaient pas jugées intéressantes, d'autres parce qu'elles ne figuraient pas sur le planning de Philippe : elles échappaient à la supervision du commissaire²⁰⁶. Au contraire, le bureau d'Agnès et de Philippe m'était toujours accessible tant que l'un.e d'entre eux s'y trouvait : c'est le seul lieu dans lequel je pouvais me trouver lorsqu'il ne « se passait rien », c'est-à-dire lorsqu'aucune réunion n'était inscrite au planning et qu'Agnès et Philippe travaillent seuls, de manière individuelle. Cette organisation contribue d'une part à faire du bureau de Philippe et Agnès le lieu où les membres de l'équipe sont le plus « soumis » au regard de l'enquêtrice, observation qui a pu être perçue comme imposée par Philippe, comme certaines réactions l'ont laissé entendre²⁰⁷. D'autre part, les activités définies comme observables sont avant tout les réunions liées à la conception des contenus et les présentations de l'avancée des projets, auprès des supérieurs hiérarchiques.

La complexité de l'organisation des bâtiments de la Cité des Sciences contribue à l'organisation matérielle de l'équipe. Celle-ci se réunit régulièrement dans le même lieu, le bureau de Philippe et Agnès dans lequel les ressources et les documents liés à l'exposition s'accumulent semaine après semaine et associe de manière très étroite le bureau avec *Jeu Vidéo l'Expo*. Cette organisation contribue aussi à asseoir le pouvoir décisionnel de l'un des deux chefs de projet, qui accueille et supervise un grand nombre de réunions.

Clémentine, une étudiante de master en stage durant deux mois sur le projet.

²⁰⁶ Parfois, je m'adressais directement aux autres membres de l'équipe afin de savoir si je pouvais assister à certaines réunions qu'ils organisaient. Mais mes demandes restaient souvent sans réponse. J'ai pu être perçue comme une observatrice porteuse du « regard du chef » en son absence. Pour le reste de l'équipe, ne pas m'admettre dans certains espaces permet de conserver une autonomie.

²⁰⁷ Comme la partie dédiée à la méthodologie l'indique, un important travail de médiation et d'explicitation de ma posture a été entrepris, car l'enquête de terrain a tout d'abord été perçue comme un audit sur les pratiques organisationnelles des uns et des autres, audit qui aurait supposé de rendre des comptes à la direction d'Universcience.

III. Le rôle des méthodes de travail mises en place.

1. Le programme et l'articulation propos / scénario

L'organisation des bâtiments de la CSI maintient les membres de l'équipe séparés. Des méthodes de travail et des objets communs permettent de pallier cette distance et de mener à bien le projet. L'engagement des participant-e-s s'articule autour de discours : les grandes lignes du projet étudiées dans le chapitre précédent sont des principes qui guident la conception de l'exposition. Les documents qui forment les intentions de l'exposition définie par l'équipe de « *commissariat général*²⁰⁸ » assurent la coopération entre les membres de l'équipe. Il s'agit bien souvent de notes d'intentions, de brainstormings et de comptes-rendus, rédigés par l'un-e des membres de l'équipe, puis envoyés aux autres par e-mail. Édités avec un logiciel de traitement de texte, ceux-ci portent la trace des modifications et des commentaires de chaque membre ayant pris part à l'élaboration de ce discours. Les muséographes, chefs de projet et commissaires scientifiques se chargent de définir les grands principes autour desquels l'équipe coopère. Après quelques mois, l'équipe formalise ces intentions dans un « *préprogramme* », qui, dans sa version finale, deviendra le « *programme détaillé* » de l'exposition. Il « reflète les objectifs, les intentions de l'exposition et la réflexion relative aux publics. Issu[s] d'un travail de réécriture d'un corpus scientifique, il détaille l'organisation intellectuelle des thématiques de l'exposition articulées au cheminement spatial²⁰⁹ ». Imprimé, distribué et toujours à portée de main lors des réunions internes et des présentations, il offre un premier support pour la coopération de l'équipe. Document texte d'une cinquantaine de pages, il présente les intentions de l'exposition, ses grandes lignes et les installations qui la composent. Son usage peut être analysé grâce à la notion d'*objet frontière*, ces objets qui constituent un motif d'échange entre différents groupes, et assurent à la fois « l'autonomie de ces mondes sociaux et la communication entre eux²¹⁰ ».

Une fois conçu, le préprogramme est peu utilisé lors des réunions d'équipe. Il sert avant tout à vérifier les informations au sujet d'un dispositif en particulier, ou permet une vue d'ensemble d'une thématique. En revanche, les membres en ont un usage individuel qui varie selon leurs interlocuteurs. Pour les concepteurs multimédias, les textes du document

²⁰⁸ Composée de Philippe, Agnès et Renaud, ainsi que de Thomas et Étienne, commissaires scientifiques.

²⁰⁹ André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie : histoire, développements, enjeux actuels*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 134.

²¹⁰ Pascale Trompette et Dominique Vinck, « Retour sur la notion d'objet-frontière », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 3, n° 1, 2009, p. 8.

permettent la rédaction de cahiers des charges précis, à destination des prestataires externes en charge de la conception des expôts. Pour les muséographes, il permet d'organiser leur propos et les contenus qu'ils désirent véhiculer dans l'exposition. Face aux responsables et aux collègues de leur département, il est un outil qui permet de rendre compte de l'état d'avancement du projet. Face aux potentiels partenaires, le préprogramme devient un matériel de présentation essentiel. Pour les services en charge de la communication, les partis-pris qu'il présente deviennent une base pour concevoir des documents de communication et pour s'entendre avec l'agence de communication spécialisée dans les jeux vidéo, recrutée pour l'occasion. Confié au service de médiation, celui-ci accompagne la conception d'une animation scientifique attenante et cohérente, et aide à présenter l'exposition aux enseignant·e·s qui pourraient y amener leurs élèves dans le cadre de visites scolaires. Dans tous ces contextes, le préprogramme permet une connaissance commune du projet d'exposition et de ses partis-pris pour les acteurs, chargés d'en faire la traduction pour d'autres ou d'accomplir les tâches qui leur incombent pour parvenir à la réalisation du projet. Mais un *objet frontière* transporte également des conventions, des standards, des catégories, des classifications, parfois invisibles. En effet, présenté comme un objet banal, le préprogramme n'en demeure pas moins un objet qui formalise et inscrit une division des tâches et des expertises. Son caractère routinier présente alors cette organisation sociale comme allant de soi. En cela, le préprogramme ordonne la conception et contribue à la répartition des tâches et du pouvoir décisionnel.

Une grande partie du « *préprogramme* » décrit les futurs dispositifs qui viendront occuper l'espace de l'exposition. Toutes les recherches sur le jeu vidéo, les lectures, les rencontres qu'a effectuées l'équipe aboutissent au classement des données recueillies en différentes thématiques (la production des jeux vidéo, la notion d'expérience de jeu, les différents genres de jeux vidéo...) et en sous-thèmes (les pays où sont produits les jeux vidéo, les métiers qui y sont associés, les logiciels utilisés au cours de la conception d'un jeu...). Chaque sous-thème constitue un élément de l'exposition. Pour cela, chaque contenu va de pair avec un type de « *dispositif muséographique* », c'est-à-dire que les muséographes définissent la forme sous laquelle seront présentés ces contenus dans l'exposition : cimaise de texte, vidéo, borne interactive, etc. Cela permet de guider la production des différents éléments de l'exposition, notamment ceux dont la conception est déléguée à d'autres services ou à des prestataires, comme les installations interactives.

Préprogramme Jeu Vidéo

Cabine d'essayage de Cosplay

Propos : une des originalités du jeu vidéo est de proposer au joueur de disposer d'un avatar. La cabine d'essayage propose au visiteur, par le biais d'une réalité augmentée, de se déguiser en choisissant son costume parmi un grand nombre de figures emblématiques du jeu vidéo.

Scénario : Le visiteur, face à un écran de projection, se verra comme dans un miroir mais muni de quelques attributs et vêtements appartenant à un héros de jeu vidéo qu'il pourra choisir parmi un ensemble de propositions.



Illustration 12: Présentation de l'élément correspondant à
Déguisements (Préprogramme, juin 2012).

Dans le « préprogramme », chaque futur élément de l'exposition se présente de la même manière. Une image d'illustration qui, à ce stade, illustre la thématique et le contenu, et non la forme de l'objet technique final, un titre provisoire, la « nature du dispositif » (« audiovisuel », « jeu pour apprendre », « jeu pour illustrer », « multimédia »), ainsi que deux paragraphes explicatifs. Ces explications s'organisent selon un couple propos/scénario, qui définit à la fois l'usage prescrit de l'installation (« scénario/première approche ») et les connaissances que son usage véhiculerait (« propos/objectif »). Au fil des

mois, ces descriptions se précisent. Prenons l'exemple du dispositif *Algorithme et émergence* décrit dans le préprogramme daté de février 2013 :

Propos/Objectif : Le dispositif illustre le principe d'émergence d'un événement non prévu. Le jeu vidéo est, par essence, une activité réglée et contrainte par un programme informatique. Pourtant, ce cadre défini laisse émerger des situations multiples et inédites, qui ne sont pas nécessairement prévues lors de la conception. Ce dispositif illustre également le concept d'intelligence artificielle.

Scénario – première approche : Une table interactive propose au visiteur un *Game of Life*, c'est-à-dire un « automate cellulaire » qui génère grâce à quelques règles très simples des solutions infiniment variées. Le visiteur peut choisir de modifier, au coup par coup, l'une des trois règles du *game of life* et constater l'émergence dynamique d'une diversité de motifs qui se modifient à chaque pas de l'algorithme.

Selon les muséographes, le propos constitue les « *objectifs de contenus* ». Chaque élément est en effet considéré comme porteur d'un « *message* » et c'est l'agencement de ces différents éléments qui permet de construire le sens général de l'exposition. Le propos consiste donc en un ensemble de contenus que le public est censé s'approprier lorsqu'il interagit avec l'élément. Le scénario présente les choix muséographiques envisagés et, à travers le regard d'un visiteur idéal, décrit l'usage prescrit de l'expôt, c'est-à-dire le moyen par lequel il accède aux contenus. On retrouve ces descriptions dans le cahier des charges de chaque élément : avant de décrire ses spécificités techniques et son fonctionnement interne, la présentation rappelle le sens que l'interaction avec l'élément doit privilégier. Le préprogramme est un document routinier, qui accompagne la conception de chaque exposition et assure une standardisation des méthodes de conception et la répartition des tâches. C'est notamment l'organisation du document selon le « *propos* » et le « *scénario* » qui nous intéresse, car il met au jour un arrangement organisationnel autour des installations interactives de l'exposition, c'est-à-dire des éléments qui nécessitent l'intervention d'un concepteur multimédia. La première est le domaine des muséographes et des commissaires scientifiques, et la seconde est déléguée aux concepteurs multimédias. Cette organisation sépare tout autant qu'elle relie les deux activités. Elle distingue des experts du « *propos* », c'est-à-dire des contenus informationnels et des significations de l'exposition et des experts du « *scénario* », c'est-à-dire du fonctionnement des objets techniques et de leur script d'usage. Mais elle organise aussi leur interdépendance, puisque les objets techniques s'envisagent comme les médiateurs des contenus informationnels. Au cours de la conception, un nouvel espace de conception se met en place, dont les activités et l'accès reposent en partie sur les distinctions que nous venons d'identifier.

2. « L'espace test » et ses conditions d'accès

Nous nous sommes tout d'abord attachée à décrire les espaces qui organisent la production de l'exposition et sont liés à l'autorité des muséographes. Mais si ces lieux sont liés à des compétences spécifiques, la mise en place d'autres espaces de production, voire d'exposition, permet à certains membres de l'équipe d'agir avec une relative autonomie. Par exemple, nous avons déjà cité la vitrine située à l'extérieur de l'exposition, conçue par Renaud, qui lui permet de pallier l'absence d'un regard historique sur le jeu vidéo dans l'exposition. Parmi les différentes stratégies de contournement mobilisées par les membres de l'équipe, celle de « l'espace test » nous semble particulièrement intéressante : il s'agit d'un lieu dont l'accès repose en grande partie sur les compétences techniques attribuées aux concepteurs multimédias.

L'espace test est géré par les concepteurs multimédia de l'équipe, rattachés à la DET. Ceux-ci disposent d'un atelier de production, mais l'espace test est un lieu spécifique, uniquement prévu pour la production des installations de *Jeu Vidéo l'Expo*. Il est mis en place en janvier 2013 au deuxième étage du bâtiment principal de la Cité des Sciences, au-dessus des espaces d'exposition, sur une mezzanine d'environ 400 m². Il permet aux concepteurs de monter, de tester et d'ajuster les installations interactives avant leur mise en place finale dans l'exposition. Son existence est justifiée par le nombre et par les dimensions des installations interactives, plus importants que d'habitude, alors que la période de montage sur site a été réduite de plusieurs semaines par rapport aux délais habituels. Cet espace concerne notamment les quatre installations « spectaculaires » (*Avatar*, *Déguisements*, *Jeu de tir*, *Communautés Créatives* et *Gagner la sortie*), les installations prévues pour une action collective simultanée (*En jeu et contre tout*, *Nouveaux Mondes*, *Jeu audio*) ainsi que certaines installations dont les modalités d'interaction et les interfaces doivent être précisées (*Habilités en jeu*, *Actualités*, *Algorithme et émergence*). Cet espace permet aux concepteurs multimédias de travailler sur des prototypes d'installation à l'échelle 1 et dans un contexte proche de celui de l'exposition²¹¹, plutôt que de tester le fonctionnement des logiciels sans prendre en compte l'environnement matériel ou les périphériques d'interaction. Petit à petit, les concepteurs multimédia seront d'ailleurs rejoints par les membres de l'équipe et les prestataires externes en charge du mobilier, de la scénographie et de l'éclairage, ce qui leur permettra

²¹¹ Les périphériques de captation des mouvements (Kinect, oculomètre) sont sensibles à la luminosité et à la manière dont le sol ou les murs la renvoient : à la différence de l'atelier, l'espace test permet de paramétrer les installations selon les conditions d'éclairage de l'exposition.

de paramétrer les installations en prenant en compte les éléments scénographiques et l'environnement matériel définitif de l'exposition. Le but premier de l'espace test vise en effet à garantir le fonctionnement technique des installations. C'est la qualité du fonctionnement interne du dispositif, son autonomie et sa facilité de maintenance qui sont au centre des tests.



Illustration 13: photographie d'une partie de l'espace test (juillet 2013)

La pratique de modification des objets techniques par les concepteurs s'inscrit dans un processus de production plus large : après avoir été en charge du prototypage même de l'objet ou du suivi de sa production par une entreprise prestataire, l'objet est cette fois testé pour être ajusté et paramétré. Mais tout le monde n'a pas la légitimité nécessaire pour demander des modifications. En effet, pour apparaître nécessaires et envisageables, les demandes de modifications doivent être formulées par des acteurs perçus comme légitimes. On retrouve aussi cet argument pour refuser l'accès à l'espace test à des membres de l'équipe qui n'ont pas le statut de concepteur multimédia. En effet, durant nos 5 mois d'observation auprès des muséographes, nous n'avons que très peu fréquenté l'espace test, hormis quelques réunions pour présenter les installations aux membres de l'équipe, lorsqu'elles étaient déjà bien avancées. À plusieurs reprises il est question d'organiser d'autres réunions dans cet espace : un test d'usage avec quelques visiteurs,

une présentation des installations en direction des commissaires scientifiques ou pour les membres du comité scientifique, ou encore en direction des responsables de la DE... À chaque fois, les concepteurs multimédia responsables du lieu, et qui en gèrent l'accès, refusent ces réunions. L'argument principal est l'absence d'expertise technique des individus, qu'il s'agisse des publics, des commissaires scientifiques ou des autres employé·e·s de la CSI. Généralement, les concepteurs multimédia justifient leur refus en indiquant que l'interface graphique des installations n'est pas finalisée, et rappellent que ce qui est testé, ce sont les modalités d'interaction et le fonctionnement interne de l'installation, et non « l'habillage » graphique ou le résultat des actions à l'écran. Ils s'appuient sur le fait que lors d'expositions précédentes, la présentation des prototypes à cet état d'avancement se serait invariablement soldée par des remarques quant à l'aspect visuel de l'interface des installations, et par une demande d'amélioration des graphismes.

Ce que les concepteurs rapportent, c'est que les regards professionnels ne s'orientent pas sur les mêmes éléments de l'objet : alors que les concepteurs désirent présenter son fonctionnement et ses modalités d'interaction, les muséographes souhaiteraient avoir un regard général sur le « rendu final » afin d'imaginer l'installation dans la scénographie qu'ils ont conçue. Dans cet espace, les concepteurs eux-mêmes estiment et opèrent la modification des installations. Ceux-ci se justifient par le manque de compétences techniques des autres membres de l'équipe, qui les rendrait illégitimes pour proposer des modifications pertinentes, car ils ne comprendraient pas l'activité à laquelle se livrent les concepteurs multimédia. Ainsi, lorsque les muséographes souhaitent se renseigner sur l'un des éléments conçus dans l'espace test, ils demandent tout d'abord l'autorisation aux concepteurs, qui acceptent ou non la demande. Les concepteurs refusent régulièrement la présentation des objets et l'accès à l'espace test, qui n'est jamais assuré pour les autres employé·e·s.

Dans le préprogramme de l'exposition, les muséographes insistent eux aussi sur l'importance de garantir le fonctionnement technique des installations : « *La qualité de la visite sera conditionnée par un bon suivi technique, c'est-à-dire réactif et bien coordonné* ». L'importance donnée à cette dimension semble renforcer ici l'expertise technique des concepteurs multimédia. C'est au regard de ces expertises que semble se construire une distinction entre des jugements experts et des jugements néophytes, permettant d'identifier qui a accès aux « coulisses » de la production des objets techniques et qui en est exclu. Si cette séparation s'exprime dans les discours et dans les éléments de l'exposition qu'ils mobilisent, elle se matérialise également dans les lieux où ces pratiques se déploient

et s'organisent.

Encadré n° 5 : Extrait du carnet de terrain

Vendredi 19 juillet 2013, 15h30, Espace test.

Cet après-midi, les concepteurs multimédia ont invité l'équipe et les responsables de la DE et de la DET à venir découvrir les installations interactives qui sont en cours de conception et de réglage dans l'espace test. Certaines d'entre elles ne peuvent être expérimentées sans que le concepteur multimédia en fasse la démonstration. Mais une installation attire particulièrement les employés qui se succèdent dans l'espace test : *Jeu de Tir*. Cette installation est aussi en cours de paramétrage : sur une demi-sphère, l'écran de jeu est projeté, comme dans la version finale de l'installation. À côté de celle-ci se trouvent une unité centrale et un ordinateur portable sur lesquels le logiciel de jeu utilisé pour l'exposition est installé et lancé. Le logiciel de jeu utilisé pour l'exposition est une version modifiée du jeu *Shootmania*, un jeu de tir. D'une part, la partie de jeu a été limitée à trois minutes. D'autre part, afin de s'adresser aux publics scolaires et familiaux que la Cité des Sciences reçoit, les concepteurs de l'exposition ont demandé aux concepteurs du jeu d'en modifier les règles : dans le cadre de l'installation *Jeu de Tir*, il n'est plus question d'éliminer son adversaire en lui tirant dessus, mais d'éliminer un maximum de crapauds qui peuplent le terrain de jeu. Si l'action de tirer sur l'avatar de l'autre joueur n'est pas indiquée ni valorisée, elle n'est pas pour autant désactivée : elle est toujours possible, néanmoins, cela n'aura pour effet que de le faire disparaître pendant quelques secondes, avant qu'il ne réapparaisse à un autre endroit du terrain dans lequel se déroule la partie. En utilisant l'ordinateur portable et son écran, d'un côté, et l'unité centrale et la projection, de l'autre, il est donc possible de jouer à deux. Depuis ce matin, les visites se succèdent dans l'espace test et j'ai observé de nombreux employés quitter la visite guidée des installations interactives pour s'adonner, seuls ou à plusieurs, à quelques parties de ce jeu.

Durant l'après-midi, je rencontre pour la première fois Stéphane, le directeur des éditions et du transmédia. Dès le début des démonstrations, il se présente comme un joueur, il n'hésite pas à tester les dispositifs devant les employés, et utilise de nombreuses notions spécialisées ou des mots en anglais (« *les warp-zones* », « *il faut bouger les FX sur l'axe x ou y* »). Lorsque les tensions avec Ubisoft sont évoquées, Stéphane indique connaître l'entreprise et son fonctionnement, et prodigue des conseils aux muséographes. Durant la visite, il cite régulièrement des jeux vidéo que lui rappellent les installations interactives qu'il découvre. Arrivé devant *Jeu de tir*, il reconnaît le jeu *Shootmania*, et pose des questions sur les fonctionnalités du jeu original et leur présence dans la version modifiée. Après ses expérimentations, Stéphane conclut : « *on ne se sera jamais autant amusé pendant une exposition !* » Depuis ce matin, les employés font expérimenter les installations par leurs supérieurs, et prennent un certain plaisir à les observer lorsqu'ils tentent d'en comprendre le fonctionnement. Stéphane et Françoise ne dérogent pas à la règle, et se retrouvent l'un contre l'autre dans une partie de *Jeu de tir*. Stéphane s'installe face à l'ordinateur portable, en saisit la souris et lance la partie d'un air assuré, alors que Françoise est en train d'appréhender le dispositif : elle est face à la projection sur la demi-sphère, et tente de comprendre où son avatar se trouve, et les actions qu'elle doit réaliser. Un employé lui indique qu'elle doit utiliser les flèches du clavier pour se déplacer, et cliquer sur la souris pour tirer.

Françoise cherche d'abord à se repérer dans l'espace en se déplaçant. « *Mais je suis où ?* », demande-t-elle. Stéphane déplace son avatar tout en observant la scène et en souriant. Au bout de quelques instants, il décide de chercher l'avatar de Françoise sur le terrain de jeu, plutôt que de tirer sur les crapauds : il traque son avatar pour pouvoir lui tirer dessus. Le matin même, j'avais observé la même action de la part d'un employé défiant sa supérieure hiérarchique : tout le monde riait, y compris les deux joueurs en présence. Cette fois, personne ne rit et la partie se déroule dans le silence. On entend uniquement Françoise, qui souligne à voix haute son incompréhension, et Stéphane, qui parcourt le terrain et commente : « *Françoise... Où es-tu...* » Après une minute, il voit son avatar au loin et l'approche : il tire, l'avatar de Françoise disparaît. Pensant que l'objectif est atteint et que la partie est terminée, Françoise lâche la souris et recule. « *Je t'ai explosée Françoise !* » commente Stéphane, qui lâche lui aussi la souris et se détourne du jeu, pour aller rejoindre d'autres collègues.

Comme l'illustre l'extrait du carnet de terrain daté du 13 juillet 2013, l'espace test est un lieu de mise en scène des « habiletés techniques » (Dodier, 1993), qui structurent les pratiques et les discussions qui s'y déroulent. Cette distinction est d'autant plus forte qu'il s'agit d'un lieu où des technologies issues du jeu vidéo sont détournées et utilisées. Si les muséographes soulignent leur expertise pour concevoir et produire des expositions, les responsables de la DE soulignent aussi leur absence d'affinités avec le jeu vidéo. Lorsque l'un des responsables de la DE se rend dans l'espace test, il souligne en même temps son déplaisir et son manque d'intérêt pour les jeux vidéo. Une autre responsable, Françoise, rappelle à plusieurs reprises qu'il s'agit là d'un domaine qu'elle connaît peu, et qu'elle préfère consulter des experts pour appuyer ses choix. Ces attitudes sont manifestes au sein de l'espace test, où se mettent en scène l'aisance avec les technologies numériques, notamment de la part des concepteurs et du responsable de la DET, qui contrastent alors avec l'inhibition ou le désintérêt d'employé.e.s et de responsables de la DE. C'est aussi l'agencement de l'espace et des objets qui s'y trouvent qui soulignent ces différences. L'espace test est dépourvu de toute scénographie. Au fil des semaines, certains éléments du « décor » de l'exposition sont venus s'ajouter çà et là pour tester leur solidité, leur éclairage, leur montage et non former un espace scénographique cohérent. De même, l'éclairage vient ici soutenir le regard professionnel qui scrute les mécanismes et les dysfonctionnements. Au sol, outils, documents, câbles, rallonges électriques et autres éléments demandent une attention constante pour éviter tout accident. Avant leur mise en place dans l'espace public de l'exposition, les technologies qui composent les installations sont encadrées dans un mobilier qui les cache et ne laisse visible que l'interface nécessaire à l'interaction, elles sont comme mises en *boîte noire*. Dans l'espace test, la technologie est au contraire dévoilée et scrutée. À la différence des réunions d'équipe ou des réunions de

travail observées parmi les muséographes, on observe au contraire l'espace test des actions directes sur les objets techniques, généralement accompagnée d'outils informatiques (clavier, souris, interface du logiciel à paramétrer...) ou techniques (pince, tournevis...). Ces actions consistent généralement en la modification d'éléments logiciels (en modifiant des chiffres, des variables) et matériels, pour modifier les modalités d'interactions avec l'objet. La technologie est montrée, dévoilée et l'expertise nécessaire à leur modification ou à leur usage est valorisée. Pour résumer, l'espace test se matérialise comme un lieu où les concepteurs des objets techniques examinent, rectifient et testent leurs productions à l'abri de regards qu'ils jugent néophytes. C'est un lieu d'exercice de compétences techniques, et celles-ci conditionnent l'accès même à cet espace.

Conclusion du Chapitre 4

L'organisation sociale du projet se négocie par la définition de rôles et d'activités qui attribuent le pouvoir décisionnel à certains membres de l'équipe. Deux chefs gèrent officiellement le projet, mais la mise en valeur de domaines d'expertise permet de produire une hiérarchie s'appuyant sur une opposition entre travail et loisir, le premier étant associé à l'expertise et à la rigueur, le second à l'absence de qualifications. L'observation des activités de l'équipe montre en effet que la répartition de ces tâches distingue différents domaines d'expertise. Le premier est rattaché à l'élaboration de l'exposition et de ses contenus informationnels et aux muséographes. Le second est construit en opposition à l'expertise attribuée aux muséographes et porte sur la conception d'activités ponctuelles et récurrentes liées à la thématique de l'exposition. Il est attribué à Renaud, qui travaille habituellement au Carrefour Numérique et permet de ne pas lui octroyer de pouvoir décisionnel quant aux éléments de l'exposition. Enfin, le troisième domaine d'expertise concerne les concepteurs multimédia de la DET et porte sur la conception technique des installations interactives qui assurent la diffusion des contenus sélectionnés par les muséographes. Cette répartition des tâches semble donner aux muséographes un rôle central, qui est renforcé par la désignation de leur bureau comme lieu des réunions d'équipe. Cependant, les autres membres de l'équipe s'approprient à leur tour ces distinctions pour revendiquer des compétences que les muséographes n'ont pas, et ainsi délimiter des domaines d'activités où ils sont les experts. Cette organisation se négocie dans les discours, mais également avec la matérialité des lieux, puisqu'elle conduit à la création de différents espaces de travail, où l'accès est conditionné aux expertises attribuées ou non à chacun.

Ces observations nous amènent à un constat : différents éléments d'une même installation interactive (contenus informationnels, script d'usage, fonctionnement technique, choix des technologies...) sont conçus simultanément, mais dans des espaces différents et par des acteurs différents, qui ne partagent pas toujours les mêmes points de vue. Mais si les espaces de conception sont distincts, les participants au projet doivent néanmoins s'accorder sur les installations qu'ils participent à produire. Dans cette perspective, le chapitre suivant s'intéresse à l'organisation de l'équipe autour de la conception d'une même installation et durant laquelle, en débattant à propos de l'usage et des significations de l'installation, les participants renégocient et redistribuent les rôles et les expertises.

CHAPITRE 5

Négocier et redistribuer l'expertise au cours de la conception

Ce chapitre porte sur les formes de coopération et de concurrence entre les identités professionnelles de l'équipe. Cette concurrence porte sur l'attribution ou la sauvegarde d'un contrôle sur des activités. Les liens que nous avons identifiés entre les identités professionnelles et certaines tâches ne sont ni naturels ni permanents. Ils font l'objet de luttes et peuvent être remis en cause par la concurrence interne entre certaines identités professionnelles, ou par l'apparition de nouvelles tâches ou de changements technologiques, auxquels les individus doivent s'ajuster.

Nous observons une concurrence interne, par exemple entre Renaud et Philippe, qui partagent le statut de « *chef de projet* », ou plus généralement entre DE et DET, pour le contrôle de la conception des installations interactives. Commissaires scientifiques, comité scientifique ou encore prestataires contribuent eux aussi à concevoir l'exposition et ses installations. Ce chapitre examine les interactions entre équipe interne et commissaires scientifiques, membres externes choisis pour leur expertise sur le domaine du jeu vidéo.

Simple « *machines à valider* » les contenus produits par des employé.e.s de la Cité des Sciences, les commissaires scientifiques cherchent ici à étendre leur pouvoir décisionnel pour contrôler les arbitrages budgétaires, le choix de certains prestataires ou encore les choix de conception des installations interactives. La réalisation de ces installations suppose le détournement de supports matériels et logiciels issus du jeu vidéo. En d'autres termes, elle implique l'utilisation de technologies qui n'avaient pas encore été utilisées à la Cité des Sciences. Par leur contexte d'usage initial, ces technologies sont aussi liées à l'identité professionnelle des concepteurs de jeu vidéo, identité qu'Étienne, l'un des deux commissaires scientifiques, revendique. Ceux-ci cherchent en effet à intégrer de nouvelles identités professionnelles au processus de production de l'exposition, en revendiquant la légitimité des concepteurs de jeux vidéo, dans le but de les substituer aux prestataires habituels de la Cité des Sciences. Le chapitre précédent a montré que les éléments qui composent les installations interactives étaient conçus en des lieux différents, et par des individus qui ne partagent pas forcément les mêmes points de vue. Pourtant, ces

installations doivent être présentées au public de manière cohérente. Comment l'équipe coopère-t-elle pour maintenir la cohérence d'une installation, tout en conservant la diversité des points de vue sur celle-ci ?

Au-delà des problématiques organisationnelles que cette controverse soulève, le suivi des négociations et des traductions à l'œuvre au cours de celle-ci nous permet d'observer la manière dont le cadre socio-technique (Flichy, 2008) d'un objet se forme progressivement au cours de la conception. En effet, en portant d'une part sur les compétences attribuées à chacun et d'autre part sur les technologies utilisées pour concevoir *Avatar*, les débats façonnent le cadre de fonctionnement de l'objet, c'est-à-dire les savoirs et savoir-faire mobilisés au cours de l'activité technique. De plus, au cours de ces négociations, alors que les publics sont parfois mobilisés comme support d'argumentation, c'est également le cadre d'usage qui est peu à peu imaginé et formalisé : la conception d'*Avatar* oppose des cadres portés par des acteurs différents. C'est à l'issue de ces controverses que le cadre d'usage va trouver une certaine stabilité, en formalisant « les publics envisagés, les lieux et les situations où cette technique peut se déployer ».

Le conflit que nous étudions oppose tout d'abord Renaud, « chef de projet DET » chargé de la production d'une installation nommée *Avatar* et les commissaires scientifiques. Celui-ci porte tout d'abord sur les significations privilégiées par l'installation. Mais le conflit est traversé par des interrogations plus générales, sur l'autorité que détiendraient ou non les commissaires scientifiques pour demander des modifications et choisir les concepteurs en charge de la réalisation de l'installation. Pour revendiquer cette autorité, les commissaires scientifiques tentent de redéfinir l'activité de conception. Selon eux, c'est la « jouabilité », c'est-à-dire la capacité des installations à provoquer une attitude ludique, qui est centrale, et doit être confiée à des spécialistes de cette dimension, les concepteurs de jeux vidéo. Pour l'équipe interne, c'est au contraire le cadre d'usage final de l'installation, l'espace d'exposition, qui est central. Cela permet aux membres de la Cité des Sciences, à qui l'on accorde une expertise sur les publics du lieu, de conserver le contrôle sur la conception d'une majorité d'installations. Enfin, c'est par une activité de « réécriture » que l'équipe coopère malgré les tensions : les membres de l'équipe interne conserve le contrôle sur la conception technique des installations, tandis que des commissaires scientifiques sont invités à rédiger des textes qui accompagneront l'usage des visiteurs, afin de préciser les significations qu'ils veulent privilégier.

Encadré n° 6 : résumé de la production de l'installation Avatar.

Au printemps 2012, Renaud imagine une installation, le « *Game Cave* », qui désigne selon lui un espace clos dans lequel le jeu joué est projeté sur sol au plafond. Il fait en effet référence aux « *5Di Gamebox* » de l'entreprise Alterface, spécialisée dans la conception d'installations ludiques et interactives, qui travaille pour des salons de jeux vidéo ou des parcs comme le Futuroscope. Le terme « *5Di Gamebox* » désigne un jeu vidéo collectif qui se joue dans une salle, avec une projection d'images 3D, l'ajout d'effets spéciaux en salle, et des sièges qui se mettent en mouvement durant l'animation.

Après sa formalisation dans le préprogramme de l'exposition à l'été 2012, la conception de l'installation fait l'objet d'un appel d'offres. Renaud se charge du suivi de la production. La conception fait appel à plusieurs prestataires. Game Consulting est une entreprise « prestataire » du domaine des jeux vidéo. C'est-à-dire qu'elle ne conçoit pas des projets de jeux vidéo, mais assure des tâches qui lui sont déléguées par d'autres entreprises, créatrices de jeux vidéo, comme la conception graphique d'une animation. Elle a pris en charge le « game design » du jeu de surf, c'est-à-dire qu'elle en a imaginé les principes, les règles, les actions demandées aux visiteurs, le système de point, etc. La programmation informatique de ce jeu a ensuite été confiée à Tiny Big Story entreprise fondée par un ancien programmeur de l'entreprise Alterface. Tiny Big Story conçoit le logiciel de jeu de surf en suivant le design de Game Consulting, et assure la détection des usagers et de leurs mouvements par les périphériques Kinect et leur intégration dans le jeu. Enfin, l'entreprise Blindleon réalise quant à elle le graphisme 3D de l'application.

La production débute au début de l'année 2013, et s'étend jusqu'au printemps de la même année. C'est lors de la réunion du 20 mai 2013 que Renaud présente l'offre et les prestataires retenus aux commissaires scientifiques. Au début de l'été 2013, ces éléments sont livrés à la Cité des Sciences et assemblés dans l'espace test, où sont installés les vidéoprojecteurs, les périphériques Kinect, le matériel informatique, les toiles et les poutres métalliques qui composent l'installation. La production de l'installation se poursuit durant l'été 2013 avec Tiny Big Story, qui finalise l'application logicielle, désormais intégrée dans l'environnement matériel conçu pour l'exposition.

Octobre 2013, lors de l'ouverture de l'exposition, l'installation, nommée Avatar, se matérialise par un cube de toile blanche de 6 mètres d'envergure, dont quatre de ses faces (le sol, le fond et les côtés gauche et droit) servent de support à une projection représentant l'océan. Sur le sol, trois planches de surf sont dessinées et indiquent aux visiteurs où se placer. Placé au sol, on fond du cube, le périphérique Kinect capte les mouvements des visiteurs placés sur les trois planches. Au cours de la partie, qui dure trois minutes, ceux-ci doivent tout d'abord pagayer avec les mains, puis s'abaisser pour éviter un banc de poissons, et sauter pour éviter un rondin de bois. À plusieurs reprises, des moments « *freestyle* » invitent les visiteurs à imiter les postures suggérées à l'écran par des silhouettes.



Illustration 14: deux visiteuses utilisant l'installation Avatar.

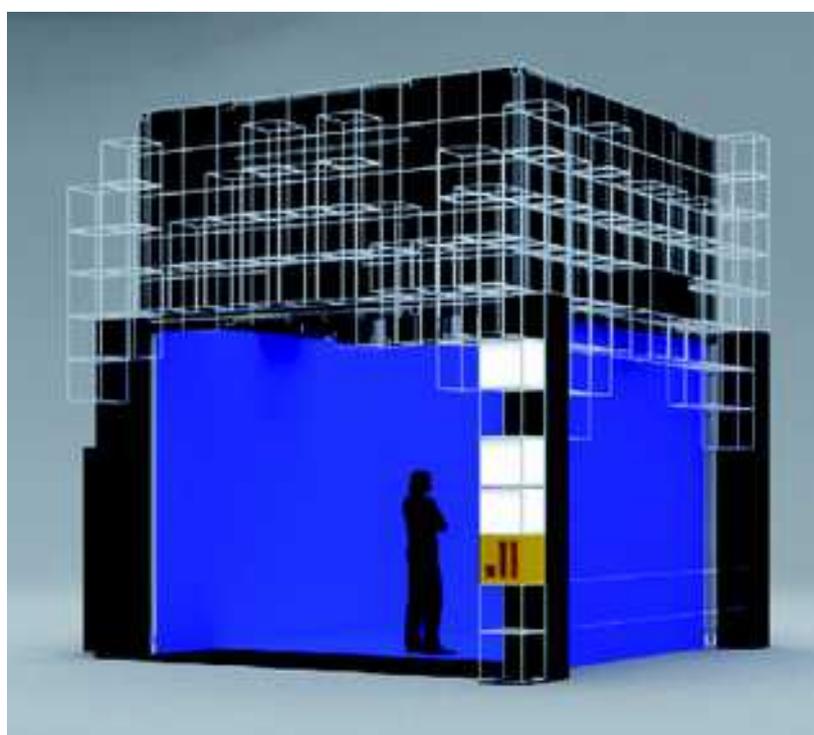


Illustration 15: schéma de l'installation Avatar issu du document de conception scénographique.

I. Le sens de l'exposition et de ses installations

1. Éprouver une innovation technique par le corps

En mars 2012, la nouvelle équipe se met à peine en place et n'a pas encore nommé de commissaire scientifique. Les membres de l'équipe considèrent Renaud, le chef de projet DET, comme l'une des personnes « ressource » pour le domaine du jeu vidéo. Dès le mois de mars 2012, Renaud propose à Philippe et Agnès, les deux muséographes, ses projets d'installations pour *Jeu Vidéo l'Expo*. Celles-ci ont recours à de nouvelles technologies, dans le but de rendre l'expérience « immersive ». Le « Game Cave » est l'une d'entre elles. Le préprogramme de juin 2012, décrit le projet de « Game Cave » :

Il s'agit d'une grande installation de type immersif. Ce n'est plus l'avatar du joueur qui se déplace dans un espace virtuel, mais le joueur qui devient son propre avatar. Le dispositif consiste à installer dans une alcôve, 4 couloirs côte à côte, séparés par des barrières parallèles, et entourés de quatre surfaces de projection (côté gauche, côté face, côté droit et sol). Le « paysage » défile le tout autour du joueur qui doit « sauter » les obstacles (vide, barrières...) qui apparaissent en mouvement sous ses pieds (projection au sol). Le but est d'immerger les joueurs (de 1 à 4), dans un univers 3D de jeu de plateforme. Pour un même *Gameplay*, différents univers peuvent être proposés dans ce dispositif :

- un jeu de plateforme, type Mario, où il faut sauter de pierre en pierre, pour atteindre la fin du niveau.
- un jeu de rythme, type Guitar Hero. Les couleurs joueront dans ce cas le rôle des pierres.
- un jeu de tir où le but sera d'éviter les projectiles arrivant à toute vitesse.

Ces premiers documents de conception indiquent qu'il s'agit de « ne plus faire qu'un avec son personnage ». Le propos de l'installation porte en effet sur l'avatar et sur la relation qui s'établit entre celui-ci et les jeu-eu-r-se-s au cours d'une partie. Après l'ouverture de l'exposition, Renaud, qui est à l'origine de l'installation et a eu en charge sa conception, revient lors d'un entretien sur ce qu'il entendait faire : « j'avais imaginé le dispositif avec l'idée, c'était de dire : on rentre dans le jeu vidéo. On va un peu... Voilà c'est un fantasme que moi, j'avais depuis longtemps. On rentre dans le jeu vidéo », il ajoute qu'il désirait faire « éprouver une innovation technique » aux visiteu-r-se-s. La dimension innovante est importante pour lui. L'axe qu'il désirait le plus voir figurer dans l'exposition était l'histoire du jeu vidéo « mais sous le prisme technologique » :

Pour l'avoir vécu, je voulais soulever quelque chose qui m'est cher, donc tu as dû sûrement entendre, parce que je radote un peu. Simplement, expliquer que le jeu vidéo, ça a été une véritable locomotive pour toutes les technologies numériques en termes d'innovation, en termes de démocratisation, en termes d'expérimentation, et aussi de dissémination de l'outil, dans le grand public.

Il lie précisément cet enjeu au lieu dans lequel se déroule l'exposition (« *On est à la Cité des Sciences* ») et estime qu'il s'agit là d'un axe important « *dans le cadre de notre mission* ». Rappelons que, dès le début de son emploi à la Cité des Sciences, il a participé aux projets visant à initier les visiteu·r·se·s à l'usage des nouvelles technologies d'information et de communication qui commençaient à intégrer les foyers français.

Plus généralement, le « *Game Cave* » s'inscrit dans un corpus d'installations spectaculaires qui visent à mettre en scène le corps des visiteu·r·se·s²¹². Pour Philippe, le commissaire de l'exposition, c'était « *le moment de se faire plaisir, d'utiliser les nouvelles techniques, d'inventer des... Une nouvelle posture de visiteurs, de... De quelque chose d'original* ». La dimension spectaculaire de certaines installations est importante pour Philippe, qui désire faire du corps des visiteu·r·se·s un élément-clé de la muséographie. Par ailleurs, elle s'inscrit également dans la recherche d'une *plus-value* par rapport à l'expérience domestique du jeu vidéo. Renaud estime quant à lui que sa mission consiste en la recherche « *d'une dimension supplémentaire* » et exclusive qui éveillerait l'intérêt du public joueur de jeux vidéo. C'est ce qu'il nomme « *l'immersion augmentée* », c'est-à-dire l'ajout d'objets techniques (plateforme vibrante, soufflerie, projection dans un cube ou une demie-sphère...) qui créent des effets supplémentaires lors de la partie.

2. Une expérience réflexive et critique

Au printemps 2012, l'équipe nomme deux commissaires scientifiques. Thomas est enseignant-chercheur, et Étienne est concepteur de jeux vidéo. Thomas réside près de Montbéliard, et Étienne vit entre Paris et le Costa Rica, dans lequel il est en train de déménager. En dehors de quelques réunions, la communication avec les membres de l'équipe s'effectue généralement par e-mail.

Les commissaires scientifiques s'accordent avec le reste de l'équipe sur la nécessité d'une dimension spectaculaire et sur la mise en scène des corps, qui selon eux, permettraient de

²¹² Le chapitre 9 de la thèse propose une étude de cette posture de visite et de ses implications pour l'action des visiteu·r·se·s.

rendre visible l'action de jouer. Mais ils souhaitent apporter des modifications au « *Game Cave* » et aux significations qui y sont associées. En effet, pour Thomas, l'installation imaginée par Renaud s'appuie sur un discours de promotion de la réalité virtuelle, où l'ajout de périphériques (comme des casques ou les tapis roulants) permettrait au corps des joueur·r·se·s de prendre la place de l'avatar et d'être présent « physiquement » dans l'univers exploré. C'est ce que Thomas désigne par le terme « *holodeck* », emprunté à l'univers de fiction *Star Trek*, une salle recréant des environnements virtuels, dans le cadre d'activités d'entraînement ou de divertissement. Or, les commissaires scientifiques portent un regard critique sur cette approche, comme Thomas l'indique :

Une problématique, moi qui ne me convenait pas du tout, c'était de dire : l'avenir du jeu vidéo, c'est la réalité virtuelle. Enfin ce truc qui traîne dans tout le discours sur les jeux vidéo. Qui n'est jamais arrivé, jamais advenu. "Et voilà on va vous proposer le jeu du futur". Mais ça fait 25 ans qu'on propose les mêmes jeux du futur, et que ça marche sur des séquences de jeu courtes... On peut faire illusion sur un certain type de jeu, mais moi, je ne suis pas du tout convaincu que la réalité virtuelle soit la suite nécessaire du jeu vidéo.

Pour Étienne, l'installation produisait « *quasiment le message inverse de ce que nous on pense, de ce que nous on croit être... Être vrai.* » Pour les commissaires scientifiques, le dispositif devrait au contraire présenter les limites de cette approche et interroger « *ce que cela fait d'avoir un corps qui n'est pas le sien* », « *ce que cela fait d'y mettre son propre corps* » pour finalement demander « *est-ce vraiment mieux avec mon propre corps ?* ». Il s'agirait de montrer que dans la plupart des jeux vidéo, « *des corps immobiles contrôlent des corps ultra-mobiles, increvables* » et que cela constitue une « *caractéristique majeure du médium* ». Les commissaires scientifiques souhaitent donc susciter un regard critique face à des technologies présentées comme révolutionnaires. De l'autre côté, Renaud désire « *magnifier le jeu* », avec des expériences qui ne pourraient advenir dans un contexte domestique, et qui reposent précisément sur ces mêmes innovations techniques. Pour résumer, deux partis-pris se confrontent au sein de l'équipe : l'un soutient le « réalisme » qu'apporteraient les innovations techniques comme les casques de réalité virtuelle, tandis que l'autre le critique. Pourtant, les tenants de ces deux approches vont devoir trouver un terrain d'entente, pour concevoir une seule installation cohérente.

Pour ce faire, au début de l'année 2013, les commissaires scientifiques font une demande spécifique pour la conception du logiciel de jeu de cette installation. Ils s'opposent à la conception d'un logiciel de jeu qui prendrait en compte le corps des visiteu·r·se·s, leurs capacités physiques, leur fatigue, etc. C'est le cas pour les jeux utilisant habituellement des

capteurs de mouvement, comme les jeux de danse : les parties sont courtes, les mouvements ne mobilisent pas le corps entier, et le rythme alterne les moments calmes et les moments plus soutenus. Au contraire, les commissaires demandent au contraire à ce que le logiciel de jeu ne soit pas imaginé pour un corps physique, mais pour un avatar. En d'autres termes, il s'agit de créer un jeu où les actions à disposition sont celles que l'on retrouve dans des jeux où l'on dirige un personnage à l'écran, comme les jeux de plateforme, où il faut faire courir et sauter un personnage, éviter des obstacles, le tout à une cadence soutenue. Mais ici, un système de captation des mouvements viendrait remplacer le personnage à l'écran par le corps des visiteu·r·se·s. Ceux-ci devraient alors bouger et courir à une cadence soutenue, « comme un personnage de jeu vidéo » qui ne connaît ni la fatigue ni l'essoufflement. En provoquant la fatigue, voire l'échec des visiteu·r·se·s, les commissaires scientifiques espèrent créer une « *expérience réflexive* » qui privilégie un regard critique sur la réalité virtuelle. À cette occasion, l'installation est également renommée *Avatar*.

II. La jouabilité ou l'échec : quelle expérience pour le public ?

Le 21 mai 2013, une réunion a lieu dans le bureau de Philippe et Agnès. Elle regroupe six membres de l'équipe de production de l'exposition ainsi que Thomas et Étienne, les commissaires scientifiques. L'exposition ouvrira dans 5 mois et la production de nombreux dispositifs a déjà été lancée. Alors que les employés de la Cité des Sciences se réunissent chaque semaine, la venue des commissaires scientifiques est généralement mensuelle. La réunion se déroule selon une organisation routinière : les dispositifs de l'exposition sont énoncés les uns après les autres, et les responsables de leur production rendent compte de l'avancée des projets.

Au cours du compte rendu de l'état d'avancement des dispositifs, Renaud indique que la proposition retenue à la suite de l'appel d'offres diffusé pour la réalisation d'*Avatar* envisage la création d'un jeu de surf pour trois visiteu-r-se-s. Celui-ci utilise la reconnaissance corporelle et imite les jeux de danse avec capteurs de mouvement : des silhouettes apparaissent à l'écran et les trois visiteu-r-se-s doivent reproduire les gestes pour progresser dans le jeu. Renaud rappelle que l'objectif est « *d'impliquer physiquement le joueur* », que le mobilier de l'installation (une projection de plusieurs mètres de haut et de large, dans un cube blanc), ainsi que la proposition faite aux visiteu-r-se-s de « *prendre la vague* » assureront l'immersion. L'emphase sur l'immersion, ainsi que le choix d'un jeu basé sur l'imitation de postures, c'est-à-dire où la corporalité est centrale et où le jeu est pensé pour un corps humain, suscite le scepticisme des commissaires scientifiques. Un mois après cette réunion, Thomas résume la situation lors d'un entretien : « *c'est l'enchantement de la réalité virtuelle, et pas la mise en question de la réalité virtuelle.* »

Ce conflit prend de l'ampleur pour deux raisons. D'une part, les commissaires scientifiques pensaient que l'équipe avait entendu ces critiques et qu'elles avaient déjà conduit à la reconfiguration du dispositif. Or, le choix d'un jeu de surf indique pour Thomas et Étienne que l'objectif est « *d'amuser le joueur* » par « *la mise en scène de son propre corps* ». D'autre part, au cours de la discussion, Étienne s'interroge sur une autre installation portée par les commissaires scientifiques : une borne présentant des jeux réalisés par des amateurs lors de concours de création de jeux, en équipe et en quarante-huit heures (les *game jams*). Des raisons budgétaires auraient conduit à sa suppression, avance Philippe, responsable de ces arbitrages. La disparition de cette borne alors que le projet *Avatar* nécessite un investissement de plusieurs dizaines de milliers d'euros, crée des tensions.

Lors de cette réunion, les commissaires scientifiques demandent à intensifier le rythme du jeu de l'installation *Avatar*, de manière à fatiguer l'utilisateur. Ce ressenti permettrait de signifier aux visiteur·se·s que lorsque leur corps remplace un avatar, ils sont limités dans leurs actions et dans le temps de jeu. Pour les commissaires scientifiques, il ne s'agit pas de terminer le jeu en étant victorieux, mais de provoquer, par l'échec, un regard critique sur la réalité virtuelle comme avenir du jeu vidéo. Face à ces critiques, Renaud s'exclame durant la réunion : « *on ne fait pas quelque chose pour montrer que c'est pas bien !* », ni pour présenter cela « *comme un fantasme* ». Il ajoute qu'il ne voit pas l'intérêt d'allouer un budget à un projet qu'il décrit comme « *une expérience négative* ». Lors d'un entretien en décembre 2013, j'interroge Renaud sur la conception d'*Avatar* :

J'ai défendu bec et ongles parce que là, je trouvais ça complètement idiot. Mais bon après chacun ses opinions. Ils disaient qu'à la fin de la partie, le joueur doit être dégoûté pour se dire que finalement, jouer avec un avatar, c'est mieux. Là, je me voyais mal faire un truc dégoûtant. Ce n'était pas trop mon objectif.

Pour lui, en « *poussant le message à l'extrême* » jusqu'à provoquer l'échec, il existerait un risque que les visiteur·se·s se détournent de l'installation et qu'ainsi « *la mission échoue* », c'est-à-dire qu'aucune interaction n'a lieu et qu'aucune signification ne soit produite. Au-delà du propos que doit véhiculer l'installation, c'est la manière dont l'interaction participe à produire du sens qui est au cœur des discussions. D'un côté, les commissaires souhaitent créer une situation où le public se trouve dans une situation d'échec : en l'absence d'avatar infatigable, l'utilisateur devrait se résigner à arrêter, n'ayant pas les ressources physiques nécessaires à la poursuite de l'expérience. Cette situation aurait pour but de « *perturber et [de] mettre en échec les intuitions premières* », c'est-à-dire que les commissaires scientifiques imaginent que les visiteur·se·s sont convaincus par la réalité virtuelle, et qu'elle doit donc être remise en cause. Du côté des membres de l'équipe interne, c'est justement cet échec qui est source de réserves. Pour Renaud, l'échec et le fait d'être contraint d'abandonner l'expérience s'articulent mal avec la dimension de « *plus-value* » qu'il souhaite proposer aux joueurs passionnés, en créant des conditions exceptionnelles de jeu et d'immersion. Les membres de l'équipe s'interrogent aussi sur l'accessibilité du dispositif selon l'âge des visiteur·se·s. De plus, la mise en échec risquerait de créer un effet de jugement. Au visiteur idéal imaginé par les commissaires scientifiques où le « *codage* » et le « *décodage* » (Hall, 1994) correspondent en tout point, sont opposées une série de situations potentielles dans lesquelles l'échec prendrait un autre sens. Selon les muséographes et les concepteurs multimédia, il est impossible de s'assurer que le sentiment d'échec provoque la réflexion souhaitée par les commissaires. Celui-ci risquerait

au contraire de générer de la frustration ou une remise en cause de ses propres compétences et provoquerait un sentiment de faute et de responsabilité par rapport à cet échec. Pour cela, l'équipe mobilise la figure d'un non-joueur qui découvre la pratique du jeu vidéo grâce à l'exposition, et qui ne disposerait pas des bases préalables pour comprendre l'enjeu du dispositif. Ces interventions permettent de donner une place aux publics néophytes dans cette controverse. En effet, Renaud, Étienne et Thomas, tous trois joueurs de jeux vidéo et revendiquant chacun une expertise dans le domaine, ne convoquent que la figure d'un « *joueur* » ayant déjà une connaissance des enjeux de la réalité virtuelle. En rappelant les compétences nécessaires pour expérimenter une telle installation, tant en termes de connaissances préalables que de condition physique, les muséographes rappellent leur souhait de concevoir une exposition « *pour tout le monde* ». Les muséographes soutiennent cette argumentation par la mise en valeur de leur activité professionnelle, qui impliquerait une connaissance de longue date des usages au sein des expositions.

Ce débat porte plus généralement sur ce que l'exposition devrait apporter aux visiteu·r·se·s. En argumentant en faveur d'une expérience réalisable ou de l'échec, les parties prenantes négocient la place laissée au plaisir et à l'amusement dans une exposition réalisée dans un but pédagogique. Cette tension entre divertissement et apprentissage identifiée au chapitre 3 s'incarne au sein de l'équipe. Philippe estime que l'arrivée des commissaires scientifiques à la fin du printemps 2012 doit contrebalancer les propositions de Renaud, que Philippe estime basées sur « *une approche très gamer* ». À propos des propositions de Renaud, Agnès précise en entretien : « *il n'avait pas du tout une approche par le... Une approche scientifique par le contenu. Mais il avait des envies d'installations* ». De nombreux acteurs convoquent les notions d'envie et de plaisir pour définir le rôle de Renaud. Thomas indique par exemple que Renaud « *est venu avec un certain nombre de trucs qu'il rêvait de réaliser* ». Renaud lui-même décrit l'installation *Avatar* comme un « *fantasme* ». Au contraire, les commissaires scientifiques estiment tenir un rôle pédagogique, qui devrait contenir cet enthousiasme :

Si on n'avait pas poussé pour dire quelque chose, ça aurait été une fois de plus la fête du jeu vidéo. Donc c'est bien de faire des fêtes du jeu vidéo. Mais il y a un moment où il faut qu'on dise autre chose. On ne peut pas se contenter de tout le temps exposer des jeux vidéo et faire des trucs cools

Dans ce verbatim issu d'un entretien avec Étienne, on peut identifier une opposition, déjà relevée dans le chapitre précédent, entre des activités divertissantes et d'autres qui

demanderaient rigueur et méthode. La « fête du jeu vidéo » faite de « trucs cools » serait, selon Étienne, une approche « pauvre en termes de force explicative, et conceptuellement... c'était pauvre ». Faisant référence aux précédentes expositions sur le jeu vidéo il poursuit : « on était encore dans quelque chose qui était très de l'ordre du parc d'attractions ». Au contraire, les commissaires scientifiques veulent mettre en scène des concepts et des connaissances. Cela n'est pas sans créer de tensions. Thomas estime que lui et Étienne ont été « frustrants, ou déceptifs, ou critiques » pour Renaud, car ils sont responsables d'un grand nombre de refus ou de modifications importantes sur les installations imaginées par Renaud. Pour ce dernier, cette logique pédagogique serait trop complexe : « ils avaient vraiment un... En tout cas une vision voilà, qui était très, très, très riche. Ça, je ne le nie pas, mais qui me semblait parfois un peu trop élitiste ». À propos d'un dispositif présentant un automate cellulaire, il explique ne pas être « convaincu que ce soit l'outil le plus vulgarisateur ». « C'était un peu élitiste, parce que la plupart des gens que j'ai vus passer dessus, je ne sais pas s'ils percutent vraiment », poursuit-il. Il reconnaît que les commissaires scientifiques « avaient leur image qui était en jeu », et estime qu'ils « voulaient aussi que les gens qui réfléchissent un peu sur le sujet s'y retrouvent ». Pour Renaud, la réputation de Thomas, chercheur français qui contribue au jeune champ des *game studies* françaises, était en jeu. Renaud estime qu'il désirait s'adresser à ses pairs, c'est-à-dire aux autres chercheurs travaillant sur le même objet, largement représentés dans le comité scientifique de l'exposition. Selon lui, cela entraînerait une forte exigence concernant les significations que les installations sont censées véhiculer.

Malgré les réticences de Thomas et d'Étienne, l'ensemble de l'équipe interne soutient l'installation *Avatar* : les commissaires scientifiques vont devoir « faire avec » s'ils désirent poursuivre leur participation à la conception de l'exposition. Au cours de la réunion de mai 2013, les tensions sont vives, mais le temps manque pour que le débat se poursuive. L'équipe conclut que le même dispositif, dans une version plus rapide qui rendrait son usage plus difficile, pourrait permettre de réajuster le propos, en provoquant une certaine fatigue sans pour autant mener à l'échec. Plutôt qu'une reconfiguration importante du logiciel, l'équipe propose aux commissaires de se concentrer sur la rédaction de textes d'accompagnement. La réunion se poursuit sans consensus explicite, car l'équipe est pressée par le temps. Mais dès le lendemain, des échanges d'e-mails poursuivent cette discussion et étendent la controverse à des enjeux plus généraux, liés au processus de conception de l'exposition, et à l'autorité de chacun au cours de cette activité.

III. Négocier un rôle au cours de la production.

Dans les échanges qui succèdent cette réunion les commissaires scientifiques expriment la manière dont ils conçoivent leur rôle et leur participation à la conception de l'exposition. Un mois après la réunion de mai 2013, Thomas précise son sentiment lors d'un entretien : « à quoi servons-nous comme commissaires d'expo ? Enfin, ce n'est pas : "nous n'avons servi à rien", mais "quel est notre rôle ? Et qu'est-ce qu'on attend de nous ?" », un rôle qu'il estime « toujours ambigu et en négociation » alors que le montage de l'exposition débute dans deux mois. Le lendemain de cette réunion de mai 2013, Thomas commente par e-mail l'avancée des dispositifs, en regrettant l'absence de communication. Il demande à être inclus, avec Étienne, dans les échanges traitant de leur conception. Par ailleurs, il regrette à nouveau la disparition de l'installation dédiée aux jeux créés par des amateurs, puis revient sur *Avatar*. Il note l'absence majeure de consensus sur la finalité du dispositif, et demande deux modifications : changer le type de jeu pour créer de l'échec, et réécrire les textes qui accompagnent l'installation pour rendre explicites les significations que privilégient les commissaires scientifiques. Dans sa réponse, Philippe indique que l'équipe essayera autant que possible de prendre en compte les remarques, mais souligne que la marge de manœuvre est extrêmement réduite, tant sur un plan budgétaire que matériel.

1. Le processus de conception comme boîte noire

Cette contrainte budgétaire contrarie les commissaires scientifiques, car ils n'ont pas connaissance du budget de l'exposition et ne participent pas aux arbitrages. Ceux-ci s'interrogent sur leur capacité d'action et émettent un sentiment d'impuissance face aux changements qu'ils constatent. « À quoi servons-nous ? », demande l'un des commissaires scientifiques par e-mail. Alors que nous revenons sur ces échanges au cours d'une discussion avec les commissaires scientifiques, ceux-ci nous indiquent qu'ils envisageaient alors l'abandon du projet. C'est la marge de manœuvre réduite et le manque d'information quant aux décisions qui sont les principales causes de leur mécontentement, comme l'explique Étienne :

Il y a toujours eu de la boîte noire. Ce qui était très déplaisant aussi, c'est qu'on arrivait. On faisait des réunions. On se mettait d'accord sur quelque chose conceptuellement. Et je pense qu'on était clairs (...) Et ils nous disaient oui, je pense qu'on se comprenait bien autour de la table. Et puis on revenait une ou deux réunions plus tard, et un truc qu'on avait dit, revenait dans la version antérieure, avant qu'on l'ait modifiée, donc comme s'ils n'avaient pas tenu compte de ce qu'on avait dit. En gros, on sentait bien qu'il se passait

des choses, qu'il y avait des influences quand on n'était pas là, qui modifiaient le projet dans un sens qui ne nous convenaient pas.

La *boîte noire* que mentionne Étienne rappelle la notion de Latour (Callon & Latour, 2006 ; Latour, 2005), qui décrit un ensemble d'opérations donnant l'impression de fonctionner d'elles-mêmes. En effet, une *boîte noire* résulte d'une hiérarchisation des pratiques et « renferme ce sur quoi on n'a plus à revenir²¹³ » : objets, raisonnements, habitudes... Ces processus ne sont pas visibles par les commissaires scientifiques qui, en plus, ne sont pas employés de la Cité des Sciences, et n'y sont pas présents de manière quotidienne. Étienne, par ailleurs concepteur de jeu vidéo, précise : « *c'est un peu comme si on me demandait de faire un game-design papier, et puis après hop tu n'y touches plus. Et on ne te dit plus rien. Et puis on te ramène le jeu fini* ». Les commissaires scientifiques participent en effet à l'élaboration des « contenus » de l'exposition, c'est-à-dire les significations qu'elle cherche à privilégier et les textes qui y sont présentés. Mais la conception des installations interactives à qui l'on délègue la transmission de ces contenus demeure hors de leur champ de vision, comme « mise en boîte noire ».

Les membres de l'équipe soulignent au contraire la forte implication des commissaires scientifiques sur *Jeu Vidéo l'Expo*. Un responsable de la Direction des Expositions résume le rôle habituel attribué aux commissaires scientifiques à la Cité des Sciences :

Le commissaire scientifique, c'est notre garde-fou, et c'est notre légitimité. Mais il est beaucoup moins proche parce qu'il est très peu disponible. Beaucoup moins proche des équipes. On lui fait tout valider bien sûr, mais c'est plutôt une machine à valider... enfin, une machine... Une instance de validation. Il ne produit quasi rien. Il n'écrit pas.

Le terme de « *machine* » est intéressant pour comprendre le rôle habituel conféré au commissaire scientifique. Selon ce responsable, il s'agit de lui présenter l'ensemble des contenus et des thématiques sélectionnés pour une exposition, qui valide ou refuse l'exactitude des données, dates ou définitions présentes dans l'exposition. Le responsable de la DE poursuit en décrivant le rôle attribué aux commissaires scientifiques de *Jeu Vidéo l'Expo* :

Eux, ils ont écrit des choses. Ils ont défendu des... Ils ont préconisé des choix de jeux. Ils ont été plus proches, puisque leur spécialité, c'était justement l'élément qu'on allait exposer. Alors que pour un spécialiste du cerveau, sa spécialité, c'est le contenu de ce qu'on va faire, mais pas du tout sa muséographie, pas du tout son média. Eux, il se trouve qu'ils étaient spécialistes du média muséographique choisi.

²¹³ (Callon & Latour, 2006) p.19

Le jeu vidéo est autant considéré comme un ensemble de données et de pratiques à mettre en valeur que comme un ensemble de technologies, de logiciels et de modalités d'interaction utilisés dans l'exposition. L'équipe attribue aux deux commissaires scientifiques une expertise sur les « contenus », c'est-à-dire sur les significations et les thématiques élaborées par les muséographes. Mais elle leur reconnaît également une expertise sur les installations interactives conçues, expertise que les commissaires scientifiques mettent aussi en valeur. Si l'on reprend la séparation des activités repérées dans le chapitre précédent, cela veut dire que l'expertise attribuée à Thomas et à Étienne leur permettrait de porter un regard sur les activités gérées par les concepteurs multimédias : la conception et le suivi de la production matérielle et logicielle des installations interactives. Pour l'un des responsables de direction à la Cité des Sciences, le rôle habituel des commissaires scientifiques est « très macro. C'est stratège. Pas technicien ». C'est en effet l'intérêt des commissaires pour les processus de conception des objets techniques qui pose problème.

2. Absence de connaissances stabilisées et expertise

L'absence de connaissances stabilisées sur le jeu vidéo, traitée au chapitre 3, confère un rôle important aux commissaires scientifiques. Dans un entretien, Philippe revient sur les premiers mois de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo* et indique qu'il avait « besoin d'un commissariat scientifique solide » : « Dès que j'ai vu le bouquin de Thomas, j'ai dit : "OK, c'est lui que je veux". Je le voulais pour poser un... pour proposer un concept. Des concepts. Pour avoir une vision. Une ligne éditoriale claire, intelligente, culturelle ». Cette importance du commissariat scientifique en l'absence de connaissances stabilisées est partagée par Thomas et Étienne, comme l'explique ce dernier :

Quand tu fais, un truc sur les hydrocarbures, ou la photosynthèse, c'est des phénomènes scientifiques qu'on connaît... Et je pense que le jeu vidéo, on n'en est juste pas là, en termes de conscience générale... Même chez les experts, même chez les pros, les débats, ils ne sont pas tranchés de manière aussi claire, aussi nette. Donc il y a encore besoin d'avoir des points de vue forts, qui disent quelque chose, peut-être on se trompe, mais en tout cas on a un point de vue.

Pour Étienne, il était important de prendre parti sur des débats professionnels et académiques. Plutôt que de présenter l'ensemble des acteurs d'une controverse (comme dans le cas des débats sur l'addiction au jeu vidéo, par exemple), les commissaires scientifiques font le choix de mettre en valeur la position qu'ils occupent dans ces débats.

Pour mener à bien cet objectif, ils s'interrogent sur leur « *marge de manœuvre* ». En effet, lorsque les commissaires scientifiques sont nommés, des documents de conception ont déjà été rédigés. Philippe explique, à propos du préprogramme, dont une version existe avant l'arrivée des commissaires scientifiques, qu'ils « *ont dû tricoter dedans* ». Agnès tempère : « *en même temps, on avait notamment lu le bouquin de Thomas en détail. Donc ce qu'on écrivait, on le savait, n'était pas quand même en contradiction avec ses recherches. Et il se trouve qu'effectivement quand Thomas et Étienne ont produit leur texte de référence, il y avait... Il était en adéquation avec le préprogramme qu'on avait écrit* ». Étienne se souvient de sa première rencontre avec l'équipe : « *il y avait déjà beaucoup de choses dans ce cadre. C'était déjà très formalisé. Il y avait déjà une structure. Il y avait des dispositifs* ». Thomas a quant à lui trouvé cela « *déroutant d'intervenir sur des choses qui étaient déjà proposées, à défaut d'être validées* ». Le verbatim suivant présente les réflexions qui ont mené Étienne à accepter malgré tout le statut de commissaire scientifique :

Je sentais bien qu'il y avait un gap entre ce qui moi me semblait être une exposition intéressante, et la direction dans laquelle eux partaient. Mais je me suis dit : ils ont une commande, ils ont fait ce qu'ils ont pu avec les moyens du bord. Et ils se rendent compte qu'ils pataugent un peu et qu'ils n'y connaissent finalement pas grand-chose. Et donc c'est pour ça qu'ils viennent chercher des commissaires scientifiques.

Pour Étienne, comme pour Thomas, il était donc question de « *faire bouger le truc* », et, pour cela, de s'appuyer sur l'expertise qu'ils estiment détenir et qu'ils perçoivent comme absente de l'équipe. L'arrivée des commissaires scientifiques, environ trois mois après la mise en place de la nouvelle équipe, crée certaines tensions. Renaud estime qu'ils « *sont arrivés après l'amorçage* », c'est-à-dire après avoir été consulté par Philippe et Agnès, et après avoir rendu un premier dossier constitué de tous les dispositifs qu'il envisageait pour l'exposition. Ceux-ci ont déjà fait l'objet d'un premier « *élagage* » par Philippe, tandis que d'autres ont été intégrés au préprogramme de l'exposition. En effet, en l'absence de commissaires scientifiques, Renaud est considéré comme la personne référente en ce qui concerne le jeu vidéo. Le rôle de Renaud dans ce processus est d'autant plus complexe que, malgré cette expertise, c'est la première fois qu'il participe à la conception d'une exposition de la Cité des Sciences, une caractéristique que les commissaires scientifiques partagent avec lui. Le rôle de ces acteurs est d'autant plus concurrent qu'il repose sur des types de connaissances similaires : une expertise dans le domaine du jeu vidéo, et une absence d'expertise muséographique. En raison de cette absence, Renaud accepte aisément le fait que Philippe ne sélectionne que certaines de ses propositions : « *tout ça j'ai pris... c'était normal, j'étais un jeune padawan* » commente-t-il en entretien, faisant référence au

jeune apprenti de *Star Wars*, qui suit l'enseignement du maître. Mais « *après, il y a eu les commissaires scientifiques qui sont arrivés* », ajoute-t-il. Pour Renaud, c'est « *une autre étape, peut-être un peu parfois dure, parce que... sur des dispositifs que j'avais imaginés pour traiter les axes dont je te parlais, euh il y en a quelques-uns qui ont sauté. Et la contre-argumentation manquait un petit peu de... D'épaisseur à mes yeux* ». Les commissaires scientifiques ont opéré une seconde sélection, supprimant d'autres installations. De plus, ils ont également souhaité modifier les significations de certaines installations, comme c'est le cas pour *Avatar*.

Renaud n'accepte pas aussi facilement les arguments des commissaires scientifiques que ceux de Philippe. Lorsque Philippe écarte des propositions, son argumentation s'appuie sur une activité exercée depuis l'ouverture de la Cité des Sciences, dont les routines de productions sont stables, voire mises en boîte noire. C'est une expertise dont ne disposent ni Renaud ni les commissaires scientifiques. Or, lorsque ces derniers refusent les idées de Renaud, c'est qu'elles seraient trop éloignées des partis-pris de Thomas et d'Étienne. Pour les refuser, ils s'appuient sur des connaissances non stabilisées, dans un domaine où Renaud réclame lui aussi une expertise. Les termes et les définitions sur lesquelles reposent les partis-pris de Thomas et Étienne font l'objet de débats académique²¹⁴s. Renaud ne voit donc pas de raison pour que ces éléments soient considérés comme des faits indiscutables.

Au contraire, Philippe et Agnès reconnaissent l'expertise des commissaires scientifiques. Les muséographes possèdent une expertise dans le domaine muséographique, qui n'est détenue ni par Thomas ni par Étienne. En effet, lorsque Philippe revient sur le rôle des commissaires scientifiques, il veille à distinguer son ressenti (« *heureusement qu'ils étaient plus présents !* ») de celui des concepteurs multimédias qui, selon lui, « *les détestent cordialement* ». En effet, la question de l'expertise se déplace en même temps que l'objet sur lequel portent les modifications demandées. Entre les commissaires scientifiques et les muséographes, les domaines d'expertise sont distincts et envisagés comme complémentaires : les premiers imaginent ou valident les contenus, les seconds les mettent en scène et les adaptent au format de l'exposition.

En revanche, entre commissaires scientifiques et concepteurs multimédias, les domaines

²¹⁴ Par exemple, la définition du terme *gameplay* et ses possibles traductions françaises sont toujours sujettes à débats.

d'expertise ne sont plus si distincts et s'avèrent concurrentiels. Thomas et Étienne discutent cette fois les choix de conception (technologies et logiciels utilisés, par exemple), car ils estiment également détenir une expertise liée aux médias et aux technologies utilisées dans l'exposition, ce qui est habituellement le champ de compétences des concepteurs multimédias, et non des commissaires scientifiques. En effet, lorsque Thomas et Étienne décident de « *faire bouger* » le projet, les modifications qu'ils font valoir portent autant sur les contenus que sur les dispositifs techniques qui sont censés les porter. Étienne commente : « *on a essayé de les faire rentrer dans notre cadre conceptuel* », et pour cela, comme l'indique Thomas, il fallait « *rerouter* » les installations, c'est-à-dire « *changer tel élément pour lui donner tel sens ou telle direction* ». Dans la pratique, Thomas et Étienne ont par exemple choisi des logiciels de jeux différents de ceux qui devaient être présentés, estimant que leur choix était plus pertinent par rapport à la thématique de l'installation (le jeu sur ordinateur de bureau, ou les moments de « contemplation » dans un jeu vidéo, par exemple). Mais les commissaires scientifiques tentent aussi de changer les prestataires envisagés pour assurer la conception de tel ou tel dispositif. À propos d'*Avatar*, Étienne explique : « *dès le début, on a dit "c'est pas comme ça qu'il faut le faire"* » et ajoute :

On avait compris qu'ils voulaient faire un truc spectaculaire avec des gens qui bougent dedans et de la Kinect. Donc on a essayé de le tordre d'une manière où on disait quelque chose d'intéressant sur le jeu vidéo. Parce que tel qu'eux le faisaient, c'était quasiment le message inverse de ce que nous on pense être vrai. Et donc on a essayé de le tordre.

« *Tordre* » un dispositif implique de modifier l'expérience du public et les significations privilégiées. Les commissaires scientifiques demandent des modifications du logiciel prévu pour *Avatar*, afin de provoquer une fatigue plus importante chez les usager·e·s. Lors de la réunion de mai 2013, c'est l'absence de ces modifications qui déclenche la colère des commissaires, comme l'explique Étienne : « *on a découvert le pot aux roses. En fait, on s'est rendu compte que Avatar n'était pas comme on pensait qu'il était* ». Ces discussions sur le pouvoir de chacun sur la modification des installations font entrer de nouveaux participants dans le conflit et en déplacent les enjeux. Commissaires scientifiques et équipe interne s'attachent à définir les installations qu'ils produisent, afin d'en déterminer l'élément central : attitude ludique ou cadre muséal. Ces éléments mis en valeur permettent de définir l'expertise nécessaire à la conception des installations, et de la déléguer aux identités professionnelles qui y sont associées.

IV. Définir les objets produits et les expertises nécessaires

En mai 2013, lorsque Thomas s'interroge par e-mail sur son rôle de commissaire scientifique, Étienne renchérit dans un second message et exprime son scepticisme envers certaines installations. Si arbitrage il doit y avoir, celui-ci devrait se faire au profit des « vrais jeux », indique-t-il, en faisant référence aux jeux qu'il pensait présenter dans la borne supprimée pour des raisons budgétaires. Aux « vrais jeux », Étienne oppose les installations produites par la Cité des Sciences comme *Avatar* ou *Gagnez la sortie*, qu'il juge d'une importance moindre pour la cohérence de l'exposition. Les commissaires scientifiques espèrent pouvoir ainsi supprimer certaines installations. Or, Philippe est catégorique, leur suppression n'est pas possible. Cela est en partie du au budget et au calendrier de production, déjà bien avancé, mais certains membres sont aussi particulièrement attachés à ces installations. En effet, les commissaires scientifiques ont déjà demandé des modifications, nombreuses aux yeux de l'équipe. Renaud et Mehdi, tous deux en charge du suivi de production des installations, ont respectivement investi *Avatar* et *Gagnez la Sortie* de manière plus personnelle : ils souhaitent y privilégier des significations, tester de « nouvelles postures de visite »... Pour chacun, l'installation représente un territoire dont ils désirent conserver le contrôle, alors même que leur marge de manœuvre leur semble particulièrement réduite sur cette exposition.

Les concepteurs multimédia cherchent aussi à élargir leur domaine d'expertise. Agnès, muséographe, estime qu'avec *Jeu Vidéo l'Expo*, les concepteurs multimédia, habituellement experts de la mise en œuvre technique des installations, « pouvaient aussi prétendre à être maîtres du contenu » et débattre ainsi des partis-pris des commissaires scientifiques. Elle poursuit : « Et donc les commissaires pouvaient dire : "nous on pense que l'immersion ce n'est pas ça". Et les gens à la DET nous disaient : "mais si l'immersion c'est ça" ». En d'autres termes, les installations interactives habituellement conçues doivent permettre de transmettre des savoirs sur des domaines variés, comme le fonctionnement du cerveau par exemple. Dans le cadre d'une exposition sur le jeu vidéo, les installations interactives sont conçues pour aborder des notions comme l'interactivité, l'expérience de jeu ou encore l'attitude ludique. Les installations interactives portent donc un discours sur les modalités mêmes de l'interaction qu'elles proposent. Les concepteurs multimédias revendiquent donc une légitimité à s'exprimer sur ces notions qui, selon eux, définissent en partie leur activité. Les concepteurs multimédia perçoivent certaines des prises de position des commissaires scientifiques (leur définition de l'immersion par exemple) comme un discours sur ce qu'est ou ce que devrait être leur activité. Concepteurs multimédia et

commissaires scientifiques se disputent une même expertise, liée à la production des objets.

Les commissaires scientifiques tentent alors de distinguer les installations produites habituellement par la Cité des Sciences, de celles de cette exposition spécifique. Comme elle porte sur le jeu vidéo, une expertise « ludique » serait nécessaire à sa conception. Ils revendiquent ainsi l'attribution de la conception des installations à des concepteurs de jeux vidéo, et non aux employés et prestataires habituels de la Cité des Sciences. Le domaine d'expertise des concepteurs multimédia est mis en concurrence par d'autres identités professionnelles.

1. Une expertise de la dimension ludique

La controverse qui naît avec *Avatar* est traversée par des enjeux liés à la définition des objets produits et des compétences qui s'y rattachent. Mais ces tensions ne sont pas nouvelles, et parcourent la production de l'exposition, comme le souligne Thomas :

Une des lignes de débat principal dans l'histoire de l'expo, ça a été essentiellement la question de la réalisation d'un certain nombre de dispositifs. Et de ce point de vue, là, Étienne a fini par avoir gain de cause, il était très en pointe là-dessus, à mon sens et à juste titre, en disant que les dispositifs devraient être donnés, en réalisation, à des boîtes externes, et à des game designers ou à des studios de jeu. Qu'eux c'était leur métier. Qu'ils feraient mieux que des non professionnels ou qu'une réalisation interne à la Cité.

Thomas définit les prestataires habituels de la Cité des Sciences, entreprises généralement spécialistes de la conception d'installations interactives pour les musées, comme des « non professionnels ». C'est-à-dire que, comme les concepteurs de la Cité des Sciences, ils ne posséderaient pas l'expertise qui les rendrait légitimes pour prétendre concevoir les installations de *Jeu Vidéo l'Expo*. Ils s'opposeraient aux « game designers » et aux « studios de jeux », acteurs du domaine du jeu vidéo.

Or, ces « game designers » ne sont pas que des personnes externes à l'équipe : Étienne est lui-même concepteur de jeu et fondateur d'un studio de jeux vidéo. En entretien, il parle beaucoup de game design, fait des comparaisons entre production de l'exposition et production d'un jeu vidéo, évoque les cahiers des charges en les nommant « documents de game design »...

L'exposition offre déjà une reconnaissance aux concepteurs de jeux vidéo : Étienne est commissaire scientifique, un autre concepteur a intégré le comité scientifique, des vidéos d'interviews de concepteurs de jeu sont diffusées dans l'exposition. Mais ces trois rôles sont tous rattachés au contenu de l'exposition : commissaires et comité scientifiques sont censés les valider, et les concepteurs de jeux rencontrés le sont pour produire des contenus audiovisuels pour l'exposition. L'exposition valorise leurs témoignages et leurs récits.

Au contraire, Thomas et Étienne souhaitent faire reconnaître cette identité professionnelle comme experte de la production des objets de l'exposition. Pour obtenir « *gain de cause* », Étienne va mener ce qu'il nomme « *une très, très grosse bataille* » pour mettre en valeur des compétences « *ludiques* », qui différencieraient des compétences qu'il estime « *techniques* » des concepteurs multimédia. Pour faire valoir la réalisation des installations interactives en interne, les concepteurs multimédia indiquent qu'ils savent faire « *des dispositifs interactifs* ». Étienne répond : « *non vous ne savez pas faire. Peut-être vous savez faire des dispositifs interactifs. Mais là, il s'agit de faire des interactifs ludiques. Et la composante ludique, vous ne l'avez pas en interne* ». Ainsi, ce ne sont plus seulement les compétences qui sont remises en cause, mais la définition même des objets produits. Leur caractère « *ludique* » disqualifierait les concepteurs multimédias pour les réaliser.

Ces tensions parcourent le processus de conception de l'exposition et se cristallisent deux mois avant la réunion de mai 2013, autour d'une autre installation dont Mehdi, concepteur multimédia, a en charge la production. Cette installation, *En jeu et contre tout*, est souhaitée par les commissaires, et traite de la notion d'immersion et de la fragilité de cet état. L'équipe s'entend sur ce propos et sur la forme générale de l'installation. Elle est prévue pour deux personnes : l'une joue une partie de jeu, tandis que l'autre la perturbe grâce à une seconde interface. Les débats portent sur le jeu qui doit servir de support à cet engagement. Mehdi propose de créer lui-même un logiciel de jeu basé sur le principe du flipper. D'une part, il estime que cela permettra une réalisation rapide et peu coûteuse, car il l'a déjà expérimenté sur d'autres installations. D'autre part, comme le flipper est un jeu qui a déjà plusieurs décennies, Mehdi pense que les règles du jeu seront facilement comprises par tou-te-s. Les commissaires scientifiques s'y opposent. Pour Thomas, le flipper est un jeu « *sans avatar* » et selon lui, il ne pourrait y être question d'immersion. Il souhaite privilégier un jeu où l'on « *incarne* » un personnage. Étienne indique vouloir « *que ce soit fait par des professionnels du jeu* » et songe au studio Pasta Games, qui est en train de concevoir un jeu pour une commercialisation prochaine.

La primauté de cette dimension « ludique » crée des tensions avec Mehdi. Les commissaires scientifiques nomment les futurs usager-e-s « *les joueurs* ». Mehdi opte pour « *publics* » ou « *visiteurs* ». Pour lui, il est question de concevoir des « *expériences* » et des « *postures de visite* ». Lors d'un entretien, il explique que l'idée de concevoir « *des jeux* » pour cette exposition relèverait de la confusion :

Ce n'est pas un jeu. C'est un dispositif ludo-éducatif, entre ludique et jouable il y a une différence. Ceci dit, on a fait aussi des choses jouables. C'est-à-dire que la frontière est parfois... De la même manière que d'autres personnes ont cru qu'on allait fabriquer des jeux pour expliquer le jeu. Ce qui n'est pas... On l'a fait parfois, mais il y a beaucoup d'éléments qui ne sont pas ça. Moi, j'ai eu une démarche « *dispositif muséal interactif* ».

Mehdi met en exergue deux oppositions centrales : la première entre « *jouable* » et « *ludique* », la seconde entre « *jeu* » et dispositif « *muséal interactif* » ou « *ludo-éducatif* ». Ce qui distinguerait jeu, jouable et ludique demeurent flous (« *personne n'est capable de dire ce que veut dire la jouabilité* », résume Mehdi). Ce qui semble structurer ces oppositions, c'est que les installations produites pour l'exposition supposent des objectifs pédagogiques, comme le laisse entendre le terme « *ludo-éducatif* ». En résumé, une installation interactive de la Cité des Sciences peut être « *jouable* », mais elle ne serait pas « *un jeu* », car elle est produite pour « *expliquer* », dans une démarche pédagogique. Jouer avec une telle installation ne serait alors qu'un moyen comme un autre d'accéder à des contenus informationnels. D'ailleurs, à propos *Jeu Vidéo l'Expo*, il estime que le rôle de l'équipe a été de « *rendre sérieux un sujet fun* », alors que leur démarche serait habituellement contraire.

Or, pour les commissaires scientifiques, et Étienne en particulier, le « *fun* » est primordial, et doit être conçu par des professionnels du jeu vidéo. Étienne estime que la seconde réunion du comité scientifique, en février 2013²¹⁵, a été décisive, car il a pu rallier d'autres participants à son point de vue. Il explique que, durant cette réunion où les installations sont présentées, Eric Chahi, concepteur de jeux vidéo et membre du comité scientifique, pose de nombreuses questions sur la réalisation de celles-ci. Étienne se rappelle : « *C'est lui qui l'a dit, c'est même pas moi, il leur a dit : "mais vous ne pouvez pas le faire vous. Il faut que vous le fassiez faire par des studios externes qui connaissent"* ». Il poursuit : « *il appuyait sur tous les trucs qui faisaient mal. Et moi je me suis évidemment engouffré dans la brèche. C'est-à-dire, que dès le moment où il a commencé à dire ça. Tu vois, je faisais des gros yeux de... "Je vous l'ai dit". (...)* Et donc là, je dis : « *il va falloir que vous nous entendiez, parce que*

²¹⁵ Cette réunion du comité scientifique est la seule pour laquelle nous n'avons ni enregistrement ni transcription, malgré nos demandes répétées.

le comité scientifique dit la même chose que ce que moi je dis depuis des semaines" ». La légitimité que l'équipe accorde à Eric Chahi contribue en effet à appuyer la demande d'Étienne.

En effet, le jugement d'Eric Chahi est respecté, car on lui reconnaît une grande expertise de la conception des jeux vidéo. Un responsable de la DET commente : *« C'est quand même un mec qui a juste changé la face du jeu vidéo dans le monde. Donc c'est un pur et dur »*. Eric Chahi conçoit des jeux depuis les années 1980, et bon nombre d'entre eux ont connu un succès, tant critique que commercial. Par ailleurs, il figure dans beaucoup d'ouvrages sur l'histoire du jeu vidéo, est présenté comme l'une des figures de la *« french touch²¹⁶ »*, et une biographie lui est consacrée durant la période de conception de l'exposition. Enfin, il a été nommé chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres par le ministre de la Culture en 2006. Lorsque Étienne a des réticences, celles-ci peuvent être perçues comme de l'arrogance, ou comme une recherche de reconnaissance (*« il y avait 10 fois plus d'enjeux pour lui que pour Chahi. Donc je comprends très bien pourquoi il était comme ça. Si on faisait un truc foireux, sa réputation était niquée »*). Chahi, au contraire *« n'a rien à prouver »* et serait débarrassé de ces enjeux. Le point de vue de Chahi est entendu par l'équipe et c'est la connivence entre ces deux membres du comité scientifique qui partagent une même identité professionnelle, mais bénéficiant de niveau de légitimité différents, qui permet de valider la réalisation de cette installation par un studio de jeux vidéo. L'idée du flipper est en effet abandonnée. La conception de l'installation est confiée à une entreprise externe, le studio Pastagames. Celui-ci imagine les conditions dans lesquelles les usager·e·s interagissent, et adapte un jeu vidéo en cours de conception (*Pix the cat*) pour concevoir cette installation.

Les commissaires mettent en valeur des compétences « ludiques », qu'ils distinguent des compétences attribuées à l'équipe de la Cité des Sciences, comme le souligne Étienne : *« quand les dispositifs ont été confiés à des professionnels, c'est bien fait, parce que les mecs ont des compétences ludiques. Et du coup, ils savaient comment rendre ça fun en même temps, et comment le faire bien »*. C'est-à-dire que les concepteurs de jeux vidéo seraient les garants de la qualité des logiciels conçus et de leur capacité à susciter l'engagement des publics dans une attitude ludique.

Pour appuyer son propos, Étienne compare ces installations produites par des

²¹⁶ La « french touch » définit un ensemble de concepteurs, de jeux et de « valeurs » qui formerait une « identité française » de la conception de jeux vidéo. Voir chapitre 1.

« professionnels » disposant de « compétences ludiques » à une autre installation de l'exposition, *Nouveau Monde*. Étienne souligne que celle-ci « n'a pas été fait[e] par un game designer ». C'est une installation qui présente les principaux genres de jeux vidéo à travers des vidéos, des textes et des images que l'on manipule sur une grande table tactile. Mais ces contenus ne sont pas directement accessibles. Auparavant, les visiteurs doivent accomplir une série de mini-jeux. Cela leur permet de « débloquer » des contenus informationnels, qu'ils peuvent consulter, une fois la série de mini-jeux terminés. En d'autres termes, l'usage prévu se déroule en deux temps : une première phase de jeu, qui permet de déverrouiller l'accès à des contenus, puis une phase de consultation de ceux-ci. Ces deux phases sont relativement indépendantes l'une de l'autre. En effet, *Nouveau Monde* a d'abord été conçu comme une borne de consultation de contenus. C'est après avoir estimé que cette activité manquait de fantaisie que les membres de l'équipe ont décidé d'ajouter ce qu'ils nomment une « couche ludique ». Intégrée après la conception de l'installation et de ses principes de fonctionnement, la dimension ludique constitue une action supplémentaire et indépendante de la consultation des contenus.

À travers cet exemple, Étienne précise en quoi consisterait une « compétence ludique ». Dans *Nouveau Monde*, le jeu est un ajout : il se superpose à d'autres objectifs. Dans *En jeu et contre tout*, Étienne estime qu'il est au cœur de l'installation, car il est pris en compte dès les prémices de l'installation. Si l'on compare les deux installations, on peut émettre l'hypothèse que la « compétence ludique » que revendique Étienne consisterait à concevoir un jeu à propos d'une notion (comme l'immersion, dans le cas d'*En jeu et contre tout*), et non à créer un jeu pour accéder à un propos (comme dans le cas de *Nouveau Monde*, où le jeu entraîne l'accès aux contenus audiovisuels).

L'organisation du projet joue un rôle dans la mise en valeur de compétences spécifiques, différentes des compétences « techniques ». En effet, pour confier la réalisation d'un objet à un prestataire spécifique, et ne pas passer par le système de l'appel d'offres, il faut justifier que celui-ci dispose de compétences originales et uniques. Philippe explique que les appels d'offres permettent de trouver « un prestataire qui n'a pas forcément une originalité folle. Simplement, il a un savoir technique ». Ceux-ci sont des « prestataires techniques ». Or, l'équipe contacte des studios de jeux vidéo lorsqu'elle cherche « un savoir-faire... vidéoludique » : « il a fallu qu'on identifie des gens qui avaient un savoir-faire unique, pas remplaçable. Donc Pastagames, parce qu'ils avaient un jeu sur lequel ils travaillaient, mais qui était très, très proche de ce qu'on voulait faire. Donc il y avait une plus-value, là, que personne d'autre n'avait », explique Philippe. Au sein de l'équipe, les « compétences

ludiques » servent à revendiquer la conception d'une installation par des concepteurs de jeux vidéo. Vis-à-vis de l'organisation de la Cité des Sciences, celles-ci justifient le recours à un processus de conception qui ne suit pas les méthodes habituelles de recrutement des prestataires, dans le réseau habituel constitué par ce *personnel de renfort*. Dans le même temps, cette justification renforce la dimension « *unique* » des compétences attribuées aux concepteurs de jeux vidéo, en opposition aux concepteurs multimédia et des prestataires habituels de la Cité des Sciences, qui ne disposeraient que d'un « *savoir-faire technique* », par là même « *remplaçable* ».

Fin février 2013, l'attribution de la conception d'*En jeu et contre tout* au studio Pastagames est très durement vécue par Mehdi. Il demeure chargé du suivi de la production, mais n'assure plus sa réalisation. En entretien, il explique que c'est justement le fait d'avoir « *la maîtrise de tout le process* » et de « *fai[re] les éléments quasiment de l'idée jusqu'au produit fini* » qui l'intéresse. Privé de la réalisation, il est alors privé de l'activité qui repose selon lui sur la « *créativité* » du concepteur et sa capacité à « *innover* ».

À peine deux mois plus tard, lorsque *Avatar* fait lui aussi l'objet d'une opposition de la part des commissaires, qui souhaitent en modifier le support logiciel, cela réactive les tensions. Renaud et Mehdi s'estiment tous deux blessés par ce qu'ils estiment être un profond manque de confiance de la part des commissaires scientifiques. C'est-à-dire que ces derniers ne leur reconnaissent pas la légitimité qu'ils revendiquent. En effet, dans son message qui oppose les « *vrais jeux* » aux installations conçus par les employés de la Cité des Sciences, Étienne évoque à la fois *Avatar*, géré par Renaud, et *Gagnez la sortie*, géré et fortement investi par Mehdi²¹⁷.

En remplaçant le flipper de Mehdi par le jeu d'un studio de jeux vidéo, les commissaires scientifiques ont obtenu gain de cause à la suite d'un conflit majeur qui menaçait la cohésion de l'équipe. Après la réunion du comité scientifique qui a mené à ce changement, Étienne estime que « *ça a été la boîte noire pour nous, quasiment jusqu'au moment où l'expo était prête* ». Il poursuit : « *on n'a pas été invités du tout à faire partie du processus de fabrication et d'implémentation, au final. Et ça pour moi c'était extrêmement problématique* ». Il explique : « *il y a plein de choses qui se passent pendant l'implémentation. Tu te rends compte de plein de choses. Et il y a beaucoup, une grosse partie de la bataille, se joue à ce moment-là* ». Étienne représente le processus de conception comme une « *bataille* », dont le moment le plus critique serait « *l'implémentation* », un anglicisme très usité en

²¹⁷ On notera d'ailleurs que l'un des univers de jeu de *Gagnez la Sortie* est un flipper numérique.

informatique pour désigner la mise en œuvre d'un programme, c'est-à-dire son développement à partir du cahier des charges. Ici, le terme définit également la phase d'intégration des logiciels dans les installations de l'exposition, moment où sont finalisées les modalités d'interaction. En d'autres termes, une partie de cette « bataille » se jouerait donc dans « l'espace test » décrit au chapitre 4, où les activités de paramétrage et de finalisation des installations s'étendent entre mars et août 2013, espace conçu et contrôlé par les concepteurs multimédia.

La présence des commissaires scientifiques dans cet espace représentait en effet de potentielles nouvelles « batailles » autour des installations. Pour *Avatar*, Philippe doit concilier la volonté des commissaires scientifiques et celle de l'équipe interne, alors que leurs relations sont déjà fragilisées, et que l'équipe se compose d'employés avec qui Philippe collabore depuis longtemps et doit continuer à coopérer après cette exposition.

Philippe adopte une stratégie similaire à celle d'Étienne et de Thomas, qui consiste à définir les expertises nécessaires à la conception des installations. À l'expertise ludique mise en valeur par Thomas et Étienne s'oppose une expertise du cadre d'usage dans lequel les actions des visiteurs prendront place et à ses contraintes spécifiques. Ce qui importe, ce n'est plus la capacité à concevoir une installation ludique, mais la connaissance du cadre dans lequel son usage va s'inscrire. On retrouve ici le fait que le jeu vidéo est détourné de son contexte d'usage initial et adapté au cadre muséal. Ce n'est donc plus l'expertise de la conception d'un jeu vidéo, pour un cadre privé et domestique, qui importe. C'est au contraire la connaissance du cadre dans lequel il est adapté qui doit primer.

2. Une expertise liée au cadre d'usage muséal

Dans un entretien, Stéphane, le responsable de la DET revient sur son arrivée à la Cité des Sciences. Alors qu'il avait préalablement travaillé dans le domaine du jeu vidéo, il décrit sa première réaction face aux installations interactives : « *Mais qu'est-ce que c'est que ces jeux vidéo tous pourris ?* Enfin tu vois toutes les installations multimédias, et tout. J'ai dit : mais c'est... C'est navrant parce que nous, on était tellement habitués à faire des trucs quand même... pointus ». En comparaison aux jeux qu'il concevait auparavant, il trouve les installations de piètre qualité. Il précise ensuite qu'il a ensuite compris d'où venaient ces différences, en s'intéressant au contexte dans lequel sont montrées ces installations :

J'ai compris qu'on ne peut pas faire trop intéressant sinon les gens squattent devant. Et tu as un problème de flux. Donc il faut accrocher. Il faut être pédagogue, mais ne pas non

plus faire un jeu avec un système de score par exemple. C'est la question que j'ai posée : « pourquoi on ne fait pas un score ? Sur n'importe quelle installation ? » Bah parce que c'est contre-productif. Ce n'est pas ce qu'on veut. Et surtout quand j'ai vu pour quel pognon on faisait ça, enfin tu vois Mehdi par exemple, une fois que j'ai compris qu'il arrivait à monter des trucs comme ça pour 20 000 €... Enfin moi, 20 000 €, on en faisait un quart des graph' de ce qu'il y avait là-dedans. Donc voilà c'est une autre économie.

Celui-ci énonce les nombreuses caractéristiques qui distingueraient les jeux vidéo des installations de la Cité des Sciences. Premièrement, ceux-ci se trouvent dans des espaces fortement fréquentés et dans lesquels les visiteu·r·se·s ne passent qu'un temps limité. Le temps d'usage ne peut donc pas être trop long. Deuxièmement, les installations sont rattachées à des objectifs pédagogiques, que nous avons déjà énoncés. Troisièmement, le système de score, c'est-à-dire l'accumulation de points pour gagner ou être classé premier est proscrit, alors qu'il est très courant dans les jeux vidéo du commerce. D'une part en raison de sa dimension compétitive et discriminante, qui classe les joueu·r·se·s selon leurs habiletés et définit des gagnant·e·s et des perdant·e·s. D'autre part, car les concepteurs estiment que cela pousserait le public à recommencer pour réaliser un meilleur score que la fois précédente. Ce qui conduirait à des files d'attente plus importantes. Enfin, c'est surtout le budget qui est mis en exergue et qui semble différencier les jeux du commerce et les installations interactives. En résumé, jeux vidéo et installations interactives de la Cité des Sciences ne pourraient être comparés, car les budgets et le temps de réalisation de ces dernières sont beaucoup plus restreints, et qu'elles doivent répondre à un ensemble de contraintes et d'objectifs spécifiques. C'est sur cet ensemble de contraintes et d'objectifs que l'équipe s'appuie pour revendiquer la primauté du cadre d'usage sur l'expertise des concepteurs de jeux vidéo.

Après les mails envoyés par Étienne et Thomas en mai 2013, un rendez-vous téléphonique a lieu entre eux et Philippe, auquel nous n'avons pas eu accès. « *Une discussion très dure* », commente l'un d'eux. À la suite de cette discussion, Philippe adresse un nouvel e-mail aux commissaires scientifiques, qui permet de donner la parole aux concepteurs multimédia. Philippe met en exergue leur ressenti par rapport aux remarques des commissaires scientifiques. La remise en cause de leur expertise et de leurs compétences les affecte. Dans ce courrier, Philippe justifie les choix qu'il a opérés quant aux installations mises en débat.

Concernant l'installation supprimée présentant des jeux réalisés par des amateurs lors de

concours de conception, c'est cette fois la spécificité de ces jeux créés en 48 ou 72h qui est pointée. Ces jeux « *buggués* » ne pourraient pas fonctionner de manière autonome durant des journées entières. Leur statut de prototype les rendrait « *inexploitables* » car « *non fiables* ». Le prix que coûterait cette installation (refusée pour des raisons budgétaires) est justifié par la nécessité de vérifier régulièrement les jeux et d'y installer des protocoles automatiques de démarrage le matin et de fermeture le soir. Pour les employés de la Cité des Sciences, il est en effet important de définir les spécificités des objets qu'ils produisent, afin d'en souligner les différences avec les jeux vidéo. Pour en rester les principaux producteurs, ils valorisent une expertise spécifique, qui ne serait pas détenue par les concepteurs de jeux vidéo. En d'autres termes, en définissant le cadre d'usage des objets, les concepteurs multimédia se définissent à nouveau comme les détenteurs des savoirs et savoir-faire nécessaires à leur conception. En entretien, Mehdi souligne ce qui pour lui, distingue les jeux vidéo des installations que l'on trouve dans l'exposition :

C'est précisément parce que c'est des jeux que parfois on s'accommode de petits bugs [...] et ils ne buggent pas tout le temps, parce qu'ils ne sont pas utilisés pendant 12 heures ou 10 heures d'affilée. Ce qui est le contexte muséal. Le contexte muséal, il n'impose pas simplement l'affordance ou l'autonomie des dispositifs. Il impose aussi que ces éléments soient fiables techniquement. Ça veut dire qu'il n'y a personne qui relance en principe. Ça doit tourner tout seul sans bug.

C'est ici en opposant les « *bugs* » et les aléas techniques des jeux à l'autonomie et l'exigence d'une exposition que les jeux vidéo produits pour un autre contexte sont disqualifiés. À propos de la nature des objets produits pour *Jeu Vidéo l'Expo*, Philippe explique : « *Là, personne ne s'entendait sur la définition. C'est très clair que Étienne, il avait sa définition du jeu, tout à fait légitime dans le cadre de son métier, mais qui... Qui ne fonctionnait pas dans le cadre d'une expo* ». Philippe poursuit :

Leur expliquer c'était compliqué parce qu'on les a invités à venir voir ce qu'étaient nos expositions. Ce que c'était qu'un multimédia d'exposition. Comment ça fonctionnait. Ils ont un peu traîné les pieds avant de venir voir. Ils étaient sûrs d'une certaine manière... « Un jeu, c'est comme ça ! » Oui d'accord. Mais pas dans une expo. Les expos, ce n'est pas comme ça. Il faut tout réinventer.

Plutôt que de poursuivre le débat sur la nature de l'objet, c'est donc le cadre d'usage pour lequel il est produit qui devient déterminant pour distinguer les jeux et les installations de l'exposition. Ces distinctions redonnent du pouvoir aux concepteurs multimédia, en tant qu'experts du cadre d'usage final. C'est d'ailleurs un rôle qu'adopte de plus en plus Mehdi au cours de l'exposition. Concernant le dispositif dont la production est assurée par

Pastagames, il devient le médiateur des contraintes et des spécificités liées au contexte de la visite muséale. Au cours des deux entretiens que je réalise avec lui, il prend soin de me donner d'abord rendez-vous dans la Cité des Sciences et tient à me présenter ses différentes réalisations pour que j'en comprenne les enjeux. Lors d'un entretien en février 2014, il me fait visiter la Cité des Enfants. Mehdi est en effet très attaché au contexte dans lequel il travaille et pour lequel il produit ces installations. Durant une heure, nous observons les enfants utiliser les dispositifs qu'il a conçus et pour lesquels il m'explique à la fois ses partis-pris et les contraintes inhérentes à l'espace et aux activités des publics.

Les contraintes de l'installation *Tabletteland*, composée de tablettes tactiles, peuvent par exemple nous aider à comprendre les conflits que celles-ci peuvent faire émerger. Agnès explique :

On ne pouvait pas utiliser d'applications IOS. Étienne ne comprenait pas. On avait beau lui expliquer que pour une utilisation en exposition, on avait besoin de contrôler le système. Et que ça n'était pas possible avec des iPad. Il ne comprenait pas parce que ça nous privait d'un certain nombre de jeux très intéressants. Sauf que le résultat, ça aurait été que les gens auraient sans arrêt eu des écrans qui les sortaient du système, et ils n'auraient pas pu accéder au jeu. Là, on avait vraiment une forme d'incompréhension où la DET avait eu raison de s'affirmer. On a pu le maintenir parce que de toute façon il n'y avait pas d'autre solution

Dans le contexte de l'exposition, les iPad ne peuvent être utilisés, car leur système d'exploitation les rend impossibles à détourner et à contrôler. Or, les concepteurs multimédia souhaitent apporter des modifications au système d'exploitation et aux applications, de façon à ce que les publics ne puissent pas détourner les tablettes tactiles de l'usage prévu²¹⁸. Les tablettes tactiles qui fonctionnent grâce au système d'exploitation Android sont préférées. Il est en effet plus facile d'y apporter des modifications logicielles. Mais les jeux vidéo proposés pour les iPad sont plus nombreux. Les jeux qu'Étienne souhaite mettre en valeur sont disponibles sur cette plateforme, et non sous Android. Les concepteurs multimédia ont cette fois eu gain de cause, car la contrainte ne semblait pas pouvoir être remise en cause.

En déplaçant la question de la définition des objets vers celle du cadre d'usage et de ses contraintes, les membres de l'équipe sont à nouveau les experts capables de proposer des solutions. Comme l'explique Philippe dans son courrier officiel, les « propositions

²¹⁸ Par exemple, dans *Jeu Vidéo l'Expo*, une interface sur les tablettes tactiles présente les quelques jeux disponibles, que le public peut choisir. En revanche, il ne peut pas « quitter » l'application pour utiliser d'autres fonctionnalités de la tablette.

scientifiques » de Thomas et d'Étienne doivent se faire en accord avec les « *solutions muséographiques* » proposées en interne. Cette définition des champs de compétences permet de conserver deux domaines d'action dans l'équipe interne : les décisions budgétaires et la production des dispositifs.

Pour Étienne, la demande d'accès au budget avait pour but d'obtenir la capacité d'action et l'autorité nécessaire pour supprimer des éléments et les remplacer par d'autres, plutôt que de modifier l'existant. Or, c'est en raison du contexte d'usage final des installations que l'accès au budget est refusé : pour comprendre les arbitrages qui sont faits et les coûts estimés, il faut connaître les contraintes de l'espace et de la visite muséale. De même, la production des dispositifs est maintenue hors du regard des commissaires²¹⁹. L'expertise du cadre d'usage, matériellement situé dans les espaces où se déploient les identités professionnelles des acteurs, permet donc de conserver certaines habitudes et processus de production en « *boîte noire* », et de ne pas les rendre visibles à des acteurs d'autres mondes sociaux en s'appuyant sur une absence de compréhension des enjeux sous-jacents.

²¹⁹ Après la réunion du mois de mai, Thomas a été invité une fois durant l'été 2013 à venir découvrir avec le reste de l'équipe les prototypes, déjà fort avancés, des installations interactives de l'exposition.

V. La « réécriture » pour accompagner l'usage

Si certains espaces demeurent clos pour les commissaires scientifiques, il faut cependant qu'ils disposent d'une marge d'action concernant *Avatar*. Le courrier de Philippe cherche également à préciser l'apport des commissaires. Il dresse la liste des dispositifs pour lesquels il estime que les commissaires scientifiques ont eu un rôle prépondérant : rédaction des textes accompagnant l'installation, choix des contenus audiovisuels, de certains jeux vidéo présentés dans l'exposition ou des objets des vitrines, idées et concepts à la base de tel ou tel dispositif... Philippe veille également à rappeler la présence des thématiques chères aux commissaires scientifiques. Comparée au rôle de consultation habituel des commissaires scientifiques, cette énumération permet de noter le rôle qu'Étienne et Thomas ont déjà joué dans l'exposition, et de souligner l'importance de leur implication, tout en insistant sur le fait que désormais, les modifications demandées doivent être mineures, et se concentrer sur « *le propos* ».

Concernant plus précisément *Avatar*, Philippe fait le point sur les modifications que l'équipe peut apporter : l'écriture de textes accompagnant l'usage pourrait rendre le propos plus explicite. Quant à la modification du logiciel, le type de jeu ne changera pas et l'équipe conserve le jeu de surf, conçu pour le corps des usager·e·s. En revanche, il propose une augmentation de la difficulté sous deux conditions : la nécessité du dispositif de « *rester jouable* » pour ne pas mener à « *un échec systématique* » et « *ne pas mettre en danger la sécurité physique* » des visiteu·r·se·s. Pour appuyer cette solution, Philippe rappelle que la marge de manœuvre réduite en raison du temps restant. Il distingue l'apport des commissaires, c'est-à-dire les « *propositions scientifiques* », et l'apport de l'équipe interne, les « *solutions muséographiques* » qui, aujourd'hui, sont prépondérantes. Il demande que les premières soient faites en accord avec les secondes.

Quelques mois plus tard, lorsque l'exposition ouvre ses portes, on peut découvrir l'installation *Avatar* dans sa forme finale (*encadré n° 6*). Avant que la partie ne débute, un texte d'introduction est projeté et indique aux visiteu·r·se·s que les avatars sont en grève : ils sont invités à la remplacer. À la fin de la partie, une voix off commente « *Alors, pas trop fatigué ? Prêt à recommencer ? Quand c'est l'avatar qui bouge, on fatigue moins et on peut enchaîner les parties ! Lui, il est réellement indestructible !* » et insiste sur l'intérêt de l'avatar.

À côté de l'installation, le texte présentant le dispositif indique :

Dans l'immense majorité des jeux vidéo, le joueur intervient par le biais d'un avatar. Il prend plaisir à s'incarner dans un corps plus puissant, plus agile, plus résistant à toutes les épreuves. En même temps, cet intermédiaire évite au joueur d'engager son propre corps. Si nous pouvions interagir directement, notre immersion serait-elle plus complète et naturelle ? Peut-on se passer du corps à distance qu'est l'avatar ?

C'est donc avant tout par l'écriture de textes d'accompagnement qui qualifient l'interaction du public avec l'installation qu'une solution a été trouvée. En effet, les changements au sein même du logiciel sont minimes et il est difficile de les évaluer²²⁰. On peut cependant noter que d'une part, le rythme n'est pas l'élément le plus important, les documents de présentation indiquent : « *il ne s'agit pas d'une course de vitesse, mais de chorégraphie et d'habileté à contourner les pièges*²²¹ ». Le temps de jeu, restreint à trois minutes, modère quant à lui la fatigue des visiteurs, qui devait les pousser à abandonner. Enfin, l'installation est explicitement présentée comme conçue pour le corps du public, qui « *s'inspire des jeux désormais classiques. Chaque joueur voit, projeté devant lui, des pictogrammes qui lui indiquent les positions à prendre, il joue avec tout son corps, sans autre dispositif de contrôle*²²² ». Le changement par rapport à ces jeux viendrait, selon la présentation, du fait que l'installation propose ici une vue subjective, et qu'aucune silhouette ne représente le visiteur à l'écran. Pour résumer, le jeu basé sur la mise en scène du corps a été conservé et conçu pour être, selon ses concepteurs, « *jouable* ». Ce sont avant tout les textes qui l'accompagnent qui ont fait l'objet d'une modification. Interrogé quelques mois après l'ouverture de l'exposition sur l'issue du conflit autour d'*Avatar*, Renaud revient sur sa volonté de ne pas faire quelque chose qui « *dégoûterait* » le public en le fatiguant et en le faisant échouer. Si la modification logicielle lui semblait « *totale-ment idiot[e]* », au contraire, la modification textuelle lui convient :

Le message si tu veux, on l'a glissé en fin en disant : "ah tu n'es pas trop fatigué ? Ouais. C'est dur la vie d'un avatar". OK très bien. Enfin ça, je pouvais le glisser si tu veux quelque part. Mais pousser vraiment le message à l'extrême, à la fin, il n'y avait plus personne qui l'aurait essayé. Donc je pense que la mission aurait échoué.

Renaud aurait préféré un texte « *plus immersif* » indiquant au public qu'il se trouve sur une « *plage paradisiaque* » et l'invitant à « *prendre la vague* ». Mais comme l'installation ne subit pas de modifications logicielles, il accepte de ne pas participer à la rédaction des

²²⁰ Lorsque le conflit émerge au cours de la conception, aucun prototype de l'installation n'est visible ni achevé. Il nous est donc impossible de comparer deux versions d'un même logiciel.

²²¹ *Jeu Vidéo l'Expo : l'album de l'exposition*, Paris, La Martinière, p. 23.

²²² *Ibid.*

textes qui l'accompagnent, pour « *faire passer la pilule* ». Le message seul, sans modification de l'objet technique peut, être « *gliss[é] quelque part* ».

Lors de l'entretien avec Thomas, il emploie le plus souvent les termes « *réécrire* » et « *réécriture* » pour qualifier son activité en tant que commissaire scientifique. Il explique :

On voit resurgir des projets qu'on croyait enterrés, avec lesquels on n'est pas d'accord, et qu'on réécrit... On réécrit, parce que c'est vraiment ça, à la dernière minute, parce qu'on se dit : "non ce n'est pas le sens qu'on voulait véhiculer" (...) On se bagarre. Et on fait de la réécriture. Réécriture c'est-à-dire qu'on rajoute des lignes dans le texte. On essaye de modifier comme on peut un projet qui est déjà super engagé (...) c'est typique du boulot qu'on a fait, de modifier le sens d'un certain nombre de dispositifs.

Thomas et Étienne réécrivent les cartels, consignes et tous les textes, imprimés ou prononcés par une *voix off* dans l'exposition. Pour s'entendre sur *Avatar*, la conception a été divisée, tant au niveau des activités que des espaces. Selon Thomas il existerait une séparation « *entre les discours que l'expo était censée porter, et la réalisation de dispositifs eux-mêmes* » et c'est par la réécriture qu'il essaye de « *combler le gap* ». Dans l'espace test, Renaud suit le projet au côté des prestataires retenus pour créer le logiciel de jeu et son environnement matériel. En dehors de la Cité des Sciences, la plupart du temps en communiquant par e-mail, les commissaires ont rédigé les textes qui doivent préciser le sens de l'usage de cette installation.

L'activité éditoriale et, plus précisément, l'activité d'écriture et de réécriture constituent l'activité principale des commissaires scientifiques et leur champ d'action. Il est intéressant de noter à cette occasion que, si les concepteurs multimédia se sont dotés d'un espace test pour assurer leur autonomie, les commissaires scientifiques sont eux aussi parvenus à assurer des activités où ils conservent l'autorité. Ils se sont en effet reportés sur la production d'un ouvrage accompagnant la sortie de l'exposition. Au contraire de *l'album de l'exposition*, un livret fin et souple de 64 pages coûtant 9 €, reprenant textes et visuels des installations, *la Fabrique des jeux vidéo : au cœur du gameplay*, est un épais ouvrage de 200 pages, de 31 cm x 24 cm à la couverture cartonnée, vendu 35 €. En tant que codirecteurs de l'ouvrage, cette activité leur permet à leur tour d'être les chefs de projet d'un élément de l'exposition, et de mobiliser leurs propres réseaux de connaissances, chercheurs et journalistes, qui participent à la production d'un ouvrage, dont les contenus et les connaissances sont largement indépendants des contenus de l'exposition.

Conclusion du Chapitre 5

L'adaptation du jeu vidéo au cadre muséal suppose la conception d'installations qui privilégient certains usages et significations. De nombreux individus aux identités professionnelles variées participent à leur conception, mais ne partagent pas toujours les mêmes points de vue et développent des définitions concurrentes d'une même installation ou d'une activité. L'organisation sociale du projet est sans cesse remise en cause et renégociée, et façonne la production des installations interactives.

Les négociations portent sur les expertises attribuées aux acteurs et leur importance pour la conception des installations, qui confère ou non la légitimité à les modifier. L'équipe met en valeur la connaissance du cadre d'usage final, c'est-à-dire des espaces matériels spécifiques de la CSI et des usages qui y auraient cours. Cela s'oppose aux « *compétences ludiques* », capacité à concevoir un objet technique qui privilégie l'attitude ludique, que des acteurs externes à la CSI, comme les *game designers*, mettent en valeur. La mise en *boîte noire* d'activités entretient cette répartition, comme la gestion du budget et l'arbitrage entre les différentes possibilités qu'il offre. Il en va de même pour l'accès aux documents qui indiquent aux prestataires les objets techniques à produire. Malgré l'inaccessibilité de lieux et de documents, la « *marge de manœuvre* » que représente la « *réécriture* » assure la coopération des commissaires scientifiques. Faute d'accès à la modification directe des installations, la réécriture apparaît comme une activité pour les modifier à la marge.

Par la rédaction de textes, consignes et catalogues, les commissaires scientifiques cherchent en effet à modifier les scripts produits par les concepteurs, et à privilégier d'autres significations. Les *scripts d'usages* sont l'objet de dé-descriptions et d'appropriation par les utilisateurs (Akrich, 2006). Mais au cours de la conception, ils sont également l'enjeu d'une *lutte sémiotique* (Hall, 1994) portant sur la signification des objets produits.

Les problématiques organisationnelles jouent un rôle dans la conception matérielle des objets, et interviennent également dans la représentation des publics au cours de la conception et dans les « *postures de visite* » privilégiées. C'est cette articulation entre l'organisation sociale du projet et la représentation de figures d'utilisateur-s que le prochain chapitre interroge.

CHAPITRE 6

La construction mutuelle des rapports sociaux de genre et de la matérialité de l'exposition

Ce chapitre part du constat que des figures de visiteu·r·se·s apparaissent au cours de la conception, et reposent sur des compétences techniques et des identités de genre différentes. Deux postures d'usage sont convoquées par les membres de l'équipe : l'une basée sur l'action et l'interaction avec les objets techniques, l'autre sur l'observation et la lecture. Cette répartition des activités recoupe les compétences attribuées respectivement aux « *joueurs* » et aux « *non-joueurs* » ou « *néophytes* ». Or, ces figures sont également genrées. Les activités de lecture et d'observation sont associées à une incompetence technique, construite comme féminine et, en creux, l'aisance corporelle et la maîtrise technique qui accompagnent l'usage des objets techniques sont attribuées par défaut à une identité de genre masculine, ici entendue comme universelle. Alors qu'un public familial est imaginé par les membres de l'équipe, ces deux figures sont construites comme complémentaires au sein d'un seul et même script de visite muséale : la visite en famille ou en couple, hétérosexuel, où les rôles se répartissent selon les habiletés techniques, les motivations de visite et les identités de genre. Ce chapitre s'interroge sur le rôle de la production technique et matérielle de l'exposition dans la construction de rapports sociaux de genre, et plus spécifiquement sur la manière dont l'un et l'autre se construisent mutuellement. Pour cela, nous étudions le rapport entre genre et technique au cours de la conception et notamment l'occultation de la question du genre lors de la production des installations interactives. Nous verrons comment cette organisation aboutit à la construction dichotomique de deux usager·e·s aux identités et compétences différenciées.

Pour cela le concept de marquage social peut nous venir en aide. Dérivés de la linguistique, les termes *marqué* et *non marqué* permettent d'étudier des paires de phonèmes où un élément est accentué de manière active, tandis que l'autre, non marqué, est défini de

manière passive (Brekhus, 2005). Wayne Brekhus et Richard Dyer emploient ces termes pour penser le marquage social des individus comme un processus relationnel. Certaines catégories de l'identité apparaissent « non marquées », c'est-à-dire qu'elles demeurent non remarquées, invisibles et par là même, considérées comme universelles : c'est la catégorie à laquelle tout le monde appartient par défaut, tant qu'un individu n'est pas marqué comme différent. C'est le cas de l'identité de genre masculine ou encore de la blancheur étudiée par Dyer (1997).

A contrario, les catégories « marquées » définissent, en creux, et par opposition à ce qui est non marqué, le différent, l'anormal. Le non marqué dépend du marqué pour construire son statut de catégorie par défaut, comme une absence de différence : les individus non marqués sont considérés comme « "juste" humains²²³ », sans spécificités liées à un groupe social. Dans le cas du genre, cette catégorisation repose sur un modèle binaire de la perception sociale où les femmes sont marquées (genrées) et les hommes non marqués (non genrés). Aussi, Brekhus remarque, comme Judith Butler (2005), que la sociologie du genre est circonscrite à « l'étude des femmes (la catégorie "genrée" marquée)²²⁴ », ce qui attribue aux hommes des qualités universelles et abstraites. Pour éviter la production de « ghettos épistémologiques », Brekhus propose une sociologie du non marqué, analysant « des aspects ordinaires et politiquement non saillants²²⁵ » de la vie sociale. Pour notre étude, cela consiste en une analyse de ce qu'implique concrètement la conception d'une exposition « *pour tout le monde* ». Il s'agit de ne pas considérer de manière exclusive l'inclusion des femmes, mais de prendre en compte la dimension relationnelle des rapports sociaux, et les interactions dans lesquelles ils se construisent.

Cela nous amène à interroger les modes de production et de maintien d'une **masculinité hégémonique**. Selon Raewyn Connell, la masculinité hégémonique consiste en des « configurations de pratiques (c'est-à-dire de ce qui est fait, et pas simplement d'un ensemble d'attentes, ou d'une "identité")²²⁶ », structurées par des rapports de genre. C'est une forme de masculinité parmi d'autres, mais privilégiée et articulée aux représentations du pouvoir : elle « correspond à la façon la plus reconnue d'être un homme²²⁷ ». C'est un ensemble de pratiques qui construit la position sociale des hommes exprimant cette

²²³ Richard Dyer, *White : essays on race and culture*, Routledge, 1997, p.10.

²²⁴ Wayne Brekhus, « Une sociologie de "l'invisibilité" : réorienter notre regard », *Réseaux*, vol.1, n°129-130, 2005, p.253.

²²⁵ *Ibid.*, p.261.

²²⁶ Raewyn Connell et James Messerschmidt, « Faut-il repenser le concept de masculinité hégémonique ? », *Terrains & travaux*, vol.2, n°27, 2015, p.155.

²²⁷ *Ibid.*

masculinité et maintient la position subordonnée des femmes et d'autres masculinités.

La dimension corporelle de ces pratiques est centrale. L'identité de genre est une construction performative, c'est-à-dire une construction sociale qui s'effectue par des comportements, gestes, attitudes et postures, qu'un individu accomplit et dont la répétition constante forme l'identité de genre (Butler, 2009). En d'autres termes, la répétition des pratiques du corps institue le genre. La matérialité des corps n'est donc pas une donnée naturelle et irrévocable, mais au contraire comme un élément qui participe de la construction mutuelle des corps et de l'identité de genre. Le genre est donc à la fois le système producteur des corps et le résultat de ce système. Certains corps et styles corporels (blancs, masculins, hétérosexuels) sont valorisés par les normes sociales et culturelles et demeurent ainsi non marqués. D'autres sont produits comme différents, abjects, rejetés et sont ainsi marqués par la différence. Encore une fois, l'identité des corps non marqués se fait par défaut, en opposition aux corps désignés différents (marqués). Cela permet d'analyser les activités de conception qui inscrivent dans les objets un style corporel et des compétences associés à une **masculinité hégémonique** caractérisée par le charisme, l'aisance corporelle ou encore la maîtrise technique.

Ce concept permet aussi de souligner le caractère genré des lieux de travail et de leur organisation sociale. Dans trois enquêtes réalisées en Europe, Cynthia Cockburn étudie la manière dont les cultures technologiques et managériales, masculines, des entreprises et de leurs dirigeants façonnent les conditions de travail des femmes : l'auteure montre comment les rapports sociaux de genre et les conditions de travail des femmes se construisent mutuellement au sein des organisations. Dans *Brothers* (1983), elle s'intéresse à l'introduction de l'informatique dans l'imprimerie, qui rend caducs les savoir-faire techniques des hommes et l'image du « bon » travailleur, qui reposent sur une expression hégémonique de la masculinité (force physique, métaux durs, saleté...) et maintenaient les femmes à l'écart. L'activité évolue d'une composition typographique avec des morceaux de plombs à une photocomposition utilisant un petit écran et un clavier (celui des dactylographes). En étudiant les contradictions vécues par ces employés masculins confrontés aux changements techniques, l'auteure montre comment des habiletés techniques sont étroitement liées à une identité de genre masculine et décrit ces compétences techniques comme « une arme de genre²²⁸ ». En effet, comme l'auteure le montre dans *Machinery of dominance* (1985), les technologies jouent un rôle dans la division sociale et genrée du travail. Les employés masculins se sont approprié certaines

²²⁸ Cynthia Cockburn, *Brothers : male dominance and technological change*, Macmillan, 1983, p.116.

techniques et possèdent les savoir-faire qui leur confèrent des compétences qui requalifient leur travail. Cette articulation entre compétences techniques et identité de genre conduit à genrer les emplois qualifiés (masculins) et non qualifiés (féminins), ce qui participe à un processus social d'exclusion des femmes sur les lieux de travail. Enfin, dans *In the way of Women* (1991), elle s'intéresse aux stratégies de résistance, voire de sabotage, qu'empruntent les employés masculins vis-à-vis des politiques de parité, de diversité et d'égalité des chances, perçues comme menaçantes et injustes. Elle souligne également que ces politiques renforcent l'inscription des femmes salariées dans des rôles domestiques, conjugaux et maternels. Tous les groupes sociaux minoritaires étudiés par Cockburn partagent une régularité : leur « différence » est définie en opposition à la culture hégémonique blanche et masculine qui imprègne les processus organisationnels. Nous retenons donc la nécessité d'étudier l'ensemble des processus de conception, et de ne pas nous concentrer uniquement sur les espaces et activités qui mobilisent les femmes. Cela passe notamment par une analyse plus générale de la répartition des tâches déjà observées, pour comprendre cette fois comment s'opère la construction mutuelle des installations interactives et des rapports sociaux de genre : pour cela, il nous faut donc articuler l'étude de la représentation des usager-e-s au cours de la conception, avec les rapports sociaux de genre qui façonnent ces processus et leur organisation.

Pour cela, nous employons les concepts de *script* (Akrich, 2013a) et de *script de genre* (Van Oost, 2003), que nous avons définis dans l'introduction de la thèse et qui permettent d'étudier l'articulation entre les représentations, genrées, que les concepteurs mobilisent et la conception des objets techniques. Dans l'exposition qui nous intéresse, les activités observées et les discours et représentations recueillis construisent un script de visite conjugale ou familiale, composée au moins d'un homme et d'une femme. Alors que les études féministes des sciences et techniques ont souligné la manière dont le script organise les relations entre l'humain et l'objet, notre enquête nous permet de prendre en compte la manière dont celui-ci propose une relation entre les individus, en proposant une organisation de la visite et une répartition des activités et compétences entre les visiteur-r-se-s. Le script de la visite entre proches que nous étudions définit autant les relations entre un individu et les objets techniques, que les relations entre les individus d'un même groupe, ainsi que la manière dont les objets de l'exposition servent de support aux sociabilités du groupe. Nous nous intéresserons à la manière dont les membres de l'équipe conçoivent l'exposition et ses objets techniques de façon à mettre en relation différents visiteurs, tout en les classant dans des catégories mutuellement exclusives.

Afin de saisir au mieux les rapports de genre à l'œuvre dans les usages observés tout au long des visites de *Jeu Vidéo l'Expo*, il nous paraît important de revenir tout d'abord sur le contexte dans lequel ces objets techniques ont été produits. Dans son étude de la conception et de la distribution du four à micro-ondes en Angleterre, Cockburn étudie le processus de reconfiguration d'un objet technique et les identités de genre que les concepteurs cherchent à privilégier à travers la conception matérielle. Imaginé par et pour des hommes, le four à micro-ondes est conçu et diffusé de manière à l'éloigner le plus possible de la sphère domestique et privée, perçue comme peu intéressante et ne mobilisant pas de compétences spécifiques. L'objet met en visibilité les technologies de pointe utilisées et les compétences techniques nécessaires à son usage. Il est ensuite reconfiguré pour cibler les femmes. Un mode d'emploi censé traduire le langage des ingénieurs en un langage compréhensible pour cette cible est ajouté. L'objet est modifié, cette fois à partir d'une représentation d'une usagère sans compétence technique : les éléments techniques sont dissimulés par une interface matérielle simplifiée. Cockburn montre que les problématiques organisationnelles façonnent ces rapports de pouvoir. Si ces éléments ne déterminent pas totalement les usager·e·s ni les usages, ils participent à produire les technologies et les compétences que les usager·e·s sont invités à utiliser.

Dans son étude d'un service public multimédia en ligne créé à Amsterdam (Oudshoorn, et al., 2004), Nelly Oudshoorn montre comment, malgré l'objectif de concevoir un service « *pour tout le monde* », sans compétence technique préalable, celui-ci vise un usager partageant les mêmes goûts et compétences que les concepteurs. L'objet final est majoritairement utilisé par de jeunes hommes fortement diplômés et possédant des compétences techniques, et ne compte que 9 % d'utilisatrices. Parmi d'autres facteurs, organisationnels et financiers, Nelly Oudshoorn souligne que la priorité peu à peu donnée à l'innovation plutôt qu'à l'accessibilité, ainsi que l'usage de la *i-methodology*²²⁹ par des concepteurs masculins, privilégient certaines identités et compétences. L'étude des processus de conception et de la représentation des usagers met au jour des scripts de genre. Ceux-ci ne sont pas imposés directement aux usager·e·s, qui les négocient au cours de leur usage²³⁰, mais ces représentations et les choix de technologies opérés participent eux aussi à produire le cadre d'usage dans lequel l'action des visiteu·r·se·s prend place.

²²⁹ Pratique de conception qui repose sur l'expérience personnelle du concepteur qui, en s'envisageant comme un usager type, fait reposer les choix de design sur ses propres goûts, pratiques et motivations (Akrich, 2013b).

²³⁰ L'ouvrage *How Users Matter* dirigé par Oudshoorn et Pinch (2003) souligne la manière dont les usagers s'approprient ou résistent aux rapports de genre inscrits au cours de la conception.

Dans le domaine spécifique des jeux vidéo, Dovey et Kennedy (2007, 2006) reprennent le concept de technicité (Simondon, 1958 ; Stiegler, 1998) pour décrire l'articulation entre l'identité et les compétences techniques. Comme le genre ou la classe, elle constitue un rapport de pouvoir. Dovey et Kennedy nomment *technicité hégémonique* l'articulation entre des compétences techniques valorisées (virtuosité technique, usage précoce ou « intuitif » des technologies, et en particulier de l'informatique) et certaines identités privilégiées (masculine, blanche, hétérosexuelle). Alors que les jeux vidéo sont considérés comme une porte d'entrée majeure pour l'apprentissage des technologies (Cassell & Jenkins, 1998), l'enquête menée par les auteurs auprès de concepteurs de jeux vidéo montre que la mise en scène de cette *technicité hégémonique* est centrale pour accéder à la pratique ou à la production des jeux vidéo. Cependant, l'accès aux pratiques et technologies qui permettent l'acquisition de ces compétences est inégal, marqué par des disparités économiques, ou des inégalités de race, de classe, d'âge ou de genre (Nakamura, 2002).

Les recherches sur les lieux de la conception des jeux vidéo et l'identité des professionnel·le·s mettent au jour l'articulation entre identités, en particulier de genre, et compétences techniques. Dans l'étude de la conception d'un jeu en Irlande, Aphra Kerr (2002) constate que l'usage de la *i-methodology* par des équipes majoritairement masculines contribue à produire des contenus et des techniques qui privilégient des identités similaires à celles des concepteurs. L'ethnographie d'un studio de jeux vidéo par Robin Johnson (2014, 2013) s'intéresse aux relations entre les individus de ces équipes de conception : l'auteur montre la difficulté des femmes à faire reconnaître leurs compétences alors qu'il existe un lien fort entre identité de genre masculine, pratique du jeu vidéo et attribution de compétences techniques. Il souligne aussi que le recours à des hommes partageant les mêmes goûts que les concepteurs pour la mise en œuvre de tests d'usage, participe à produire une identité commune entre concepteurs et usagers convoqués au cours de la conception, même lorsque des usagers sont convoqués de manière concrète.

Afin d'aborder la question de la construction mutuelle des techniques et des rapports sociaux de genre sur notre terrain, nous présentons tout d'abord une courte synthèse des méthodes de représentation des visiteu·r·se·s au cours de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*. Nous nous intéressons ensuite au contexte de production de l'exposition et à la mise en place de politiques en faveur de l'égalité homme femme par la Cité des Sciences, définissant les responsables et les champs d'action de la thématique du genre. Concernant *Jeu Vidéo l'Expo*, on verra comment la question du genre est déléguée aux femmes.

Nous nous intéressons ensuite aux figures d'usager·e·s convoquées au cours de la conception de l'exposition. Nous étudions l'articulation entre la figure du néophyte et une identité de genre féminine, caractérisée par une incompetence technique et un statut conjugal ou parental. Nous verrons que cette représentation joue un rôle autant dans l'organisation du travail que dans la représentation des usagères, en faisant des femmes des « réceptrices passives et craintives des technologies²³¹ ».

C'est ensuite la conception technique des installations interactives qui a retenu notre attention. Si les contraintes de la visite muséale ne doivent pas être négligées, nous verrons que la dévalorisation de la posture associée à la pratique domestique du jeu vidéo mène à la mise en visibilité des corps dans l'exposition. Cette posture joue un rôle dans le choix des technologies utilisées, et dans la production matérielle de l'exposition. Nous aborderons la disparition progressive de la figure de l'usager·e néophyte, au profit d'un visiteur aux compétences techniques et à l'usage préalable des technologies de l'exposition. Celle-ci s'articule à la fois à une pratique de la *i-methodology*, et à la définition d'activités professionnelles comme « innovantes ». Enfin, l'étude succincte de l'évolution d'un dispositif permettant d'apprendre à manipuler des périphériques de jeu présentera la manière dont la production et le choix des technologies façonnent eux aussi les scripts d'usages identifiés.

²³¹ Éric Dagiral, « Genre et technologie », *Terrains et Travaux*, vol.1, n°10, 2006, p.197.

I. Représenter les usagers, déléguer les compétences

1. Les lieux et les méthodes de la représentation

Nous abordons en premier lieu les modes d'organisation et de représentation qui, au cours de la conception, attribuent des compétences différenciées aux publics, aux objets techniques, mais aussi aux différents membres de l'équipe. Nous nous intéressons aux agencements sociotechniques qui maintiennent une séparation des rôles et des activités (Zabban, 2011a, 2011b) entre professionnel·le·s des musées et visiteu·r·se·s.

Au cours de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, la figure du public est le plus souvent convoquée en utilisant l'expérience personnelle des concepteurs ; en se démarquant d'une offre muséographique existante ; en convoquant des figures de visiteu·r·se·s imaginés. Il s'agit de modes de représentation *implicites* (Akrich, 2013b), où les usager·e·s effectifs ne sont pas directement convoqués. Deux espaces de représentation ont retenu notre attention : le « *comité visiteur* » et « *l'espace test* ».

Le « *comité visiteur* » est une pratique usuelle de la Cité des Sciences et consiste en un entretien collectif de deux heures réunissant huit personnes²³², portant sur la réception du thème de l'exposition à venir et ses objectifs. Il est géré par le Département d'études et de prospective. C'est une méthode *explicite* qui interroge des publics effectifs de la Cité des Sciences, pour recueillir leur avis, puis le transmettre aux équipes chargées de l'exposition. L'espace test décrit dans le chapitre 4 est espace de production et de paramétrage des installations interactives de l'exposition. C'est une méthode implicite de représentation des usager·e·s : les concepteurs, ou parfois les muséographes endossent le rôle d'usager·e afin d'ajuster les installations et leurs modalités d'interaction.

Ces méthodes laissent aux futurs publics une place et une capacité d'action différente. Leur organisation et leur articulation à la production de l'exposition participent à tracer des frontières entre les publics et les professionnel·le·s de la conception d'expositions, tout en renforçant la séparation des activités de production. Le « *comité visiteur* » soumet aux visiteu·r·se·s la lecture de différents textes de l'exposition, discutés collectivement. Cela permet de recueillir des informations concernant les représentations qu'ont les

²³² 3 femmes et 5 hommes. Six personnes résident en région parisienne, et deux résident habituellement au Royaume-Uni. Une seule personne est primovisiteur, les sept autres sont des visiteurs habituels de la Cité des Sciences.

visiteu·r·se·s de la pratique du jeu vidéo en général et de la présence du jeu vidéo à la Cité des Sciences. La lecture met à l'épreuve la cohérence et la clarté des textes de l'exposition. L'espace test, inaccessible au public, permet aux concepteurs multimédia de monter et ajuster les dispositifs de l'exposition avant leur mise en place finale, en paramétrant les modalités d'interaction, par des tests que les concepteurs réalisent la plupart du temps eux-mêmes. Le but premier porte moins sur l'usage que sur la stabilité technique. C'est la qualité du fonctionnement interne du dispositif, son autonomie et sa facilité de maintenance qui sont au centre des tests. L'usage des dispositifs par les concepteurs permet avant tout de tester la « *résistance* » des technologies employées et la « *réponse* » de l'installation, plus que sa facilité de compréhension et d'usage.

Le comité visiteur mobilise donc des visiteu·r·se·s effectifs, porte sur les textes de l'exposition et interroge la réception. L'espace test mobilise une représentation des publics, et porte sur les objets techniques de l'exposition. Il permet de modifier et d'ajuster les modalités d'interaction des objets techniques. Cette organisation participe à distinguer des compétences entre les publics et les professionnel·le·s, mais aussi entre les professionnel·le·s chargés des publics et ceux responsables des objets techniques.

2. Distinguer des expertises

À la suite du comité visiteur, l'équipe en retient surtout les aspects positifs, qu'elle utilise pour s'assurer qu'elle a fait les bons choix. Malgré la possibilité d'effectuer encore quelques modifications des textes, un argument est employé de manière récurrente pour justifier l'impossibilité de ces changements : « *les visiteurs ne lisent pas* ». Cela laisse entendre que les supports sur lesquels s'appuie le comité visiteur sont de moindre importance. La modification des objets techniques par les concepteurs multimédia s'inscrit au contraire dans un processus de production où, après avoir réalisé ou suivi le prototypage de l'objet, celui-ci est amené dans l'espace pour être testé et ajusté. Les concepteurs définissent leur propre activité comme un « *paramétrage* » : il s'agit d'ajuster plus que de modifier. Cette qualification ne s'applique qu'à la pratique des concepteurs multimédia, qui soulignent le manque de compétences techniques des autres identités professionnelles pour justifier leur illégitimité à proposer des modifications pertinentes.

Pour apparaître nécessaires et envisageables, les demandes de modification doivent être formulées par des individus perçus comme légitimes, et le public ne semble pas disposer

de cette légitimité. Le comité visiteur, se déroule dans une salle de réunion propre et bien rangée, qui rend invisibles les processus de conception et de production en cours. Seuls les textes donnent un aperçu de l'exposition, demeurant une *boîte noire* (Macdonald, 1998). Au contraire, l'espace test est un lieu de mise en scène d'habiletés techniques (Dodier, 1993), où l'environnement matériel laisse apparaître la complexité et la multitude des technologies qui concourent à faire fonctionner les installations interactives de l'exposition. Certains membres de l'équipe évoquent la possibilité de reproduire le comité visiteur, cette fois dans l'espace test, pour observer les usages : l'idée est refusée par les concepteurs qui invoquent, outre les règles de sécurité, le manque de compétences techniques des visiteu·r·se·s.

La compétence technique est souvent utilisée pour refuser l'accès à l'espace test à des membres de l'équipe qui n'ont pas le statut de concepteur multimédia. Les professionnel·le·s ayant un contact direct avec les visiteu·r·se·s, comme les chargé·e·s d'étude, les responsables de l'accessibilité ou les médiateurs et médiatrices, sont généralement peu consultés au cours des processus de conception. Cette distribution des compétences et des domaines d'expertise maintient une séparation entre les visiteu·r·se·s et les professionnel·le·s de la CSI. Les publics sont associés à la production du sens et aux activités interprétatives. Les concepteurs sont quant à eux associés à la production technique du futur cadre d'usage. Cette séparation dépasse la dichotomie entre des acteurs internes à la CSI et les publics. Il s'agit plutôt d'une séparation entre des compétences communicationnelles (publics, médiateurs et médiatrices, chargé·e·s des enquêtes auprès des publics, et plus généralement, personnel chargé de la production de textes) et des compétences techniques (entreprises prestataires, concepteurs de jeux vidéo, concepteurs multimédias, scénographes), relevée au cours des précédents chapitres. Celle-ci définit la légitimité des demandes et des modifications au cours de la conception.

Le public imaginé sert majoritairement de support d'argumentation dans les débats au sein de l'équipe, et permet de souligner la nécessité ou l'inutilité de certaines modifications. C'est en imaginant les usages et les comportements des visiteu·r·se·s que les membres de l'équipe produisent les objets techniques et l'environnement matériel dans lequel ceux-ci sont présentés. Dans les sections suivantes, nous allons voir comment la représentation des publics s'articule avec les différentes tâches, compétences et identités professionnelles que mobilise la conception d'une exposition, et comment cette organisation participe à associer des postures d'usage à des identités de genre spécifiques.

II. Madame Michu et l'exposition pour tou-te-s

Jeu Vidéo l'Expo est envisagée « pour tout le monde », et l'équipe souhaite inclure les « non-joueurs » et « néophytes ». Les documents de conception indiquent la volonté de « désinhiber » ces publics afin qu'ils utilisent les installations interactives de l'exposition. Plus généralement, la Cité des Sciences s'engage pour une culture scientifique et technique accessible à tou-te-s et met en place une réflexion sur l'égalité des hommes et des femmes dans ses expositions. Nous étudions dans un premier temps la manière dont la thématique du genre est reçue et prise en charge, afin d'en définir les champs d'action et les acteurs privilégiés. Dans un second temps, nous nous intéressons à *Jeu Vidéo l'Expo* et à la représentation des publics néophytes. On verra que ces représentations et la répartition des tâches et compétences au sein de l'équipe maintiennent les femmes éloignées des activités perçues comme « techniques », autant du côté des publics que du côté de l'équipe.

Pour étudier les données que nous avons recueillies au cours de l'enquête, nous nous appuyons en particulier sur l'étude que fait Nelly Oudshoorn (2004) d'un service public multimédia en ligne conçu dans les années 1990. Le service est conçu « pour tous » et le langage employé veille à éviter les termes techniques, préférant des métaphores connues de tou-te-s²³³. L'auteure remarque qu'il y a un écart entre ces discours et les choix techniques de l'équipe, privilégiant des identités aux fortes compétences techniques.

Cet écart est lié à l'emploi de la *i-methodology* et d'un biais de genre dans l'équipe. Les concepteurs partent du principe que leurs propres préférences et compétences sont représentatives de celles des usager-e-s. Par exemple, le choix de l'essai-erreur comme mode d'exploration du logiciel (plutôt que le tutoriel) suppose que les usager-e-s aient une connaissance générale du fonctionnement des logiciels. Le contexte général du projet joue aussi un rôle : les financeurs donnent priorité à l'innovation et non à l'accessibilité. Cela entraîne le remplacement de l'interface texte par une interface graphique, imposant la possession d'un matériel informatique plus performant, et donc plus coûteux. L'ajout de nombreuses fonctionnalités complexifie le logiciel et ses usages : par ces ajouts, les concepteurs désirent faire preuve d'originalité et d'innovation par rapport aux services déjà disponibles (et donc connus des usager-e-s). L'utilisateur néophyte est peu à peu remplacé par un usager aux compétences techniques préalables au cours de la conception.

²³³ Afin de symboliser les différentes activités possibles au sein du service, les concepteurs ont choisi de représenter une « ville » : pour rencontrer d'autres internautes et discuter, il est possible d'aller dans un bar, pour envoyer et recevoir des e-mails, il faut se rendre dans un bureau de poste, etc.

Une fois à la disposition du public, les jeunes hommes fortement diplômés et possédant des compétences techniques s'approprient ce service. S'ils ne déterminent pas à eux seuls les usages, les concepteurs privilégient néanmoins certaines identités, liées à des compétences techniques et à des généalogies d'usages préalables. Au cours de la conception et à travers leurs hypothèses sur les usages, ils délèguent et distribuent des responsabilités et des compétences aux usager·e·s : ils participent eux aussi à produire le cadre d'usage dans lequel l'objet technique sera utilisé. Il est donc nécessaire de dépasser les déclarations d'intention, et de suivre en détail la conception des objets, afin de comprendre comment un artefact envisagé « *pour tout le monde* » peut, dans le même temps, privilégier certaines identités et compétences.

1. Définir le champ d'action et les acteurs d'une « mission genre » à la Cité des Sciences

a. Les contenus des expositions comme domaine d'action des politiques d'égalité

Lorsque la conception de *Jeu Vidéo l'Expo* débute, Universcience s'associe au ministère de la Culture pour promouvoir l'égalité entre les hommes et les femmes et la place des femmes dans les sciences et techniques, de manière à lutter contre les stéréotypes qui freinent les jeunes femmes à s'orienter vers des études et carrières liées à ces domaines. Cela prend tout d'abord la forme d'une évaluation des contenus muséographiques de la Cité des Sciences et du Palais de la Découverte, par un comité d'expert·e·s²³⁴. L'équipe de *Jeu Vidéo l'Expo* se trouve concernée : celle-ci vise le travail des muséographes et les ateliers internes qui en découlent prennent place lors de la conception de l'exposition. Enfin, l'un des éléments d'exposition jugés problématiques, cité de manière récurrente, provient d'une exposition produite par le commissaire responsable de *Jeu Vidéo l'Expo*²³⁵.

Le contexte de conception de *Jeu Vidéo l'Expo* est particulièrement propice à une réflexion sur le genre. Nous revenons tout d'abord sur l'utilisation du rapport des expert·e·s par Universcience²³⁶, afin d'identifier les domaines d'action que l'institution définit pour la

²³⁴ Le comité d'expert·e·s est constitué de 4 chercheur·e·s (Serge Chaumier, Christine Détérez, Anne-Françoise Gilbert et Françoise Vouillot) ainsi que de 5 représentantes des associations Femmes et Sciences, Femmes t Maths et Femmes ingénieurs.

²³⁵ Un élément de l'exposition *Des transports et des hommes* (dont le titre est lui aussi critiqué) présentant des hommes dans des situations professionnelles, et des femmes dans le rôle de mère.

²³⁶ Lors de notre enquête, l'accès au rapport ne nous a pas été accordé. Nous travaillons à partir des synthèses et présentations qui en ont été faites en interne, par la chargée de « mission genre » : c'est-à-dire à partir des documents et activités proposés aux employé·e·s de la CSI pour concevoir une

thématique du genre. Intitulé « *Analyse sous l'angle du genre d'un échantillon des expositions d'Universcience* », le rapport rendu par ces spécialistes consiste en une analyse minutieuse du contenu de 9 expositions et pointe de nombreuses représentations problématiques (Bernardis, 2013 ; Détérez & Piluso, 2014). Les synthèses rédigées par la chargée de « *mission genre* » d'Universcience soulignent une répartition stéréotypique du rôle des hommes et des femmes²³⁷ et pointe la représentation quasi exclusive d'experts masculins, blancs et âgés, ainsi que l'invisibilité des femmes dans les expositions et les photographies et éléments audiovisuels qui les accompagnent. Elles sont absentes de l'histoire des sciences et des sciences contemporaines et ne sont pas représentées en tant qu'expertes. Le rôle professionnel qui leur est le plus souvent réservé est subalterne par rapport à celui des hommes, comme l'étudiante écoutant son professeur, ou l'assistante en retrait auprès d'un scientifique. Par ailleurs, la plupart ne sont pas représentées dans un contexte professionnel, mais domestique ou personnel : des mères ou des épouses. De même, dans les éléments audiovisuels et les installations interactives, lorsqu'une voix *off* a pour objectif de délivrer un savoir, c'est une voix masculine qui se fait entendre. Les voix de femmes sont réservées aux consignes, qui assistent le visiteur dans leur interaction avec un dispositif. Les textes des expositions ont recours à l'emploi du masculin comme norme universelle, comme « *les Hommes* », « *les inventeurs* » ou encore « *le visiteur* ». Les expositions entretiennent un lien fort entre technique et masculinité.

Les synthèses qu'Universcience propose à ses employé·e·s mettent en valeur la « *visibilité* » et la « *représentation* » ainsi que les éléments de langage (textes ou voix *off*) des expositions. Au cours des réunions auxquelles nous avons eu accès, l'institution et ses employé·e·s ne discutent pas de l'usage des objets interactifs. Dans l'atelier auquel nous avons participé, ces artefacts semblent être de simples moyens de diffusion de contenus médiatiques, dans lesquels on trouve des représentations et des stéréotypes.

Universcience dresse une liste de solutions afin d'intégrer « *une culture du genre* » dans l'institution, c'est-à-dire des manières de sensibiliser les employé·e·s à ces questions. Les moyens mis en place et les ateliers réalisés en interne définissent, au sein de l'institution, les champs d'action de ces politiques d'égalité, ainsi que les acteurs et les compétences concernés par cette « *culture du genre* ». La rédaction d'un cahier des charges est par exemple envisagée pour la conception des expositions. L'institution définit les

articulation entre la thématique du genre et leurs pratiques professionnelles.

²³⁷ Universcience, *Document de synthèse des rapports des chercheuses, chercheur et expertes*, 2012 (document interne).

représentations à l'œuvre dans les contenus des expositions comme les principaux domaines d'action d'une politique de lutte contre les stéréotypes de genre. L'action serait possible en modifiant les pratiques de rédaction, de sélection de contenus et d'illustrations, qui sont les domaines d'expertise des muséographes. Ce cahier des charges est abordé durant deux séminaires intitulés « *prendre en compte le genre dans nos offres* », qui regroupent des employé·e·s d'Universcience. Le premier atelier de janvier 2013, réunit une quarantaine de chef·fe·s de projet et porte sur quatre domaines de l'offre d'Universcience : les expositions, la médiation humaine et l'éducation, la rédaction de documents de médiation et enfin, le FabLab²³⁸ du Carrefour Numérique. Au cours de l'atelier, les trois premiers groupes ne mentionnent pas les objets techniques ni les usages, mais se concentrent sur les images, les textes et les interactions orales avec les visiteu·r·se·s. L'équipe du FabLab mentionne quant à elle les objets techniques, pour les désigner responsables de l'absence des femmes. Les solutions pour pallier ce problème supposent la disparition de ces outils et de leurs usages au profit d'autres éléments : présenter des images de femmes, exposer des œuvres d'art, « *soigner la déco* », « *mettre de la couleur* », « *diffuser de la musique* » : une démarche essentialiste qui articule étroitement des identités de genre, des usages et des goûts différenciés, voire opposés, et entretient l'idée d'un rapport entre les femmes et les techniques basé sur la crainte.

En définissant ces champs d'action, c'est l'activité de professionnel·le·s responsables l'offre muséographique et plus généralement de la médiation, qui est visée. Les ateliers s'adressent aux chef·fe·s de projet, or, en ce qui concerne la production d'expositions, ce sont les muséographes qui occupent ce rôle, les concepteurs chargés des objets techniques étant considérés comme un *personnel de renfort* qui met en œuvre des solutions techniques pour diffuser des contenus produits par les muséographes. Par les éléments qu'elle prend en compte tout comme les solutions qu'elle propose, la « *culture du genre* » proposée par Universcience circonscrit les politiques d'égalité et de parité aux domaines du langage et de la représentation. La mise en œuvre concrète de ces politiques suppose ensuite la définition de professionnel·le·s compétents, qui se trouvent être les spécialistes de la production de contenus et d'offres de médiation, et plus précisément, les chef·fe·s de projet.

Au cours de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, on retrouve ces mêmes domaines d'action. Afin de justifier la nécessité de cette thématique, deux muséographes s'appuient sur les éléments qui figureront dans l'installation *Déguisements*. Celle-ci est composée d'une

²³⁸ Un *fab lab* est un « laboratoire de fabrication » ouvert au public où sont mis à disposition des outils, des machines et des ordinateurs afin de permettre la conception et la production d'objets.

vitrine de figurines de jeux vidéo, et d'une installation interactive qui propose au visiteur de revêtir, via un écran, des costumes de personnages de jeux vidéo. Au printemps 2013, les muséographes reçoivent le lot de figurines envoyé par des studios de jeux vidéo pour la vitrine. Tous les personnages sont des hommes, armés, en situation d'attaque.



Illustration 16: une partie des figurines reçues, alignées sur la table de réunion en juillet 2013.

Du côté des « déguisements », les costumes issus de jeux vidéo matérialisent des silhouettes masculines. Deux armures attribuées à des personnages féminins sont ajoutées, mais c'est surtout un déguisement constitué d'un justaucorps et d'un tutu qui est jugé « caricatural » par les membres de l'équipe.

Au même moment, l'équipe reçoit l'affiche définitive de l'exposition, conçue et validée par d'autres services. C'est un détournement du tableau présentant *Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard*, en posture d'attaque, armé d'une épée, sur lequel des éléments graphiques de jeux vidéo ont été ajoutés : une épée et un bouclier. Ces éléments font écho à la **masculinité militarisée**, un ensemble de représentations et de discours autour des thématiques de la guerre, de la conquête et du combat, où la relation à l'autre est une situation d'attaque et où l'espace est un territoire à conquérir, représentation récurrente dans les jeux vidéo (Kline et al., 2003). La représentation constante d'hommes blancs armés et en position guerrière constitue, pour ces deux muséographes, une illustration des problèmes de représentation et d'inclusion des femmes dans les jeux vidéo. Les membres de l'équipe traitent la question du genre à travers deux textes, le premier est ajouté à la présentation de l'installation *Déguisements* et indique :

Les personnages relèvent la plupart du temps des stéréotypes : des hommes musclés prêts à l'action, des femmes aux formes caricaturales destinées à satisfaire le regard masculin. Alors qu'il offre la possibilité de jouer avec les genres et de s'essayer à d'autres identités, le jeu vidéo se contente encore souvent de reconduire les clichés sociétaux.

Concernant les *Métiers du jeu vidéo*, le texte suivant est inséré :

Certains professionnels du jeu vidéo, un monde encore essentiellement masculin et parfois très fermé, souhaitent aujourd'hui favoriser la diversité chez les game designers, afin, entre autres, de renouveler les expériences de jeu ou de s'éloigner des codes machistes.

Les muséographes prennent en compte les critiques et préconisations des expert·e·s. Du point de vue des textes et des images, l'exposition œuvre à l'inclusion de tou-te-s : l'édito débute ainsi : « *Tous joueurs !? Toutes joueuses ?!* » La cimaise *Métiers* renseigne, pour chaque profession, le masculin et le féminin (« *Concepteur/trice de jeu* »). Dans l'installation *Jeu vidéo : où, quand, comment ?*, garçons et filles sont représentés dans les images de pratique du jeu vidéo. Parmi les *Portraits de Joueurs*, courts audiovisuels de personnalités françaises dévoilant leur rapport au jeu vidéo, on compte deux femmes, dont les portraits ont été volontairement placés le plus en avant, tandis que la signalétique de ces audiovisuels veille à alterner silhouettes d'hommes et de femmes.

On remarque des régularités avec les situations observées dans les deux chapitres précédents : les éléments concernés sont des textes et des images, et ne concernent pas directement les objets techniques ; ils les accompagnent. Une possible modification des objets techniques ne s'est d'ailleurs posée à aucun moment au cours des débats sur la prise en compte ou non du genre dans l'exposition : il apparaît comme une thématique propre au langage (modification de textes, usage d'un langage épïcène ou de formules comme « ils et elles ») et aux images (représentation des personnages de jeu, attention portée aux graphismes et audiovisuels de l'exposition). Dans les expositions, le champ d'action des politiques d'égalité est limité aux contenus, propre aux muséographes, dont les concepteurs multimédia, chargés la réalisation des objets techniques sont tenus à l'écart.

La prise en compte du genre dans l'exposition est exclusivement déléguée aux femmes. Nous allons voir comment ces deux textes résultent d'une coopération entre des professionnelles de l'équipe, qui créent un réseau de coopération différent des processus de conception habituels, pour rendre légitime et visible la thématique du genre.

b. La délégation de la question du genre aux femmes de l'équipe

Le genre est avant tout mis en débat par les femmes de l'équipe. Pour les chefs de projets, la prise en compte des rapports sociaux de genre s'accorde mal avec la production d'une exposition « *pour tout le monde* », comme l'explique l'un d'eux en entretien :

On s'est posé [la question] dès le début d'une certaine manière en disant : c'est pour tout le monde. En gros on se l'est posée sans se la poser, en disant : voilà, c'est pour tout le monde. Il y a autant d'hommes que de femmes qui jouent donc on ne va pas s'embarrasser avec ces histoires-là

De nombreux employés semblent trouver la thématique du genre embarrassante : les synthèses des ateliers pour concevoir un « *cahier des charges* » de bonnes pratiques indiquent par exemple qu'il est préférable de nommer autrement le document, car il est perçu comme une contrainte qui « *brider[ait] la créativité des équipes* ». Le chef de projet cité préfère quant à lui « *éluder* » la question : celui-ci cite des enquêtes statistiques indiquant qu'autant de femmes que d'hommes déclarent avoir une pratique du jeu vidéo. Cette égalité dans les chiffres suffirait à faire disparaître les inégalités au sein de la pratique, et la thématique du genre ne nécessiterait donc pas de traitement particulier. Alors que je le questionne sur le traitement du genre dans l'exposition, le second chef de projet émet la même opinion :

En disant : "on ne fait rien sur la question", au moins, on n'interdit rien à personne, on le fait accéder à tous. Pour nous, c'est ouvert à tous, garçons et filles, handicapés, etc.

La thématique du genre représente aussi une contrainte qui briderait cette fois l'activité des publics au cours de la visite. Concevoir une exposition pour « *tout le monde* » ne serait pas compatible avec la mise en visibilité de différents groupes sociaux. Lors de l'entretien, ce chef de projet imagine ensuite le traitement qui aurait pu être fait du genre dans l'exposition et décrit une présentation de jeux « *pour filles* ». Pour lui, traiter le genre reviendrait à définir des cibles spécifiques de publics, et à leur attribuer des pratiques et des supports de jeu qui deviendraient de fait inaccessibles aux autres visiteurs. Il s'agirait de lier étroitement identité de genre et goûts spécifiques. Il est ici important de noter que seuls les groupes sociaux minoritaires sont mentionnés par les enquêtés lorsqu'ils énoncent un risque de clivage : il n'imagine pas des installations pour garçons et d'autres pour filles, mais uniquement une signalétique sur certaines installations indiquant « *c'est les jeux pour les filles* », c'est-à-dire soulignant la différence d'un groupe social « *marqué* ».

Les visiteurs masculins demeurent une norme invisible, car « non-marquée » (Brekhus, 2005 ; Dyer, 1997) et perçue comme neutre. Les autres publics sont présentés, par opposition, comme spécifiques, car une part de leur identité diffère de cette norme. C'est ici la prise en compte des femmes, perçues comme un groupe social « marqué », et donc spécifique, qui apparaît clivante. Pour ces deux membres de l'équipe, traiter de l'accès au jeu vidéo par une catégorie spécifique de la population risquerait de créer des problèmes d'accessibilité, et c'est au contraire le fait de ne pas mentionner ces groupes sociaux minoritaires en affirmant que l'exposition est « *pour tout le monde* » qui permet de garantir l'égal accès de tou·te·s à l'exposition.

Lorsque Catherine, muséographe, rejoint le projet pour prêter main-forte à Philippe et Agnès, la thématique devient un sujet de discussion récurrent. Auparavant, Agnès s'était déjà renseignée sur le sujet, mais estime qu'elle « *n'a pas réussi à faire valoir* » la nécessité d'un « *dispositif consacré* ». Elle a « *l'impression qu'on ne [l]'écoutait pas* ». Avant l'arrivée de Catherine, Agnès est la seule femme cheffe de projet. Selon elle, l'arrivée de Catherine assure un « *équilibre* ». Elle indique que c'est elle qui « *a réussi* » à faire intégrer la thématique du genre dans l'exposition : « *c'était assez agréable d'avoir Catherine, qui ensuite reprenait ce que je disais, parce qu'elle, elle arrivait à se faire entendre, parce qu'elle gueulait plus fort. Parce qu'elle avait plus d'ancienneté. Parce qu'elle avait plus d'assurance* ». En effet, nous remarquons que, dans les réunions, Agnès peine à se faire entendre, et finit généralement par lever le doigt pour signifier sa volonté de prendre la parole. Catherine est plus âgée qu'Agnès et a « *fait toute sa carrière à la Cité des Sciences* ». Elle n'hésite pas à prendre la parole lors des réunions, et elle indique « *faire attention depuis longtemps* » à la question du genre dans les textes des expositions. Alors que, dans la totalité des entretiens menés avec les membres de l'équipe, il nous faut revenir spécifiquement sur la question du genre pour recueillir leur expérience, Catherine l'énonce dès le début de notre rencontre. Invitée à raconter ses missions et activités au cours du projet, elle décrit le genre et l'inclusion comme ses missions. Elle déclare ensuite :

Il suffisait de s'intéresser un peu à l'actualité du jeu vidéo à ce moment-là. C'était vraiment ce qui était au cœur de l'actualité. Donc c'est en ce sens aussi qu'il me semblait que c'était un petit peu dommage de ne pas l'intégrer d'une façon ou d'une autre. Au moins qu'on ne dise pas : c'est complètement écarté.

Catherine évoque une controverse internationale qui touche le domaine du jeu vidéo dès le printemps 2012 et prend de l'ampleur tout au long de l'année 2013. Celle-ci porte largement sur le sexisme dans les jeux vidéo, les communautés de joueurs, et dans sa

production²³⁹. Cette controverse trouve un écho en France, où un champ de recherche se développe sur la question²⁴⁰ et avec les productions de femmes se définissant comme féministes et joueuses, comme Mar_Lard²⁴¹, dont les textes sont lus par des membres de l'équipe. Ces critiques portent sur la représentation des femmes à l'œuvre dans les jeux, dans la presse ou les publicités. Si dans les autres expositions, Catherine veille avant tout à ne pas employer seulement le masculin, le sujet lui semble d'autant plus important ici que le genre ne concerne pas seulement le langage employé par les muséographes : avec cette controverse dans le domaine du jeu vidéo, la thématique du genre touche « *le propos même de l'exposition* ».

Catherine arrive sur le projet en mai 2013, soit 5 mois avant l'ouverture de l'exposition. La plupart des dispositifs sont déjà en cours de production et l'ajout de nouveaux expôts est refusé. Tout comme les commissaires scientifiques ont utilisé la réécriture pour orienter différemment la signification de certains dispositifs, elle propose la réécriture pour « *essayer de rattraper le coup* ».

Lors de nos observations, c'est elle que nous voyons prendre en charge l'annonce de cette proposition aux commissaires scientifiques, lors d'une réunion en mai 2013. À la fin de celle-ci, alors que Thomas et Étienne rangent leurs affaires, Catherine prend la parole et indique : « *l'exposition ne parle absolument pas du genre* ». Dans un premier temps, Étienne disqualifie la remarque : « *Mais dans une exposition sur le cinéma, on en parlerait ?* », mais les commissaires s'accordent la perception du jeu vidéo comme un loisir et une profession masculine. Ils indiquent que le genre est un sujet parmi tant d'autres, et que tous les sujets ne peuvent être présents dans cette exposition. Catherine évoque les faits d'actualités cités et propose l'ajout d'un texte sur le domaine professionnel « *majoritairement masculin* ». Étienne trouve que cela perpétue les stéréotypes. Alors qu'un audiovisuel d'un quart d'heure présente deux experts répondant à des questions sur les thèmes de la violence et de l'addiction, Catherine suggère d'y ajouter le sexisme. Cette proposition n'est pas relevée. Les membres estiment que le dispositif *Déguisements* est celui qui se prête le plus à l'ajout

²³⁹ Cette controverse débute avec le harcèlement et les menaces de viol et de mort qui visent Anita Sarkeesian, blogueuse féministe, après que celle-ci ait lancé un appel pour le financement participatif d'une série de vidéos sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo.

²⁴⁰ Durant l'été 2012, le premier colloque français « *Genre et jeux vidéo* » est organisé par Fanny Lignon et Mehdi Derfoufi. Celui-ci réunit différents membres du comité scientifique de *Jeu Vidéo l'Expo*.

²⁴¹ Mar_Lard rédige des contributions sur la thématique du sexisme dans les jeux vidéo et ses communautés professionnelles et de pratique. C'est le traitement du jeu *Tomb Raider* (2013) par un journaliste qui est l'objet des critiques. L'héroïne y serait confrontée à une agression, décrite comme une tentative de viol. Le journaliste s'en réjouit et décrit la scène comme celle d'un film érotique. Suite à ses critiques, la blogueuse fait elle aussi l'objet d'un harcèlement récurrent ainsi que de menaces de viol.

d'un commentaire sur le genre, non pas directement sur le domaine professionnel de la production du jeu vidéo ou sa pratique, mais sur les représentations à l'œuvre dans ses contenus et le manque de variété parmi les personnages proposés. La thématique du genre se trouve circonscrite aux images, mais n'intègre pas les domaines de la production technique ou des usages.

Catherine prend tout juste part à ce projet en marche depuis plus d'un an, sur lequel elle apporte une aide, sans avoir les capacités de décision du commissaire. Sa prise de responsabilité concernant la thématique du genre peut étonner, alors qu'il s'agit de la première réunion à laquelle elle assiste. Lors d'un entretien, elle se souvient de cette réunion, avant laquelle des discussions internes avaient eu lieu. Elle pensait que le chef de projet et commissaire aborderait le sujet : « *Toute la réunion s'est passée. Arrive à la fin de la réunion, ça n'avait pas été abordé par Philippe. Et bon je regarde Philippe et qui me regarde avec un petit sourire du genre : "ben maintenant, vas-y"* ». Elle poursuit :

Inconsciemment qu'est-ce qu'il a fait ? "Tu veux parler du genre, tu es une fille, c'est toi que ça concerne. Ça ne nous concerne pas. Ce n'est pas moi qui vais en parler. Donc, démerde-toi". Je ne les connaissais pas. Je débarquais. Je me suis vraiment retrouvée dans le rôle de la vieille féministe qui la ramène

Lors d'un entretien quelques semaines après l'ouverture de l'exposition, j'interroge Philippe sur la prise en compte de cette thématique dans l'exposition :

Il fallait pas forcément faire quelque chose de militant, mais pointer au moins dans les textes, la question. Et donc c'est ce qu'on a fait. Mais moi, je ne voulais pas non plus que ça tombe dans quelque chose d'un peu... Oui. Trop militant. [...] J'ai préféré éluder, moi. Mais j'ai laissé quand même Catherine et Agnès s'exprimer sur ce sujet. (Rires).

Outre la délégation de la question du genre aux personnes « genrées » (les femmes), le reste de l'équipe perçoit la prise en compte du genre comme militante. Philippe a préféré éluder la question, qui risquait selon lui « *d'accabler le jeu vidéo* » en présentant l'ensemble de la production comme « *sexiste* ». Militante, la thématique du genre représenterait aussi un commentaire péjoratif des jeux vidéo. Philippe présente les deux textes finalement présents dans l'exposition comme le travail des deux femmes muséographes de l'équipe, et non un travail commun. C'est « *l'expression* » des femmes : alors que les significations véhiculées par les expositions sont généralement présentées comme l'expression d'une voix unique et homogène (Macdonald, 1998, 2002), Philippe détache la thématique du genre du reste du propos : elle devient l'expression spécifique des femmes ayant participé à

sa conception. Elles vont en effet prendre en charge l'ensemble des modifications textuelles pour inclure le genre dans l'exposition. Les textes accompagnant les dispositifs étant déjà rédigés par les commissaires scientifiques, Catherine y apporte des modifications. En entretien, elle revient sur la difficulté à faire valoir ces changements :

Catherine : Il y en a beaucoup encore qui ricanent quand même, qui s'en foutent, qui ricanent... surtout quand tu es une fille qui dit ça, c'est plus difficile. Ça, c'est évident.

Marion : *Ça se fait petit pas par petit pas ?*

Catherine : Des fois il ne faut pas le dire. Et puis tu reprends les textes et puis voilà (rires)

Lorsque les textes sont rédigés, puis validés, l'un des commissaires scientifiques est injoignable, à l'étranger pendant plusieurs semaines, ce qui donne aussi aux femmes l'impression d'avoir travaillé à couvert.

Cette action discrète, voire secrète, est récurrente dès qu'il s'agit de traiter du genre. Par exemple, Catherine et Agnès ont placé les deux audiovisuels de la série *Portraits de joueurs* présentant des femmes de manière à ce qu'ils soient les plus visibles dès l'entrée de l'exposition. Alors que j'observe le montage de l'exposition, elles m'expliquent, avec fierté et malice : « *Personne ne trouvait ça important l'ordre dans lequel mettre les vidéos, alors on a fait notre choix* ». Les femmes parviennent parfois à profiter du fait que leurs collègues masculins « *ne voient pas le problème* », comme le résume Catherine. Alors que les deux femmes de l'équipe se sentent peu soutenues dans ce projet, elles mettent en place différentes stratégies pour assurer la visibilité de cette thématique. D'une part, les deux femmes organisent une « *boucle assez resserrée* » de relectures pour garantir la validation des textes sans risque d'« *édulcorer* » les propos, alors que les changements autorisés apparaissent déjà minimes au regard des deux muséographes. D'autre part, Catherine et Agnès proposent la modification d'un second texte portant sur les professions liées au jeu vidéo. Pour cela, elles sollicitent une personne qui leur semble faire autorité, Laure Casalini, seule femme membre du comité scientifique et directrice de l'école SupInfoGames, qui forme précisément à ces métiers. Cette dernière valide et appuie cette proposition et participe à sa rédaction. À partir des données observées sur le terrain et recueillies en entretien, le genre apparaît comme une thématique réservée aux femmes, et dont elles doivent assurer la mise en place pour qu'une modification ait lieu. D'ailleurs ces textes ne modifient pas les versions précédentes rédigées par les commissaires scientifiques : il s'agit dans les deux cas de phrases ajoutées à la fin des textes déjà rédigés. Ces observations nous permettent de préciser que la dimension communicationnelle de

l'exposition est, dans sa réalisation pratique et minutieuse, prise en charge par une armée de travailleuses. À propos de la répartition du travail, Agnès indique :

Moi, je me suis beaucoup, beaucoup immergée dans le contenu. C'est vrai que Philippe a mené le projet. Il a pris en charge toute la partie administrative qui est très, très lourde. Mais il a mené peut-être le projet de façon un petit peu plus éloignée. Et moi j'étais proche du contenu. J'étais peut-être la cheville ouvrière à l'intérieur du contenu. Quand lui, il gardait la vision globale. Et du coup j'écrivais. J'ai beaucoup écrit le texte.

Au cours de l'observation, ce sont en effet les femmes de l'équipe qui travaillent le plus sur les textes de l'exposition. Agnès en rédige un certain nombre, et relit ceux des commissaires scientifiques. Catherine décrit sa mission comme majoritairement dirigée vers les textes de l'exposition, qu'il faut rédiger, corriger et traduire. Ceux-ci sont ensuite confiés à Marie-Christian, chargée de leur révision et de leur réécriture. Au moment de la production, ils sont confiés à Corinne, qui assure le suivi de production entre l'équipe interne et le graphiste. En tant qu'observatrice, c'est sur ces éléments de l'exposition qu'il m'était le plus facile d'être intégrée comme participante aux activités.

La thématique du genre concernerait textes, images et langages de l'exposition et, non les objets techniques et le contexte social et matériel dans lequel leur usage intervient. D'autre part, la thématique du genre se résume souvent à la question de l'inclusion des femmes et souligne par là même la différence d'un groupe social « marqué », tout en renforçant l'invisibilité des hommes, leur conférant une valeur universelle et neutre. Cette définition du genre délègue ces activités aux femmes, et non à l'équipe entière.

Les modifications de l'exposition qui visent à l'inclusion de tou-te-s ont lieu à la marge, font l'objet d'une lutte, et mobilisent des réseaux de coopération différents, parfois cachés, pour assurer leur existence. En effet, la perception du genre comme une préoccupation exclusivement féminine participe à définir cette thématique comme militante et contraignante par les membres qui ne s'estiment pas concernés. Ceux-ci estiment au contraire que la prise en compte de groupes sociaux minoritaires œuvre contre la production d'une exposition « *pour tout le monde* », c'est-à-dire perçue comme universelle. Pourtant, nous allons voir que, si une représentation explicite des femmes est récusée par ces membres de l'équipe, les représentations des usager-e-s néophytes qu'ils convoquent participent largement à leur attribuer une identité de genre féminine.

2. L'incompétence pour toutes

Les muséographes et le reste de l'équipe affichent l'ambition de produire une exposition qui s'adresse à *tout le monde*, en particulier qu'importe le niveau de pratique ou de connaissance par rapport au jeu vidéo. Comment se construit la figure de « *tout le monde* » dans l'exposition ? Nous allons nous pencher sur un terme énoncé de manière récurrente au cours de notre enquête : « *Madame Michu* », figure de l'incompétence technique. Bien que certains membres de l'équipe ne reprennent pas ce terme exact et que d'autres estiment qu'il décrit autant les hommes que les femmes, il construit l'image du public féminin de l'exposition comme néophyte, technophobe, et caractérisé par son statut conjugal et parental. Ces représentations façonnent une posture de visite où la lecture et l'observation sont les activités principales, au détriment de l'usage des installations interactives. La construction de l'incompétence technique comme féminine organise aussi le travail de l'équipe selon une division genrée des tâches et des expertises.

a. Portait de Madame Michu accompagnée de ses lardons.

Dans un ouvrage sur les mythes que les professionnels de la presse produisent sur leur propre monde social, Jacques Le Bohec (2000) indique que le terme « Madame Michu » désigne des lecteurs, auditeurs ou téléspectateurs « moyens », généralement perçus comme ignares. Ces récepteurs imaginaires servent de justification professionnelle. Madame Michu est un « mythe professionnel » : c'est en son nom que sont justifiés des pratiques d'écriture, le ton des articles, la taille ou encore les choix de hiérarchisation des informations. En d'autres termes, c'est en convoquant la figure de cette lectrice que les professionnels rendent compte de leurs activités et de leurs choix.

Lorsque l'équipe emploie le terme « *Madame Michu* », elle ne fait pas référence aux caractéristiques des publics de la Cité des Sciences connues par le biais d'enquêtes. Cette figure imaginaire permet de justifier et d'argumenter certains choix, contraintes ou méthodes de travail. L'équipe la convoque pour faire intervenir dans les discussions la représentation d'un-e néophyte qui risque de ne pas comprendre. Lors des débuts du projet, un seul membre de l'équipe emploie le terme exact « *Madame Michu* » ou parfois « *Madame Michu et ses lardons* », mais l'équipe reprend rapidement l'expression, de manière ironique. Si chacun-e utilise l'expression avec plus ou moins de distance et, parfois, d'un air excédé pour marquer son désaccord, le terme a une utilité pour l'équipe : il convoque des représentations communes. Lorsque l'on évoque le fait que « *Madame*

Michu ne va pas comprendre », il n'est pas nécessaire de rappeler les caractéristiques de cette visiteuse imaginaire pour expliquer d'où vient son incompréhension. Madame Michu est une figure convoquée de manière tellement récurrente qu'une boutade de l'équipe consiste à envisager sa mention dans les remerciements de l'exposition. À partir de l'observation et des entretiens avec l'équipe, il est possible de dresser son portrait. Pour beaucoup, « *Madame Michu* » représente la figure du non-joueur, en opposition au joueur expert. Renaud explique par exemple le découpage des publics cibles entre lui et Philippe :

Le joueur quand il visite l'exposition... parce que c'était moi, ma mission c'était de le cibler lui, même si Madame Michu m'était chère, mais ça, c'était le rôle de Philippe. C'est comme ça qu'on a distribué les rôles dès le départ, pour être complémentaires, et vraiment toucher le plus large public.

La pratique ou non du jeu vidéo est structurante pour définir « *Madame Michu* ». Cette opposition *joueur/non joueur* est renforcée par la distribution des rôles au sein de l'équipe : Renaud, qui s'estime joueur, se charge des visiteurs avec qui il pense partager une pratique. Il laisse à Philippe, et plus généralement aux muséographes (Philippe, Agnès et Catherine), qu'il désigne comme « *non-joueurs* », le public qu'il juge néophyte en matière de jeu vidéo. Cette distribution des rôles soutient la représentation d'un joueur érudit, et d'un non-joueur caractérisé par son ignorance. La connaissance des jeux vidéo irait de pair avec sa pratique. Il semble impossible de connaître le jeu vidéo sans le pratiquer ou de le pratiquer sans en avoir une connaissance particulière²⁴². Comme l'explique un autre membre de l'équipe, « *Madame Michu* » représenterait le public néophyte : « *C'est la personne qui ne connaît pas le jeu [...] C'est les gens qui n'ont aucune dextérité. Madame Michu c'est celle qui aurait 0 % dans tous les trucs d'Habilité en jeu*²⁴³ ». Outre l'absence de connaissances, c'est le manque de compétences techniques qui la caractériserait. Ce membre tempère la dimension péjorative du terme pour en noter l'utilité :

Pour nous c'était un peu le tout public. C'est le public qui n'est pas forcément expert dans quelque chose. Et ce public, il n'est pas expert en jeu vidéo, en l'occurrence. Chacun peut être la Madame Michu, de quelque chose, parce qu'il n'en est pas expert. Mais ce n'est pas forcément péjoratif.

Comme les deux verbatims précédents l'indiquent, la non-expertise de cette figure fait

²⁴² Comme le chapitre 7 l'indique, la relation des visiteurs aux jeux vidéo est bien plus complexe. Par exemple, de nombreux parents interrogés déclarent ne pas jouer, mais ont une connaissance très riche de certains jeux ou type de jeux, notamment grâce à l'observation régulière des pratiques de leur enfant.

²⁴³ *Habilité en jeu* est une installation de l'exposition qui propose au visiteur de jouer à une courte séquence d'un jeu vidéo afin de tester ses « habiletés ». L'installation mesure par exemple le nombre d'appuis sur les boutons de la manette ou encore le chemin du regard sur l'écran.

référence à deux dimensions : d'une part, une absence de connaissances par rapport aux contenus et thématiques des expositions. D'autre part, alors que les connaissances liées au jeu vidéo sont estimées aller de pair avec la pratique, un-e néophyte manquerait d'aisance dans l'usage des technologies présentes dans l'exposition. « *Madame Michu* » est aussi la figure de l'incompétence technique, qui n'a pas de connaissances préalables quant aux usages des objets numériques. L'identité de genre de Mme Michu n'est pas remarquée par ces membres. Pourtant, l'opposition entre joueur et non-joueur s'accompagne d'une seconde opposition, entre une identité de genre masculine et une identité de genre féminine : « *le joueur* » et « *Madame Michu* ». Cette double opposition est présente dès le projet de Cité du Jeu Vidéo, lorsque ses initiateurs en imaginent les publics :

— un *hardcore gamer* de 35 ans : Marié et jeune père de famille, Gamer depuis l'âge de 10 ans, il joue une vingtaine d'heures par semaine, sur Xbox et PS3. Que désire ce visiteur ? Une expérience ludique unique qu'il ne peut vivre (ni sur le net, ni dans des salons ou à la TV)

— une joueuse *casual* de 25 ans : Elle joue environ 3 heures par semaine, presque toujours dans les transports en commun et uniquement aux jeux qu'elle télécharge sur son smartphone. Que désire-t-elle ? Pouvoir partager une expérience ludique qui la valorise avec le plus grand nombre.

— un adolescent de 15 ans : Il n'a pas de console chez lui, mais passe plusieurs heures par semaine à y jouer chez ses amis : jeu de football, course automobile, simulation de guerre... Son désir ? Apprendre sur les métiers du jeu vidéo pour travailler un jour dans ce secteur.

— un enseignant : professeur en sciences physiques et biologie, passe plusieurs heures par jour sur internet. Il affirme qu'il « n'y connaît rien aux jeux vidéo » bien qu'il joue aux échecs en ligne avec passion. Il organise plusieurs fois par an des visites de musées pour ses classes. Son envie ? Intéresser ses élèves à la Science grâce aux Serious Games.

— une mère de famille : mère de deux adolescents, joueurs passionnés, dont elle redoute qu'ils passent au stade de l'addiction. Son désir ? Éduquer sa famille aux bons comportements à adopter face au jeu vidéo

— *Extrait d'un document de présentation de la Cité du jeu vidéo, février 2012*

Cette description de profils cibles précise les relations envisagées entre identités de genre, techniques et les connaissances et la pratique du jeu vidéo. On peut d'ores et déjà noter que le *hardcore-gamer* et l'adolescent joueur de jeu vidéo désirant s'y professionnaliser sont des hommes. L'enseignant affirme qu'il « n'y connaît rien », mais la typologie lui attribue d'office des compétences techniques qu'il ne semble pas revendiquer : il joue en ligne plusieurs heures par jour, et a des connaissances scientifiques, puisqu'il est professeur de sciences physiques et de biologie. Deux autres visiteurs masculins s'ajoutent

à ces profils : les adolescents qu'accompagne la mère de famille, tous deux « *joueurs passionnés* ».

Deux profils présentent des identités de genre féminine : la joueuse *casual* et la mère de famille. La joueuse *casual* est liée à une pratique nommée le « jeu occasionnel ». Selon la typologie, la joueuse *casual*, qui joue « *environ 3 heures par semaine* », a donc une pratique relativement égale en temps à l'adolescent de 15 ans qui « *passé plusieurs heures par semaine* » à jouer et ne possède pas d'équipement personnel. Pourtant, ce dernier n'est pas caractérisé de joueur *casual*. En effet, au premier abord, le terme « occasionnel » fait référence à une temporalité et s'opposerait au terme de « *hardcore gamer* », qui irait de pair avec une pratique intensive. Mais « *casual* » s'emploie souvent pour se référer à des supports matériels (tablettes, smartphones) ainsi qu'à des types spécifiques de jeux vidéo, regroupés sous le terme de *casual games* (jeux de logique, de puzzle, comme *Candy Crush* par exemple). Il est important de noter que l'on refuse parfois à ces productions l'appellation « jeu vidéo » : l'argument récurrent est que ces jeux ne supposeraient ni *challenge* ni *compétence*. Le terme « *casual* » définit donc bien souvent des jeux et leurs publics, plus qu'une fréquence de pratique. D'autre part, ces pratiques sont généralement attribuées aux femmes (Griffiths & Lewis, 2011 ; Hjorth & Richardson, 2009 ; Winn & Heeter, 2009). On verra que les supports matériels associés à cette pratique ont été largement écartés de l'exposition.

L'autre profil féminin est « *la mère de famille* », caractérisée par trois éléments : la crainte, le statut de parent et l'absence de mention de ses usages. Le joueur *hardcore* est aussi mari et père. Mais ces caractéristiques ne jouent pas de rôle dans ses motivations de visite, au contraire de la mère de famille, qui a le souci de la bonne éducation. Elle est en effet motivée par son rôle parental et ses enjeux éducatifs. Alors que l'enseignant désire faire découvrir les sciences à ses élèves, c'est la crainte et l'inquiétude qui motivent l'attitude éducative de la mère de famille. Enfin, tous les autres profils sont reliés à un objet technique, console de jeu vidéo, ordinateur ou smartphone. Elle est la seule dont les usages des technologies n'apparaissent pas. La mère de famille se caractérise par l'importance accordée à son statut parental et par une absence de connaissance et de pratique, qui entraînerait une crainte de la pratique du jeu vidéo. Ce profil n'est pas sans rappeler « *Madame Michu et ses lardons* », technophobe et incompétente avec les technologies numériques. En effet, cette figure est parfois présentée plus précisément sous les aspects d'une mère de famille inquiète, comme l'indique le membre ayant le plus souvent recouru à cette expression, lorsqu'il parle des prémices du projet et évoque la

nécessité d'« *un centre de ressources, même pour la maman de joueur inquiète* ». C'est en effet un profil de visiteur qui est caractérisé par la pratique de son entourage. Imaginant les usages de certains publics, un autre chef de projet mentionne les visiteurs qui « *préféreront regarder leur compagnon ou leurs enfants jouer* ». Alors que les familles sont perçues comme hétérosexuelles, la figure d'une femme présente dans l'exposition en raison de son statut conjugal ou parental, et dont le compagnon ou les enfants sont des joueurs, est une représentation récurrente. Outre la crainte, le manque d'aisance envers les technologies numériques et l'absence de connaissance et de pratique, on confère à cette figure le rôle d'observatrice, voire d'accompagnatrice.

b. L'usagère comme lectrice et spectatrice

Les représentations d'un public imaginé sont plus souvent mobilisées que les usagers effectifs et servent de support d'argumentation au cours des négociations entre les concepteurs (Akrich, 2013 ; Kerr, 2002 ; Zabban, 2011a, 2011b). En tant que contrainte, la figure du public a du pouvoir dans les négociations. Sharon Macdonald nomme ***visitor hijacking*** cette stratégie rhétorique qui permet d'appuyer une proposition muséographique (« *c'est ce qui intéresse les visiteurs* ») ou de la rejeter (« *ce n'est pas ce que veulent nos visiteurs* ») (Macdonald, 2002). La représentation d'un public imaginé est rarement positive. Dans une étude sur la relation entre concepteurs et joueurs d'un monde en ligne, T.L. Taylor note que les concepteurs de jeux vidéo réduisent les joueurs à un ensemble de contraintes (Taylor, 2006). Comme Zabban le démontre, la capacité d'action des usagers est souvent perçue comme une capacité à détruire le travail des concepteurs.

La prise en compte du public « *néophyte* » passe par la représentation d'un public type, parfois nommé « *Madame Michu* ». Elle n'est pas nommée ainsi par tous les membres : certain·e·s font référence à une « *compagne* » ou à une « *mère de famille* ». Lorsqu'elles évoquent un visiteur au comportement absurde, Agnès et Catherine veillent à le genrer au masculin et non au féminin. S'appropriant le terme « *Madame Michu* » qu'elles jugent insultant, elles emploient parfois le terme « *Monsieur Michu* ». Mais on retrouve des régularités dans les figures convoquées par l'équipe : c'est une visiteuse modèle lorsqu'il s'agit de consulter textes et audiovisuels, mais incompétente dès lors qu'il faut utiliser un objet technique. « *Madame Michu* » évoque une néophyte qui ne dispose pas d'usages préalables. Les réactions qui lui sont attribuées par l'équipe sont absurdes et caricaturales, à tel point que cette figure se caractérise par son idiotie. C'est le cas lorsque l'équipe craint qu'un volant soit arraché par les visiteur·r·se·s si la consigne indique de le « *prendre* ». Lors

de ce débat, Agnès mentionne « *le visiteur* » qui risquerait de ne pas comprendre les consignes, en évoquant particulièrement les « *non-joueurs* » ou les « *néophytes* », qui n'auraient jamais touché à un tel périphérique. C'est en réponse à une absence totale d'usage et à cette tentative d'arracher le volant qu'un autre membre de l'équipe nomme ces visiteu·r·se·s imaginaires « *Madame Michu* », dans le but de les tourner en ridicule. Pour éviter une contrainte supplémentaire dans la rédaction des consignes, il indique que l'action lui paraît si simple que le texte est inutile, il ajoute que les gens qui ne comprendraient pas « *ne mériteraient même pas de jouer* », mais qu'il est malgré tout possible de « *mettre un texte pour les mongoliens* ». « *Madame Michu* » est un terme insultant, généralement utilisé pour mentionner l'idiotie du visiteu·r·se. Il permet de discréditer des usages et des usager·e·s, dont la prise en compte est jugée trop contraignante, et dont l'absence de compétences techniques conduirait l'équipe à créer des installations jugées trop simples. Cela n'est pas sans rappeler le service étudié par Oudshoorn, où des ordinateurs ont tout d'abord été mis à disposition gratuitement dans différents endroits d'Amsterdam, afin d'assurer l'accessibilité du service aux usager·e·s les moins équipés. Ceux-ci ont ensuite été retirés progressivement. Ces dispositifs n'étaient pas jugés suffisamment sophistiqués et les concepteurs estimaient qu'ils attireraient des usager·e·s âgés aux faibles compétences techniques : cela nuisait à l'image innovante qu'ils souhaitaient mettre en avant.

Cette représentation caricaturale a des avantages pour l'équipe, et joue un rôle dans le maintien de certaines pratiques professionnelles, comme la nécessité d'adopter un ton précis pour la rédaction des consignes, de ne pas dépasser un nombre maximal de signes. En tant que mythe professionnel, « *Madame Michu* » confère un certain pouvoir à celui qui l'invoque, parfois proche de l'argument d'autorité. Si Madame Michu ou toute autre figure du public néophyte, risque de ne pas comprendre, il faut changer. Au contraire du visiteur qui « *ne lit pas* », cette visiteuse est modèle et concernée, dès qu'il s'agit des textes et des éléments de l'exposition qui convoquent l'action de lire ou de regarder. Elle lit, se documente : elle cherche des informations, car elle est à la fois motivée par une inquiétude et des enjeux éducatifs par rapport à ses enfants. Ainsi, même lorsqu'il est question des objets techniques de l'exposition, les éléments discutés par la figure de Madame Michu demeurent des éléments textuels ou discursifs : le message qu'un dispositif est censé véhiculer, la clarté d'une consigne écrite ou orale, l'exactitude d'un paratexte qui accompagne une illustration... L'évocation de la figure d'un visiteur néophyte, souvent genré au féminin, permet avant tout de modifier les textes, et non les objets techniques en eux-mêmes. Dans cette représentation, les publics regroupés derrière « *Madame Michu* »

sont lectrices avant d'être usagères des objets techniques. Bien que la représentation de Madame Michu serve à la modification des textes, celle-ci participe aussi à former une posture de visite qui va être intégrée à l'exposition et à ces objets techniques. D'une manière générale, une posture d'accompagnateur est attribuée, ou du moins ménagée, pour les visiteurs adultes venus en famille avec leurs enfants. À propos des textes qui accompagnent les installations interactives spectaculaires, Catherine indique :

Ça légitime pour un adulte, qui accompagne. Le texte, il s'adresse plus à celui qui ne va pas le faire. À l'accompagnateur qui va prendre le temps de lire le texte, et qui va pouvoir dire et peut-être un peu briller aussi avec son enfant. Donc c'était aussi donner des clés éventuellement. Enfin des petits trucs pour ne pas être complètement largué. Peut-être l'idée d'une interaction entre celui qui est un peu plus adulte, qui va intellectualiser un peu plus, et puis celui qui va faire le truc.

Pour Catherine, les parents endosseraient un rôle « d'accompagnateurs », et laisseraient leurs enfants agir, tandis qu'ils les observent et se renseignent en lisant. Dans chaque installation, des éléments seraient donc dirigés envers des publics « en action » et d'autres, comme le texte, seraient conçus pour les « observateurs ». Lors d'un entretien, alors qu'elle aborde le ton employé pour la rédaction des textes de l'exposition, Catherine ajoute :

Ce n'est pas les ados qui vont lire les textes de toute façon. Ils vont voir deux manettes, ils vont prendre les manettes. Ils ne vont pas lire le cartel, à côté. Il n'y a que les adultes qui font ça, ou ceux qui ne connaissent rien. Donc c'étaient vraiment pour eux.

Elle explique que les enfants ou adolescents n'ont pas été choisis comme cibles des textes : perçus comme des *digital natives*, ils disposeraient d'un usage « intuitif » des technologies numériques. En parallèle se construit l'image d'un public peu habitué à ces technologies, qui se reporterait plutôt vers la lecture des cartels : les adultes et, en particulier « ceux qui n'y connaissent rien ». Justifiant le soin qu'elle apporte à la rédaction des textes, Catherine se veut « pédagogique, au moins au niveau des textes ». Elle poursuit :

Parce que c'est vrai que certains éléments, il faut déjà être un peu joueur pour le faire. Parce qu'au-delà de la difficulté du truc, je pense qu'il y a, pour des personnes comme moi par exemple... Et encore moi, je fais des expos. Je ne suis pas le public lambda non plus. Mais des personnes qui n'ont vraiment pas l'habitude des nouveaux outils, qui ne sont pas à l'aise... Tu peux avoir du public un peu timide de se mettre en scène. Ce n'est pas facile forcément de se mettre en scène devant... Par exemple le surf²⁴⁴ il faut gesticuler. Et moi je ne suis pas très à l'aise, en public, de mettre mon corps en scène. Le

²⁴⁴ Elle fait référence à l'installation *Avatar*, jeu de surf pour trois joueurs qui a recours à Kinect pour capter les mouvements du visiteur. L'installation est traitée dans le cinquième chapitre et est décrite précisément dans les annexes.

truc de la sortie²⁴⁵, je le regarde, je trouve formidable, j'ai dû le faire en confiance, quand il y avait des prototypes, mais dans l'expo, je ne pense pas que je vais le faire. Bon je suis comme ça. C'est idiot. Je n'arrive pas moi à le faire bien.

Cet extrait d'entretien est riche d'informations quant à la manière dont Catherine conçoit les publics de l'exposition et la manière dont elle-même se représente en tant qu'usagère potentielle des installations interactives. Elle se différencie d'abord du « *public lambda* », car elle travaille en tant que muséographe à la Cité des Sciences et a donc des usages préalables des objets techniques régulièrement utilisés dans ces espaces. Mais elle cite ici des installations ayant recours à des technologies comme Kinect, encore très peu utilisées dans les expositions de la Cité des Sciences. Catherine a également recours à la *i-methodology* afin d'envisager les goûts et les usages des publics à qui sont destinées les activités de lecture et d'observation. Elle prend pour exemple sa propre attitude envers les installations, qu'elle a pu tout d'abord utiliser dans un espace au public restreint (l'espace test évoqué dans les chapitres précédents), et qu'elle a ensuite observées dans l'exposition, fréquentée par des centaines de visiteu·r·se·s.

En précisant ses usages et hésitations, elle fournit des informations sur la posture d'observation attribuée à « *ceux qui n'y connaissent rien* ». Si Catherine estime que l'absence d'usage préalable peut être un frein à l'utilisation d'un objet technique, elle souligne que c'est surtout la présence de cet objet dans un espace public peuplé d'autres visiteurs qui peut empêcher son usage par des néophytes. Elle convoque deux dimensions de l'usage : l'interaction directe avec l'objet technique et le contexte social et matériel de celui-ci. C'est-à-dire d'un côté les compétences techniques nécessaires à l'usage et, de l'autre, le cadre dans lequel celui-ci prend place. Comme elle ne parvient pas à un usage qu'elle juge suffisamment bon, elle préfère ne pas agir en public. L'usage ne repose pas seulement sur une connaissance et une maîtrise technique, mais aussi sur l'aisance, en particulier corporelle. Celle-ci serait en partie conférée par des compétences techniques. Elle attribue ces habiletés techniques et l'aisance qui en découlerait aux joueurs, tandis qu'elle préfère quant à elle une posture d'observatrice. Les activités de lecture et d'observation sont donc attribuées à des publics néophytes qui, d'une part, ont peu de connaissances sur les objets techniques et n'ont pas les compétences techniques nécessaires pour être à l'aise et réaliser un « *bon* » usage en public (c'est-à-dire conforme aux attentes des muséographes et

²⁴⁵ Il s'agit de l'installation *Gagnez la sortie*, qui utilise Kinect pour capter les mouvements du visiteur. L'image du corps du visiteur est projetée sur un écran géant, dans un décor. Le visiteur s'accroupit et se penche pour que son image soit projetée à travers ce décor. Trois autres visiteurs appuient sur des boutons pour déclencher des tirs de projectiles et gêner le corps du visiteur dans sa progression. (Cf annexes).

concepteurs, qui souhaitent mettre en scène le corps des visiteurs en action) et, d'autre part, partagent des caractéristiques communes avec la muséographe.

Si les manières de nommer le public imaginaire diffèrent, l'ensemble des membres de l'équipe construit deux postures au cours de la visite. La première est caractérisée par des compétences techniques et une aisance avec les technologies numériques, et l'activité principale serait l'usage de l'ensemble des installations interactives. La seconde est au contraire caractérisée par une absence de compétences et d'habiletés techniques, qui, dans le cadre d'une exposition, justifierait une préférence pour des activités de lecture et d'observation. En raison des compétences techniques qui les opposent, ces deux activités semblent mutuellement exclusives. De nombreux éléments concourent à attribuer une identité de genre spécifique à chacune de ces postures, produisant des scripts de genre.

Pour Catherine, la posture liée aux activités de lecture et d'observation doit être prise en compte afin d'inclure « *tout le monde* », mais ce terme recouvre des figures d'usagers plus précises. D'une part, l'équipe mobilise souvent la figure parentale sous les traits d'une « *mère de famille* », généralement inquiète concernant la pratique des enfants, et motivée par le souci de la bonne éducation : c'est ce qui motiverait son activité de lecture appliquée et de recherche d'informations. De même, l'équipe associe aux femmes l'incompétence technique voire la technophobie justifiant leur absence d'usage, sous les traits de « *Madame Michu* » ou de la « *mère de famille* ». À propos des publics caractérisés par leur manque d'aisance, Renaud indique : « *Madame Michu, c'est vrai qu'elle est plus adepte d'avoir une médiation humaine que de lui dire : vas-y on va te faire un tutoriel sur la manette. Il y en a qui n'osent pas* ». La figure d'un public préférant des activités de médiation humaine ou de lecture plutôt qu'un usage des objets techniques est associée aux femmes.

En se représentant en tant qu'usagère, Catherine contribue aussi à genrer ces postures de visite : les deux femmes muséographes sont les deux membres de l'équipe à insister sur l'accessibilité des dispositifs et des textes de l'exposition : cette considération semble elle aussi déléguée aux femmes. Par ailleurs, Catherine souligne parfois les caractéristiques qu'elle partage avec « *Madame Michu* » pour redonner une légitimité au public néophyte et insister sur sa prise en compte. « *Madame Michu* » n'est pas qu'une figure imaginaire. Sa représentation façonne les contenus de l'exposition et les postures de visite qui y sont favorisées. Par ailleurs, elle joue un rôle dans la répartition des tâches et des compétences entre les membres de l'équipe au cours de la conception.

c. Le rôle organisationnel de Madame Michu au cours de la conception

La dimension genrée de cette figure excède particulièrement les femmes muséographes et la médiatrice responsable de l'animation scientifique : « le côté "Madame" nous a un peu énervées », explique l'une d'entre elles en entretien, avant d'ajouter qu'il s'agit d'une manière de « parler de quelqu'un qui ne s'y connaît absolument pas, notamment en jeu vidéo, hé bien, c'est forcément Madame Michu ». Elle ajoute : « Madame Michu c'est un stéréotype. Elle n'a pas d'âge, c'est toutes les femmes. Il y a une forme de misogynie ». Une autre muséographe se sent particulièrement visée par le stéréotype, tant au niveau de l'âge que par l'absence de connaissances et de pratique du jeu vidéo. Pour elle, Madame Michu, « C'est la ménagère de 50 ans qui ne connaît rien à rien, qui n'est jamais sortie de sa cuisine ». Les femmes de l'équipe se sentent particulièrement visées par cette représentation. Lors d'une discussion avec Agnès à propos d'un festival de jeu vidéo auquel elle s'est rendue avec une collègue, elle me raconte qu'à chaque fois qu'elles utilisaient une borne de jeu, des journalistes les photographiaient : « Pour eux, c'est étonnant de voir deux mères de famille de 40 ans. On était les Madame Michu du Paris Games Week ». L'association systématique d'une identité de genre féminine, plus particulièrement l'image d'une « mère de famille » avec la figure néophyte et de l'incompétence technique les excède. « Madame Michu, c'est moi, alors tu arrêtes », s'exclame l'une d'entre elles pendant une réunion d'équipe. Ces mythes professionnels sont souvent décrits comme des figures abstraites, imaginaires. Loin de ne caractériser que les futurs publics de l'exposition, la figure de Madame Michu crée des différences entre les membres de l'équipe, au cours de la conception. En raison des caractéristiques qui lui sont attribuées (une femme, une mère, s'interrogeant sur la pratique du jeu vidéo de ses enfants), cette représentation joue un rôle dans le crédit qui est accordé ou non aux femmes de l'équipe concernant les contenus de l'exposition.

La question de l'expertise et de l'autorité de chacun·e est sans cesse débattue au cours du projet. La représentation caricaturale de « Madame Michu » n'est pas partagée par l'ensemble de l'équipe, mais elle intervient dans l'organisation et la conduite du projet, soit parce que les femmes construisent un parti-pris autour de ce stéréotype, soit parce qu'elles composent avec pour disputer une expertise. Catherine reprend à son compte le terme pour revendiquer des caractéristiques communes avec ce public et mobiliser son absence de connaissance sur le jeu vidéo pour faire exister Madame Michu de manière incarnée au cours de la conception. Elle insiste : « Madame Michu, c'est notre public. Enfin, ça devrait ». Elle utilise cette figure pour réhabiliter les publics jugés néophytes, afin d'insister sur l'importance de leur prise en compte, de l'accessibilité des dispositifs, et de la qualité des

explications, afin qu'ils se sentent inclus et concernés par l'exposition. Agnès et Chloé insistent elles aussi sur la prise en compte de tous les publics, qu'importe leur niveau de connaissance : il s'agit là d'un parti-pris partagé par la totalité des membres de l'équipe ayant pour habitude de travailler à la production d'expositions ou d'offres de médiation scientifique. Cependant, si Catherine met en valeur son manque de connaissance pour représenter le public néophyte, Chloé et Agnès réclament une connaissance des jeux vidéo. Chloé se définit comme une joueuse et participe aux discussions sur les jeux vidéo. Malgré une pratique effective, Agnès est moins prompte à endosser l'identité de joueuse et accumule de nombreuses connaissances sur les jeux vidéo, à la fois en observant la pratique de ses enfants, en pratiquant parfois elle-même, mais aussi par toutes les recherches et rencontres qu'elle a entreprises depuis le début de l'exposition.

Les membres de l'équipe, lient étroitement la connaissance du domaine du jeu vidéo et la pratique de celui-ci. Les personnes partageant des caractéristiques communes avec la figure de « *Madame Michu* » sont associées à son niveau d'ignorance sur le sujet. Le stéréotype de Madame Michu place les femmes du côté des « *néophytes* », leur attribuant de fait une absence de connaissance sur les contenus de l'exposition ainsi qu'une incompetence technique. Dans l'ethnographie qu'il fait d'une équipe de production de contenus dans un studio de jeux vidéo, Robin Johnson (2014 ; 2013) rapporte la même situation : alors que les hommes sont considérés comme « joueurs » et qu'on leur attribue d'office des compétences techniques et des connaissances en matière de jeu vidéo, les femmes sont quant à elles considérées d'office comme « non-joueuses » et incompetentes, et doivent faire leurs preuves pour que cette représentation change. En l'absence des commissaires scientifiques, Renaud est considéré comme la seule personne ressource dans le domaine du jeu vidéo. Agnès ou Chloé mettent parfois en doute ses préconisations, mobilisant leurs propres connaissances pour argumenter. Renaud dispute alors des éléments précis (comme la date de production d'un jeu ou la date de la sortie d'une console) pour souligner qu'elles ont tort, énonce de nombreux titres de jeux vidéo ou de consoles, fait référence aux « *gens de l'industrie* ». En bref, il leur dispute une expertise sur le sujet du jeu vidéo, et réaffirme son statut en énonçant les connaissances qu'il estime avoir sur le sujet.

D'une manière plus générale, nous avons pu constater une forte division genrée, non seulement du travail, mais aussi des sociabilités lors des moments de pause²⁴⁶. Les femmes sont tenues à l'écart de certaines réunions, en particulier les « *réunions de chantier* ».

²⁴⁶ Voir la présentation de l'enquête, au début de la thèse.

D'après le commissaire et chef de projet, ces réunions consistent en des discussions techniques quant à l'organisation du montage de l'exposition et regroupent généralement le chef de projet, ainsi que le scénographe et un expert des éclairages. Il s'agit des rares réunions dont j'ai pu avoir connaissance, mais pour lesquelles l'accès m'a été refusé²⁴⁷. Les réunions de chantier m'ont été refusées, jugées « *pas intéressantes pour [m]oi* », car basées sur des « *sujets techniques* ». Ce refus n'est pas sans rappeler le témoignage d'Agnès : elle raconte que l'expert en éclairage ne lui attribue aucune compétence dans ce domaine et cherche à lui expliquer les grands principes de l'éclairage de l'exposition dans un vocabulaire simplifié lorsqu'il la rencontre. Or, comme celle-ci tente de le rappeler à chaque fois, elle possède un doctorat en physique, dans le domaine spécifique de l'optique. Enfin, cette situation joue également un rôle sur les objets techniques dont Renaud a la charge de production. En effet, si Agnès assiste à certaines réunions de production d'installations gérées par Mehdi (comme *Algorithmes* et *émergence* ou *Nouveau Monde*), Renaud conçoit les installations dont il a la charge (comme *Avatar*, *Jeu de tir*, *Course automobile* ou encore *Actualité du jeu vidéo*) à l'écart d'Agnès, qui intervient uniquement sur les consignes textuelles ajoutées à l'interface.

²⁴⁷ La partie « discussion » d'une réunion avec les représentantes d'une entreprise de jeux vidéo dans le cadre d'un partenariat m'a également été refusée, mais cette fois pour des soucis de confidentialité et alors que le partenariat semblait compromis.

Construire l'incompétence technique comme féminine

Le traitement de la thématique du genre au sein de l'institution définit un champ d'action pour les politiques d'égalité entre les hommes et les femmes, et les circonscrit aux contenus visuels et textuels des expositions. Les objets techniques, leurs usages et le contexte dans lequel celui-ci prend place demeurent en dehors du champ d'action de cette « *mission genre* ». Cette dernière est entendue comme une politique d'inclusion des femmes, déléguée à ces dernières, qui en ont l'entière responsabilité. La représentation du public incompétent avec les technologies numériques, sous les traits d'une figure féminine, maintient cette délégation des tâches et des compétences, où les femmes ont la charge des activités éditoriales, tout en étant tenues à l'écart des activités perçues comme techniques.

Les représentations des publics néophytes convoquées au cours de la conception construisent l'incompétence technique comme une caractéristique féminine, et attribuent aux femmes le rôle de réceptrices passives et craintives des technologies. Cela conduit l'équipe à leur conférer plus aisément le statut d'accompagnatrice, dont les activités principales sont la lecture et l'observation d'autres individus en action. De manière implicite, ce script repose donc sur l'existence d'autres usagers aux caractéristiques et motivations différentes, dont la posture d'usage serait cette fois centrée sur l'utilisation des installations interactives, dans un espace public, face à des observateurs et observatrices.

III. Innovation ou accessibilité ? Postures, scripts de genre et choix de technologies

1. La mise en visibilité des corps.

a. Substituer la pratique domestique au profit de la mise en scène du corps

La mise en scène des corps de visiteu·r·se·s en action est un élément clé de la scénographie de l'exposition. Il s'agit d'un parti-pris largement partagé par les concepteurs et muséographes, pour des raisons différentes. Pour Mathieu, commissaire scientifique, qui désire que la notion « *d'expérience de jeu* » soit au centre de l'exposition, cette mise en scène permet de rendre visibles les situations de jeu à celles et ceux qui n'y prennent pas directement part et ainsi « *d'exposer l'action de jouer* ». Pour Renaud, la mise en scène des actions des visiteu·r·se·s constitue une plus-value par rapport à la pratique usuelle du jeu vidéo. Il s'agit là d'une interrogation récurrente des concepteurs d'expositions de jeux vidéo, qui cherchent à proposer une expérience « *supplémentaire* » aux joueu·r·se·s. À propos de la production d'installations spectaculaires, qu'il nomme « *immersion augmentée* », Renaud explique « *qu'il fallait trouver une dimension supplémentaire pour accrocher* ». La mise en scène des corps est également un parti-pris fort pour le muséographe en charge du projet. Rappelons par exemple le verbatim où ce passionné de théâtre et de scénographie nous parle d'un projet précédent qui l'intéressait beaucoup (« *c'était plus drôle. C'était un gros projet avec un panorama... Enfin des éléments muséographiques intéressants, à imaginer* »). À plusieurs reprises, il souligne également que la thématique du jeu vidéo est l'occasion « *de se faire plaisir* », en termes de conception d'installations interactives : « *C'est le moment de se faire plaisir. D'utiliser les nouvelles techniques, d'inventer une nouvelle posture de visiteurs, quelque chose d'original* ». Lors de la présentation de l'exposition aux employé·e·s chargés la communication, puis aux journalistes, Philippe insiste à plusieurs reprises : « *ça n'est pas un accrochage* ». Par ce terme, il désigne les précédentes expositions de jeux vidéo, proposant de jouer à des jeux du commerce, en utilisant les supports matériels et les périphériques d'origine. Pour lui, ces expositions proposent une pratique du jeu vidéo similaire à celle du domicile, et ne supposeraient qu'une sélection de jeux, placés dans un contexte différent. Il définit au contraire *Jeu Vidéo l'Expo* comme une « *exposition d'interprétation* », à laquelle il attribue un travail original de conception d'installations interactives inédites, qui doivent notamment « *surprendre* » les visiteu·r·se·s qui pourraient s'attendre à jouer aux jeux vidéo comme ils se le représentent habituellement. Mehdi, concepteur multimédia responsable

de nombreuses installations partage lui aussi ce parti-pris et souhaite créer de nouvelles postures de visite : « *satisfaire le public, c'est aussi lui proposer des choses nouvelles [...] le public va aussi à la Cité avec une image high-tech, il faut qu'il soit... qu'il soit servi* ». L'usage de technologies issues du jeu vidéo, encore peu utilisées à la Cité des Sciences et bénéficiant d'une image de technologie de pointe, permettrait cet effet de nouveauté et assurerait la satisfaction des futurs publics de l'exposition. Plus encore, cet effet de nouveauté est également assuré par le détournement de ces technologies pour concevoir des installations interactives inédites, et ainsi imaginer des postures d'usage qui diffèrent de l'usage habituel de ces technologies dans l'espace privé de la chambre ou du salon.

Les concepteurs des installations considèrent l'expérience du jeu dans la sphère domestique et la posture qui lui est associée (être assis, généralement face à un ordinateur ou dans un canapé) comme banale, demandant une « *dimension supplémentaire* ». C'est-à-dire qu'une innovation est nécessaire pour retenir l'attention, sinon des visiteurs, au moins des concepteurs. En effet, la plus-value que les concepteurs tentent de créer avec l'objet produit est aussi une manière de laisser une trace dans un domaine et de revendiquer une pratique d'innovation. Cynthia Cockburn (Cockburn, 1997 ; Cockburn & Ormrod, 1993) constate la même dévaluation de la sphère domestique, qui ne suscite que peu d'enthousiasme chez les concepteurs du four à micro-ondes. C'est également pour extraire leur propre activité de la sphère privée que l'équipe cherche à configurer l'objet de manière à en changer les représentations. Le four à micro-ondes est tout d'abord présenté comme une technologie de pointe, qui met en valeur les techniques et les compétences nécessaires à son usage.

L'exposition que nous étudions prend place dans un Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle, un lieu dont A. Barry (1998) a montré que, malgré une volonté de présenter les technologies dans la vie quotidienne, celui-ci mettait en valeur l'innovation et le progrès technique. Porter (1993) note par exemple que la plupart des musées de sciences et techniques se concentrent sur les technologies de pointe et les dernières innovations. Le laboratoire, et non l'usine, l'entrepôt ou la maison, se présente comme lieu où les technologies se font : c'est-à-dire que la production, la distribution et l'usage sont peu représentés, au profit du domaine de la recherche et de la conception. Celui-ci met en jeu les compétences techniques et les savoirs scientifiques les plus valorisés et perçus comme les plus pointus, et valorise des identités professionnelles, comme l'ingénieur ou le chercheur, plutôt que l'ouvrier ou l'utilisateur²⁴⁸. En ce qui concerne la

²⁴⁸ Dans *Jeu Vidéo l'Expo*, on notera par exemple l'importance donnée aux métiers liés à la conception de

sphère domestique, Porter note que les musées de sciences et techniques choisissent de représenter les techniques imposantes et spectaculaires, comme la construction de bâtiments, et laissent de côté les techniques « discrètes », comme le matériel de nettoyage ou les domaines de l'alimentation, de l'ameublement et du textile. Cette distinction entre se retrouve également dans l'enquête de Cockburn, qui remarque que les ingénieurs n'accordent pas le même crédit aux technologies de divertissement (télévision, hi-fi, caméra...) et aux technologies domestiques (réfrigérateur, machine à laver). Les premières, les « *brown goods* », sont perçues comme des technologies de pointe représentant un défi pour l'ingénieur qui les conçoit. Les secondes composent la catégorie des « *white goods* », technologies vues comme simples et sans intérêt, que l'on acquiert par nécessité et non par désir, et dont l'usage intervient dans le cadre de tâches voire de corvées et non dans un usage procurant du plaisir.

L'exposition que nous étudions est intéressante pour penser cette distinction, cette fois au sein d'une seule et même technologie. En effet, les technologies utilisées sont issues du domaine du jeu vidéo, comme les joysticks, la console Xbox 360 ou encore le capteur de mouvements Kinect. Elles s'inscrivent dans la catégorie des technologies de divertissement. De ce point de vue, elles sont perçues par l'équipe comme une innovation, et le terme « *d'occasion* » ou encore de « *challenge* » est régulièrement employé par les concepteurs pour parler de ces objets. C'est leur posture d'usage usuelle, et non les technologies en elles-mêmes, qui est liée à une sphère privée et domestique. Si elle n'est pas considérée comme une tâche ou une corvée, mais bien comme une activité qui peut être source de plaisir, la posture que l'équipe associe à cette pratique « *chez soi* » est perçue comme banale ou ayant peu d'intérêt : une position assise, plutôt dans un canapé, où le corps est immobile, ce qui rappelle l'idée du « *corps immobile dirigeant un corps ultramobile* » de Thomas. La pratique est par ailleurs envisagée comme solitaire. Pour les concepteurs, il s'agit donc de conserver ces technologies, mais de les détourner de leur cadre d'usage initial et de lui substituer celui de l'exposition, qui d'une part, fait de la mise en scène du corps en action un élément central, dans des activités où le corps est mobile et debout et, d'autre part, propose majoritairement des activités collectives.

jeux vidéo, et aux dispositifs et audiovisuels présentant les différentes étapes et outils de sa conception, comme le hardware, le middleware, ou encore les étapes de game design et de level design. Les domaines de la production « en masse » ou de la vente de ces produits n'est abordée que dans une représentation graphique de données, sur une cimaise de texte, tout comme la sociologie de cette pratique par la population française, abordée elle aussi dans une représentation graphique ainsi que dans un audiovisuel situé dans une salle à part.

b. Les technologies de la visibilité et des pratiques invisibles

La dévaluation de la posture d'usage domestique et la volonté de mettre en scène les corps mènent l'équipe à choisir des technologies et à en écarter d'autres. Or, ces choix privilégient les visiteur·e·s qui ont un usage préalable des consoles de salon, mais aussi les usager·e·s caractérisés par une aisance corporelle et une maîtrise technique, pour qui il est possible de mettre en valeur une performance technique et corporelle.



Illustration 17: une des tablettes de l'installation Tabletteland, maintenue dans un cadre en acier, et retenue au mobilier par un câble.

L'équipe choisit les technologies selon leur capacité à permettre des expériences collectives et spectaculaires, où l'action est mise en scène. La mise en valeur de ces expériences participe d'abord à ce que certains supports matériels de jeux vidéo ne soient pas ou peu utilisés dans l'exposition. Des technologies sont en effet jugées trop proches du modèle de la borne de consultation individuelle, habituelle dans les musées. Des objets comme la console portable, la tablette tactile ou le smartphone sont donc peu présents dans l'exposition. Outre le fait qu'ils soient associés à un usage individuel, la mise à disposition de ces objets dans un espace public entraîne des problèmes techniques pour les concepteurs. Inquiétés par le vol ou la détérioration du matériel, ceux-ci envisagent des dispositifs spécifiques pour maintenir les supports fermement attachés au mobilier, qui rend leur maniement complexe. Quelques tablettes tactiles sont néanmoins présentes. L'une d'elles illustre la section « Mobilité » de l'installation *Jeu Vidéo : où, quand,*

comment ?, avec le jeu *Cut The Rope*. Les autres tablettes tactiles se retrouvent dans une seule et même installation, *Tabletteland*, spécifiquement dévolue à cet objet. *A contrario*, d'autres technologies semblent convenir aux partis-pris des concepteurs de l'exposition. C'est le cas des tables tactiles multitouches, qui permettent l'action simultanée de plusieurs usager·e·s et sont régulièrement utilisées par la Cité des Sciences.

Du côté des technologies utilisées spécifiquement pour cette exposition, on retrouve le couple de périphériques clavier/souris, ainsi que la manette de la console Xbox 360. Cela répond à des contraintes matérielles : à la différence des tablettes, le périphérique peut être isolé du reste du matériel : il est donc possible de dissimuler dans un mobilier fixe l'ordinateur ou la console, partie la plus coûteuse du dispositif, et de ne laisser à disposition que le périphérique, qui peut être plus facilement remplacé. Enfin, l'exposition a également recours au périphérique Kinect, qui capte les mouvements des visiteurs. Pour Mehdi, la possibilité de regarder d'autres individus « *faire des choses* » est une dimension primordiale de la visite muséale. Pour l'ensemble des membres de l'équipe, l'usage de technologies issues du jeu vidéo qui, lui-même, « *devient spectacle* » permettrait de mettre en valeur cette dimension, observée dans les espaces d'exposition. Pour ce faire, c'est donc le périphérique Kinect qui a été choisi. Cet objet assure une interaction sans périphérique matériel : celui-ci peut être placé hors de la portée des visiteu·r·se·s, en étant suspendu au plafond, et répond donc aux contraintes quant à la sécurité du matériel. De plus, Kinect permet de concevoir des installations interactives avec une interface gestuelle, qui fait du corps de l'usager·e un périphérique : c'est par ses gestes et les mouvements de son corps qu'il interagit avec l'installation. Ainsi, Kinect représente aussi pour les membres de l'équipe une alternative à la posture assise et immobile qu'ils attribuent à la pratique usuelle du jeu vidéo sur d'autres supports.

Selon Bart Simon (2009), l'intérêt des interfaces gestuelles dans le jeu vidéo résiderait non plus dans l'expérience d'un monde virtuel, mais dans une expérience corporelle. Périphérique de jeu, le corps devient aussi objet de spectacle pour l'entourage. Non seulement, le périphérique Kinect rend visible le corps de l'usager·e en le plaçant au centre de l'attention, mais il le rend visible dans une situation spécifique, où un·e visiteu·r·se met son corps en mouvement, de manière parfois exagérée. Selon Simon, cette caractéristique des interfaces gestuelles en fait des « *machine[s] à produire de la sociabilité* » : celui ou celle qui agit se trouve dans une situation de représentation et met en visibilité son corps, à travers des gestes exagérés, qu'une audience regarde et commente, souvent en riant²⁴⁹.

²⁴⁹ Le chapitre 9 revient plus précisément sur ce qu'implique, pour l'action des visiteurs, le détournement

Les spécificités de ce périphérique privilégient aussi les usager·e·s caractérisés par une aisance corporelle et une maîtrise technique, pour qui il est possible de réaliser cette performance technique et corporelle.

L'agencement de ces technologies et leur environnement matériel participent à la mise en visibilité des corps. Par exemple, l'espace de l'exposition n'est constitué que d'un seul bloc. Hormis la salle de projection réservée à l'audiovisuel de 14 minutes, qui nécessite calme et pénombre pour être visualisé, le reste de l'espace n'est pas séparé en différentes portions par des murs ou des cimaises. Lorsque l'on pénètre dans l'exposition, la plupart des installations et des actions sont visibles. À l'exception de quelques postes, les objets techniques et le mobilier qui les encadre sont placés dans l'espace de manière à ce que les visiteur·r·se·s puissent se placer autour des écrans et des tables tactiles, afin d'observer les actions de celles et ceux qui les utilisent. D'une manière générale, les installations de l'exposition et leur agencement matériel veillent à ménager une place pour les visiteur·r·se·s à qui l'équipe attribue le rôle de spectateur, soit parce qu'ils ou elles attendent leur tour, soit parce qu'ils ou elles préféreraient observer plutôt qu'agir.

La mise en visibilité des corps et la conception d'activités collectives, tout comme les technologies et les agencements matériels qui soutiennent ces partis-pris, participent à inscrire dans les installations une partie des mises en scène que les usager·e·s sont appelés à imaginer à partir du dispositif technique (Akrich, 2006). Le script repose majoritairement sur la mise en visibilité du corps et sur la mise en scène des habiletés techniques nécessaires à l'interaction. Celui-ci inscrit dans les installations et les usages prescrits un style corporel caractérisé par l'aisance corporelle et la maîtrise technique, et donc par des compétences et des habiletés techniques. Ce script repose sur des représentations spécifiques d'usager·e·s : au cours de la conception, la figure du néophyte évoquée jusqu'ici, est peu à peu remplacée par un usager possédant des compétences techniques, et partageant des caractéristiques communes avec les concepteurs des installations. Cet usager est lié, en creux et par défaut, à une identité de genre masculine.

d'une telle technologie de son cadre d'usage initial, le salon, au profit d'un usage dans un espace public peuplé de visiteurs inconnus.

2. Disparition de l'accessibilité au profit de l'innovation

a. Représentation des usagers

La pratique domestique et « discrète » du jeu vidéo disparaît au profit d'une pratique spectaculaire, qui met en scène le corps des visiteu·r·se·s. Ces partis-pris laissent de côté la conception « *pour tout le monde* » au profit de la mise en valeur de performances techniques et corporelles, privilégiant certains usages et identités. Cela laisse de côté certaines pratiques : par exemple, d'après l'enquête Ludespace sur les pratiques du jeu vidéo par les français·e·s, plus de 40 % des 45 à 59 ans et plus de 50 % des plus de 60 ans jouent exclusivement seuls. Les sociologues chargés de l'enquête nomment d'ailleurs « invisibles » une catégorie de joueu·r·se·s, constituée en partie par les retraités et les femmes de plus de 35 ans vivant en couple avec des enfants. Ils sont ainsi définis en raison de leurs « pratiques ponctuelles, confinées à l'espace domestique ». En raison de la fréquence de leur pratique, de sa dimension solitaire et des supports sur lesquels elle s'appuie (jeux préinstallés, supports non exclusivement dédiés au jeu comme le smartphone, la tablette ou l'ordinateur), ces individus ne sont presque jamais pris en compte dans la littérature sur le jeu, car leurs pratiques ne sont pas considérées comme intéressantes ou dignes d'intérêt : trop banales, elles ne mobiliseraient pas de compétences particulières. Les choix des membres de l'équipe privilégient certains usages du jeu au détriment d'autres.

Au cours de la production, la mise en œuvre de cette posture suppose que des usages et des usager·e·s soient imaginés afin d'ajuster les installations et d'en concevoir le cadre d'usage final. Or, des « *joueurs* » de Thomas, d'Étienne et de Renaud, au public à « *l'image high-tech* » de Mehdi en passant par les « *nouvelles postures de visiteur* » de Philippe, l'exposition « *pour tout le monde* », semble s'éloigner petit à petit de la figure de l'utilisateur néophyte, sans usage préalable. Dans un entretien, Renaud s'exprime à propos de cette plus-value par rapport à la pratique domestique :

Moi, je savais très bien que le joueur, si je lui mettais une série de jeu sur des bornes alignées, comme on peut le voir la plupart du temps, pour l'avoir fait auparavant : 1) si je n'avais pas la super exclue en avant-première inédite, il en a rien à secouer. Il ne serait pas venu. [...] Il fallait trouver une dimension supplémentaire pour accrocher le joueur, qu'il soit *hardcore-gamer* ou même le joueur occasionnel, qui joue sur sa *PlayStation*, ou je ne sais où. Voilà. C'était un peu ma mission.

Cette « *dimension supplémentaire* » suppose en effet que la pratique domestique est un préalable, puisqu'elle risquerait de créer une insatisfaction ou une lassitude chez les visiteu·r·se·s. En cherchant à la dépasser, les concepteurs partent du principe qu'elle est déjà connue et maîtrisée par les visiteu·r·se·s. Ici, Renaud cible d'ailleurs explicitement « *les joueurs* », et ne mentionne pas les publics de l'exposition dans leur ensemble : il s'adresse à un public spécifique, dont il estime lui-même faire partie.

Renaud se définit souvent comme « *joueur* » et lie ses missions à cette identité. Il estime d'ailleurs que sa mission est de concevoir une exposition qui saura toucher cette cible, laissant le soin à Philippe et aux autres muséographes de songer aux publics néophytes. Dans les verbatims cités plus haut, c'est spécifiquement les joueurs qui sont visés, et non l'ensemble des publics de l'exposition, ce que l'on retrouve également lorsque Thomas ou Étienne s'expriment, en entretien ou lors des réunions que nous avons observées. Lorsqu'ils cherchent à déterminer les jeux les plus pertinents pour l'exposition ces trois membres partageant la même identité de genre, un âge proche (la quarantaine) et des pratiques communes (notamment celle du jeu vidéo sur ordinateur depuis l'enfance), font appel à leur propre pratique, leurs goûts et leurs souvenirs.

Renaud décrit plus explicitement l'identité de genre masculine qu'il attribue aux joueurs, d'une part en refusant aux femmes de l'équipe ce statut, d'autre part lorsqu'il indique par exemple en entretien que du côté des femmes, « *la grande majorité joue à Candy Crush* », un jeu sur tablette généralement critiqué pour sa relative simplicité et que Renaud juge « *débilitant* ». Ce jeu est souvent opposé aux « *vrais jeux vidéo* », qui demanderaient quant à eux investissement et compétences techniques. Les autres membres de l'équipe soutenant la mise en scène du corps lient également celle-ci à leurs goûts et leurs identités. La conception de l'exposition leur permet d'avoir une activité innovante et source de plaisir. En effet, pour Philippe, une telle exposition est aussi un moyen de « *se faire plaisir* ». Pour Thomas, le rôle du corps dans l'expérience de jeu constitue un objet de recherche qu'il souhaite approfondir. Enfin, c'est aussi le cas pour Mehdi, pour qui la mise en scène des actions des visiteurs constitue non seulement une nouvelle posture de visite pour laquelle il peut concevoir des « *dispositifs innovants* », mais aussi une occasion d'observer de plus près les usages de ces installations. Pour lui, l'exposition est un « *laboratoire des usages* ». Lorsqu'il conçoit ce qu'il nomme des « *dispositifs innovants* », il en observe ensuite les usages pour approfondir ses connaissances en matière « *d'ergonomie des interfaces muséales* ». Pour Mehdi, la conception de ce type d'installations sert l'expérience de visite, mais aussi la pratique professionnelle du

concepteur. Au cours d'un entretien, il indique qu'une innovation demande un temps d'apprentissage aux publics, expliquant que les nouveaux usages se forment au fil des expositions. Pour cela, Mehdi estime que l'exposition constitue un « *formidable laboratoire* » : « *Moi comme d'autres, notre premier truc c'est à l'ouverture, c'est d'aller lécher les dispositifs, et les gens avec. C'est les regarder faire pendant des heures.* » Le corps des visiteur·se·s en action est visible pour les celles et ceux qui le regardent, mais aussi pour les professionnel·le·s de l'exposition. Cette visibilité rend possibles des pratiques d'observation des usages et des comportements du public, pour approfondir les connaissances des professionnel·le·s dans le but de modifier et d'ajuster les installations au fil des expositions. C'est au fil des expositions et des usages qu'ils y observent qu'ils précisent les objets techniques qu'ils conçoivent.

Si la *i-methodology* est employée par Catherine ou Agnès pour la rédaction des textes et des consignes, elle l'est donc aussi pour la conception des installations interactives, en particulier pour celles qui mettent en scène le corps. Dans les deux cas, ces pratiques ne mobilisent ni les mêmes identités ni les mêmes éléments de l'exposition. L'usager·e néophyte, associé aux textes et consignes, est remplacé par un usager, parfois nommé « *joueur* » qui possède des compétences techniques et des usages préalables, et qui est cette fois associé aux dispositifs techniques des installations interactives et à leur usage. Dans le cas de Mehdi, le public qu'il s'agit de « *surprendre* » tout comme les tâtonnements qu'il cherche à observer font référence à un apprentissage du fonctionnement par essai-erreur, qui suppose déjà une certaine aisance avec les techniques mobilisées. Enfin, on note ici aussi un biais de genre, puisque l'équipe de concepteurs multimédias est exclusivement masculine. Afin d'approfondir la représentation des usager·e·s au cours de la conception, et la manière dont celle-ci est, au moins partiellement, inscrite dans l'exposition, on peut s'interroger plus précisément sur la manière dont l'apprentissage des techniques est envisagé au cours de l'exposition.

b. L'apprentissage des technologies de l'exposition

Dans un entretien avec Mehdi, celui-ci nous explique que la compréhension d'une nouvelle installation interactive par les usager·e·s n'est pas primordiale « *quand on fait un dispositif innovant [...] on assure d'abord la fiabilité technique parce que ça c'est voilà... Après l'usage, c'est compliqué de dire que l'on va réussir à 100 % à ce que les gens prennent en main quelque chose qu'ils découvrent immédiatement* ». Les concepteurs se passent de tests utilisateurs, et utilisent eux-mêmes les prototypes, afin d'ajuster les caractéristiques de

l'objet technique. Dans le processus d'innovation décrit par Mehdi, c'est la fiabilité technique, et non l'accessibilité, qui est primordiale : celle-ci sera ajustée dans des expositions futures, contrairement à la fiabilité technique, qui doit être effective dès la première mise en service de l'installation.

Ce concepteur imagine un·e usager·e capable de comprendre le fonctionnement d'une installation interactive par tâtonnement. L'objet technique doit selon lui « être *affordant* ». L'affordance peut être entendue comme « un potentiel d'interaction concernant des propriétés actionnables de l'environnement, propriétés qui s'actualisent lors d'une relation entre certaines caractéristiques d'un milieu et certaines capacités d'un agent percevant et agissant²⁵⁰ ». Cela veut dire que la conception logicielle et matérielle des installations (l'interface graphique et sonore, les technologies mobilisées, tout comme le mobilier qui les encadre) et en particulier les périphériques d'interaction doivent inviter les usager·e·s à une attitude et à des gestes précis. Pour résumer, les concepteurs attendent de l'objet qu'il « *parle de lui-même* ». Cette nécessité est également soutenue par la représentation d'un public « *qui ne lit pas* ».

Lorsque les usages effectifs sont estimés trop éloignés des usages prescrits par les professionnel·le·s, des consignes textuelles peuvent être ajoutées au cours de l'exposition : Mehdi estime qu'il s'agit d'un échec pour la conception de l'installation. Or, les périphériques employés dans l'exposition (joysticks, table tactile, manette, Kinect, clavier, souris, volant...) invitent à une action précise en convoquant des usages précédents (Freeman et al., 2012). La compréhension de leur fonctionnement, perçue comme « *intuitive* », est dépendante d'un usage préalable. Par ailleurs, la perception négative des consignes textuelles laisse peu de place aux usager·e·s néophytes. Les consignes d'usage des technologies sont en effet réduites. Pour certaines installations, comme celles qui utilisent les capteurs Kinect, aucun texte ni voix off n'accompagnent l'interface. Seule une courte animation de quelques secondes, représentant une silhouette, masculine, en train d'agir au travers d'un ou deux mouvements jugés caractéristiques de l'installation, permet de présenter l'action à faire.

Cette manière de présenter l'action à accomplir a son importance. Puisqu'il ne s'agit pas d'un texte, mais d'une animation graphique, elle n'est pas conçue par les mêmes professionnel·le·s. Mehdi a participé à la conception d'une charte graphique et sonore de

²⁵⁰ Bernard Darras et Sarah Belkhamza, « Faire corps avec le monde : étude comparée des concepts d'affordance, d'énaction et d'habitude d'action », *Recherches en communication*, n°28, 2008, p.132.

l'exposition, dont il a la charge avec d'autres concepteurs, et ces courtes animations en font partie. Ces consignes ne sont donc pas prises en charge par les muséographes, qui sont les plus prompt·e·s à convoquer la figure d'un usager·e néophyte. De manière plus générale, les consignes textuelles sont réduites au minimum et décrivent soit les règles du jeu pour en sortir victorieux, soit l'action à accomplir pour lancer une partie. Une fois la partie lancée, aucune consigne n'indique aux publics quels boutons, quelles touches ou quels mouvements permettent de générer telle ou telle action. Cette absence de consigne rend encore plus centrale la mise en visibilité des corps en train de jouer : en l'absence de consignes, regarder les autres visiteurs agir devient nécessaire. De plus, l'absence de consigne et la présence d'objets techniques dont il faut appréhender l'usage est également envisagé comme une occasion pour des inconnu·e·s de se rencontrer, en déléguant l'activité de médiation et d'explication aux visiteu·r·se·s ayant déjà expérimenté, avec succès, l'objet technique. Cependant, cette absence de consignes contribue à privilégier des représentations de visiteu·r·se·s ayant déjà une connaissance et un usage des technologies et des logiciels utilisés dans l'exposition. En se basant en partie sur les usages qu'il a pu observer dans les expositions, Mehdi convoque certes des visiteu·r·se·s effectifs, mais appartenant à la catégorie du public qui « ose » utiliser l'objet dans un espace public. Les non-usager·e·s et leurs possibles inhibitions demeurent invisibles.

Une installation a bien été envisagée spécifiquement pour les publics n'ayant pas de compétences techniques préalables et que l'on estime en retrait en raison de leur manque d'aisance avec les technologies numériques. Il s'agit de *l'Atelier du Débutant*. Dans sa version initiale, cet atelier intitulé « *la danse des contrôleurs* » et son objectif sont décrits en juin 2012, soit un an et demi avant l'ouverture de l'exposition :

Aider le non-joueur à prendre en main des interfaces de jeu et à le faire participer dans le cadre de l'exposition à la communauté des joueurs. Ce dispositif n'a pas la prétention de rendre le visiteur apte à jouer à tous les jeux, mais de lui faire ressentir ce qu'apporte la maîtrise des contrôleurs pour l'inciter à renouveler l'expérience sur les jeux présentés dans l'exposition.

Cette installation devait présenter, à travers un jeu très simple, les différents périphériques que les visiteu·r·se·s allaient retrouver dans l'exposition pour interagir avec les dispositifs. Le logiciel conçu pour cette installation aurait dû inviter à effectuer une seule et même action, mais en utilisant des périphériques différents : les boutons d'une manette de console Xbox 360, le joystick d'une borne d'arcade, le volant d'une borne de course automobile, un clavier d'ordinateur, le périphérique de captation de mouvements Kinect,

l'écran tactile d'une tablette... Cette installation avait pour but premier l'apprentissage et la prise en main de technologies pour lesquelles les visiteu·r·se·s n'avaient pas d'usages préalables. La présence d'individus chargés de la médiation orale de l'installation avait également été demandée, de manière à ce qu'une personne soit constamment présente pour inviter les publics à « oser » utiliser ces technologies, à les rassurer tout en répondant aux possibles questions de ces nouveaux usager·e·s.

Les reconfigurations successives modifient les objets techniques et le logiciel de l'installation. Tout d'abord, pour des raisons budgétaires, les postes de médiation ont été refusés, déléguant l'apprentissage des techniques à l'installation et à son interface et, en l'absence de consigne écrite, aux visiteu·r·se·s qui les utilisent et en auraient compris le fonctionnement. Par ailleurs, seuls deux périphériques sont proposés à l'usage : une manette de Xbox 360, et un clavier d'ordinateur. Trois postes sont à disposition, l'un muni d'un clavier, le second d'une manette de Xbox360 et le dernier des deux périphériques. Enfin, le logiciel qui devait être conçu spécifiquement pour cet usage a été remplacé par le jeu vidéo *Evoland* présentant l'évolution du jeu vidéo à travers les époques.

Au cours de la conception, les usages imaginés de l'installation ont été modifiés, tant par les choix logiciels que technologiques. Si la première présentation de l'installation vise explicitement la prise en main de périphériques, sa description finale mentionne le fait « d'initier les visiteurs au déplacement dans des espaces 2D et 3D ». Il s'agit donc cette fois d'une initiation au fonctionnement d'un logiciel de jeu, et non aux périphériques matériels qui permettent l'interaction avec celui-ci. Par ailleurs, en choisissant un logiciel déjà existant et conçu pour présenter l'histoire des jeux d'aventure, l'installation s'éloigne du projet de concevoir un jeu simple qui consisterait en une seule action, au profit d'un jeu qui repose sur la connaissance des mécaniques de jeu usuelles des jeux d'aventure. En effet, *Evoland* présente l'évolution des jeux d'aventure : tout au long de la partie, le son, les graphismes, mais aussi les décors ou la manière de se déplacer changent, illustrant les mécaniques de jeu des différentes époques et consoles de jeu. Cela signifie donc qu'au cours de la partie, l'interface de jeu change régulièrement d'apparence et propose des modalités d'interaction différentes. Or, en l'absence de consignes accompagnant chaque changement, l'usager·e qui souhaite progresser dans la partie doit donc disposer d'une familiarité avec ces différentes manières de jouer. Au cours de la partie, il est par exemple nécessaire d'appréhender le mode graphique *Mode 7* ainsi que des interfaces graphiques en deux dimensions, puis en trois dimensions, ainsi que différentes manières de déplacer son personnage et différentes manières de gérer les combats.



Illustration 18: Les premières images du jeu Evoland.



Illustration 19: L'interface du jeu Evoland après quelques minutes de progression.

Le choix de ce logiciel, au détriment d'une production interne spécifique à l'installation, n'est pas uniquement motivé par des contraintes budgétaires : il résulte aussi du débat que nous avons rapporté au **chapitre 5**, qui oppose les « vrais jeux », conçus par des professionnels du game design et mis en valeur par Étienne et Thomas, et les productions internes que souhaitent réaliser les concepteurs multimédias. La collaboration avec des professionnels du jeu disposant déjà d'un prototype sur le point d'être commercialisé

permettait alors de résoudre les considérations budgétaires tout en prenant en compte la demande répétée des commissaires d'associer des professionnels du game design. Or, ce jeu, conçu au cours d'un concours de création de jeux vidéo par le fondateur d'un studio de jeux, puis commercialisé, ne vise pas les publics néophytes, mais repose sur des codes et des manières d'agir que les concepteurs estiment partagées par les usager·e·s finaux. Des modifications ont bien été apportées au logiciel pour qu'il puisse être présenté dans l'exposition, mais celles-ci portent sur la limitation du temps de jeu, en coupant certaines séquences du jeu initial. Enfin, le choix de ce logiciel et le recentrement de l'installation sur l'histoire et l'évolution des jeux vidéo, construisent également le rôle dévolu aux périphériques matériels dans cette interaction. Dans la première version du projet, ceux-ci devaient être au centre de l'installation, dédiée à l'apprentissage de leur usage. Le contenu logiciel devait être le plus simple possible afin de s'effacer au profit du maniement de nombreuses manettes, souris et claviers. Or, les périphériques ne sont finalement qu'un nombre de deux, et leur usage ne fait l'objet d'aucune explication ni mention. Ceux-ci demeurent alors des moyens d'accès au contenu de l'installation, soumis lui-même à une connaissance préalable du maniement de ces objets. Alors que ces modifications ne résultent en aucun cas d'une volonté explicite de laisser de côté l'usager·e néophyte, nous voyons comment des arbitrages budgétaires, des choix logiciels et de matériels participent à favoriser ou à empêcher l'accès à certaines installations de l'exposition.

La mise en scène des habiletés techniques

Si les membres de l'équipe présentent l'exposition comme conçue « *pour tout le monde* » et insistent sur la nécessité de « *désinhiber les non-joueurs* », les choix de conception atténuent l'image des visiteu·r·se·s néophytes, au profit d'usager·e·s possédant compétences techniques et usages préalables des technologies présentes dans l'exposition. Ces choix ne se sont pas uniquement dus à des contraintes extérieures. L'usage de la *i-methodology* d'une part, et la mise en valeur d'activités professionnelles définies comme innovantes d'autre part, jouent un rôle important dans les choix de conception. Ainsi, la posture d'usage assise, immobile et individuelle attribuée à l'usage domestique est mise de côté, car jugée trop banale. Dans le but de proposer une « *nouvelle posture de visite* », ainsi que des activités collectives, les concepteurs proposent au contraire une posture d'usage spectaculaire. De même, les technologies associées à des usages occasionnels, domestiques ou individuels sont peu utilisées, au profit de technologies qui reposent sur les gestes et les mouvements du corps.

Outre l'emploi de termes comme « *le joueur* » ou la représentation d'une silhouette masculine sur les interfaces des objets pour décrire leur usage, l'identité de genre masculine du visiteur imaginé n'est jamais évoquée de manière explicite. Elle repose en effet sur son caractère *non marqué* : elle demeure invisible, tout en constituant une norme. L'analyse de la conception des installations interactives indique que leur script d'usage privilégie un certain style corporel. Comme Josiane Jouët le rappelle, « ces artefacts ne sont pas seulement des outils. Leur matérialité est, en effet, porteuse de symboles, de valeurs et de traits culturels qui apparaissent comme fortement genrés²⁵¹ ». À l'image du concept de *lectures préférentielles* (Hall, 1994), Dovey et Kennedy (2006) conçoivent les scripts inscrits dans les objets techniques comme des *performances préférentielles*, soit l'action attendue, opérée par un individu à l'identité spécifique.

L'activité interprétative est associée à des actions qui mettent en jeu le corps. Le style corporel ici privilégié est caractérisé par l'aisance corporelle, le contrôle des interfaces et parfois la dextérité manuelle, et associé à une familiarité avec les technologies utilisées et une mise en scène des habiletés techniques nécessaires à cet usage. Ces valeurs ne sont pas « naturellement » associées aux hommes. Cette association résulte d'un « processus qui relève de la culture et des structures sociales imprégnées de la domination masculine sur la technologie²⁵² ». Un corpus important de recherches s'est attaché à mettre au jour l'articulation entre compétences et expertises des technologies et identité de genre masculine. Si les femmes sont elles aussi usagères des technologies, elles sont majoritairement exclues de leur conception et de leur production, et ne participent pas à l'élaboration de leur fonctionnement. De même, elles sont exclues des cursus de formation technique et scientifique (Booth, 2010) et des lieux collectifs où l'initiation et l'usage de ces objets ont lieu²⁵³. Ces rapports sociaux et représentations participent à associer ce script d'usage à une identité de genre masculine. De plus, cette posture d'usage participe elle aussi à produire des rôles de visiteu·r·se·s observant, et des rôles de visiteu·r·se·s agissant.

²⁵¹ Josiane Jouët, « Technologies de communication et genre, Des relations en construction », *Réseaux*, vol.4, n°120, 2003, p.61.

²⁵² *Ibid.*, p. 59.

²⁵³ Nicolas Auray souligne par exemple l'exclusion des filles des lieux collectifs de socialisation juvénile à l'informatique (Auray, 2002). Stephanie Brail travaille quant à elle sur la fréquence des pratiques de harcèlement que les femmes doivent subir si elles souhaitent être admises dans des forums de discussion (Brail, 1996). De même, Amanda Cote constate le même phénomène de harcèlement dans la pratique en ligne du jeu vidéo (Cote, 2015).

Conclusion du Chapitre 6

Deux figures d'usager·e·s cohabitent au cours de la conception, mais ne sont pas mobilisées par les mêmes personnes, et ne sont pas liées aux mêmes éléments de l'exposition. Les textes sont associés à un·e usager·e néophyte, et les objets techniques à un·e usager·e aux compétences techniques plus importantes. Or, une fois la production de l'exposition terminée, ces éléments sont regroupés au sein des mêmes installations, composées d'un ou de plusieurs objets techniques avec lesquels il est possible d'interagir, ainsi que des textes l'accompagnant.

La majorité des textes accompagnant les objets techniques ne décrivent pas leur usage, comme dans le cas d'un manuel, mais proposent une façon alternative ou complémentaire d'apporter le « *propos* » que l'usage de l'installation est censé véhiculer. Deux postures d'usage sont inscrites dans les installations de l'exposition : une posture de « *joueur* », souvent décrite en tant que telle par les membres de l'équipe, qui repose sur l'usage d'objets techniques nécessitant des compétences techniques et la mise en visibilité de ces habiletés et du corps qui interagit. On retrouve également la posture de « *spectateur* », qui consiste en la lecture d'un texte, complété par l'observation d'autres visiteu·r·se·s en action.

Ces postures sont construites par des membres de l'équipe à qui l'on n'attribue pas les mêmes compétences. Les concepteurs multimédia sont responsables de la conception technique des installations interactives, dans l'espace test, et les muséographes, en particulier les deux femmes, s'occupent de la coordination des contenus, et notamment des textes. Il existe une division genrée des tâches et des compétences, qui se retrouve dans la thématique même du genre, circonscrite à l'inclusion des femmes, associée aux images et aux textes, et déléguée aux femmes. L'articulation entre le genre à ce champ d'activité est maintenu par l'association de l'incompétence technique à une identité de genre féminine, qui maintient les femmes à l'écart de la conception technique des expositions. Celles-ci semblent alors avoir le rôle de traductrices, chargées de transcrire la signification des objets techniques en des termes adaptés à tou·te·s.

Ainsi déléguées à une activité de médiation estimée complémentaire, les potentielles inhibitions des visiteu·r·se·s ne sont pas directement prises en charge par la conception technique, qui cherche avant tout à favoriser une mise en scène spectaculaire de l'activité, dans un but d'originalité et d'innovation. Cela donne lieu à une exposition qui, du point de

vue des textes et des images, veille à l'inclusion de tou·te·s, tout en renforçant, *via* les usages prescrits des objets techniques, les liens entre technologies, habiletés techniques, performance et identité masculine.

Ces scripts participent à construire des rapports spécifiques entre identités de genre et technologies. D'un côté, l'usage fréquent de la *i-methodology* dans une équipe de conception masculine concourt à associer une identité de genre masculine aux compétences techniques. Celles-ci se retrouvent ensuite mises en valeur et en visibilité par les partis-pris des concepteurs, qui ne souhaitent pas reproduire des pratiques domestiques ou privées, et préfèrent mettre en valeur des activités collectives et en public, où la mise en visibilité d'habiletés techniques est centrale. D'un autre côté, la figure de l'utilisateur néophyte est quant à elle associée aux femmes. Outre l'usage du terme « *Madame Michu* » pour personnifier l'incompétence technique, on observe un recours régulier aux figures de la « *mère de famille* », souvent inquiète, voire technophobe, ou d'une personne hétérosexuelle « *préférant regarder son compagnon ou ses enfants* ». Si l'identité de l'utilisateur masculin est liée à une pratique du jeu et à une visite muséale source de plaisir, l'utilisatrice est quant à elle rattachée à un statut de parent ou de conjointe, où la visite se fait souvent en tant qu'accompagnatrice. Ces deux figures, qui reposent sur des usages et des identités de genre différentes, semblent correspondre à un seul et même script plus général : celui de la visite en famille ou en couple, hétérosexuel, où les motivations et les rôles des visiteu·r·se·s imaginés sont répartis selon les habiletés techniques et les identités de genre.

Conclusion de la deuxième partie

Cette deuxième partie a été l'occasion « d'ouvrir la boîte noire » des expositions et d'observer plus précisément les processus de production à l'œuvre, en particulier ceux qui participent à reformuler les artefacts issus du jeu vidéo en « *dispositifs muséographiques classiques* ». Malgré l'hétérogénéité des individus, leur coopération est maintenue par un ensemble de documents et méthodes de travail, qui définissent et maintiennent une séparation entre différentes compétences. Cette séparation définit à la fois des activités, les espaces dans lesquels elles prennent place, les objets sur lesquels elles portent et les identités professionnelles qui y sont rattachées. Une opposition semble parcourir les activités. Celle-ci nous est tout d'abord apparue sous la forme d'une distinction entre des compétences muséographiques, des compétences événementielles et des compétences techniques. Plus généralement, on remarque qu'il existe des compétences « communicationnelles », liées à l'élaboration d'un message, d'une signification, et des compétences « techniques », qui concerneraient la production d'un objet technique et de son fonctionnement.

En nous intéressant plus précisément à la conception d'un même objet qui fait intervenir l'ensemble des acteurs, on remarque que la légitimité à opérer des modifications matérielles sur les objets techniques est centrale dans l'ordre social du projet. Outre la défense d'intérêts liés aux identités professionnelles de chacun, cette légitimité intervient dans une lutte pour la signification des objets techniques. Les acteurs qui se voient refuser l'accès à ces espaces de modification organisent alors d'autres activités qui leur permettent une modification à la marge des objets techniques et scripts d'usages privilégiés par les concepteurs. Le dernier chapitre nous a permis de nuancer l'opposition qui semblait exister entre les acteurs internes et externes à la Cité des Sciences, en faisant émerger d'autres catégories plus générales. En effet, la représentation des publics par des professionnels en lien direct avec eux (médiateurs, chargés des publics) a peu de poids dans la modification des objets techniques : ceux-ci, comme les publics eux-mêmes, ne se voient pas attribuer de compétence spécifique et sont associés à des jugements néophytes. De plus, on cette opposition entre jugements néophytes et experts s'articule avec des rapports sociaux de genre. De nombreux éléments concourent à produire l'incompétence technique comme une caractéristique féminine, et maintiennent les femmes en dehors des activités de conception des objets techniques, tout en leur déléguant la prise en compte des publics néophytes. Alors que la conception des objets techniques délaisse peu à peu l'image du visiteur néophyte au profit d'un visiteur aux compétences techniques préalables, les femmes utilisent à leur tour la réécriture et d'autres activités de *braconnage* (De Certeau 1990) afin de modifier à la marge la signification des objets techniques et cherchent à ménager une place pour les figures de visiteurs peu convoquées.

En effet, l'organisation de l'activité et les rapports de pouvoir qui la traversent façonnent

également les scripts d'usages des installations présentées au public, en privilégiant ou en contraignant des usages, des identités et des significations, qui font eux-mêmes écho aux compétences et légitimités constatées au cours de la conception. Néanmoins, l'analyse ne peut s'achever ici, sous peine de proposer une approche particulièrement déterministe de la conception d'une exposition. En effet, qu'il s'agisse du *décodage* des médias par leurs publics (Hall, 1994) ou de la *de-description* des objets techniques par leurs usagers (Akrich, 1992), les *cultural studies* et les approches sociologiques des techniques et de leurs usages s'accordent sur la dimension négociée de l'activité des publics et des usagers. Dans un dernier temps, il est donc nécessaire d'étudier la réception de *Jeu Vidéo l'Expo* et les usages effectifs qui s'y déroulent.

TROISIÈME PARTIE

Les usages collectifs des installations ludiques et interactives dans l'exposition

L'analyse de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo* souligne qu'à la différence des autres expositions de jeux vidéo, celle-ci suppose le détournement de technologies issues du domaine du jeu vidéo de leur contexte d'usage initial (dont les publics peuvent avoir un usage ou une représentation préalable), pour créer des installations interactives, aux objectifs ludiques et pédagogiques, cette fois inédites. Au sein du projet, la coopération entre les membres de l'équipe et leur organisation pour mener à bien le projet permettent donc une répartition des compétences et des activités, répartition sous-tendue par des rapports sociaux et des rapports de pouvoirs, qui articule par exemple les compétences et les identités de genre. Cette répartition des tâches joue un rôle dans la production des installations interactives, puisque l'on constate que les éléments d'une même installation sont conçus simultanément, dans des lieux différents et par des acteurs différents, qui ne partagent pas toujours les mêmes points de vue. Des luttes pour la signification des installations et pour renégocier l'autorité de chacun sur les modifications et les significations des objets traversent la conception. Pourtant, une fois l'exposition mise en place, tous ces éléments s'enchevêtrent pour composer un seul et même objet pour les publics. Ces installations interactives sont donc le résultat de processus complexes et négociés, dans lequel se jouent différents rapports de pouvoir, qui se matérialisent dans le fonctionnement et la matérialité même des dispositifs.

Mais les scripts d'usage que nous avons identifiés, façonnés par l'organisation et les rapports sociaux observés sur le terrain, ne supposent en rien que les usager·e·s finaux adoptent ces postures. La réception des publics et leurs usages sont des processus actifs et négociés, qui méritent notre attention. Cette dernière partie s'intéresse aux pratiques et motivations effectives des publics de *Jeu Vidéo l'Expo*, avec un intérêt marqué pour les sociabilités entre les visiteu·r·se·s et la dimension corporelle des activités qui prennent place dans cet espace spécifique. Spécifique, l'espace de *Jeu Vidéo l'Expo* l'est à plus d'un titre. Premièrement, alors que la pratique du jeu vidéo s'effectue généralement dans un contexte privé et domestique, son déplacement dans le contexte muséal implique qu'elle se réalise à la fois au cours d'une visite muséale, pratique culturelle qui possède aussi ses codes et ses usages, et au sein d'un espace public et institutionnel, peuplé de visiteu·r·se·s inconnus et qui matérialise aussi le regard des

concepteurs de l'exposition. Ces regards, de proches, d'inconnu-e-s et de professionnel-le-s constituent des audiences pour les activités des visiteu-r-se-s. Ces regards sont d'autant plus importants que la mise en scène des corps des visiteu-r-se-s en train d'interagir avec des installations interactives est un élément clé de la scénographie. Enfin, rappelons que les installations interactives jouent un rôle de médiation au sein de l'exposition : en l'absence de médiation présenteielle ou textuelle, la transmission des savoirs passe par le corps à corps avec les objets techniques. Or, la manipulation de ces objets engage des compétences, inégalement réparties entre les visiteu-r-se-s, et suscite des jugements. En raison de ces spécificités, *Jeu Vidéo l'Expo* apparaît comme un **théâtre des habiletés techniques** (Dodier, 1993).

Pour explorer cette problématique, en lien avec les usages des visiteu-r-se-s, nous nous intéressons à trois thématiques, qui ont émergé au cours des parties précédentes et constituent les trois derniers chapitres de la thèse. Premièrement, alors que la figure de la mère de famille inquiète et technophobe est souvent évoquée au cours de la conception, nous souhaitons nous pencher plus précisément sur les visites effectives en famille. En effet, *Jeu Vidéo l'Expo* est majoritairement visitée par des groupes de proches, dont la motivation principale est d'être réunis dans une activité commune. L'observation des visites en famille permet de comprendre comment l'organisation de la visite et les usages qui s'y déroulent s'articulent avec la manière dont les parents se représentent leur rôle éducatif. Nous verrons que la visite sert de support aux sociabilités familiales et traduit en même temps la place qu'y occupe la pratique du jeu vidéo. Ce chapitre met en exergue la dimension sociale des significations produites autour de l'exposition, tout en soulignant la répartition inégale des compétences techniques au sein des groupes de visiteu-r-se-s. Deuxièmement, nous souhaitons donc nous intéresser à cette répartition inégale des compétences et de l'aisance avec les technologies, et aux rapports de pouvoir que ceux-ci participent à construire au cours de la visite. En effet, l'exposition suppose aussi une sélection de certaines technologies au détriment d'autres, et privilégie ainsi certaines généalogies d'usages et les identités et pratiques qui y sont associées. C'est cette fois la figure d'une visiteuse « *préférant regarder son compagnon jouer* » que nous souhaitons interroger. Le chapitre 8 porte sur les usages sociaux de l'exposition et de ses dispositifs, dans le cadre d'une relation de couple hétérosexuelle, où il existe une forte disparité dans l'appropriation du jeu vidéo. Nous nous intéressons en particulier à la manière dont l'exposition participe à construire, à modifier ou à maintenir des relations conjugales marquées par les rapports sociaux de genre qui, elles-mêmes, façonnent les usages des technologies. Enfin, nous avons souvent relevé la dimension publique de l'espace

d'exposition et la mise en scène des corps qui y a cours. Le chapitre 9 s'intéresse plus particulièrement aux usages des installations qui emploient le périphérique Kinect, capteur de mouvements conçu par Microsoft pour la console de salon Xbox 360 et détournée par l'équipe conceptrice de *Jeu Vidéo l'Expo* pour concevoir la plupart des installations spectaculaires. Le périphérique suppose une interaction gestuelle, sans contact où le corps supplée l'absence d'interface matérielle. Nous nous interrogeons sur ce que cette technologie, utilisée dans ce contexte précis, implique pour l'action des visiteu·r·se·s lorsqu'ils utilisent, de manière collective, les installations spectaculaires conçues pour mettre en visibilité leurs actions et leurs corps.

Le champ des *museum* et *visitor studies* a pour objet principal l'expérience des visiteu·r·se·s (J. H. Falk & Dierking, 1992, 2012), et une partie de ces recherches s'intéressent notamment au rôle fondamental de l'interaction sociale dans cette expérience muséale. Pour Dierking, les musées sont en effet des **environnements sociaux**, considérés par les publics comme des cadres de loisir agréable pour des sorties en famille ou entre amis, dans lesquels les éléments et les activités expérimentées sont constamment mis en lien avec l'expérience personnelle et collective des visiteu·r·se·s (Dierking, 1994). Dierking considère également le musée comme un **site comportemental**, c'est-à-dire qu'il forme un cadre dont les normes sociales définissent au moins en partie des types d'interaction qui y prennent place. Une partie de ces recherches soulignent notamment le rôle central de l'observation des autres visiteu·r·se·s et de l'imitation pour l'apprentissage des comportements que les publics adoptent au cours d'une visite muséale (Diamond, 1986 ; Dierking & Falk, 1994 ; J. H. Falk, 1991 ; Koran, Koran, Foster, & Dierking, 1988 ; McManus, 1987). Néanmoins, John Falk critique la prépondérance donnée aux contenus des expositions dans les études sur les musées, au détriment de l'expérience de visite. Dans ces récents travaux, Falk s'intéresse à la diversité des rôles que les visiteu·r·se·s endossent au cours de la visite. L'auteur montre que les individus vont au musée pour « satisfaire des besoins liés à leur identité, tels que le désir d'être un parent ou un conjoint solidaire²⁵⁴ ». Les visiteu·r·se·s interrogés donneraient alors une signification à leurs actions selon le rôle qu'ils endossent au cours de la visite et selon la perception qu'ils ont de ce que pourrait leur apporter la visite dans ce cadre. En d'autres termes, l'expérience de visite est liée à leur compréhension de ce que le musée peut leur offrir et à leur perception des besoins liés à une identité. Dans ce cadre, la visite permettrait alors de construire et de renforcer une identité personnelle (de personne curieuse, studieuse ou cultivée par exemple) ou statutaire (celle de bon parent, de conjoint·e attentionné·e), en effectuant des

²⁵⁴ John Falk, « Expérience de visite, identités et self-aspects », *La Lettre de l'OCIM*, n° 141, 2012, p.9.

activités que l'on estime conformes à l'identité qu'ils souhaitent construire (J.-H. Falk, 2012). Parmi ces motifs de visite, Falk relève par exemple les *facilitateurs*, dont la visite est « principalement axée sur l'expérience et l'apprentissage des autres dans le groupe social qu'ils accompagnent²⁵⁵ » et les *amateurs-avertis*, qui « perçoivent un lien entre le contenu d'une exposition et leurs passions professionnelles ou leurs passe-temps favoris²⁵⁶ ». L'auteur plaide pour des recherches sur les visiteu·r·se·s en fonction de leur perception des motifs de visite reliés à leur identité. Par ailleurs les études sur l'expérience muséale ont également souligné l'importance de *l'accompagnement du visiteur* (Debenedetti, 2001) c'est-à-dire la présence, l'identité et le nombre de compagnons d'un·e visiteu·r·se, pour comprendre comment ces variables construisent l'expérience de la visite muséale. Dans le cas plus précis de l'étude des dispositifs numériques et interactifs au musée, Dirk Vom Lehn constate que l'expérience des visiteu·r·se·s est souvent étudiée au prisme des situations d'apprentissage informel, dans l'objectif d'améliorer la transmission des savoirs dans les institutions muséales (Vom Lehn, Heath, & Hindmarsh, 2001). L'auteur regrette lui aussi que l'évaluation de la capacité d'une installation à transmettre du savoir se fasse au détriment de l'étude de l'organisation matérielle et spatiale de la visite. De la même manière, Joëlle Le Marec constate que les études d'usage des objets numérique au musée émergent avec la crainte (énoncées par les professionnel·le·s) que l'intérêt pour les outils numériques en eux-mêmes ne vienne remplacer l'intérêt porté aux œuvres exposées ou aux contenus que ces dispositifs délivrent (Le Marec, 2004). Aussi faisons-nous le choix de nous éloigner de l'évaluation des objectifs didactiques ou de l'évaluation des comportements des publics au prisme des usages prescrits, au profit de l'observation de l'appropriation effective de l'installation par les visiteu·r·se·s. C'est à partir des usages et des significations endossés que nous construisons notre analyse.

²⁵⁵ *Ibid.*, p.11.

²⁵⁶ *Ibid.*, p.12.

Encadré n° 7 : Jeu Vidéo l'Expo s'ouvre aux publics

Jeu Vidéo l'Expo ouvre ses portes le 21 octobre 2013, pour 10 mois. Comme toutes les expositions « phares » de la Cité des Sciences, elle est surtarifiée, à 12 €. Elle peut accueillir environ 300 personnes simultanément, pour un temps de visite estimé à 1 h 30. Selon les muséographes, l'exposition peut offrir, au même moment, une action avec un élément de l'exposition (de 3 à 6 minutes en moyenne) à une soixantaine de visiteu·r·se·s, et une « posture de spectateur ou de lecteur privilégié » à 250 visiteurs. Des textes présentent aux publics les métiers du jeu vidéo, les lieux de production ou encore les pratiques du jeu vidéo des Français. Des vitrines retracent l'évolution du jeu vidéo et ses lieux de pratique. Des vidéos et des interfaces interactives dévoilent enfin les étapes de conception classiques d'un jeu vidéo. L'exposition se déploie sur un espace de 900 m² plongé dans la pénombre. Utilisant une « lumière noire », l'éclairage fait ressortir les couleurs vives des mobiliers. Des cubes blancs évidés sont empilés dans l'espace : ils forment une trame et participent à matérialiser les différents expôts. En l'absence de parcours fléché, l'espace n'est pas segmenté par des murs ou des cimaises, et ne forme qu'une seule et même salle.

Durant l'exposition, l'EM28, une salle d'environ 40 m² attenante à l'exposition, accueille un atelier de médiation scientifique intitulé « *Jeux vidéo : la science prend les manettes* ». L'animation est ouverte à tous les publics les mercredis et le week-end, et peut être réservée à tout moment de la semaine par les groupes scolaires. Conçue par la Direction de la Médiation Scientifique et de l'Éducation (DMSE), l'animation explore des phénomènes physiques et optiques en utilisant les supports matériels du jeu vidéo, comme les consoles munies d'écrans 3D. Des *Masterclass* avec des concepteurs de jeu vidéo sont organisées dans l'auditorium, elles consistent en une interview d'un concepteur, menée par un journaliste, suivie d'une discussion avec le public. *Jeu Vidéo l'Expo* donne lieu également à la publication de plusieurs ouvrages. *L'album de l'exposition* présente chaque élément et les paratextes qui les accompagnent, tandis que le catalogue d'exposition intitulé *La Fabrique des jeux vidéo*, rédigé par les commissaires scientifiques et réunissant une douzaine d'auteurs, présente des articles sur la pratique et la production des jeux vidéo, ainsi qu'une série d'interviews conduites auprès de concepteurs de jeux. Enfin, un album jeunesse a été également publié, portant sur les formations, les métiers et le lexique du jeu vidéo.

Encadré n° 8 : À propos des visiteu·r·se·s et de la fréquentation

En dix mois, l'exposition reçoit 248 447 visiteu·r·se·s, dont 53 703 sont venus dans le cadre d'une visite scolaire ou périscolaire (centre aéré par exemple). Sur les 263 jours d'ouverture, la moyenne de fréquentation est de 945 visiteu·r·se·s par jour. *Jeu Vidéo l'Expo* accueille 14 % de visiteu·r·se·s de Paris, 31 % de banlieue parisienne, 45 % de province et 10 % de l'étranger.

L'exposition reçoit 49 % d'hommes et 51 % de femmes, ce qui en fait l'exposition surtarifiée de la Cité des Sciences la plus fréquentée par les hommes (*Zizi sexuel*, 2007-2009 : 46 %, *Bon Appétit*, 2010-2011 : 37 %). De même, les enfants et adolescent·e·s entre 3 et 19 ans visitant l'exposition sont à 58 % des garçons, une proportion plus élevée que pour le reste des expositions (*Zizi sexuel* : 51 %, *Gaulois*, 2011-2012 : 52 %, Cité des enfants 5-12 ans : 46 %).



Illustration 20: Affiche de l'exposition.

CHAPITRE 7

La visite en famille : exprimer son rôle de parent dans une exposition sur le jeu vidéo

Ce chapitre porte sur les usages familiaux des installations interactives au cours de la visite de *Jeu Vidéo l'Expo* et leur articulation avec le rôle que les parents estiment tenir dans la pratique du jeu vidéo de leurs enfants. Parmi les éléments de l'exposition, les visiteurs font une distinction entre « *les informations* » et « *les jeux* ». Dans la première catégorie, on retrouve les textes et les reportages, ainsi que certains objets numériques dont la dimension pédagogique est particulièrement soulignée par les interfaces et les paratextes. Le reste des installations interactives, en particulier lorsqu'elles détournent des technologies issues du jeu vidéo, sont étiquetées comme des « *jeux* ». L'engagement avec les objets, en particulier lorsqu'ils sont étiquetés comme des « *jeux* » par les parents, dépend des enjeux que véhicule la pratique du jeu vidéo au sein des relations familiales.

Nous nous appuyons sur trois observations complètes de parcours de familles, dont deux complétées par un entretien collectif en fin de visite. À cela s'ajoutent des observations *in situ* (observations d'usage d'un dispositif et de portions de parcours) réalisées tout au long de l'exposition ainsi que quatre entretiens avec des familles à la sortie de l'exposition, sans observation complète du parcours. Ces données sont complétées par les résultats de l'enquête de la Cité des Sciences, *l'Observatoire des publics*, un questionnaire administré aux visiteurs à la sortie d'Explora, comportant deux questions ouvertes à propos de *Jeu Vidéo l'Expo*²⁵⁷.

Le loisir des enfants et le plaisir qu'ils pourraient retirer d'une telle exposition sont mis en avant par de nombreux parents et cela fait écho à l'étude de la sortie en famille au McDonald's présentée par François de Singly (Singly, 2000), avec laquelle le cas que nous

²⁵⁷ Les questions étaient : « Jouez-vous personnellement ? Votre regard sur les jeux auxquels vous jouez ou auxquels jouent des personnes de votre entourage a-t-il évolué avec la visite de cette exposition ? Et dans quel sens ? » et « Quelle est la présentation et/ou la partie de l'exposition qui a plus particulièrement retenu votre attention et pourquoi ? »

études partage certaines régularités. De Singly identifie différents éléments qui font du *fast-food* un lieu autorisant la transgression des règles édictées par les parents et par les lieux publics de restauration classiques. On y mange avec les doigts des plats conçus avant tout pour le plaisir, et non dans le souci de l'équilibre diététique et le respect d'une tradition culinaire (familiale, régionale, nationale) que l'on cherche à transmettre. Le repas ne suit pas de déroulé strict où les plats s'enchaînent dans un ordre précis selon une temporalité unique pour tous les convives. On entre et on sort ensemble du *fast-food*, mais la consommation de nourriture ne suit pas d'ordre précis : on peut picorer à l'envi dans les différents plats commandés. Enfin, la visite comporte une dimension ludique : il est possible de jouer avec la nourriture, le menu enfant *Happy Meal* se présente dans une boîte colorée, accompagnée d'un jouet, des installations ludiques sont prévues pour les enfants et le mobilier est à l'effigie d'animaux, des ballons sont à dispositions... La posture adoptée au *McDo* se démarque du repas familial ou du restaurant, dans lequel la bonne tenue, le calme et une certaine immobilité sont de rigueur. Ici, le bruit, l'agitation et la lumière vive font partie de l'ambiance du lieu.

D'une manière générale, les centres de science autorisent la transgression de certaines règles de la visite muséale « classique ». Les expositions supposent l'action des visiteurs, en particulier la manipulation d'objets. À la Cité des Sciences, il n'est pas question de « toucher avec les yeux ». La dimension ludique et participative de la visite est mise en valeur. Les enfants courent d'un expôt à l'autre, appuient sur les boutons, génèrent des sons... D'une certaine manière, *Jeu Vidéo l'Expo* étend la transgression de ces règles. Le parcours y est libre et non fléché. La dimension ludique y est largement mise en valeur et la scénographie est conçue pour que le public se sente « *comme dans un jeu* ».

Fast-food et jeux vidéo génèrent aussi des inquiétudes quant à leurs effets néfastes supposés, en particulier sur les enfants (leur bien-être physique ou moral, leurs activités, leurs sociabilités). Qu'il s'agisse de la « malbouffe » qu'entraînerait le *fast-food* ou du repli sur soi qu'engendrerait la pratique du jeu vidéo, ces activités sont représentées comme un risque de perte du lien social, et sont opposées à des activités « traditionnelles » comme le repas familial ou le jeu de société, garants du maintien du bien vivre ensemble familial.

La visite en famille de *Jeu Vidéo l'Expo* s'articule avec les enjeux de régulation de la pratique du jeu vidéo des enfants par les parents. Ceux-ci s'expriment de différentes manières, de l'accompagnement de la pratique par des moments de jeu entre parents et enfant aux tentatives d'interdiction, en passant par le contrôle du temps ou des supports de

jeu. Dans son étude, De Singly identifie quatre types de parents selon la manière dont ils articulent le cadre du Mc Donald's à leur rôle parental.

Les **parents complices** « jouent le jeu » et délaissent la figure d'autorité pour mettre en scène leur amusement. Le repas est un cadeau pour l'enfant, et ils en partagent la dimension ludique et festive, montrant aux enfants qu'ils s'intéressent à cet univers. Au contraire, les autres types de parents sont gênés par l'ambiance du Mc Donald's, et y réagissent différemment.

Les **parents responsables** préfèrent emporter la nourriture au domicile, afin de conserver le cadre du repas familial. La consommation de nourriture déjà prête, qui fait plaisir aux enfants, s'intègre dans des rituels plus traditionnels où les règles de bonne conduite ne sont pas mises entre parenthèses. Ces parents opèrent une nette « hiérarchisation des fonctions du repas en n'attribuant à la dimension ludique qu'une place subalterne, sans l'exclure totalement²⁵⁸ ».

Les **parents surveillants**, peu enthousiastes, considèrent le « McDo » comme un service dû aux enfants voire une corvée, et s'y ennuiement. Ils réalisent d'autres activités pendant que les enfants mangent et s'amuse, pour se retirer dans leur monde : ils ne « participe[nt] pas à la fête²⁵⁹ » et ont un simple devoir de contrôle. La conversation avec les enfants se limite aux objets directement accessibles, comme le jouet qui accompagne la nourriture : « l'enfance est un monde étranger²⁶⁰ » que les parents n'ont pas envie d'explorer.

Enfin, les **parents-chefs** partagent de nombreuses similitudes avec les précédents, mais leur rôle éducatif demeure central : malgré le cadre particulier du *McDo*, ceux-ci cherchent à maîtriser la situation, dans le respect des cadres instaurés dans la vie domestique, s'interdisant par là même tout plaisir personnel. Les parents-chefs désapprouvent le cadre, tout comme la nourriture servie. Malgré tout, la contrainte de manger et de terminer son repas est maintenue, pour que les enfants ne soient pas venus « que pour jouer²⁶¹ ». La relation est centrée sur des règles et des rappels à l'ordre.

Dans le cas de la visite de *Jeu Vidéo l'Expo* ou du repas au *fast-food*, le but premier de

²⁵⁸ François de Singly, *Libres ensemble, l'individualisme dans la vie commune*, Paris, Nathan, 2000, p.197.

²⁵⁹ *Ibid.*, p.199.

²⁶⁰ *Ibid.*, p.200.

²⁶¹ *Ibid.*, p.202.

l'activité demeure la réalisation d'une activité commune, sur le territoire du loisir enfantin. Il s'agit donc d'étudier la manière dont les parents négocient la place qui est la leur, dans un lieu explicitement ludique et créé pour les enfants. C'est-à-dire la manière dont ils gèrent les tensions entre le plaisir de l'enfant et les craintes liées aux jeux vidéo d'une part, et, d'autre part entre l'autonomie de l'enfant dans son loisir et la régulation de la pratique.

Dans une première partie, nous détaillons les enquêtes menées sur le rôle des sociabilités, du cycle de vie et des technologies numériques dans les pratiques culturelles. Nous présentons ensuite les motivations de visite des familles rencontrées. Dans un second temps, nous nous intéressons plus précisément à l'articulation entre les relations parents-enfants et l'organisation de la visite. Dans cette configuration, les pratiques culturelles se trouvent au cœur de *tensions éducatives*. On verra alors comment se résout, s'exprime ou se renforce cette tension dans une exposition qui invite à adopter une attitude ludique.

I. Être ensemble et pratiques culturelles

1. Pratiques culturelles, sociabilités et numérique

En France, les enquêtes sur les pratiques culturelles sont indissociables de l'histoire du ministère des Affaires culturelles et des politiques de démocratisation culturelle (Bourdieu & Darbel, 1969). Elles s'inscrivent dans une nécessité de connaissance des publics effectifs des équipements culturels, de compréhension des disparités sociales, économiques et géographiques, pour lutter contre celles-ci et favoriser un égal accès aux équipements culturels. En raison de leur contexte d'émergence, ces enquêtes ont une approche quantitative et statistique, et s'inscrivent dans un projet d'évaluation d'une politique, d'une institution, d'un dispositif (Daignault, 2011; Mairesse, 2010). Au fil des décennies, ces études s'affinent et soulignent l'importance de certaines variables comme la génération ou le genre, ainsi que le lien entre la position dans le cycle de vie (vivre en couple ou non, être à la retraite, avoir ou non des enfants), le temps libre et le développement des loisirs. Deux dimensions de ces enquêtes sur les pratiques culturelles nous intéressent particulièrement : les sociabilités et les usages des TIC.

Sociabilités et pratiques culturelles

La prise en compte du cycle de vie dans les enquêtes statistiques met en lumière l'impermanence des comportements culturels. Les pratiques culturelles sont abordées grâce à la notion de *carrière* (Becker, 1985; Hughes, 1996), pour décrire la relation qu'un individu entretient avec une pratique culturelle et les lieux qui lui sont dédiés, tout au long de sa vie (Djakouane, 2011; Djakouane & Pedler, 2003; Eidelman, Cordier, & Letrait, 2003). Le temps libre, comme son utilisation, dépend de l'organisation des relations conjugales, amicales et familiales : les étapes du cycle de vie, les contextes de pratique ainsi que les sociabilités sont déterminantes pour appréhender les pratiques culturelles. En retour, celles-ci constituent un support pour ces sociabilités (discussions, souvenirs communs autour d'un « faire ensemble »). Dominique Pasquier (Pasquier, 2012) s'intéresse par exemple aux réseaux de conseil et d'accompagnement des publics du théâtre. Elle montre l'importance des sociabilités pour entrer dans la pratique, la stabiliser et l'alimenter, notamment par la constitution d'un réseau d'accompagnants. Dans la vie domestique, François de Singly (De Singly, 2000) étudie l'apprentissage d'une vie à deux où s'articulent des moments « avec » et des moments « seuls ». Les loisirs sont au cœur de

ces relations d'autant plus lorsqu'ils ont pour support des objets techniques communs comme l'ordinateur ou la télévision. La pratique et le temps qui lui est accordé ainsi que le choix du contenu font l'objet de négociations. Ainsi, l'étude de pratiques culturelles collectives permet de saisir les relations qui unissent les membres du groupe. En observant la visite muséale de familles (Singly, 2003), l'auteur montre par exemple que l'organisation de la visite muséale traduit et nourrit à la fois les liens entre les parents et les enfants. Anne Jonchery souligne que les outils d'accompagnement de la visite n'ont pas qu'un rôle pédagogique : ils servent aussi de support à la relation entre les parents et les enfants (Jonchery & Biraud, 2014).

Pratiques culturelles à l'ère du numérique

Dans la dernière enquête sur les pratiques culturelles des Français, Donnat distingue quatre générations selon leur rapport aux objets numériques. Si les trentenaires / quarantenaires, et encore plus les moins de 30 ans (présentés comme les « *digital natives* ») sont caractérisés par une aisance avec les technologies numériques, les *baby-boomers* et la génération née avant la Seconde Guerre mondiale demeurent en marge de cette « révolution numérique ». L'enquête de Jouët et Pasquier menée à la fin des années 1990 sur les pratiques médiatiques des 6-17 ans les considère comme la première génération pour laquelle ordinateurs, télévisions et consoles de jeux représentent « des objets fondamentalement quotidiens, routiniers, simples et amusants²⁶² », qui jouent un rôle important pour leurs sociabilités. Les chercheuses constatent que les médias participent « étroitement à "l'économie morale des ménages" (Silverstone, Hirsch, & Morley, 1992) où se développent des valeurs, des prescriptions et des manières de faire propres à chaque famille²⁶³ ». La plupart des parents associent un contrôle souple et une autonomie laissée aux enfants dans leurs pratiques. Les jeux vidéo sont moins souvent l'objet de discussions et de contrôle, en raison d'un manque de connaissance des parents : les chercheuses repèrent un clivage générationnel assez fort. L'enquête Ludespace réalisée au début des années 2010, qui porte sur les pratiques des Français·e-s en matière de jeu vidéo, souligne elle aussi ces écarts : si tout le monde joue, la fréquence, les supports et les contenus de l'activité ludique varient considérablement, notamment en fonction de l'âge des individus.

Le domaine des musées est largement concerné par ces pratiques numériques. Afin de

²⁶² Josiane Jouët et Dominique Pasquier, « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, vol. 17, n°92, (Jouët & Pasquier, 1999), p.25-102, p.28.

²⁶³ *Ibid.*, p.95.

diversifier et de fidéliser leurs publics, les objets numériques et interactifs, en particulier les jeux vidéo, sont des outils bienvenus pour changer l'image des équipements culturels et proposer de nouvelles façons de visiter le musée. Cela n'est pas sans poser de questions quant aux habiletés techniques nécessaires à l'usage (Vidal, 2006, 2012). D'après les dernières enquêtes sur les pratiques culturelles, cette « révolution numérique » jouerait en un rôle important dans les modes d'accès et de pratique de la culture (Chantepie & Le Diberder, 2005). La spécificité de notre terrain est qu'il met en relation, au sein d'un même espace, deux pratiques culturelles : celle de la visite muséale et celle du jeu vidéo. Celles-ci sont majoritairement mobilisées par des générations différentes et ne bénéficient pas de la même reconnaissance culturelle. La visite de *Jeu Vidéo l'Expo* par des groupes familiaux permet d'observer l'articulation de ces deux pratiques au sein d'un espace qui évoque à la fois la légitimité du centre de sciences et l'univers du jeu vidéo, terrain du loisir enfantin.

2. « Être ensemble » et intentionnalité de la visite

Les visiteu·r·se·s solitaires sont largement absents de *Jeu Vidéo l'Expo*. S'il n'est pas rare de croiser des visiteu·r·se·s déambuler de manière individuelle, ils rejoignent rapidement les proches avec qui ils sont venus. Cette observation rejoint les résultats d'autres enquêtes (Eidelman & Jonchery, 2011), qui soulignent que moins de 15 % des visiteu·r·se·s d'expositions sont dits « solitaires ». La grande majorité s'y rend entre pairs (amis, couple, famille) et les visiteu·r·se·s accompagnés d'enfants constituent 56 % des musées de sciences et techniques.

Comment en vient-on à visiter *Jeu Vidéo l'Expo* entre proches ? Ici encore, les réponses récoltées confirment les recherches sur les visiteu·r·se·s de musées (Jonchéry, 2008; Jonchery & Biraud, 2014). Il s'agit avant tout de « *faire quelque chose ensemble* ». Plusieurs visiteu·r·se·s évoquent qu'ils seraient à la Cité des Sciences « *un peu par hasard* », leur motivation principale étant l'activité commune et non le lieu à visiter. Patrick, 57 ans, est venu en famille avec sa femme de 52 ans et ses enfants de 26 et 20 ans : « *Au départ, nous on voulait aller voir un film, le dimanche, y a pas de ce film-là, bon tant pis, c'est comme ça, donc c'est vrai qu'on a un peu improvisé* ». Seule sa fille de 26 ans habite sur Paris et c'est lors d'une visite de ses parents et de son frère de 20 ans pour un week-end qu'ils décident de trouver une activité commune. Cela se retrouve dans de nombreux entretiens : la pluie pousse Mathilde et Lucie, deux amies d'une vingtaine d'années à chercher un lieu à l'abri pour une sortie, et c'est le passage sur Paris d'un ami éloigné qui décide un groupe d'amis

trentenaires à visiter une exposition pour être ensemble.

L'activité commune et la convivialité qui en résulte sont des motivations majeures, mais un choix en faveur de la Cité des Sciences a été fait. Pour Mathilde, 23 ans, développeuse web, c'est « *l'aspect ludique tout entier* » qui la motive à faire découvrir le lieu à son amie : selon elle on y trouve toujours « *des choses à faire* ». Dans plusieurs entretiens, la volonté de faire découvrir la Cité des Sciences ou le plaisir d'y revenir est évoqué. Pourquoi *Jeu Vidéo l'Expo* ? Pour plusieurs visiteu·r·se·s, si la Cité des Sciences apparaît comme un lieu où les activités sont nombreuses, cette exposition semblait proposer des activités plus nombreuses et plus amusantes que le reste de l'offre muséographique. La thématique du jeu vidéo est évoquée par la plupart des visiteu·r·se·s interrogés. S'ils visitent cette exposition, c'est généralement parce qu'au moins l'un des membres du groupe a une pratique du jeu vidéo, passée ou présente. Le loisir n'est pas forcément partagé par les autres membres du groupe : dans le cas des familles ou des couples, visiter l'exposition permet de partager une activité qui s'effectue habituellement de manière autonome.

3. Le primat du loisir enfantin dans le choix de l'activité familiale

La volonté d'une activité commune et partagée s'articule généralement, dans le cadre de la famille, avec un projet pédagogique. François de Singly nomme cette association *tension éducative* (Singly, 2003) : les familles contemporaines tentent d'articuler la réussite scolaire et l'épanouissement personnel de l'enfant. Dans le cas de *Jeu Vidéo l'Expo*, le loisir des enfants est présenté comme une motivation majeure de la visite, et la Cité des Sciences est considérée comme le garant de la dimension éducative de l'activité.

Même si le jeu vidéo est pratiqué par des adultes, il n'en garde pas moins l'image d'une pratique juvénile, qui se retrouve dans les statistiques de sa pratique : d'après l'enquête Ludespace (2542 personnes de plus de 11 ans interrogées), « les jeunes de 11 à 17 ans jouent à tout, sur tout et partout²⁶⁴ ». D'après les premiers résultats de l'enquête, 100 % des garçons de 11 à 17 ans joueraient à des jeux vidéo, et plus de 95 % des filles du même âge. Les 18-24 ans compteraient parmi eux 90 % de joueurs de jeux vidéo. Le public jeune est une cible centrale de l'exposition. Selon l'étude réalisée par la Cité des Sciences, les visiteu·r·se·s 0 à 19 ans représentent 52 % du public de l'exposition, soit 102 322 personnes. C'est un peu plus que pour les autres expositions ciblant les 9-14 ans (50 % des

²⁶⁴ Vincent Berry et al., « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », *La fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, 2013, p. 174.

visiteu-r-se-s de *Zizi sexuel l'expo* et de *Bon appétit* ont moins de 19 ans), et nettement plus important que les expositions ciblant un public plus général (L'exposition *Gaulois* avait accueilli par exemple 39 % de moins de 19 ans). De plus, 50 % des 6-19 ans visitant *Jeu Vidéo l'Expo* sont des primo-visiteu-r-se-s (96 765 personnes). Il s'agit du plus haut taux de primo-visiteu-r-se-s parmi les 10 expositions les plus fréquentées de la Cité des Sciences.

Que la visite en famille soit motivée par le loisir des enfants est une spécificité de *Jeu Vidéo l'Expo*. La visite muséale des enfants relève généralement de « l'« exposition » à une pratique largement encadrée, indépendante de la volonté des jeunes [et] dont le format est généralement celui des adultes²⁶⁵ ». Selon la dernière enquête *Les pratiques culturelles des Français* (Donnat, 2009), pour les adolescent-e-s de 15 à 19 ans, c'est la visite en famille (43 pour 121) et en groupe scolaire (35 pour 121) qui prime pour se rendre au musée, au détriment d'une sortie entre ami-e-s (16 pour 121). Même si ce statut de public dit « captif » s'exprime toujours ici dans l'absence d'autonomie financière ou de déplacement, les enfants se voient octroyer un rôle plus actif.

Dans les entretiens, les enfants sont définis par les parents comme la raison de leur visite, comme l'indique Patrick lorsqu'on lui demande si un élément en particulier l'a décidé à choisir cette exposition, il regarde son fils et déclare : « *il est là, devant moi ! Non parce que Nath' aime bien jouer* ». Même s'ils ont parfois une pratique passée ou présente du jeu vidéo, les parents le mettent en valeur comme le loisir des enfants et se présentent comme des « accompagnateurs ». Lorsqu'ils sont sollicités pour un entretien à la fin de la visite, les parents se tournent vers l'enfant, qui accepte ou non l'entretien, et le définissent comme l'interlocuteur privilégié pour restituer la visite. Durant l'entretien, certains se tiennent debout, à distance, alors que les enfants sont assis, face à l'enquêtrice. Lorsqu'ils répondent au questionnaire de la Cité des Sciences, les adultes ayant visité *Jeu Vidéo l'Expo* en famille déclarent, de manière personnelle, ne pas être venus spécifiquement pour cette exposition. Or, lors des questions à réponse libre, ils expriment le contraire : ils sont bien venus spécifiquement pour cette exposition, mais pour un-e autre visiteu-r-se (l'enfant, le petit-fils ou la petite-fille, le neveu ou la nièce, etc). Dans les réponses à ce questionnaire, une femme de 69 ans explique : « *C'est pour mon petit fils qui voulait venir la voir, moi, moins, je n'y suis pas restée, il fallait attendre pour tout* ». Une autre femme de 50 ans déclare : « *j'y suis allée surtout pour les enfants, les accompagner* ». Certains adultes ne visitent pas l'exposition à titre personnel, mais dans le cadre d'une identité statutaire, de parent ou de grand-parent, qui accompagne une visite choisie pour les enfants.

²⁶⁵ (Octobre, 2003)

Le loisir enfantin comme moteur de la visite se retrouve également dans les réservations des groupes scolaires ou périscolaires (centres aérés par exemple). Le tableau suivant compare les réservations de groupes pour *Jeu Vidéo l'Expo* et les deux dernières expositions les plus fréquentées de la Cité des Sciences, sur la période des vacances d'été.

Juillet – août	individuels	Groupes scolaires et périscolaires	total	% de la fréquentation totale
Gaulois	26 000	5 000	31 000	11,3 %
Léonard de Vinci	28 000	4 000	32 000	11,6 %
Jeu Vidéo l'Expo	39 000	6 000	45 000	18,1 %

Tableau 7.1 : Fréquentation des visiteurs individuels et des groupes durant les vacances d'été.

D'une manière générale, *Jeu Vidéo l'Expo* demeure peu visitée par les groupes scolaires et périscolaires, qui ne constituent que 22 % du public, alors qu'on les retrouve à 45 % pour les expositions *Bon Appétit*, 32 % pour *Gaulois* ou encore 31 % pour *Léonard de Vinci*²⁶⁶. Mais si l'on s'intéresse uniquement aux vacances d'été, *Jeu Vidéo l'Expo* reçoit 6000 groupes, soit 1000 de plus que *Gaulois* et 2000 de plus que *De Vinci* pour la même période. Il s'agit de groupes périscolaires, comme les centres aérés. De plus, alors que les expositions reçoivent généralement entre 20 000 et 30 000 visiteurs durant l'été, *Jeu Vidéo l'Expo* en reçoit 45 000. L'exposition est perçue comme récréative. Les responsables de groupes scolaires interrogés sur leurs motivations de visite évoquent l'envie de « faire plaisir » aux élèves, « friands de jeux vidéo ». Il s'agit d'une « visite plaisir », à la différence des visites structurées autour des programmes académiques et qui s'inscrivent dans une « pédagogisation des activités culturelles²⁶⁷ ».

L'importance du loisir des enfants ne fait pas disparaître la tension éducative qui sous-tend la visite. Chez les familles rencontrées, nombreux sont les parents recherchant des informations sur les jeux vidéo pour répondre à des enjeux de formation et de professionnalisation des enfants. Pascal, 46 ans, directeur d'école et Nathalie, 45 ans, secrétaire médico-sociale, parcourent l'exposition avec leur fils de 13 ans, Clément, qui

²⁶⁶ Il est d'ailleurs important de souligner que, parmi les dix expositions temporaires les plus fréquentées de la Cité des Sciences, ce sont les expositions les plus éloignées des programmes pédagogiques et les plus proches d'éléments de culture populaire qui accueillent le moins de groupes (*Titanic* : 15 %; *Crad'Expo* : 16 %; *Franquin* : 11 %; *Star Wars* : 13 %).

²⁶⁷ Sylvie (Octobre, 2009), p.7.

s'apprête à rentrer en classe de troisième. Leur visite résume bien les tensions qui existent entre devoir, plaisir et la représentation, culturelle ou non, du loisir. Venus sur Paris pour quatre jours de vacances, l'exposition fait partie de leur programme, comme Nathalie l'explique : « *je me suis dit "qu'est-ce qu'on va voir à Paris avec un enfant de 13 ans ?" Une expo sur les jeux vidéo ça semblait... nécessaire pour son bien-être ! (rires) D'ailleurs, il a le poil brillant ! (rires)* ». Alors que le père est directeur d'école, cette boutade et les gestes qui l'accompagnent permettent de mettre en scène un rapport complice entre parents et enfant, réunis dans une activité amusante, à la différence d'une relation de « parent professeur », où l'activité éducative est centrale et prend l'aspect d'une leçon scolaire (De Singly, 2000).

Pascal et Nathalie soulignent la nécessité de faire plaisir à Clément. Mais l'enjeu pédagogique les motive aussi. Pour Nathalie, « *la Cité des sciences égal qualité* ». Pascal renchérit : ils ne sont pas « *allés dans un salon pour jeu vidéo, c'était la Cité des Sciences donc se pose une certaine réflexion, qui propose de réfléchir sur les jeux vidéo, qui est un autre regard quand même* ». Selon les parents, à la Cité des Sciences, « *on y joue, on fait l'expérience, on y réfléchit* », à la différence du salon, qu'ils estiment centré sur la découverte de nouveautés et l'achat. Ce qu'ils ont apprécié dans l'exposition, c'est de découvrir que le jeu vidéo est « *un produit culturel comme un autre* ».

En plaçant le loisir des enfants au centre de la visite, dans un lieu institutionnel dédié à la culture scientifique, l'exposition propose une articulation entre devoir et plaisir. L'affiche, reprenant des tableaux connus et indiquant « *Entrez dans une nouvelle ère culturelle* », insiste sur la légitimité culturelle du jeu vidéo. L'attention portée aux métiers du jeu vidéo et l'utilisation de dispositifs ludiques dans un but de transmission de savoirs soulignent la dimension pédagogique ici conférée au jeu. Par ailleurs, *Jeu Vidéo l'Expo* propose que, le temps de la visite, un loisir investi généralement de manière individuelle et autonome devienne une pratique collective. L'activité commune que les membres de la famille cherchent à faire advenir par la visite se déploie sur le territoire du loisir enfantin. Il s'agit donc d'étudier la manière dont les parents y négocient la place qu'ils estiment être la leur.

II. Jouer ensemble, surveiller, être vigilant : organisation de la visite et mode d'investissement dans l'activité de jeu²⁶⁸

1. Le jeu vidéo comme support d'une complicité

Chez certaines familles, on observe des parents caractérisés par le souci d'une forte proximité avec leurs enfants. Ils acceptent l'attitude ludique que l'exposition leur propose d'adopter. Ils jouent le jeu, et s'engagent aux côtés de leur enfant pour partager le plaisir de l'activité et adoptent une attitude compréhensive envers la pratique du jeu vidéo de leur enfant. La convivialité et la complicité qu'ils parviennent à instaurer se réalisent sur un ton de légèreté et de plaisir : les parents font des blagues sur la pratique de l'enfant, se montrent en train de jouer, mettent en scène leurs échecs pour les rendre amusants. Pour ces familles, la visite de l'exposition s'inscrit dans un cadre plus général de partage d'activités de loisirs, dans et hors l'espace domestique. Ceux-ci nous rappellent les *parents complices* identifiés par François de Singly.

Lorsqu'ils énoncent leur relation à la pratique du jeu de leurs enfants, c'est le verbe « accompagner » qu'ils utilisent le plus souvent (« on leur propose de jouer au jeu vidéo parfois et on les accompagne », femme, 38 ans, venue avec un enfant de 10 ans). Cet engagement se poursuit dans l'entretien après la visite, qui devient une occasion de plus de créer une complicité avec l'enfant, notamment en évoquant la pratique domestique du jeu vidéo. Au cours de la visite, comme dans l'espace domestique, le jeu vidéo fait l'objet d'un investissement commun. Cela ne veut pas dire que toute pratique du jeu vidéo est partagée. Certains jeux et certaines temporalités sont définis comme le territoire des enfants, tandis que d'autres font l'objet d'une pratique partagée. L'engagement des parents, qui acceptent de jouer le jeu, permet de créer une complicité avec leur enfant au cours de la visite et ainsi de produire du commentaire et alimenter des conversations futures : le jeu vidéo et la visite de cette exposition servent de supports pour des pratiques et des discussions communes.

Au cours de la visite, si l'enfant a droit à ses moments d'autonomie, une bonne partie du parcours est faite de rencontres entre les parents et l'enfant, et d'expérimentations de dispositifs interactifs ensemble. Les parents souhaitent en effet expérimenter eux-mêmes

²⁶⁸Au cours du chapitre, certain-e-s visiteu-r-se-s sont présenté-e-s avec des prénoms, d'autres de manière anonyme. Cela nous permet de distinguer les visiteu-r-se-s que nous avons nous-même interrogés et suivis, et les publics interrogés par le personnel de la Cité des Sciences, dans le cadre de l'enquête menée par le lieu.

les dispositifs étiquetés comme des jeux, avec plus ou moins de plaisir, d'habileté ou de gêne. Leur connaissance plus ou moins grande des objets techniques et des généalogies d'usages qu'ils convoquent vient d'ailleurs généralement de la pratique du jeu qu'ils partagent avec leur enfant. Outre les observations *in situ* ponctuelles effectuées tout au long de l'exposition, on retrouve cette organisation de la visite, composée nombreux moments d'interaction entre parents et enfants, chez deux familles dont nous avons observé le parcours complet : les parents de Clément, et ceux de Manon. Les deux parents participent à la visite, avec un enfant unique, adolescent, qui n'est pas accompagné d'un-e autre visiteu-r-se de son âge, ce qui joue un rôle dans l'engagement des parents vis-à-vis de l'usage des dispositifs interactifs²⁶⁹.

Manon, 12 ans, est venue avec ses parents, Alain, un employé de bureau de 50 ans et Sophie, qui a le même âge et est infirmière. Ils passent une heure dans l'exposition, alors que la fréquentation est moyenne. Les premières minutes de la visite sont dédiées à une exploration conjointe de la partie gauche de l'espace. Alain se sépare ensuite du groupe pour explorer l'espace entier, tandis que Manon et sa mère poursuivent la visite ensemble. Alain observe, mais n'interagit pas avec les éléments de l'exposition. Après vingt minutes d'exploration, il rejoint les deux autres membres du groupe, installées face à un autre dispositif, pour signifier à sa fille qu'un « *jeu a l'air bien là-bas* ». Il emmène le groupe face à *Algorithme et émergence*. Pendant que Manon patiente avec Sophie, le père poursuit son exploration et s'arrête devant *Nouveau Monde*. Au bout de cinq minutes, Sophie laisse la jeune fille attendre seule pour rejoindre son conjoint, ils jouent ensemble sur la table tactile de *Nouveau Monde*. Ils rejoignent leur fille au moment où elle termine son expérimentation. Après cette première demi-heure, Manon continue sa visite seule, composée de phases d'exploration et de phases d'attente pour expérimenter les différentes installations. Sophie va quant à elle s'asseoir sur les fauteuils de *Contemplation*, et Alain continue de déambuler. Il s'arrête à *Nouveau Monde*, donne des conseils aux visiteu-r-se-s qui interagissent. Sa conjointe le rejoint régulièrement, et repart s'asseoir sur le mobilier à proximité. Ils se remettent tous deux à jouer à *Nouveau Monde* avant que Manon ne les rejoigne, ils continuent la partie à trois, avec deux autres visiteu-r-se-s. Après cette interaction, le couple alterne des moments de repos, assis sur le mobilier de l'exposition, et des retrouvailles avec leur fille pour jouer ponctuellement avec elle.

²⁶⁹ Dans le cas où les enfants sont en groupe, on observe plus fréquemment les parents se tenir à l'écart, les suivant à distance et discutant avec eux de temps à autre, sans pour autant participer à l'usage des installations interactives, pour lequel les enfants demeurent prioritaires. Dans d'autres cas, les parents choisissent un endroit fixe dans l'exposition et y restent en attendant que les enfants aient terminé leur visite en autonomie.

Lorsque les parents venus en couple avec un·e adolescent·e²⁷⁰ utilisent les installations interactives, la découverte de leur fonctionnement se fait souvent à deux, en se soutenant dans cet apprentissage. Les parents se coordonnent pour « passer le temps » ensemble. Les parents de Clément jouent beaucoup ensemble. Nathalie interpelle par exemple son conjoint afin de jouer à *Pong Mécanique*. Un peu plus loin, ils s'essayent à *Avatar*, tandis que l'adolescent quitte la file d'attente au dernier moment, semblant réfractaire à l'idée de se mettre en mouvement devant autant d'observateurs. Il semble d'ailleurs gêné de voir ses parents s'amuser sur l'installation, agitant les bras, riant et commentant leurs actions.

Avatar est une installation constituée d'un jeu de surf invitant à réaliser de grands gestes avec les bras, à sauter, se pencher, s'accroupir... Beaucoup de parents observent, mais ne se risquent pas à endosser le rôle du « surfeur ». Au contraire, dans les familles où le jeu vidéo fait l'objet d'un fort investissement de la part des parents, on voit les adultes se prêter au jeu, commenter leurs mouvements, et attirer le regard de leurs enfants pour les faire rire, avec plus ou moins de succès. Dans le cas de Pascal et de Nathalie, le couple joue ensemble et tente d'inclure Clément à plusieurs reprises, qui se soustrait au groupe pour tenter de visiter l'exposition de manière autonome. On observe le même comportement chez Manon. La cohésion au cours de la visite est initiée par les parents, alors que les adolescent·e·s cherchent à s'y soustraire. La complicité recherchée ne fonctionne pas toujours à cet âge où les adolescent·e·s négocient leur autonomie. L'organisation des visites résulte d'une tension entre le désir de complicité et de cohésion des parents et les envies d'autonomie des enfants.

Lorsqu'ils sont sollicités pour des entretiens, ces parents complices encadrent l'enfant en s'asseyant autour de lui, pour participer à l'entretien ensemble. Ils n'hésitent pas à montrer à l'enquêtrice des moments de complicité, comme lorsque Nathalie caresse les cheveux de son fils pendant l'entretien en riant : « *il a le poil brillant !* » Pascal évoque les jeux anciens, s'arrête et se tourne vers son fils : « *Pourquoi tu ris, toi ?* », et tous trois se mettent à rire avant de reprendre le fil du propos. Les parents ont beaucoup de choses à dire en entretien, notamment sur la pratique du jeu vidéo, et mettent en avant leur identité statutaire en répétant à plusieurs reprises : « *nous, parents* », « *dans une vie de famille* ». On accède ainsi à la représentation qu'ils ont de leur rôle et des « bonnes » relations familiales. Les parents complices mettent en évidence une connaissance importante des pratiques de l'enfant en

²⁷⁰ Cette situation est constatée au sein des familles où l'enfant a une dizaine d'années. D'une part, l'enfant est plus autonome dans ses usages, et les parents ont donc des moments seuls. D'autre part, les parents d'adolescent·e·s rencontrés sont quinquagénaires et l'articulation entre l'âge et le rapport aux technologies est ici important.

matière de jeu vidéo, en comparant les installations de l'exposition avec les jeux possédés au domicile. Ces jeux sont présentés comme des supports de discussion, plus que comme un enjeu de régulation. Lorsque j'interroge Pascal sur sa pratique du jeu vidéo, il commence par répondre qu'il ne joue pas aux jeux des « jeunes ». Son fils lui coupe la parole :

Clément : (*prend un air moqueur*) Non c'est vrai que FIFA t'y joues pas du tout, t'aimes pas ça. À chaque fois que je commence la partie (*imite la voix de son père*) « non, tu me passes la manette »

Pascal : Ah bah quand on jouait ensemble, c'était pour voir...

Le jeu vidéo constitue un territoire partagé, objet de pratiques tantôt individuelles, tantôt communes, qui génèrent plus ou moins de frictions.

Nous retrouvons cette complicité affichée dans un entretien avec Martine, une cadre supérieure de 48 ans et de son fils Thomas, qui a 20 ans. La complicité s'y réalise moins par des blagues que par la production d'un discours commun sur le jeu vidéo. Interrogée sur sa représentation de la pratique du jeu vidéo, Martine note qu'elle permet d'apprendre des choses et ajoute : « *Je pense que c'est un loisir qui est assez prenant en temps qui peut donner l'impression qu'on se coupe de son environnement proche, souvent pour accéder à un autre groupe de personnes, parce qu'il y a des jeux en ligne. C'est aussi un outil de socialisation parce que si quelqu'un connaît pas les jeux vidéo aujourd'hui, il est un peu isolé en termes de communauté, donc c'est une nouvelle culture* ». Elle adopte une attitude compréhensive, en séparant la pratique, vue depuis l'extérieur et la pratique qu'elle constate. En creux, Martine se démarque des discours qui dénoncent l'isolement et défend au contraire les valeurs qu'elle estime présentes dans la pratique qu'elle observe chez son fils.

Martine ne joue pas avec son fils, mais elle connaît une bonne partie de ses jeux, et en discute régulièrement avec lui : la visite de l'exposition nourrit ces conversations. Au cours de l'entretien, les installations interactives expérimentées sont comparées à la pratique du jeu vidéo au quotidien : la conversation occupe un rôle central dans la relation parent enfant. Celle-ci accompagne l'expérimentation commune des installations interactives, mais peut aussi pallier l'absence d'usage, lorsque l'exposition est trop peuplée ou, plus souvent, lorsque les visiteu-r-se-s ne se sentent pas assez à l'aise pour utiliser les objets techniques dans l'espace de l'exposition.

Des habiletés techniques inégalement réparties

La capacité à s'engager et à produire de la convivialité autour des installations repose sur des habiletés techniques inégalement réparties. Nathalie et Pascal se mettent en scène en train de jouer, gigotant face à *Avatar* en levant les bras ou s'affrontant dans une partie commentée de *Pong Mécanique*. Le fait d'être à deux permet de se soutenir au cours de l'usage. Par ailleurs, ceux-ci disposent d'un minimum de connaissances quant aux actions requises pour entrer en interaction avec les objets techniques de l'exposition, par des pratiques domestiques du jeu vidéo, mais aussi sur borne d'arcade lorsqu'ils étaient eux-mêmes adolescent·e·s.

Dans certains cas, ces compétences techniques sont le support même de la complicité entre parent et enfant. Hervé, un cadre supérieur de 48 ans est venu avec Guillaume, son fils de 14 ans, collégien. Tous deux sont déçus par l'exposition qu'ils estiment conçue pour des enfants et des néophytes. Hervé commente : « *c'est une expo surtout faite pour des petits enfants qui découvrent les jeux vidéo et non pas pour des ados ou des adultes qui sont en plus de ça des gamers avérés* ». Guillaume poursuit : « *Je m'attendais quand même à des jeux un petit plus pour... des adultes, parce que j'ai vu des jeux où fallait juste se déplacer, ouvrir des coffres, et j'ai vu un enfant de deux ans y jouer* ». Entre Hervé et Guillaume, c'est précisément la critique de l'exposition et l'opposition qu'ils font entre leur identité commune de « *gamers avérés* » et celle des néophytes, qui permet de créer du lien. La pratique qu'ils ont du jeu vidéo est évoquée de manière commune (« *on est tous les deux des joueurs quotidiens* », explique Hervé), et il est difficile de discerner dans les discours ce qui relève de la pratique individuelle et de la pratique collective.

Entre le père et le fils, les relations reposent aussi sur une complicité exclusivement masculine, déjà soulignée par les enquêtes sur la pratique du jeu vidéo par les enfants, où l'on constate que, le plus souvent, lorsqu'il y a une pratique entre parent et enfant, celle-ci se réalise entre les pères et les fils (Jouët & Pasquier, 1999; Octobre, 2005). Il est intéressant de constater que la mère est absente de la visite (nous ne savons pas si les parents vivent ensemble), mais que celle-ci est convoquée lorsque l'on aborde la représentation qu'ils ont tous deux de la pratique du jeu vidéo. Hervé indique qu'ils ont tous les deux « *un bon rapport avec* » le jeu vidéo, son fils poursuit, regardant son père en souriant : « *maintenant je sais quoi dire à maman, que ça rend pas agressif*²⁷¹ », et ils se

²⁷¹ Guillaume fait ici référence à la vidéo présentée dans la salle audiovisuelle de l'exposition, *À l'épreuve des critiques*, où deux experts traitent des questions de violence et d'addiction, sur un ton rassurant.

mettent tous les deux à rire. Qu'il s'agisse de la mère, des néophytes ou des enfants pour qui serait conçue l'exposition, Hervé et Guillaume évoquent d'autres identités qu'ils estiment opposées à la leur, pour renforcer à la fois l'expertise qu'ils mettent en valeur, et la complicité que celle-ci crée entre eux. Parmi les publics interrogés, nous n'avons par exemple pas relevé ce discours chez des femmes seules accompagnant des enfants. L'exemple d'Hervé et de Guillaume souligne également le rôle que jouent les rapports sociaux de genre dans l'organisation des visites familiales, notamment lorsque l'identité de genre est associée à des compétences techniques ou une identité de « joueur »²⁷².

À la différence d'Hervé et de Guillaume, certains visiteu-r-se-s se jugent un peu perdus avec les jeux vidéo. On remarque notamment cela chez les femmes venues seules avec des adolescent-e-s (garçons, pour la plupart des cas observés) et les publics âgés de plus de 60 ans, qui témoignent parfois d'une difficulté à s'approprier les objets techniques de l'exposition. Un homme de 65 ans venu avec son petit-fils confie à un enquêteur de la Cité des Sciences « *je n'arrivais pas à jouer* ». Un autre homme de 62 ans, venu avec son fils de 8 ans, indique : « *je le laisse faire, je suis un peu dépassé* ». Il met néanmoins en valeur les compétences de son fils : « *il a une grande mémoire, il sait bidouiller tout seul, en informatique il est très fort* » et ne porte pas un regard négatif ou inquiet sur la pratique du jeu vidéo. Si les compétences techniques font défaut, les visiteu-r-se-s font malgré tout état de tentatives pour s'engager, et trouvent d'autres moyens de créer du lien avec les enfants. Alain et Sophie abandonnent par exemple l'usage des installations interactives au cours de la visite, ils rejoignent régulièrement leur fille pour l'observer faire, commenter ses actions et engager la discussion pour maintenir la complicité avec Manon.

Apprendre en s'amusant

Les parents que nous avons évoqués ne mettent pas particulièrement en avant la nécessité d'apprendre des choses ou d'acquérir des connaissances au cours de la visite. C'est plutôt l'aspect ludique du lieu et de l'exposition qui figure comme motivation de visite. Cela ne veut pas pour autant dire que les enjeux pédagogiques sont absents, comme le note Pascal : « *on n'est pas allé dans un salon pour jeu vidéo, c'était la Cité des Sciences* ». L'image même de la Cité des Sciences suffit à rassurer le père sur ce point. Alors qu'il est directeur d'école, elle lui permet de déléguer au lieu la responsabilité pédagogique, et de se délester en partie de l'autorité qui y est associée, pour endosser un rôle complice. Hervé et Guillaume, qui mettent en avant leur identité de « *gamers avérés* », mentionnent eux aussi

²⁷² Cette problématique est développée dans le chapitre suivant.

un intérêt pour les enjeux pédagogiques : « surtout on pensait qu'il y avait tout le côté... Explications sur... voilà sur la conception du jeu vidéo, sur le design, sur le développement, etc. ». À la sortie de l'exposition, lorsque l'on demande à Martine si des choses l'ont marquée dans l'exposition, elle indique, en se tournant vers son fils : « Bah ça m'a étonnée de voir tout ce que tu connaissais dans la salle, je pensais que t'en connaissais quatre, cinq, mais tu connaissais presque tout, je me suis dit que tu jouais plus que ce que je pensais ». C'est précisément la pratique et les connaissances de son fils que l'exposition lui a permis de découvrir, tout comme cette femme de 64 ans venue avec son petit-fils, qui commente : « je n'y connaissais rien (...) il m'a appris des choses ». Désormais, elle « sait ce que c'est » et trouve cela « drôle ». Elle ajoute : « c'est mieux qu'un cours magistral, il y a plus d'interactions, c'est une bonne façon d'utiliser et plus facilement et moins rébarbative pour apprendre et bien comprendre ».

Les enjeux pédagogiques concernent autant les enfants que les parents, qui découvrent des choses, en particulier sur la pratique de leur enfant. Ces parents ne perçoivent pas l'attitude ludique de l'exposition et l'apprentissage comme incompatibles. Les enjeux éducatifs sont évoqués en termes de découverte. En cela, l'attitude qu'ils adoptent se rapproche de celle promue par les centres des sciences où c'est par l'action (le jeu, le tâtonnement, l'essai-erreur), que les visiteurs font des découvertes. Enfin, la complicité que les parents cherchent à construire avec les enfants les amène à se positionner « à la hauteur » de ces derniers : la situation d'apprentissage semble moins asymétrique.

L'installation *En jeu et contre tout* met l'un en face de l'autre deux visiteurs, avec des rôles et des actions asymétriques. L'un-e doit se maintenir en jeu, tandis que l'autre cherche à perturber son engagement en compliquant le jeu (inversion des commandes, écran flou, ajout d'ennemis, etc). En compagnie d'adultes qu'ils désirent initier, les enfants se placent du côté du perturbateur et envoient sans relâche des modifications qui laissent généralement le parent démuni : « ouh là, il se passe quoi ? », « c'est horrible ! », « attends, mais c'est inversé ? » s'exclame un père qui joue avec son fils. Sa compagne lui lance : « lâche pas l'affaire ! » L'enfant sourit face à son père qui semble de moins en moins sûr de lui : la situation permet de transgresser la hiérarchie parentale habituelle. Certains choisissent d'adopter une attitude plus ouvertement didactique. Christiane, une femme d'environ 70 ans, est venue avec Arthur, son petit-fils de 10 ans. Celui-ci a déjà joué plusieurs fois à *En jeu et contre tout* avec d'autres enfants rencontrés dans l'exposition, mais il souhaite faire une partie avec sa grand-mère. Arrivé face à l'installation, Arthur s'exclame : « Ah ! C'est celui-là ! » en guidant Christiane par la main. Il place sa grand-

mère d'un côté de l'écran, face au joystick et va à l'autre bout de l'installation, il lui explique : « *Moi je suis le perturbateur et je joue sur cet écran. Toi, t'es le petit chat on va dire, tu ramasses les pièces et tu dois éviter les gènes que je t'envoie* ». Sa grand-mère ne semble pas tout comprendre et le questionne, il reprend en tendant le bras pour atteindre l'autre partie de l'écran et bouger le joystick pour Christiane pour lancer la partie. Christiane manipule le joystick et le personnage se déplace. Elle s'arrête rapidement, la main sur le joystick. Elle pose des questions puis reprend, encouragée par Arthur qui l'incite à jouer. Malgré son air incertain face au joystick, elle poursuit la partie en appliquant les conseils d'Arthur de « *ramasser les pièces* », tentant de se repérer dans l'univers coloré représenté à l'écran, tandis qu'Arthur continue à lui prodiguer des encouragements.

La présence d'objets techniques issus du jeu vidéo et les usages précédents qu'ils convoquent placent davantage les enfants dans une posture de détenteurs des savoirs et leur offre la possibilité de devenir les médiateurs entre ces objets et les parents. Ce qui caractérise les parents complices, c'est d'accepter cette situation inégalitaire liée aux compétences techniques requises, et de se prêter au jeu de l'apprenant, laissant l'enfant délivrer les informations et prodiguer les conseils.

2. « Faire attention ». Le jeu vidéo au cœur des tensions éducatives

À la différence d'une visite au *fast-food*, où la nourriture peut être emportée, les parents visitant *Jeu Vidéo l'Expo* ne peuvent pas substituer à l'exposition un cadre qui leur est plus familier, et doivent articuler leurs objectifs éducatifs avec cet espace ludique. Certains parents sont gênés par la posture ludique proposée par l'exposition et préfèrent suivre l'enfant et le laisser diriger la visite. Seul, le parent suit les enfants, sans pour autant s'intéresser aux mêmes éléments, dans une même portion d'espace. Lorsque les parents sont plusieurs et que l'enfant n'est pas seul, ils ont plutôt tendance à visiter l'exposition de manière autonome. Le jeu vidéo est perçu comme le territoire personnel et exclusif des enfants, qu'ils investissent de manière individuelle ou entre pairs (amis, frères, et sœurs).

Lorsque nous sollicitons les parents pour un entretien, ils se désignent comme de « *simples accompagnateurs* » et se tournent vers leurs enfants pour répercuter la demande, en les désignant comme les visiteurs de l'exposition. C'est la réponse des enfants qui

valide ou non l'entretien. Avant que celui-ci ne débute, les parents refusent de s'asseoir aux côtés des enfants, choisissant volontairement de s'exclure, en se tenant debout, à la marge, les bras croisés. Cette attitude, qui peut être perçue comme un refus d'interagir, et pourtant bien plus ambivalente : même s'ils indiquent être là pour leurs enfants, ces parents ont des attentes, des expôts qu'ils ont préférés, d'autres qu'ils n'ont pas aimés. En bref, même s'ils se représentent en suiveurs, ils ont bel et bien visité activement l'exposition. Ils se caractérisent d'ailleurs par un intérêt marqué pour la pratique du jeu vidéo de leurs enfants. Mais, plus que le plaisir ou la complicité dans un moment partagé, c'est avant tout leur rôle d'éducation de parent qui définit leur relation à ce loisir et qui s'accompagne ici d'enjeux de régulation.

Véronique a 48 ans et accompagne seule ses quatre fils, Loïc, Alexis, Ludovic et Thibault, respectivement 18, 16, 14 et 12 ans. Elle estime que « *les adultes mériteraient d'être un peu instruits sur ça* » :

Ils [*Les enfants*] sont très addictifs, justement, le problème c'est de faire la part des choses pour les parents hein, mais pour eux aussi. Pour eux aussi c'est dur, apparemment, j'ai les témoignages de parents, qui ont essayé, enfin de mère parce que c'est souvent nous qui sommes le plus avec eux, et bah... elles sont aussi addictives que les enfants, c'est le piège, c'est d'arriver à maîtriser le jeu vidéo quoi. Après au niveau intérêt, ça les fascine.

C'est son statut de mère que Véronique met en avant, et le rôle d'éducation qu'elle estime être le sien. Sa visite s'inscrit aussi dans une quête de ressources pour l'exercice de la parentalité et la maîtrise de la pratique du jeu vidéo : elle est venue dans cette exposition en espérant s'instruire sur les jeux vidéo dans le but d'être plus à même d'encadrer la pratique des enfants. Lorsque les enfants précisent leur pratique du jeu vidéo, Véronique conclut : « *Moi je joue pas beaucoup, je surveille !* » Cette surveillance n'est pas à lier de fait avec une interdiction de jouer, une crainte ou un mépris envers les jeux vidéo. Alors que l'un de ses fils mentionne sa pratique du jeu de stratégie, elle commente par exemple : « *au niveau stratégique, y a des choses très intéressantes* ». Ils poursuivent :

Alexis : C'est fascinant, par rapport au jeu de société, là on est dans un univers plus réel, c'est captivant. Après c'est vrai que c'est addictif.

Véronique : après c'est une communication différente aussi. C'est une communication uniquement par le biais des écrans, c'est pas une communication directe, mais eux je sais pas, ça pas l'air de les...

Ludovic : en fait, je pense que ce qu'on aime c'est que comme c'est pas du tout notre monde à nous, c'est un nouveau monde en fait, et c'est pour ça que ça nous entraîne dedans, ça nous rend vraiment addict à ça.

Marion : Et comme vous dites tous "addict", vous percevez ça comme quelque chose de positif ou de négatif ?

Ludovic : Moi je dirais plutôt négatif.

Mère : Ah le jeu ne se termine jamais !

Loïc : surtout que, moi je trouve dans les jeux, quand on achète ou on découvre un nouveau jeu, on a tendance à être obsédé par ça, à vouloir toujours en faire. Bon après ça passe, ça fait longtemps qu'on l'a... Mais dès qu'ils en sortent un...

Thibault : ils essaient de nous rendre addicts, les jeux vidéo sont plus vraiment faits pour la qualité, ils essaient juste de nous captiver.

Un discours commun est construit par la mère et les adolescents, qui renforcent le discours de régulation de Véronique et présentent une attitude distante, critique et rationnelle envers les jeux qu'ils disent aimer et pratiquer. La situation dans laquelle émerge ce discours ne doit pas être négligée. L'entretien prend place au cours d'une étude dans le cadre d'un doctorat, dans un centre de sciences qui met en valeur ses missions pédagogiques. Cela nous permet d'accéder aux représentations des enquêté-e-s, et à ce qu'ils considèrent être une bonne pratique du jeu vidéo. Celle qui n'accapare pas trop longtemps et pas complètement : il ne faut pas être trop « *dedans* » et il faut au contraire savoir faire preuve de « *modération* ». Une femme de 42 ans, venue avec son fils de 10 ans commente elle aussi la pratique de l'enfant : « *on lui enlève la Playstation sinon il n'arrêterait pas* » et ajoute « *on fait attention* », tandis qu'une femme de 40 ans venue avec ses enfants indique pour sa part : « *un peu c'est bien, mais il ne faut pas en abuser, les enfants adorent ça mais à la maison c'est limité* ». La pratique avec modération est mise en avant par ces visiteuses.

Alors que les parents complices expriment le plaisir et l'amusement, ces parents s'expriment avant tout en termes de maîtrise et de contrôle. Les premiers font preuve d'une *flexibilité identitaire* (De Singly, 2000), c'est-à-dire qu'ils articulent plusieurs rôles, par exemple celui du compagnon de jeu et celui de représentant de l'autorité parentale, mais aussi plusieurs statuts, comme celui de parent et celui de conjoint-e. Les seconds mettent surtout en avant le rôle éducatif de la figure parentale.

Véronique se sent finalement plus à l'aise dans l'expression du déplaisir et dans la posture analytique et évaluative que lui suggère un entretien mené par une étudiante en doctorat. Si les parents commencent par se définir comme accompagnateurs en se tenant à la marge, ils prennent finalement vite part à l'entretien. Véronique intervient dès mes premières relances, alors que les enfants expriment eux-mêmes leur déception, elle résume : « *On voit pas l'intérêt de cette exposition en fait* ». Alors que jusqu'ici, elle avait utilisé le « *je* » et

le « *ils* » pour s'exprimer et parler de ses enfants, c'est la première fois qu'elle utilise un pronom qui les réunit. C'est le déplaisir des enfants et l'attitude critique qu'ils adoptent envers *Jeu Vidéo l'Expo* qui permet à Véronique de créer une complicité avec eux.

Certains visiteu·r·se·s sont gênés par l'ambiance sonore et visuelle, conçue dans le but d'immerger le public dans l'univers du jeu vidéo. « *L'ambiance est spéciale, très spéciale : sans doute on a cherché à hypnotiser, ou à mettre le joueur en condition pour que le jeu ce soit tout ce qu'il y a à voir* », commente un homme de 52 ans venu avec son fils, tandis qu'un visiteur de 46 ans venu lui aussi avec son fils se sent « *un peu oppressé dans le noir* ». Dans le cas des parents accompagnateurs le rôle d'observateurs critiques qu'ils se donnent se déploie au cours de la visite, tant dans l'organisation de celle-ci que dans l'usage des dispositifs numériques, comme le résume l'homme de 46 ans venu avec son fils : « *j'ai regardé un peu, mon fils a joué* » ou un homme de 54 ans : « *c'est une expo à regarder à deux niveaux, soit le premier les enfants jouent, donc voilà, c'est tout, le deuxième ce sont les parents qui lisent ou regardent les vidéos* ». En effet, si les parents complices et compagnons de jeu disposent du même répertoire d'action que leurs enfants, les parents se reportent ici plus facilement sur les expôts constitués de textes ou de vidéos, qui mobilisent les actions de regarder, de lire et d'écouter. En revanche, lorsqu'il s'agit des objets techniques issus du jeu vidéo, ils préfèrent s'abstenir, se placent derrière leur enfant, observent leurs gestes, commentent parfois leurs actions. Bien qu'ils se présentent comme des « *suiveurs* », l'activité de ces parents ne peut se résumer à une simple déambulation d'un bout à l'autre de l'exposition dont le seul but serait de ne pas perdre la trace de l'enfant. Même s'ils se trouvent dans les mêmes zones que les enfants, ils ne mobilisent pas les mêmes expôts, et profitent des moments où l'enfant attend son tour pour consulter les textes et les reportages à proximité. L'usage des objets techniques de l'exposition dépend donc des postures que chacun suggère. Les écrans, textes, bornes individuelles et autres dispositifs de consultation sont perçus comme des expôts à valeur informationnelle. En revanche, les expôts empruntant des objets techniques issus du jeu vidéo (manettes, capteurs de mouvements) sont étiquetés comme des « *jeux* », qu'ils n'utilisent pas.

En effet, alors que les parents complices ne perçoivent pas de concurrence entre le jeu et l'éducation, les parents ici interrogés opposent de manière beaucoup plus claire jeux et dispositifs informationnels, comme l'indique un homme de 42 ans venu avec ses deux enfants : s'il a apprécié les reportages et les informations délivrées par l'exposition, il tempère cependant « *ça reste du loisir, c'est un peu la limite. On appelle ça de la culture mais ça reste du divertissement* ». Si Véronique trouve qu'on apprend peu de choses dans

l'exposition, c'est notamment en raison de la place accordée aux jeux : « *on a plus l'impression que c'est une présentation de jeux* », alors qu'elle pensait trouver des informations sur la manière dont « *on procède exactement pour mener à bien la conception d'un jeu vidéo [...] ce sont des métiers qui peuvent les intéresser* ». S'ils soulignent qu'ils ne jouent pas, les parents ont en revanche apprécié les reportages et les textes explicatifs. Ils sont venus avec le souci d'apprendre eux aussi et beaucoup d'entre eux sont intéressés par les métiers liés au jeu vidéo. C'est notamment le cas de Véronique ou d'une femme de 40 ans venue avec ses enfants, qui a découvert la conception de jeux vidéo au cours de l'exposition et conclut : « *ce sont de vrais métiers* ». Comme le souligne De Singly (Singly, 2003), la famille contemporaine doit parvenir à concilier l'impératif de la réussite et l'injonction de l'épanouissement. Les loisirs des enfants, au cœur de cette tension entre plaisir et devoir, sont investis d'enjeux différents selon les parents. Le jeu vidéo est ici une pratique « *intéressante* », qui peut s'articuler à la construction d'un avenir professionnel (« *il manque sans doute des détails sur les formations et les diverses écoles* », femme, 49 ans, « *il est question qu'il en fasse son métier, mon fils, comme il adore* », homme, 50 ans avec son fils de 17 ans). Selon eux, le jeu sur support numérique pourrait être instrumentalisé pour le rendre utile. Un homme de 47 ans peu friand de jeux vidéo (« *c'est toujours la même chose* ») accompagne ses enfants et commente leur pratique :

C'est très bien pour les jeunes, ils apprennent à se servir des objets numériques, des plaquettes, des tablettes, des ordis, des *smartphones*, c'est important pour eux. C'est de leur époque et c'est avec ça qu'ils ont à se débrouiller aussi aujourd'hui. C'est un peu comme une initiation

Le thème de l'apprentissage et des compétences est beaucoup plus présent dans le discours de ces visiteu·r·se·s. Si l'ambiance de l'exposition permet aux parents complices de s'engager dans une attitude ludique, elle représente au contraire un obstacle à l'engagement de ces « *parents responsables* ». Pas assez de lumière, trop de bruits, des couleurs trop vives : ces derniers reprochent à la scénographie de ne pas être assez calme, et de privilégier l'action de jouer au détriment de la lecture. L'absence de parcours défini est lui aussi au centre des critiques, comme l'explique Véronique :

Le message est pas clair. On rentre dans un univers un peu foutoir, tout est présenté en vrac, c'est pas un univers progressif. C'est « *débrouillez vous là-dedans* » ! Donc les enfants ils jouent surtout, un peu... Bon bah c'est pas mieux que chez eux, c'est plutôt moins bien... donc finalement, le message il passe pas. Ils feraient comme un labyrinthe vous savez des fois ils font ça... Un labyrinthe où on nous dit « *à l'origine du jeu vidéo* »... « *Les principaux jeux vidéo* »...

Moi je voyais vraiment une progression, tu rentres dans un couloir un peu noir et puis petit à petit t'as des tableaux qui... Tu sais on fait souvent ça maintenant. Petit à petit on te montre l'évolution et puis en même temps tu vois l'avenir et le dessous des cartes et puis tout ça quoi...

Véronique lie très étroitement l'absence de parcours à l'absence de transmission de savoirs : « là c'est le désordre, on n'en retire rien ». Ce qui est envisagé par les muséographes comme une liberté de choix et de mouvements est perçu comme une absence de cadres et de règles définies, qui encadreraient tant le cheminement physique que la progression l'apprentissage. Pour ces parents, « le souci pédagogique de la bonne éducation n'est pas mis entre parenthèse²⁷³s » au cours de la visite, et s'envisage comme un apprentissage formel, encadré, où la liberté de mouvements et l'attitude ludique viennent perturber la bonne transmission des savoirs. Elles leur demandent de nombreux ajustements, alors que ces visiteu-r-se-s sont généralement seul-e-s à représenter la figure parentale au cours de la visite.

En effet, il est important de souligner les modalités de visite de chaque groupe. Parmi les visiteu-r-se-s rencontrés, l'amusement est mis en valeur par des parents venus en couple, souvent avec un seul enfant. Au contraire, Véronique est seule pour accompagner quatre adolescents. Bien qu'elle ne soit pas mise en exergue, on retrouve cette répartition dans l'étude du Mc Donald's de De Singly : seule la mère complice est accompagnée d'un enfant unique. Le père surveillant est seul au *McDo* avec ses deux enfants, les parents responsables emportent chez eux la nourriture pour trois enfants, tandis que la mère cheffe « d'une équipe lourde à diriger²⁷⁴ » gère seule (au *McDo*, comme le reste du temps) trois enfants de 7, 5 et 2 ans. Notre hypothèse est que l'importance donnée aux enjeux éducatifs et la capacité ou non à « jouer le jeu » dans l'exposition, sont liées à l'ampleur que représente la tâche éducative. Les responsabilités qu'elle représente pèsent plus ou moins lourd sur les épaules des parents, selon le nombre d'enfants et selon le nombre d'adultes impliqués dans ce rôle.

Pour d'autres parents, le loisir de l'enfant demeure un territoire impénétrable. Pour certains, cette exclusivité de l'enfant sur le jeu vidéo rend l'activité indépendante du reste des pratiques culturelles de la famille. Pour d'autres, il s'agit au contraire d'un territoire à conquérir pour le réguler. Alors que jusqu'ici, nous avons pu décrire la relation des parents au loisir des enfants grâce aux entretiens, ce sont plutôt les refus qui vont nous permettre

²⁷³ François de Singly, *op.cit.*, p.195.

²⁷⁴ *Ibid.*, p.202.

ici de compléter nos observations de parcours et de proposer quelques hypothèses quant à ces visiteu·r·se·s. En effet, si l'on étudie les observations faites *in situ* au regard des motifs pour décliner l'entretien en fin de visite, on peut distinguer deux types de visiteu·r·se·s : d'un côté, des parents qui semblent relativement insensibles au jeu vidéo et de l'autre, des parents qui cherchent à interdire la pratique ou à la maîtriser très fortement.

3. Le jeu vidéo comme territoire exclusif des enfants

D'un côté, on retrouve des parents qui suivent et surveillent leurs enfants : à la différence des parents évoqués ci-dessus, qui s'investissent dans la visite en consultant de manière personnelle des expôts, les parents concentrent leur regard sur leurs enfants, et non sur l'exposition. Ceux-ci rappellent les *parents surveillants* de la typologie de De Singly, qui ne participent pas aux activités ludiques, discutent peu avec les enfants en dehors de quelques échanges sur les objets qu'ils ont face à eux, et se considèrent comme les surveillants d'une visite qui ne concerne que les enfants. Enfants et adultes sont en effet envisagés par ces parents comme des individus appartenant à deux univers distincts.

Après avoir suivi le parcours de Valérie, une femme d'une quarantaine d'années venue avec deux enfants, un garçon et une fille (environ 4 et 6 ans), je la sollicite à la sortie de l'exposition pour un entretien. Celle-ci me répond, d'un air débordé : « *Enfin madame, vous voyez bien que j'ai **deux** enfants !* » Lorsque l'on sollicite certains parents pour un entretien en fin de visite, ceux-ci le refusent et se justifient en effet par le nombre d'enfants à gérer ou les besoins naturels urgents de ces derniers (« *C'est pas possible, le petit a faim, il va pas tenir* »), voire les deux, souvent exprimés d'un air paniqué (« *j'en ai déjà un qui est aux toilettes, l'autre je dois le rattraper, je crois qu'il est parti à l'autre expo* »). Encore une fois, il s'agit de cas où l'adulte, en majorité des femmes, est seul à assurer cette tâche d'accompagnement et de surveillance d'un ou plusieurs enfants. Il est bien sûr important de souligner que ces motifs de refus permettent aussi de se soustraire à un entretien, exercice souvent déroutant, et responsable d'un effet de jugement. Néanmoins, il est intéressant de constater que les arguments perçus comme les plus légitimes par ces parents sont ceux qui concernent les enfants. C'est la complexité de leur gestion qui fait autorité. Si l'on a pu décrire les enfants comme moteurs de la visite en termes d'intentionnalité, ceux-ci semblent ici avoir le rôle de véritable « locomotive » : c'est leur activité qui guide le mouvement. Dans le parcours de Valérie, dont les enfants sont encore

très jeunes, on remarque qu'elle les accompagne tout au long de l'exposition, leur expliquant comment attendre, où se placer, sur quel bouton appuyer, une attitude que nous avons observée chez d'autres parents pendant les observations *in situ*. Lorsque les enfants ou adolescents sont jugés suffisamment âgés pour visiter de manière autonome, les parents pénètrent l'espace d'exposition avec eux, mais utilisent très rapidement le mobilier de l'exposition, et notamment les sièges situés au centre, pour s'asseoir et attendre. Cette partie de l'exposition fait en effet l'objet de détournements, notamment de la part des parents, qui mobilisent ce lieu de projection comme une aire de repos et d'attente. Celle-ci est d'autant plus adaptée aux parents « surveillants » qu'elle se situe au centre de l'exposition, et offre ainsi une vue l'espace entier. On y voit par exemple une mère, fatiguée, qui s'endort sur l'un des sièges de l'exposition. C'est son fils qui vient la chercher et la réveiller en lui tirant le bras lorsqu'il a terminé sa visite et souhaite partir. Dans d'autres cas, les parents finissent par sortir de l'espace d'exposition avant les enfants, préférant les attendre à la lumière du jour, face à la sortie, pour ne pas rater leur arrivée.

Dans cette configuration de visite, l'usage des objets techniques varie selon les moments de suivi des enfants et les moments de repos. Valérie accompagne le parcours de ses enfants, et elle utilise les objets techniques en cas d'incompréhension de la part des enfants. Alors qu'elle se tient en retrait, elle avance de quelques pas pour venir en aide. La première action consiste d'abord à lire la totalité des consignes, sur le cartel comme sur l'écran du dispositif. Ce n'est qu'après qu'elle touche l'écran ou le périphérique pour mettre en pratique ce qu'elle vient de lire et essayer de comprendre le fonctionnement de l'objet. Elle l'explique alors à ses enfants en leur indiquant les gestes à réaliser et l'objectif à atteindre, avant de revenir à sa position de départ, en retrait, en reculant d'un pas. Ici, le parent sert d'intermédiaire entre l'agencement sociotechnique de l'exposition et l'enfant, afin de lui montrer l'usage de tel ou tel objet technique. En l'absence d'entretien avec Valérie, il est difficile de savoir si des enjeux pédagogiques sous-tendent la visite, et comment ils s'expriment. Si les *parents complices* se mettent facilement en scène en train d'échouer ou de ne pas comprendre, les parents interviennent ici lorsque c'est l'enfant qui se trouve en situation d'échec ou d'incompréhension. Mais peu de commentaires sont échangés, en dehors des explications liées au fonctionnement technique d'un objet.

Lorsque les enfants visitent l'exposition de manière autonome tandis que les parents attendent ou se reposent en les surveillant de loin, d'autres objets techniques entrent en scène. Il s'agit des smartphones et tablettes personnels des parents. Les objets techniques de l'exposition sont peu mobilisés mais les objets personnels sont quant à eux très

sollicités. Lire les e-mails, envoyer des messages, consulter un site internet... Si certains utilisent leur smartphone pour photographier l'enfant en train de s'amuser et prolonger la visite par la mémoire collective, l'objet numérique personnel peut également permettre à d'autres parents de ménager un territoire individuel au sein d'un espace dans lequel ils se sentent étrangers. Cela n'est pas sans rappeler Franck, le *parent surveillant* cité par François De Singly, qui lit son journal au Mc Donald's, attendant que ses trois enfants terminent de manger et de jouer pour pouvoir partir.

Il est intéressant de constater que c'est en mobilisant un objet numérique personnel que ces parents s'engagent finalement dans une attitude ludique. Un visiteur âgé est venu pour accompagner ses petites-filles d'une dizaine d'années. Alors que les deux filles s'amuse en sautant et en s'accroupissant sur *Avatar*, leur grand-père, qui se déplace difficilement à l'aide d'une canne, s'assoit sur le banc attenant. Les jeunes filles désirent recommencer à jouer à plusieurs reprises, ce qui implique beaucoup d'attente. L'homme sort son smartphone de sa poche, et se plonge dans des parties successives de *Candy Crush*, un jeu sur smartphone, proche de la logique du puzzle, qui n'est pas présent dans l'exposition. On peut citer l'exemple de deux femmes d'une quarantaine d'années venues ensemble avec leurs enfants. Elles laissent les enfants visiter l'exposition de manière autonome, tandis qu'elles la parcourent ensemble. Outre les textes et les vidéos, ce sont notamment les jeux sur tablette qu'elles vont utiliser, car ils convoquent chez l'une des deux femmes des usages précédents. Elle connaît en effet le jeu *Cut The Rope* et se réjouit de le trouver dans l'exposition : elle peut ainsi le faire découvrir à son amie. Durant plusieurs parties, elle va lui enseigner les règles et les gestes nécessaires au jeu.

Au vu de ces pratiques « discrètes » du jeu vidéo, il est inexact de conclure que les enfants ont une pratique du jeu vidéo, à la différence des parents ou grands-parents, qui n'en auraient pas. Au contraire, une pratique du jeu existe, mais elle se déploie sur des supports et dans des moments différents, peu mis en valeur. Ceci n'est pas sans rappeler les résultats de l'enquête Ludespace, qui indique que plus de 40 % des 45 à 59 ans et plus de 50 % des plus de 60 ans jouent exclusivement seuls. Les sociologues chargés de l'enquête nomment « invisibles » une catégorie de joueurs, constituée en partie par les retraités et les femmes de plus de 35 ans vivant en couple avec des enfants. Ils sont ainsi définis en raison de leurs pratiques ponctuelles, confinées à l'espace domestique. En raison de la fréquence de leur pratique, de sa dimension solitaire et des supports sur lesquels elle s'appuie, ces individus ne sont presque jamais pris en compte dans la littérature sur les joueurs, car leurs pratiques ne correspondent pas à la majorité. On retrouve ce même écart

dans l'exposition : si ces parents et grands-parents ont une pratique du jeu sur un objet numérique et personnel, associée à la posture d'attente, l'exposition privilégie au contraire l'engagement corporel sur des installations qui emploient des technologies issues du jeu vidéo sur ordinateur ou sur console de salon²⁷⁵. Pour ces visiteu·r·se·s, l'organisation de la visite et du parcours, tout comme l'agencement sociotechnique de l'exposition produit deux univers de pratique différents, qui peinent à se rencontrer : le territoire des enfants et celui des parents demeurent deux espaces distincts que chacun investit différemment.

4. « *Lutter* ». Discipliner les corps et domestiquer la pratique

Dans d'autres cas, nous avons remarqué dans les visites et dans les enquêtes de la Cité des Sciences, des parents qui, d'une part, interagissent peu avec les dispositifs de l'exposition, et, d'autre part, présentent le jeu vidéo comme un fort enjeu de régulation, qui prend parfois les aspects d'une guerre de territoire (« *je lutte pour que mon fils de 7 ans n'ait pas trop de jeux vidéo* », Femme, 32 ans). La thématique de la maîtrise et du contrôle, que l'on retrouve tant dans les verbatims de *l'Observatoire des publics* que dans les comportements des parents au cours de la visite, nous rappelle les *parents-chefs* de la typologie de François de Singly. En effet, ceux-ci considèrent, comme les *parents surveillants*, qu'adultes et enfants appartiennent à deux univers distincts. Mais, cette fois, la figure d'autorité est centrale dans le rôle que le parent estime tenir : l'univers enfantin fait l'objet de règles et de rappels à l'ordre, par lesquels le parent cherche à maîtriser la situation et les comportements.

À la sortie de l'exposition, lorsqu'ils sont sollicités pour un entretien, certains parents le refusent en insistant sur le fait que *Jeu Vidéo l'Expo* n'est qu'une portion de la visite muséale, et en aucun cas l'objet de leur visite du jour (« *Il est déjà 14h et on a seulement vu ça, on a encore toutes les autres expos de l'étage en dessous²⁷⁶ à faire* »). D'autres considèrent qu'ils n'ont pas ou peu de choses à dire sur le sujet : contrairement à d'autres visiteu·r·se·s qui mobilisent l'entretien pour s'adresser indirectement aux muséographes, ceux-ci jugent que cela n'en vaut pas la peine ou ne se sentent pas directement concernés par l'exposition (« *Je vois vraiment pas ce qu'il y a à dire là-dessus* »). Pour ces visiteu·r·se·s, la visite de *Jeu Vidéo l'Expo* est une étape, elle s'inscrit dans un ensemble plus vaste d'expositions. Encore

²⁷⁵ Cette problématique est explorée dans le chapitre suivant.

²⁷⁶ Pour rappel, *Jeu Vidéo l'Expo* est située au 2^e étage d'Explora, alors que la plupart des expositions se trouvent au premier étage.

une fois, la précaution s'impose quant à ces refus : il s'agit d'arguments qui permettent de se soustraire à l'entretien. Mais c'est cette fois le fait que *Jeu Vidéo l'Expo* ne constitue pas un événement en soi, sur lequel un discours peut être produit, qui est utilisé comme motif. L'expression de ce refus va généralement de pair avec la mise en scène d'une attitude de dédain envers l'exposition qui vient d'être visitée. Il nous a semblé intéressant de mettre en relation ces refus d'entretien avec des verbatims collectés par les enquêteurs et enquêtrices de la Cité des Sciences. Si nous ne pouvons bien évidemment pas attester qu'il s'agit des visiteu·r·se·s ayant décliné notre demande d'entretien, leurs témoignages nous semblent malgré tout s'inscrire dans le même univers de discours.

Il est intéressant de noter que, dans le cadre de notre enquête de terrain, l'attitude de mépris ou de forte opposition au jeu vidéo s'est invariablement accompagnée d'un refus de l'entretien. Cependant, interrogés cette fois à la sortie d'Explora par un·e employé·e de la Cité des Sciences, lorsque la totalité de la visite du lieu est terminée, ces visiteu·r·se·s semblent plus enclins à échanger avec un·e représentant·e de l'institution à propos de leur expérience de visite d'un centre de sciences, qu'à une étudiante travaillant spécifiquement sur *Jeu Vidéo l'Expo*. Les verbatims suivants proviennent de conversations entre des publics et un·e représentant·e de la Cité des Sciences, dans le cadre de l'enquête par questionnaire réalisée par l'institution :

Ça ne m'intéresse pas vraiment ; le jeu vidéo c'est un amusement, on n'apprend rien en jouant. J'ai regardé le film qui m'est apparu un peu tendancieux, sans vraiment le point de vue critique qu'on attendait. On n'y parle pas des défauts patents des jeux vidéo, par exemple le repli sur soi des joueurs, qui sont des adolescents la plupart du temps, et qui sont déjà assez repliés sur eux-mêmes. Ça les conforte dans cette attitude. C'est dommage de ne pas en parler...

Homme, 46 ans, venu avec son fils de 16 ans

Le jeu vidéo est un divertissement ; il a tendance à s'industrialiser, comme la culture ; c'est un peu pour les jeunes, plutôt dans leur direction, alors faire prendre conscience des dangers que les jeux font courir aux joueurs, je ne crois pas que ça puisse marcher comme ça, avec une exposition ; c'est insuffisant pour faire prendre conscience des dangers réels des jeux comme l'addiction ou ce genre de choses.

Homme, 49 ans, venu avec son fils

Le jeu vidéo, ça ne m'intéresse pas beaucoup ; je n'ai pas trop vu ; j'ai regardé quelques minutes le film de la fin, un petit peu, ce qui m'a suffi pour le trouver le parti pris

Enquêteur : quel parti pris ?

Je veux dire qu'il n'y est pas question de critique, à ce que j'en ai vu, mais plutôt de tenter

de rassurer sur de possibles effets du jeu vidéo, sur les jeunes consciences ; j'en pense que c'est du parti pris et qu'on ne peut pas nier, par exemple, que plus les joueurs jouent, plus ils jouent, et donc que les effets d'addiction sont patents ; ne pas les voir, comme j'ai eu l'impression que c'était dit dans le film c'est tout de même de l'aveuglement, ou de la mauvaise foi.

Femme, 69 ans, venue avec son petit fils.

Dans ces verbatims, on retrouve les thèmes mis en avant dans les discours de panique morale liés au jeu vidéo : leurs effets sur les jeunes, voire les dangers qu'ils représentent, l'addiction ou encore l'isolement (Mauco, 2008) Ces discours sont caractéristiques de la posture qu'adoptent certains visiteu·r·se·s envers *Jeu Vidéo l'Expo* : il n'était pas question de visiter une exposition célébrant le jeu vidéo, mais de recueillir des informations sur les effets qu'on leur attribue (« *La violence et l'addiction, on n'en parle pas comme si c'était normal ; je n'ai pas aimé le manque d'éthique* », homme, 47 ans ; « *une exposition critique, ce serait peut-être plus adéquat* », homme, 51 ans), pour les conforter dans des pratiques parentales de maîtrise stricte de la pratique. Ce sont notamment des informations liées aux domaines de l'éducation et de la psychologie que ces parents pensaient trouver. C'est alors l'écart entre ce qu'ils perçoivent de l'exposition et l'image qu'ils ont de la Cité des Sciences qui les étonne, voire les énerve :

Ça fait penser à une exposition pour faire venir les jeunes à ces métiers, les attirer, les encourager dans ces filières pour qu'ils trouvent ça bien, et qu'ils investissent dedans, non seulement leur argent mais aussi leurs vies. C'est une exposition de développement économique ; elle se veut attirante, mais elle n'a pas de portée critique, ni sociologique, ni même historique ou alors un tout petit peu ; on attendait autre chose de la Cité en fait ; le film, à la fin dans une salle, est assez dans le genre aveuglement : les hommes qui présentent ne font aucun effort sur l'aspect addiction, c'est dommage parce qu'il y a ce phénomène, et eux le nient, on a l'impression qu'ils ont peur de le développer, alors que c'est un peu ce qu'on attend

Femme 33 ans

Alors que la totalité des visiteu·r·se·s que nous avons interrogés à la sortie de l'exposition juge la présence du jeu vidéo à la Cité des Sciences tout à fait pertinente, ces visiteu·r·se·s sont suspicieux quant aux raisons d'être de l'exposition (« *c'est un point de vue d'industriel probablement, d'institutionnel comme le ministère de la Culture qui veut promouvoir ce qui marche je suppose, c'est une démarche de commerçant* », Femme, 42 ans, venue avec ses enfants). On retrouve dans ces discours les hiérarchisations entre bien culturel et bien marchand ou entre culture et divertissement évoquées au **chapitre 3**. L'exposition est alors

observée de manière suspicieuse, perçue comme la mise en valeur d'une industrie qui cherche à « séduire » les jeunes esprits. Pour ces parents l'enjeu éducatif était de taille, mais il ne concerne pas forcément l'apprentissage des enfants. Ces parents témoignent en effet d'inquiétudes plus importantes que les autres : « *il faut alerter et rester vigilant* » (Femme, 32 ans, venue avec son fils de 7 ans). Ils présentent la Cité des Sciences comme un lieu de ressource pour leurs pratiques éducatives et régulatrices. Ils s'attendaient à trouver des informations pouvant les aider dans la maîtrise de ce loisir.

Cet enjeu de régulation et de maîtrise se retrouve dans certaines observations que nous avons faites dans l'exposition et dans les récits de visite récoltés par *l'Observatoire des publics*. Du côté des objets techniques, certains parents ne mobilisent pas les installations que la plupart des visiteu·r·se·s identifient comme des jeux, et n'aident pas non plus leurs enfants à les utiliser. Ils se reportent sur les expôts dont les caractéristiques techniques renvoient à des dispositifs informatifs. L'audiovisuel *À l'épreuve des critiques* est majoritairement cité et visionné par ces parents. Sa situation dans l'exposition, dans une salle à part, au calme, où l'on peut s'asseoir, convoque une posture différente de la salle principale, où les bruits et les lumières vives se mélangent, et où les corps sont en mouvements. Ces parents refusent la posture de l'exposition, mais ils en refusent également le sens (identifié comme une volonté de porter un regard positif sur le jeu vidéo). Le peu d'objets utilisés l'est alors dans le but de trouver des informations et des arguments pour soutenir un discours de contestation de la pratique du jeu par les enfants (« *J'avais envie de leur montrer que c'était de la connerie* », femme, 62 ans, venue avec des enfants et un adolescent de 14 ans).

Par ailleurs, les interactions avec les enfants ont majoritairement pour but le rappel à l'ordre et la régulation des corps et des comportements, afin d'éviter ce qui est perçu comme un débordement. Cette attitude est d'autant plus manifeste si l'on observe les installations qui utilisent des capteurs de mouvements pour mettre en scène les corps des visiteu·r·se·s. Sur *Avatar*, on voit par exemple un jeune enfant, qui agite les bras très vite pour payer, comme le demande l'installation. Pour ne pas être déséquilibré, il est à genoux sur le sol. Sa mère, qui consultait un audiovisuel situé à proximité, l'aperçoit. Elle traverse l'espace, se positionne face à son fils, le saisit par le coude et tire vers le haut pour le forcer à se tenir debout, avant d'épousseter son pantalon alors qu'elle le sermonne. Les installations spectaculaires²⁷⁷ comme *Avatar* ou *Gagnez la sortie*²⁷⁷ sont en effet le lieu de

²⁷⁷ Des photographies présentant les postures des visiteu·r·se·s sur les installations spectaculaires sont consultables dans le chapitre 9.

remontrances régulières quant au comportement des enfants : « *tiens-toi droit !* », « *Mais ne bouge pas comme ça !* », « *Va moins vite !* », « *Fais des gestes plus lents !* ». Ces injonctions ont toutes pour but de réguler les mouvements des enfants, pour qu'ils cadrent avec le contexte de la visite muséale et avec ce que les parents estiment être une bonne conduite, dans ce lieu spécifique.

Enfin, certains visiteu·r·se·s cherchent également à rationaliser les actions des enfants, pour les rendre plus productives : le plaisir ou l'épanouissement de l'enfant semble alors secondaire, par rapport à la réussite d'une action ou à la bonne conduite. On peut citer un père qui observe son fils jouer sur *Avatar*. Durant la partie, il lui lance aussi des remarques concernant les manières de se tenir. Les scores de fin de partie indiquent que l'enfant est dernier, mais l'installation ne met pas en valeur le résultat, et l'enfant ne semble pas y prêter attention. Une fois la partie terminée, il accourt vers son père avec un grand sourire : « *c'était génial !* » Son père le tient par les épaules pour l'empêcher de bouger et dit : « *Mais tu m'as pas écouté ! Tu faisais pas les mouvements qu'il fallait, tu n'as pas été assez attentif ! T'as rien lu ! Si t'avais fait les choses comme il faut, tu aurais pu gagner* ». Ses ordres mettent en valeur la lecture et l'attention. En effet, pour certains parents, outre les effets néfastes qu'il produirait, le jeu vidéo demeure une perte de temps (« *C'est une perte de temps, enfin le jeu c'est quand même un vice même si c'est reconnu comme une culture, ça reste quand même une occupation inutile* », homme, 44 ans, venu avec son fils, « *ils ne font pas autre chose, pendant ce temps-là, quelque chose par exemple de plus constructif, parce que le jeu, ils ne construisent rien* », homme, 48 ans). Les termes « *inutile* » ou encore « *perte de temps* » reviennent très régulièrement dans les témoignages récoltés par la Cité des Sciences. Sont alors valorisées les attitudes qui permettent de développer des compétences ou de rendre l'activité productive.

Ce que ces observations mettent en évidence, c'est une opposition franche entre ces jeunes visiteu·r·se·s qui endossent le rôle de joueurs, et les adultes, qui refusent et s'opposent à cet engagement ludique. On le voit par exemple lorsque la mère qui souhaite « redresser » son fils pénètre l'espace d'interaction et se place devant l'un des capteurs de mouvements, cachant l'écran et rompant la captation qui permet à l'enfant de jouer. Alors que les témoignages récoltés par la Cité des Sciences montrent une peur des effets du jeu vidéo sur les enfants, il est intéressant de constater que les interventions que nous rapportons visent généralement à rompre l'engagement, corporel, dans le jeu dont font preuve les enfants. Par ailleurs, alors que les mouvements des enfants sont réalisés dans le cadre

spécifique d'une activité de jeu²⁷⁸, les parents jugent leur comportement au regard du lieu dans lequel ils se trouvent : une exposition dans une institution muséale. Le plaisir que peuvent partager et valoriser d'autres parents devient ici l'objet de réprimandes, car il est perçu comme déplacé, inadapté au contexte du musée.

²⁷⁸ L'attitude décrite lors de l'usage des installations *Avatar* ou à *Gagnez la sortie* est circonscrite aux installations, et ne se déploie pas dans tout l'espace de l'exposition.

Conclusion du Chapitre 7

Si la plupart des visites en famille se réalisent dans le but d'être réunis au cours d'une activité commune, l'observation des usages et des parcours et les entretiens avec les visiteu·r·se·s montre qu'il existe différentes manières de s'y engager. La relation que les parents entretiennent avec le loisir de leur enfant façonne l'organisation de la visite. Pour les parents complices, il s'agit par exemple d'accompagner la pratique du jeu, en endossant le rôle de compagnon de jeu. Pour d'autres, le loisir de l'enfant demeure au cœur d'une tension éducative. Si elle n'est ni interdite ni exclue de la vie familiale, la pratique du jeu vidéo est avant tout valorisée en tant qu'activité productive, qui demande des compétences techniques utiles pour l'avenir professionnel de l'enfant. Ces parents, qui s'estiment eux-mêmes accompagnateurs ou suiveurs occupent un rôle d'encadrement de la pratique du jeu. Dans le cas des parents surveillants, cette pratique demeure circonscrite au territoire de l'enfant de manière exclusive : parents et enfants peuvent chacun avoir une pratique du jeu, mais il s'agit alors d'univers distincts. Enfin, pour les parents « chefs », ce territoire investi par l'enfant de manière individuelle devient un enjeu de régulation et de domestication : il s'agit d'être vigilant quant à la pratique du jeu, de manière à éviter les effets néfastes qui sont craints.

D'une manière générale, le parcours de la visite traduit en partie les relations sociales entre les membres du groupe et l'exposition est un support pour les sociabilités familiales. De plus, dans une exposition comme *Jeu Vidéo l'Expo*, l'organisation de la visite traduit les relations que chacun entretient avec ce loisir et les compétences techniques qu'il suppose. Ainsi, les technologies et les généalogies d'usage que les objets techniques convoquent favorisent certaines pratiques et certaines identités, au détriment d'autres : si l'exposition sert de support au lien social, elle participe aussi à reproduire certains rapports de pouvoir, en particulier liés au genre, à l'âge et aux compétences techniques. On a par exemple remarqué que les usages étaient plus fréquents dans les familles où les parents visitent l'exposition à deux et se soutiennent mutuellement dans l'usage des installations interactives. Au contraire, on remarque que les parents seuls, qui ne mettent pas en avant une identité de « joueur », interagissent peu avec les installations interactives. En effet, l'engagement des parents ne peut être expliqué uniquement par le rôle qu'ils estiment tenir et par le regard qu'ils portent sur la pratique du jeu vidéo. Cet engagement dépend aussi de l'agencement sociotechnique de l'exposition, des compétences techniques que celle-ci mobilise, et de l'aisance de chacun·e.

La visite en famille : exprimer son rôle de parent dans une exposition sur le jeu vidéo

La visite en famille : exprimer son rôle de parent dans une exposition sur le jeu vidéo

CHAPITRE 8

Médiateurs et non-initiés : usages de l'exposition et rapports sociaux de genre dans les relations conjugales

Ce chapitre rend compte de la manière dont les rapports sociaux de genre interviennent dans la construction des usages et des significations de l'exposition. Il porte sur la visite de couples hétérosexuels dans lesquels il existe une forte disparité dans l'appropriation du jeu vidéo et montre que les rapports sociaux de genre se jouent autant dans la relation conjugale que dans l'espace matériel et symbolique de l'exposition.

Comment les rapports sociaux entre conjoint-e-s participent-ils à façonner la signification de la visite de *Jeu Vidéo l'Expo* et les usages qui y prennent place ? Pour répondre à cette question, nous nous appuyons sur des entretiens conduits avec quatre groupes de visiteu-r-se-s, dont deux ont été observés tout au long de leur visite (27 et 67 minutes). Les deux autres ont fait l'objet d'observations d'usage à différents moments de la visite. Ces données sont complétées par les discussions informelles avec les enquêté-e-s qui ont précédé et succédé les entretiens. Ces données sont confortées par les observations *in situ* effectuées tout au long de l'exposition ainsi que par les commentaires que nous y avons relevés et les discussions informelles que nous avons pu avoir avec des visiteu-r-se-s.

Parmi les couples étudiés, le conjoint affiche un fort engagement dans la pratique du jeu vidéo, tandis que la conjointe se déclare ignorante, invisibilisant des pratiques effectives de jeu vidéo. La pratique n'est pas définie comme commune, ne mobilise pas les mêmes jeux ni les mêmes supports matériels, et n'est pas caractérisée par la même fréquence ni le même investissement. Surtout, la pratique féminine n'est pas qualifiée comme « du jeu vidéo », ni par la conjointe, ni par le conjoint. Ces couples se rendent dans l'exposition dans un but de partage et d'apprentissage. Les femmes pourraient y acquérir le vocabulaire et les compétences techniques nécessaires pour participer à la pratique du jeu vidéo du compagnon. La mise en commun concerne en effet la pratique du compagnon, mise en valeur dans l'exposition. Nous nous intéressons à la manière dont ces pratiques préalables et *Jeu Vidéo l'Expo* participent à construire, à modifier ou à maintenir des relations

conjugales marquées par les rapports sociaux de genre qui, elles-mêmes, forment « la toile de fond sur laquelle s'articulent les pratiques²⁷⁹ ».

Il pourrait nous être objecté qu'en nous concentrant sur les situations où les rapports sociaux de genre sont peut-être les plus archétypaux et en nous intéressant aux « fanatiques des TIC²⁸⁰ », nous participons à maintenir une représentation binaire de l'acculturation aux technologies entre les hommes et les femmes. Cependant, c'est la parole et l'expérience des femmes, plus que celle des joueurs intensifs, que nous souhaitons mettre en valeur, tout en identifiant ce qui participe de leur invisibilisation. Dans les médias spécialisés ou les communautés de pratique que nous avons pu fréquenter, ces femmes sont réduites au silence ou 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 minoritaires (Rufat, Minassian, & Coavoux, 2014). Des recherches sont en cours sur les femmes qui se définissent comme joueuses, adeptes de jeux sur ordinateur ou console de salon²⁸¹. C'est l'expérience de celles qui refusent cette identité et dont les pratiques et compétences sont invisibilisées que nous avons voulu explorer. Par ailleurs, l'étude de l'interaction entre ces femmes de leur conjoint nous permet de saisir plus précisément le rôle des relations conjugales, et celui du conjoint dans les usages observés et les discours de compétence recueillis.

Afin de saisir les disparités d'usage et de compétences dont les couples interrogés témoignent, il est nécessaire de nous intéresser plus largement à l'articulation entre les rapports sociaux de genre et l'appropriation des TIC. Au sein de l'espace domestique, les TIC ont été marquées par une forte appropriation des hommes et une appropriation plus lente et plus progressive par les femmes, pour parvenir, au bout de quelques années, à une égalité entre le nombre d'utilisateurs et d'utilisatrices (Jouët, 2003). Néanmoins, des disparités d'usages demeurent, avec une fréquence et une durée d'utilisation moindre pour les femmes, qui utilisent également moins ces TIC dans un but de loisir.

Ces disparités d'appropriation se retrouvent dans les jeux vidéo (Cassell & Jenkins, 1998 ; Jouët & Pasquier, 1999 ; Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008 ; Taylor, Jenson, & de Castell, 2007 ; Winn & Heeter, 2009). Les recherches de Dominique Pasquier sur

²⁷⁹ Josiane Jouët, « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, vol.4, n° 120, 2003, p.68.

²⁸⁰ Josiane Jouët, *op.cit.*, p.67.

²⁸¹ On peut par exemple citer la thèse de sociologie en préparation par Jessica Soler-Benonie à l'Université Toulouse 2 – Jean Jaurès. Intitulée *Dynamiques d'insertion d'une minorité de femmes dans une pratique ludique dominée par les hommes : l'exemple des MMORPG*, cette thèse porte sur les femmes joueuses de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

l'organisation sociale des loisirs selon le genre (Jouët & Pasquier, 1999 ; Pasquier, 2005, 2010) relie cette disparité aux thèmes les plus visibles des jeux vidéo, guerriers et peuplés majoritairement d'hommes, ainsi qu'à la dimension technique de l'activité, qui s'écarte de l'acculturation des petites filles, dont les jouets ne comportent que peu de manipulations techniques. Pasquier constate qu'un loisir fortement lié à une identité masculine ou féminine devient, dans le même temps, un pôle répulsif pour l'autre. La pratique du jeu vidéo est fortement valorisée dans la sociabilité masculine où les « bons » joueurs bénéficient d'un certain prestige et sont sollicités par les autres pour des pratiques collectives. Les adolescentes déclarent y passer moins de temps et évoquent la figure de « l'accro » au jeu vidéo comme une figure repoussoir. À la pratique intensive du jeu vidéo, elles opposent leur préférence pour les relations humaines. Elles témoignent aussi d'une difficulté à trouver d'autres joueuses dans leur entourage et donc à recruter d'autres participantes pour une pratique collective, et ne sont pas aidées par les garçons, alors que la pratique de ceux-ci se caractérise par la constitution d'un large réseau d'entraide.

Pasquier constate que la pratique du jeu vidéo est respectée, même par les non pratiquantes. Au contraire des garçons qui dénigrent les pratiques des filles (séries télévisées par exemple), celles-ci ne portent pas de jugements aussi dévalorisants sur le jeu vidéo. Au contraire, « elles confient souvent avoir essayé de jouer – et parfois le faire encore –, mais généralement l'expérience est décrite sur le mode du relatif ennui. Un peu comme si elles avaient essayé de se passionner, mais n'y étaient pas parvenues²⁸² ». C'est-à-dire que les filles remettent en cause leurs propres capacités plutôt que de mettre en doute l'intérêt même de la pratique. L'auteure émet l'hypothèse que les filles ont intériorisé l'idée que les performances masculines seraient supérieures, ce qui les conduit à mettre en scène leur propre incompétence.

La pratique du loisir et les discours qui l'accompagnent façonnent une identité de genre, par la mise en valeur d'activités et de comportements qui seraient conformes à l'identité construite. Pasquier souligne alors « l'intérêt de prendre en considération les déclarations faites sur la scène sociale, qu'elles correspondent ou non à la réalité²⁸³ ».

À l'âge adulte, ces disparités peuvent aussi être observées, notamment dans l'usage des TIC au domicile et plus précisément dans les couples hétérosexuels. Ces usages résultent

²⁸² Dominique Pasquier, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, vol. 40, n° 1, 2010, p.89.

²⁸³ Dominique Pasquier, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, vol. 40, n° 1, 2010, p.94.

en partie des rapports sociaux de genre qui organisent les relations conjugales. Laurence Le Douarin observe les usages de l'ordinateur au moment où celui-ci n'est pas encore banalisé dans la vie quotidienne, ce qui constitue une « phase de confusion qui fait qu'on assimile compétence technique et usage parce que l'instrument intimide²⁸⁴ ». La compétence technique et la connaissance du fonctionnement de l'objet sont représentées comme un préalable à l'usage. Cela nous semble particulièrement pertinent pour les jeux vidéo. Bien que présents dans l'espace domestique depuis les années 1980, ses supports matériels sont régulièrement remplacés par une nouvelle génération (voir *encadré n° 2*), décrite comme plus évoluée. Notre hypothèse est que ce discours sur l'innovation technique, la production de manettes de jeu de plus en plus complexes²⁸⁵ ainsi que l'ajout de nouveaux périphériques (casque de réalité virtuelle, capteurs de mouvements), entretiennent l'analogie entre usage et compétence technique. Sur notre terrain, la pratique du jeu vidéo sur console de salon par les conjoints constitue une activité technique et légitime, alors que celle des conjointes, davantage focalisée sur smartphone ou tablette ne bénéficie pas de la même reconnaissance et fait parfois l'objet de moqueries.

Dans l'espace domestique, le rapport à l'ordinateur s'articule avec les dynamiques affectives et l'économie familiale. Le Douarin s'intéresse en particulier à la relation pédagogique qui s'installe entre hommes (qui initient) et femmes (non-initiées). Parfois, le conjoint affiche un désir de transmettre son savoir pour instituer l'égalité, mais l'apprentissage peut aussi s'avérer renforcer la différence, en figeant l'élève dans un statut de dépendance. C'est ce que Josiane Jouët lorsque des passionnés d'informatique cherchent à initier leur compagne, sans leur consentement manifeste. Elle y repère, « sous couvert d'association du partenaire à son hobby préféré, un rapport de domination de l'informaticien-amateur [...]. L'épouse doit alors non seulement composer avec la concurrence de la machine qui capte l'attention du mari, mais encore participer à sa propre disgrâce²⁸⁶ ».

Les discours que les conjoint·e·s portent sur les compétences de l'un·e et de l'autre sont liées à la relation conjugale qu'ils entretiennent (Le Douarin, 2004). Le déni de compétences ou la dépendance technique évoqués par les enquêtées ne sont pas le reflet exact de compétences effectives. Par exemple, certaines femmes à la compétence

²⁸⁴ Laurence Le Douarin, « Le micro-ordinateur dans l'espace conjugal », *Cahiers internationaux de sociologie*, vol.1, n° 112, 2002, p.180.

²⁸⁵ Pour exemple, la manette de jeu de la console *Nintendo NES* (1983) comportait une croix directionnelle, les boutons *start* et *select* et les boutons A et B. Celle de la *Xbox One* (2013), est une manette vibrante qui comporte une croix directionnelle, deux joysticks, un bouton de menu, les boutons *start* et *select*, les boutons A, B, X et Y, ainsi que deux paires de gâchettes situées à l'arrière de la console.

²⁸⁶ Josiane Jouët, *L'écran apprivoisé. Télématique et informatique à domicile*, Paris, CNET, 1987, p.71.

professionnelle reconnue relèguent celle-ci dans l'espace domestique pour préserver le « jeu d'images internes à la famille²⁸⁷ », en particulier le rôle d'expert technique attribué de fait aux hommes. A contrario, des femmes sans emploi et profanes en informatique témoignent d'une volonté de maîtriser l'objet pour remettre en cause le stéréotype de passivité dont elles font l'objet.

La compétence ne relève donc pas seulement d'indicateurs objectifs, mais s'inscrit plus largement dans une dynamique de reconnaissance, c'est-à-dire qu'elle dépend des regards que chacun-e porte sur soi et sur les autres, ainsi, « dans les entretiens, se lit non seulement la relation des femmes à la technologie, mais aussi la relation des femmes à leur conjoint²⁸⁸ ».

Les enquêtes sur l'usage des TIC dans l'espace domestique permettent donc de rendre compte de leur appropriation et des rapports sociaux qui parcourent celle-ci, tout en étudiant la manière dont les usages façonnent à leur tour les relations conjugales. Le déplacement du jeu vidéo dans le contexte muséal n'en fait pas pour autant un objet neuf, vierge de tous rapports sociaux. De même, les publics ne laissent pas à la porte de *Jeu Vidéo l'Expo* les rapports qui organisent leurs relations. Leur prise en compte permet de comprendre la visite de l'exposition en l'inscrivant dans des réseaux de sociabilités ainsi que dans des représentations et des usages préalables de la pratique du jeu vidéo.

Dans une première partie, nous présentons les modalités et motivations de visite des couples interrogés. Dans un second temps, nous montrons comment les relations conjugales, environnement matériel de l'exposition et les choix de conception des muséographes, construisent les usages que nous observons.

²⁸⁷ Laurence Le Douarin, « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, vol.1, n° 123, 2004, p.157.

²⁸⁸ Josiane Jouët, « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, vol.4, n° 120, 2003, p.75.

I. Apprentissage et pratiques partagées : les usages sociaux de *Jeu Vidéo l'Expo*

1. La visite comme support d'une socialisation masculine

Lætitia, 28 ans, en reprise d'études d'orthophonie, est venue avec son partenaire, Fabien, consultant en informatique de 38 ans, ainsi qu'Axel, son cousin de 16 ans qui entre en classe de première²⁸⁹. Lætitia est l'initiatrice de la sortie et a choisi *Jeu Vidéo l'Expo*, en raison de l'intérêt que portent les deux hommes à ce domaine. Elle raconte sa visite :

Très vite je suis allée m'installer sur les fauteuils qu'il y a au milieu de la salle et j'ai regardé l'écran. [...] Comme les jeux vidéo c'est pas trop mon truc, j'avais du mal à m'arrêter sur les bornes de jeux pour jouer, par contre je lisais les infos, j'ai regardé deux trois films... Et j'ai appris plein de choses sur les *middlewares*, je savais pas que ça existait !

Malgré ce statut d'initiatrice et la volonté de partager, Lætitia laisse libre cours à une socialisation masculine en visitant seule l'exposition, tandis que Fabien et Axel la parcourent ensemble. Lætitia n'évoque pas de motivation personnelle à venir visiter l'exposition. C'est avant tout la venue de son cousin et l'appétence des deux hommes pour les jeux vidéo qui motivent le choix de l'exposition. Au cours de l'entretien, deux visites sont racontées : celle de Lætitia, et celle « *des garçons* », qui découvrent ce que l'autre a pu voir ou faire durant la visite. Lorsque Fabien, son conjoint, parle de sa visite, il le fait en son nom et en celui d'Axel. La division de la visite résulte des compétences attribuées à chacun-e par rapport au jeu vidéo, qui distinguent les néophytes des experts. Lorsque je les interroge sur les publics qu'ils estiment visés par cette exposition, ils me répondent :

Lætitia : Aux novices comme moi, y a plein de choses que j'ai appris que je savais pas... (*se tourne vers son compagnon*), Mais c'est vrai que pour les érudits des jeux vidéo c'est peut être pas...

Fabien : C'est pas très expert... Les grands jeux où on peut bouger tout ça, ça reste assez basique, c'est pas très très perfectionné on va dire. C'est intéressant à voir parce que c'est une technologie qui impressionne toujours, mais ça reste assez simpliste.

Lætitia s'estime visée par l'exposition, car elle lui a apporté des connaissances supplémentaires. Au contraire, son conjoint insiste sur la dimension « *basique* » et

²⁸⁹ Ce groupe de visiteurs a fait l'objet d'un entretien en fin de visite (15 minutes) ainsi que d'un suivi de parcours complet de l'exposition (27 minutes).

« simpliste » de l'exposition pour justifier qu'il ne se retrouve pas dans le public imaginé par les muséographes.

Cette distinction se retrouve au cours de leur visite. L'exposition est très fréquentée lorsque Fabien, Axel et Lætitia arrivent. Leur visite ne dure qu'une demi-heure : en l'absence d'éléments facilement accessibles sans attente, tous trois mobilisent le regard et l'observation comme activité principale de visite. Cette même action ne porte pas sur les mêmes objets. Les deux hommes s'arrêtent devant les installations mettant en scène les visiteur·r·se·s en train de jouer, dans des installations spectaculaires présentant des innovations techniques. On a déjà cité *Avatar*, jeu de surf dont la projection recouvre 4 surfaces d'un cube de plusieurs mètres d'envergure. Fabien et Axel s'arrêtent également devant *Déguisement*, où l'on voit des individus revêtir des costumes de héros de jeux vidéo, *Jeu de Tir*, où deux personnes s'affrontent, debout sur des estrades vibrantes, face à une demie sphère sur laquelle est projeté l'écran de jeu, ou encore *Gagnez la Sortie*, où l'image du corps d'un·e visiteur·r·se est projeté sur le mur de l'exposition, dans un univers de jeu. Fabien et Axel désiraient « regarder » des innovations techniques issues du domaine du jeu vidéo, qui soulignent l'évolution de leur loisir.

Lætitia parcourt l'exposition seule, en utilisant davantage les éléments qu'elle estime informatifs, comme les cimaises de textes et les écrans diffusant des reportages. En entretien, elle indique qu'elle a « appris plein de choses », tout en soulignant le manque de connaissance qu'elle estime être le sien. Lætitia définit ses compétences en se comparant à son compagnon, qui se présente à la fois comme joueur et consultant en informatique. Lorsqu'elle se présente en tant que « novice », elle oppose cette caractéristique au statut valorisant « [d']érudit du jeu vidéo » qu'elle attribue à son compagnon. De manière parallèle, c'est en soulignant le plus jeune âge de sa compagne et sa pratique récente du jeu vidéo que Fabien met en valeur une ancienneté qui lui conférerait des connaissances supplémentaires. Chez eux, Lætitia joue seule sur son smartphone à « des petits jeux de logique », mais elle n'utilise pas les consoles de salon, à quelques exceptions près :

Lætitia : *Rayman Legend*, j'aimais bien, avec Fabien on a passé beaucoup d'heures sur ce jeu (rires du couple). Mais sinon c'est pas un réflexe chez moi d'allumer la console et...

Fabien : c'est souvent à deux surtout

L : C'est souvent à deux

T : Tu vas pas jouer toute seule

L : Voilà. Mais si, sur le portable un peu plus que sur console

Il arrive parfois à Lætitia de jouer avec Fabien sur la console de leur salon. Cette pratique commune semble être rare : Lætitia ne cite qu'un jeu autour duquel le couple s'est réuni. De plus, lorsque Fabien évoque sa pratique, il met en valeur les jeux de sport mécanique, de tir et de guerre, des genres dont Lætitia voit peu l'intérêt (« *je trouve qu'il y a déjà assez de guerres dans le monde comme ça pour y jouer à la télé* ») et qu'elle estime même dangereux selon « *la personne qui y joue* ». Lætitia indique que « *les jeux vidéo c'est pas trop [s]on truc* » et Fabien constate qu'elle joue peu, mais n'indique pas vouloir l'inclure dans sa pratique. La visite de l'exposition renforce les différences entre les statuts d'expert et de novice que chacun-e s'attribue et se voit attribuer : ces distinctions sont maintenues au cours de l'entretien, comme au cours de la visite, qui s'effectue de manière distincte, en suivant les frontières du genre et de l'expertise.

2. Le jeu vidéo comme facteur d'insertion dans une sociabilité

Delphine a 37 ans, elle est assistante de direction, et visite l'exposition avec Rudy, son compagnon de 29 ans, agent EDF, et Ludovic, le petit frère de celui-ci, âgé de 16 ans²⁹⁰. Delphine est plus âgée que son conjoint et occupe un emploi d'assistante de direction, en parallèle, elle prépare le CAPES et songe à s'inscrire en doctorat. Elle possède un diplôme de niveau Master 2, tandis que son conjoint a arrêté ses études en BTS. Ces différences peuvent jouer un rôle dans les discours de compétences recueillis.

Rudy et Ludovic se définissent tous deux comme joueurs, et font preuve de beaucoup de complicité et de dialogue au cours de l'entretien, car leur pratique s'appuie sur les mêmes supports (jeu sur ordinateur) et les mêmes genres (jeux de rôle, jeux de stratégie et jeux « *indépendants* »). Malgré une pratique personnelle du jeu vidéo, Delphine ne se définit jamais comme joueuse et minore ses connaissances pour se placer du côté des néophytes, tandis qu'elle valorise les connaissances des deux hommes.

Si cette situation présente des régularités avec celle de Lætitia, la visite qui en résulte est différente. Delphine s'éloigne parfois pour regarder une vidéo plus longuement que les deux hommes, mais la visite, d'environ une heure, s'effectue majoritairement en groupe. Tous trois s'arrêtent régulièrement en plein milieu de l'espace pour se lancer dans des discussions sur les objets qu'ils viennent d'expérimenter.

²⁹⁰ Ce groupe de visiteurs a fait l'objet d'un entretien en fin de visite (25 minutes) ainsi que d'un suivi de parcours complet de l'exposition (67 minutes).

La différence de parcours dépend en partie de la signification et des enjeux que représente la pratique du jeu vidéo dans l'espace domestique. Delphine « *essaye désespérément de s'y mettre* ». Rudy et Ludovic expliquent qu'ils lui ont installé un jeu sur son ordinateur personnel, qui constitue une invitation à les rejoindre pour jouer en ligne avec eux. Pour Delphine, faire coïncider sa pratique avec celle des deux hommes lui permettrait de prolonger en ligne des sociabilités qui existent d'ores et déjà hors ligne. La visite de l'exposition prend des allures de quête pour recueillir des informations et des compétences pour converser ou participer aux pratiques de jeu vidéo existantes du conjoint.

L'exposition représente un enjeu pour la poursuite d'un usage commun, en dehors du moment et de l'espace de la visite. Bien que Delphine indique « *moi je connais pas du tout* » lorsqu'on lui demande de préciser sa pratique, on découvre qu'elle n'est pas si étrangère à la pratique du jeu vidéo. Lorsque Delphine précise qu'elle « *essaye de s'y mettre désespérément* », elle ne fait pas référence aux jeux vidéo en général, mais à la pratique spécifique des jeux en ligne par les deux hommes qui l'accompagnent, et qui leur permettent de maintenir des sociabilités. Delphine connaît les jeux de rôle en ligne, qu'elle a découvert grâce à sa meilleure amie, joueuse de *World of Warcraft* :

Au final, on pouvait être à trois dans une pièce et jouer tout en étant ensemble. Et *WoW*, ça permet aussi d'être à trois, dans des univers différents, séparés, et jouer ensemble

Elle parle peu des objectifs ou du support matériel du jeu. Cela n'est pas sans rappeler l'enquête de Supriya Singh (2001) qui indique que, dès lors que les TIC sont associées à des pratiques sociales, leur matérialité et leur fonctionnement disparaissent au profit des activités dont elles assurent la médiation²⁹¹. C'est la possibilité d'être ensemble qui a retenu l'attention de Delphine et c'est avec cela qu'elle cherche « *désespérément* » à renouer :

Delphine : dernièrement ils m'ont installé un jeu, on va voir si je vais accrocher, c'est un petit truc de zombie un peu comme *Walking Dead* et puis en fait il faut survivre, on va pouvoir jouer tous les trois...

Delphine vit à Rueil-Malmaison avec Rudy, son compagnon. Ludovic, le petit frère de ce dernier, vit à Versailles. Rudy utilise déjà les jeux vidéo pour avoir une activité commune à distance avec son petit frère. L'installation du jeu sur l'ordinateur de Delphine est une

²⁹¹ C'est une autre différence avec Lætitia : les jeux de Fabien sont sur console de salon, un objet technique exclusivement dédié à la pratique du jeu vidéo, à la différence des ordinateurs, qui sont le support de pratique des jeux de Delphine, de Rudy et de Ludovic.

invitation à les rejoindre dans cette pratique, qui semble générer beaucoup de complicité. Les efforts de Delphine pour intégrer la pratique des deux hommes sont perceptibles, tant au cours de la visite que lors de l'entretien. Elle se rallie généralement à l'avis de Rudy et Ludovic, et tente, avec plus ou moins de succès d'employer le vocabulaire qu'ils utilisent entre eux. Au cours de l'entretien, Delphine décrit leur visite :

Eux ils connaissent, moi je connais pas du tout. Donc forcément eux ils ont lu en diagonale, ils ont regardé en diagonale alors que moi forcément j'ai essayé de tout lire parce que c'est vraiment pas mon univers

La visite se réalise en groupe, mais elle n'empêche pas des objectifs et des activités individuels. Les différences d'attitudes envers le contenu de l'exposition sont articulées avec l'expertise attribuée ou non à chacun-e. Delphine indique qu'elle « aime bien lire », mais elle souligne ensuite la connaissance des deux hommes, à laquelle elle oppose sa relative ignorance. Alors que, du côté des muséographes, le public qui « ne lit pas » constitue une représentation négative, cette même attitude est ici mise en valeur : si les hommes du groupe ne lisent pas, c'est qu'ils n'en ont pas besoin, en raison de leurs connaissances. La lecture et l'attention envers les dispositifs perçus comme informationnels deviennent alors un signe d'ignorance. Ces connaissances ou leur absence justifieraient d'une part la moindre importance que les deux hommes accordent à la lecture et d'autre part, la lecture attentive de Delphine.

Les deux hommes trouvent le propos de l'exposition très « simplifié » et Delphine renforce leur expertise en ajoutant : « très vulgarisé pour vraiment les gens comme moi, et qui ne connaissent rien... ». Ces démarcations se retrouvent aussi dans les motivations de visite. Si le couple estime avoir cherché quelque chose de « culturel » à faire avec l'adolescent, ils expriment aussi des motivations individuelles. Rudy et Ludovic estiment être venus par curiosité (« on était curieux de savoir comment c'était un peu traité »), pour constater la manière dont une institution culturelle présente le jeu vidéo. À plusieurs reprises, ils mettent en valeur leurs connaissances pour souligner ce qu'ils estiment être les lacunes de l'exposition. Delphine intègre la visite de cette exposition dans un processus d'apprentissage.

Delphine cherche à participer aux usages – commun – 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 (« moi j'en étais restée un peu à Pac Man... »). Cela rend son parcours complexe, car en s'attardant sur les

dispositifs que Rudy et Ludovic ne désirent pas consulter, Delphine les perd régulièrement doit ensuite se précipiter pour les rattraper alors qu'ils entament une interaction avec un autre dispositif. Delphine cherche à articuler dans sa visite des objectifs personnels (liés à l'apprentissage) et collectifs (liés à la réalisation d'une activité partagée). Il en résulte des moments de visite seule, où elle consulte des textes et des audiovisuels, et des moments de participation aux activités et aux discussions des deux hommes (qui eux, ne se séparent pas). Cela offre un parallèle avec les enjeux qu'elle place dans la pratique du jeu vidéo, moyen pour rejoindre Rudy et Ludovic sur leur territoire, afin de prolonger des sociabilités familiales et conjugales, en dehors de l'espace domestique.

La visite de l'exposition constitue une première étape pour des usages communs, sur un terrain connu de Delphine (elle insiste plusieurs fois sur le fait qu'elle vient souvent à la Cité des Sciences). L'exposition apparaît comme une remise à niveau pour initier une pratique sur de nouveaux supports. Même si elle dévalorise sa pratique personnelle, celle-ci lui permet d'entrer dans l'exposition avec des connaissances quant aux usages que les installations nécessitent.

Il est assez fréquent d'entendre des visiteurs masculins (enfants, adolescents et adultes) se moquer de leur sœur ou de leur conjointe lorsque celle-ci appréhende un objet interactif dans l'exposition²⁹². Si Delphine porte un regard dévalorisant sur sa pratique, celui-ci ne semble pas entretenu par une dévaluation directe du conjoint. Lorsque l'on observe le parcours de ce groupe, Delphine interagit avec les dispositifs interactifs avec une certaine facilité, et ce, malgré l'absence de médiation ou de mode d'emploi. L'attitude bienveillante de Rudy et Ludovic joue un rôle dans cette aisance. Les usages de Delphine sont au contraire accompagnés de conversations qui incluent les trois membres du groupe.

La manipulation des objets techniques, notamment dans les activités collectives que propose l'exposition, engage des jugements et implique tout autant le regard que l'on porte sur soi et celui que les autres portent sur nous. L'attitude des autres membres du groupe, voire des autres visiteurs de l'exposition jouent un rôle dans les usages et l'aisance qui peut ou non les caractériser.

²⁹² Citons par exemple une famille visitant l'exposition avec deux jeunes enfants. Les parents proposent en priorité au frère d'essayer un jeu vidéo présenté dans l'exposition. La partie, limitée par le dispositif, dure trois minutes, durant laquelle les parents et la sœur le regardent et l'encouragent. La sœur prend le relais. La partie à peine commencée, le frère trépigne, commente les actions de la sœur : « *mais tu fais n'importe quoi !* », « *c'est pas comme ça !* », « *tu sais pas jouer !* ». Au bout de quelques secondes de jeu, les parents s'éloignent avec le garçon, incitant la fille à les rejoindre.

3. S'instruire sur le loisir du partenaire

Les conjointes qui ne partagent pas du tout la pratique de jeu vidéo de leur compagnon utilisent l'exposition comme un lieu d'apprentissage, qui permet de créer des conversations avec le compagnon, à partir de son loisir. Dans ce cas « le partenaire initié joue souvent le rôle de tuteur dans l'apprentissage du conjoint²⁹³ », et cet apprentissage constitue un moyen de rapprochement des conjoint·e·s. Cet apprentissage, qui peut mener à une pratique partagée du jeu vidéo, permet aussi de résoudre les conflits que provoque l'usage individuel et non partagé du jeu vidéo. « Convertir » l'autre permettrait de « faire partager sa passion, c'est l'amener sur son terrain [...] C'est aussi lui faire comprendre et donc accepter les moments d'isolement dans le corps à corps avec la machine²⁹⁴ ». Les visites sont motivées par une envie de découverte et s'accompagnent d'une quête d'informations pour comprendre le domaine du jeu vidéo et de sa pratique.

Nous prenons ici l'exemple de deux couples, l'un (Sébastien et Aina) ayant beaucoup apprécié l'exposition et l'autre (Baptiste et Chloé) exprimant leur déception, voire leur incompréhension. Ces visiteu·r·se·s s'organisent autour d'une visite qui ne se compose que de moments « avec », caractérisée par une consultation quasiment exhaustive des dispositifs de l'exposition. Les postures d'usage varient alors selon l'élément de l'exposition. Si celui-ci suppose l'usage de périphériques comme une manette, un clavier ou une interface gestuelle, et particulièrement s'il met en scène le corps en action ou demande de se coordonner avec des visiteu·r·se·s inconnus, on observe une inhibition parmi les compagnes observées, qui se placent généralement en retrait²⁹⁵. Elles observent, commentent, discutent, 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. A contrario, lorsqu'elles passent devant un écran qui diffuse un contenu audiovisuel comme une interview ou un reportage, ces femmes semblent afficher un intérêt marqué pour ces contenus. 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.

²⁹³ Josiane Jouët, *L'écran apprivoisé. Télématique et informatique à domicile*, Paris, CNET, 1987, p.69.

²⁹⁴ *Ibid.*, p.70

²⁹⁵ C'est une attitude que nous avons également fréquemment retrouvée chez les couples trentenaires venus avec de jeunes enfants, où le père prend en charge l'usage des installations avec les enfants, tandis que la mère se tient en retrait, observe et commente les actions des autres membres du groupe.

L'organisation matérielle et corporelle de la visite permet l'activité commune : on observe ces couples parcourir l'exposition en se tenant par la main ou par la taille, la tête et le buste de l'un et de l'autre tournés dans des directions différentes : si l'activité d'observation est mobilisée pour négocier des moments d'autonomie dans ces visites, le parcours, en tant qu'organisation spatiale, matérielle et temporelle de la visite, est quant à lui commun. Les dispositifs prévus pour une consultation individuelle font l'objet d'un bricolage pour permettre une interaction en duo. Par exemple, alors que l'interface de *Communautés Créatives* permet des consultations simultanées, mais individuelles (en multipliant les fenêtres de consultation sur un grand écran), Sébastien, conseiller commercial de 30 ans qui travaille dans le domaine du jeu vidéo et sa compagne, Aina, comptable de 27 ans, tentent de regarder ensemble le contenu d'une même fenêtre. Les capteurs de mouvements qui permettent l'interaction peinent à distinguer les deux corps enlacés. Après quelques essais infructueux, Sébastien recule, à l'extérieur de l'espace d'interaction : il se place derrière Aina, afin de poursuivre la consultation collective, tout en conservant une distance qui permet de maintenir l'illusion, pour le capteur de mouvements, qu'il n'y a qu'un seul corps qui regarde le contenu diffusé. Bien qu'ils soient venus dans l'exposition avec les deux jeunes sœurs d'Aina, le couple laisse les deux adolescentes de 14 et 15 ans visiter l'exposition en toute autonomie et ne les retrouve qu'à la sortie de l'exposition. Sébastien indique être venu avec sa compagne afin de lui faire découvrir son loisir. Il commente :

Moi j'étais juste curieux, mais je savais que j'allais pas apprendre grand-chose. Je l'ai un peu traînée en sachant qu'elle, elle allait apprendre des choses. Donc au final, moi je me suis amusé, toi tu as appris, voilà et puis on a pu avoir des échanges [...] et faire un petit quiz de ce que t'as appris en me regardant jouer

Le projet éducatif de Sébastien n'est pas sans rappeler l'objectif pédagogique des parents venus avec leurs enfants. La différence majeure, c'est que le devoir et le plaisir sont ici deux rôles répartis dans le couple, selon la relation que chacun·e entretient avec le jeu vidéo. Alors que le conjoint visite « *juste* » par curiosité et avec amusement, la conjointe apprend et voit ses connaissances contrôlées au cours de l'exposition.

Le rôle du compagnon rappelle celui de conseiller identifié par Dominique Pasquier (2012) dans la sortie au théâtre en groupe. Son expertise est supérieure aux individus qu'il conseille et il est animé par une volonté de faire découvrir à des néophytes ce qui le passionne. Il est responsable du choix de la sortie et la réception positive de celle-ci par le

groupe constitue un enjeu de stabilisation de la pratique, afin de pouvoir reproduire l'expérience, avec des accompagnateurs et accompagnatrices réguliers.

Sébastien et Baptiste souhaitaient amener leur compagne afin de modifier le regard de celle-ci sur la pratique du jeu, comme l'évoque Baptiste, déçu par l'exposition : « *ça aurait pu changer ta vision du jeu vidéo, mais ça l'a pas trop fait* ». Cette configuration de visite a aussi été relevée par le personnel de la Cité des Sciences chargé de l'administration des questionnaires pour l'enquête auprès du public : une certaine partie des hommes âgés de 18 à 30 ans indiqueraient être venus avec leur compagne dans le but de lui faire découvrir leur loisir. La visite de l'exposition s'intègre à la vie conjugale en participant à un changement dans les pratiques domestiques. Aina, la compagne de Sébastien, 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, c'est pas les vieux qui jouent [...], mais depuis que je suis avec lui et qu'il regarde ses émissions, c'est plutôt des gens de son âge qui présentent les émissions voire plus âgés. Et puis les jeux, c'est pas que pour les jeunes parce qu'il y a beaucoup de jeux qui sont interdits aux moins de 18 ans... À force de côtoyer les gens qui jouent, le regard sur le jeu change. On se dit que c'est pas forcément pour les jeunes.

Sébastien : Parce que y a de ça pas longtemps, je lui disais "j'attends trop 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 alors qu'effectivement, regarder ça a pas l'air... Même moi je pourrais comprendre que ça soit pas très intéressant à la base

En entretien, Aina se réfère surtout aux textes et aux audiovisuels, alors que Sébastien convoque plutôt les dispositifs interactifs, même s'il dit ne pas les avoir expérimentés. La sélection des activités au sein de l'exposition se retrouve dans cet extrait d'entretien : pour l'instant Sébastien joue, Aina regarde (l'écran de son conjoint, ou les émissions dédiées aux jeux vidéo qu'il a choisies). Un parallèle s'établit entre la répartition des activités au cours de la visite et la pratique domestique du jeu vidéo. L'exposition s'inscrit en effet dans un processus plus général, d'initiation à une pratique, au sein de la vie conjugale. À propos de leurs motivations de visite, Chloé et Baptiste expliquent :

Baptiste : Moi j'travailles dans le monde du jeu vidéo. Elle, elle y connaît rien du tout...

Chloé : C'était un prétexte pour...

B : Ouais c'était un prétexte

C : C'était plutôt un prétexte plutôt pour qu'il me raconte un peu des choses...

À plusieurs reprises, lors des discussions informelles qui précèdent et succèdent l'entretien, Chloé et Baptiste indiquent que l'exposition aurait pu permettre à la compagne

de mieux comprendre l'activité professionnelle et la passion du conjoint. Travaillant dans l'événementiel dans le domaine du jeu vidéo, celui-ci représente pour Baptiste une passion (« *j'suis passionné* ») et une activité professionnelle, et donc un investissement en temps très important. Pour Sébastien, la visite s'envisage comme un moyen supplémentaire pour amener sa compagne à « *changer de regard* » et à « *prendre la manette* ». Aina indique quant à elle : « *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 cours de la visite, elle reconnaît par exemple dans un audiovisuel l'animateur d'un programme télévisé dédié au jeu vidéo, que son compagnon regarde chez eux. Alors qu'on leur demande d'évoquer leur pratique du jeu vidéo, elle répond : « *pas trop, je le regarde jouer, mais j'avoue que je suis un peu nulle* », son conjoint intervient : « *ça va venir, avec l'entraînement...* ». L'exposition est à la fois un enjeu pour des conversations partagées dans le couple et une occasion de découvrir l'autre.

Dans les entretiens, Chloé et Aina prennent peu la parole. Delphine et Lætitia se présentent comme les initiatrices de la sortie, et leur visite distincte de celle des hommes leur permet d'énoncer plus facilement une expérience personnelle. Lors de l'entretien avec Sébastien et Aina, c'est lui qui mène la discussion et reformule parfois les questions pour faire s'exprimer sa compagne. Dans le cas de Baptiste et Chloé, elle qui répond à la première question, lorsque Baptiste l'invite : « *toi t'expliques bien vas y* ». Dans ces deux visites, le projet pédagogique semble être à l'initiative du conjoint. On pourrait mettre cela en relation avec les carrières de joueurs décrites par Samuel Coavoux (2010), qui rappelle que l'introduction à la pratique se fait généralement sous l'influence d'un proche ou un pair. D'autres recherches soulignent que les femmes rencontrées lors des enquêtes ont été initiées au jeu par un partenaire masculin, souvent le conjoint. Dans ces cas, lorsque la pratique est commune les femmes occupent le plus souvent le rôle de soin et de support pour le conjoint (Carr & Oliver, 2009 ; Nardi, 2010 ; Ratan et al., 2015 ; Williams et al., 2006). En d'autres termes, cela veut dire que les conjointes mettent entre parenthèses l'évolution et l'amélioration de leur personnage de jeu au profit d'un rôle de soutien, où elles accompagnent leur conjoint dans sa quête, par exemple en les soignant lors des combats. Dans un article intitulé « *Stand by your man* » (Ratan et al., 2015), les auteu.r.e.s indiquent que pour certaines femmes, l'activité de jeu est réduite à ce rôle et devient contingente de l'activité du partenaire. Dans le cas des visites de couple « pédagogique », l'activité des compagnes non-initiées est contingente à celle des conjoints et s'effectue sous leur regard, alors que ceux-ci se présentent à la fois comme les détenteurs du savoir et les moteurs de la visite.

4. Négocier une pratique individuelle dans la vie conjugale

Nous présentons ici deux enquêté·e·s ayant visité l'exposition sans leur conjoint·e, mais discutant cependant de la place dévolue à la pratique du jeu vidéo dans leur couple lors de l'entretien. Stéphane a 35 ans, il est chef de produit dans le marketing numérique et visite l'exposition avec sa sœur de 28 ans. Lucie a 23 ans, elle est étudiante et visite l'exposition avec une amie de son âge.

Lorsque l'entretien débute, Stéphane imite la présentation d'une personne alcoolique assistant à une réunion de soutien. Il pense ainsi souligner la force de sa passion et son caractère chronophage. Il a visité une première fois l'exposition avec son épouse de 35 ans, qui joue sur son smartphone, mais, selon Stéphane, n'est pas intéressée par les jeux vidéo qu'il pratique sur console de salon ou ordinateur. Il résume ainsi l'articulation de sa pratique et de son statut conjugal : « *je suis un joueur un peu spécial, c'est-à-dire je suis un joueur marié donc en gros je joue beaucoup sur PC* ». La vie commune sans pratique partagée du jeu vidéo joue un rôle dans les supports privilégiés par Stéphane. Il explique qu'il joue majoritairement sur son ordinateur, au jeu de guerre *Battlefield 4*, et explique :

J'ai une PS3, une Wii, une PS4 que j'allume quasiment jamais, enfin c'est ridicule. Parce que la télé est l'univers de ma femme. Donc du coup, jouer ça veut dire monopoliser la télé. [...] Et donc du coup, je joue beaucoup moins à la console qu'au PC. Mais en gros je joue, et je passe du temps, et justement ma femme me dit que j'y passe trop de temps.

Ce verbatim illustre la répartition des loisirs et des technologies qui y sont associées dans l'espace domestique. Alors que la pratique du jeu vidéo n'est pas partagée, si Stéphane joue en utilisant une console de salon (qui doit être raccordée à un écran), il réalise non seulement une activité individuelle, mais occupe également une technologie que sa femme pourrait utiliser pour son propre loisir. L'ordinateur domestique n'est quant à lui pas défini comme une technologie partagée, et c'est donc sur cet objet que se reporte la pratique de jeu de Stéphane. Stéphane souligne la signification chronophage, personnelle et envahissante que peut revêtir l'ordinateur dans la relation conjugale, en particulier lorsque son usage n'est pas partagé et que les autres membres de la famille demeurent à la marge²⁹⁶. Il poursuit :

²⁹⁶ Ces constats doivent cependant être nuancés, car la situation d'entretien fait qu'il s'agit là d'un discours sur les usages du couple, et plus précisément d'un discours attribué à l'épouse et rapporté par le conjoint, alors que cette dernière est absente et n'a donc pas directement la parole. On note par exemple que c'est elle qui a offert à Stéphane la console de salon PS4 et qu'elle propose elle-même des parties de jeu en commun, ce qui nuance le regard négatif que Stéphane rapporte sur sa pratique du jeu vidéo.

Donc du coup il faudrait qu'on trouve un terrain sur lequel on pourrait jouer ensemble. On avait commencé à jouer à *Heavy Rain* ensemble en se passant la manette. Et on regardait ça un peu comme un film interactif, donc c'était pas mal.

Stéphane décrit certains jeux comme un « terrain » commun²⁹⁷ pour le couple, un rôle que semble aussi endosser la visite de l'exposition. Mais celle-ci constitue également une tentative de « changer l'hostilité en soutien²⁹⁸ » et de faire accepter une pratique autonome :

Quand on était venu, elle s'était intéressée à l'ensemble, je sais pas si ça l'a fait changer d'avis et si je vais pouvoir jouer tranquillement à *Battlefield* tous les soirs. J'ai eu la démonstration que c'était pas le cas en fait. Mais en tout cas voilà, ça m'a... Je sais que ça lui avait apporté quelque chose, ça l'avait intéressée.

Si la découverte du loisir de l'autre est toujours présente, Stéphane nous indique qu'elle s'inscrit dans la recherche d'une plus grande acceptation de la pratique individuelle dans la vie commune, afin de la poursuivre sans reproches. Comme d'autres enquêtés, Stéphane a la volonté de changer le regard que sa compagne porte sur le jeu vidéo, en particulier sur le temps qu'il consacre à ce loisir, pour « jouer tranquillement ». Cet enjeu n'est pas sans rappeler les études de Martin et De Singly (De Singly, 2000 ; Martin & de Singly, 2002) sur les usages respectifs de la télévision et du téléphone dans la vie conjugale, perçus comme une concurrence au temps passé ensemble. Pour Stéphane, la solution à cette tension serait un changement d'opinion de la part de son épouse sur le jeu vidéo et le temps qu'il y passe, que l'exposition pourrait favoriser.

Lucie exprime d'une manière différente la tension qu'elle ressent entre le temps du jeu vidéo et le temps du couple. Elle visite l'exposition avec son amie Mathilde. Alors que cette dernière poursuit la pratique du jeu vidéo dans sa vie d'adulte, Lucie a arrêté et, malgré l'intérêt qu'elle conserve pour les jeux vidéo, elle souhaite « ne plus y toucher ». Elle vit depuis peu en couple et a une appétence pour les jeux de rôle dans lesquels elle aime s'investir durant des heures (« t'es obligée d'être dedans et ça demande trop d'attention. Moi je sais que si je fais ça je vais être dedans, je vais être à fond, je vais pas en décrocher »). Son compagnon joue aux jeux vidéo, mais elle préfère ne pas renouer avec cette pratique : elle

²⁹⁷ Pour sa pratique individuelle, Stéphane cite *Battlefield 4*, un jeu de guerre et de tir qui se déroule dans un univers militaire et qui suppose d'utiliser de nombreuses commandes et où le temps est compté. Le jeu qu'il cite pour la pratique partagée du couple, *Heavy Rain*, est plus proche d'une fiction interactive, où les joueur-se-s peuvent parcourir l'univers sans limite de temps ni risque de perdre la partie, et où les actions à disposition reposent sur des déplacements et des interactions avec d'autres personnages.

²⁹⁸ Josiane Jouët, *L'écran apprivoisé. Télématique et informatique à domicile*, Paris, CNET, 1987, p. 71.

estime qu'elle y passerait trop de temps (« *Moi tant que j'ai pas passé un truc... J'suis accro* »). Lucie ne dévalue pas sa compétence en matière de jeu vidéo, mais celle à contrôler sa pratique. À plusieurs reprises, Lucie se décrit comme incapable de s'arrêter de jouer : elle souligne, voire exagère, l'absorption que le jeu vidéo provoquerait chez elle et son incapacité à la maîtriser. Elle oppose son attitude à celle de son compagnon, qui sait s'arrêter : « *Rémy, lui il joue, et il est capable de dire "c'est bon j'arrête" et il fait autre chose, il pense à autre chose* ». Lucie oppose ici son incapacité à se maîtriser à la pratique rationnelle de son compagnon, compatible avec la vie de couple. Alors qu'elle fait des études en expertise politique et économique, Lucie estime que les jeux vidéo permettraient de la « *sortir du quotidien* ». Mais c'est justement cette dimension d'évasion qu'elle juge problématique dans l'espace conjugal :

Si je fais ça, j'ai plus de vie tu vois ! (*rires*) C'est pour ça que je le fais pas. Depuis que je vis avec Rémy, c'est pas possible, tu peux pas... Quand t'es à deux, tu peux pas dire à l'autre « bah écoutes... je te laisse pendant 4 ou 5 heures, tu te démerdes et moi je... Hein ? Qu'est-ce-que tu dis ? Quoi ? » (*rires*)

Lucie imite une personne tellement absorbée par la pratique qu'elle ne remarquerait plus la présence du conjoint. Cela n'est pas sans rappeler les jeunes filles interrogées par Jouët et Pasquier (Jouët & Pasquier, 1999), qui opposent la pratique intensive du jeu vidéo à la construction et au développement de relations humaines, qu'elles indiquent préférer. Pour Lucie, vivre en couple ne semble pas compatible avec une activité de loisir en toute autonomie, perçue comme une pratique égoïste. Elle n'applique cela qu'à sa propre pratique du jeu vidéo. Lucie souligne ainsi le rôle qu'elle estime tenir dans sa relation conjugale : elle met en exergue l'attention à l'autre et la disponibilité comme des valeurs importantes, qui justifient son refus de s'engager dans le jeu vidéo. Si Stéphane espère un changement de regard de sa compagne, Lucie a préféré mettre un terme à sa propre pratique du jeu vidéo. Ce renoncement s'inscrit « dans un système de valeurs où la présence à l'autre et la prééminence du couple l'emportent²⁹⁹ ». La visite de l'exposition avec une amie qui partage son goût pour le jeu vidéo lui permet une expérience agréable d'un loisir qu'elle apprécie, mais dont la pratique demeure strictement encadrée et n'empiète pas sur sa vie conjugale.

Outre les enjeux de pratique ou de conversation commune que le jeu vidéo véhicule, on observe une mise en valeur de l'expertise et de l'identité de joueur des hommes, nourrie par la dévaluation des pratiques et des compétences des femmes.

²⁹⁹ Josiane Jouët, *L'écran apprivoisé. Télématique et informatique à domicile*, Paris, CNET, 1987, p. 69-70.

II. Des usages valorisés et des pratiques invisibles

Dans l'exposition, la manipulation des objets techniques fait intervenir le regard que l'on porte sur soi et sur, ainsi que le regard des autres visiteur-se-s, en particulier celui du compagnon. Parmi les couples observés, le jugement réflexif et le jugement tiers se construisent dans une opposition entre regard néophyte et regard expert, et participent à produire des rôles, genrés, de médiateur et d'apprenante. Outre les rapports sociaux entre les conjoints, l'exposition et de son organisation, ainsi que les généalogies d'usages dans lesquelles les objets techniques s'inscrivent, jouent aussi un rôle dans la mise en scène d'une expertise technique masculine. Cela nous permet de comprendre comment les choix de conception muséographique participent aux usages que nous observons.

1. Refuser de se définir et se voir refuser l'identification

Les femmes interrogées dans le cadre de ces visites de couple ont une pratique doublement invisibilisée : par elles-mêmes et par leurs compagnons. Lors des entretiens, les femmes minorent leur pratique, voire émettent un jugement négatif sur celle-ci. Aina indique par exemple : « *j'avoue que je suis un peu nulle* ». Chloé s'estime quant à elle « *complètement novice* », tout comme Lætitia. Lors des premiers instants de l'entretien, elle est invitée par son compagnon à me raconter elle-même leur visite, et débute son récit : « *bah moi en fait j'y connais pas grand-chose aux jeux vidéo* ». Toutes refusent l'identification comme joueuse et se jugent « *non-joueuse* », « *néophyte* », voire « *nulle* ». Pourtant, ces femmes évoquent toute une pratique du jeu vidéo, mais elles ne la jugent pas légitime. Chloé, se présente comme « *complètement* » non joueuse, mais évoque une pratique du jeu *Ruzzle*³⁰⁰. Lorsqu'on la relance en l'interrogeant sur sa pratique de jeu sur smartphone, elle demeure catégorique, elle ne joue « *pas du tout* » et estime que *Ruzzle* n'est pas un jeu vidéo. Delphine peine aussi à juger légitime sa propre pratique des jeux vidéo, à la différence de celle de son compagnon : « *Alors c'est moins jeux vidéo, mais ça fait quand même partie pour moi des jeux vidéo, tout ce qui est 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 jeux de logique, je joue à des... ouais... enfin... c'est des petits jeux de logique* ». Les femmes situent elles-mêmes leurs pratiques en dehors des « jeux vidéo ». Cela n'est pas sans rappeler l'enquête d'Adrienne Shaw sur les groupes sociaux minoritaires ayant une pratique du jeu vidéo

³⁰⁰ *Ruzzle* est un jeu pour smartphone édité en 2012. Inspiré du *Boggle* et du *Scrabble*, le but du jeu est de former le plus de mots possible à partir d'un tirage de seize lettres.

(Shaw, 2012). L'auteure montre que l'identification en tant que joueur·r-se-s [*gamer*] dépend d'un jugement sur l'adéquation entre l'identité de la personne et la représentation majoritaire du *gamer*. Dans les cas que nous étudions, non seulement cette identification est refusée, mais la pratique des femmes en elle-même n'est pas nommée « jeu vidéo ». C'est la pratique des conjoints, identifiés comme « joueurs » par eux-mêmes, par les conjointes, mais aussi par les représentations médiatiques, qui sert de mètre étalon pour définir ce qui relève ou non du jeu vidéo. Les supports de jeux des conjointes (smartphone, tablette, Wii), les logiciels de jeu (*Ruzzle*, *Candy Crush*³⁰¹) tout comme leur identité de genre diffèrent par rapport à cette norme. Dans ce cadre, les technologies et logiciels constituent des « frontières symboliques³⁰² » qui maintiennent deux identités de genre distinctes. Des jeux qui ne sont pas des jeux vidéo, des « *petits jeux de logique* », des supports matériels « *moins jeux vidéo* » : ces incertitudes de définition et de classement mettent en avant la problématique de ce qui entre dans la catégorie « jeu vidéo » et de ce qui en est exclu, et des acteurs qui participent à ces définitions. Car les commentaires de ces femmes sont d'une part renforcé par les compagnons, et d'autre part, par les choix opérés par les muséographes lors de la conception des l'exposition.

Les compagnons minorent aussi la pratique personnelle des femmes et renforcent leur exclusion de la sphère du jeu vidéo : en les définissant comme des néophytes, en se présentant comme des experts, ainsi qu'en refusant l'identification des logiciels qu'elles utilisent comme des jeux vidéo. Nous nous concentrons ici sur la définition des femmes comme néophytes ou non-joueuses. Lors d'un entretien en fin de visite, Baptiste indique : « moi j'travailles dans le monde du jeu vidéo. Elle, elle y connaît rien du tout ». Certains les compagnons moquent la pratique que les femmes ont du jeu sur tablette ou smartphone. Lorsque Chloé dit qu'elle ne joue pas, Baptiste, dépréciatif, commente en riant « Tu joues à *Ruzzle* quoi... ». Lorsque l'une des sœurs d'Aina annonce que l'exposition lui a donné envie de jouer, Sébastien lui demande : « à autre chose qu'à *Just Dance* ? » Lorsque Stéphane tente de définir les pratiques de sa femme, il explique :

Elle est pas du tout gameuse. Enfin si c'est une gameuse mais... Non. En fait c'est une gameuse, parce qu'elle passe beaucoup de temps sur *Candy Crush Saga*. Par contre elle a... Par exemple l'équivalent d'un *Titanfall*³⁰³ ça ne va pas l'intéresser.

³⁰¹ *Candy Crush Saga* est une application Facebook et un jeu pour smartphone, édités en 2012. À chaque niveau, l'écran de jeu est constitué d'un quadrillage rempli de bonbons, qu'il faut combiner pour « nettoyer » l'écran de jeu et marquer un maximum de point.

³⁰² Josiane Jouët, « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, vol.4, n° 120, 2003, p.75.

³⁰³ *Titanfall* est un jeu de tir en vue subjective exclusivement multijoueur·r-se-s. Il est situé dans un univers guerrier de science-fiction où deux factions ennemies s'affrontent et utilisent notamment des robots de

Stéphane revient sur sa première opinion, associant finalement la pratique quotidienne de *Candy Crush Saga* de sa femme à une identité de « gameuse ». Mais il justifie son premier doute par le manque d'intérêt de sa compagne pour *Titanfall*, un jeu proche de ses goûts (jeu de guerre) et de ses pratiques (PC et consoles de salon).

Les conjoints jugent les pratiques de leur compagne à l'aune de leur propre pratique. La distinction entre des pratiques expertes et d'autres qui ne le sont pas n'est pas font écho aux travaux de Pasquier ou ceux de Thornton, qui montrent que la marginalisation des femmes dans un loisir s'opère en leur attribuant des « préférences culturelles pas assez innovantes³⁰⁴ ». Les amateurs masculins dénoncent les pratiques populaires féminines comme des préférences « commerciales, fausses, conformistes et trop facilement accessibles³⁰⁵ ». Cette dévalorisation s'articule avec la mise en valeur de la pratique des amateurs masculins, « authentique, indépendante, rebelle, spécialisée, connaisseur³⁰⁶ ». Dans une pratique est investie par les hommes et les femmes, l'expertise associée à certaines préférences maintient et renforce les frontières du genre.

Ces rapports inégaux sont entretenus par des éléments extérieurs à la relation conjugale. La pratique des conjoints s'inscrit dans une représentation majoritaire de la pratique du jeu vidéo, et en cela, les choix opérés lors de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo* jouent aussi un rôle dans le maintien de l'hégémonie de ces représentations. On peut émettre l'hypothèse que l'exposition et son organisation matérielle participent aussi à invisibiliser les pratiques de ces femmes, par un manque voire une absence de représentation. Pour des raisons diverses, les choix de conception opérés privilégient en effet les supports matériels évoqués par les conjoints (PC, consoles de salon) et, malgré la féminisation de certains termes, la plupart des personnes représentées dans les contenus audiovisuels sont des hommes. Outre les vidéos portant sur la production ou la pratique du jeu vidéo, on peut par exemple citer l'audiovisuel à *l'épreuve des critiques*, où deux hommes incarnent la figure de l'expert répondant aux inquiétudes quant à la violence des jeux vidéo ou aux phénomènes d'addiction. Les technologies, représentations et le mode d'organisation de l'exposition privilégient certaines pratiques et certaines identités qui, dans le cas des couples interrogés, sont associées au conjoint.

plusieurs mètres de haut, lourdement armés.

³⁰⁴ Dominique Pasquier, *op.cit.*, p.98.

³⁰⁵ Sarah Thornton, *Club Cultures : Music, Media and Subcultural Capital*, Wesleyan University Press, 1996, p.97, traduite et citée par Dominique Pasquier, *Ibid.*

³⁰⁶ *Ibid.*

2. L'absence de médiation confère aux hommes le rôle de médiateur et aux femmes celui de non-initiée

La visite de l'exposition constitue une quête pour l'acquisition de connaissances : c'est grâce à ces références que les femmes tentent de rééquilibrer une relation asymétrique, de manière à faire du jeu vidéo un objet de discussion, et donc de partage au sein du couple. Le manque d'expertise se traduit aussi par l'absence de maîtrise du vocabulaire technique, ce jargon « qui satisfait les passionnés et terrorise les autres³⁰⁷ ». Ces éléments de vocabulaire sont nécessaires pour participer aux discussions sur la technologie, et les personnes qui ne les possèdent pas sont contraintes au silence, dans la vie professionnelle, mais aussi domestique (Benston, 1988 ; Le Douarin, 2002). Or, l'absence de médiation et d'accompagnement des visiteurs rend difficile l'apprentissage des technologies et de leur vocabulaire, et renforce le statut de « détenteur » des savoirs des compagnons.

Parmi les couples interrogés, la conjointe met en valeur le conjoint, elle le présente comme l'expert, voire le médiateur entre elle et les savoirs et savoir-faire du jeu vidéo. Cette situation est particulièrement manifeste dans le cas de Chloé et Baptiste ainsi que d'Aïna et Sébastien. On pourrait s'attendre à trouver en retour une valorisation des conjointes, pour leur intérêt, parfois studieux, envers le jeu vidéo ou l'investissement dont elles font preuve. Or, on observe plutôt une dévaluation des connaissances des femmes, qui renforce cette relation asymétrique entre un expert et une néophyte.

La dévaluation des pratiques et compétences des femmes, par elles-mêmes et par leur compagnon, tout comme le fait que les pratiques de ces derniers soient privilégiées dans l'exposition, participe à attribuer aux hommes un statut d'expert. Les statuts de néophyte et d'expert se construisent mutuellement. Lorsque Chloé met en lien sa visite et le fait qu'elle soit « *complètement néophyte* », Baptiste poursuit : « *j'ai pas du tout la même approche du jeu vidéo, au contraire, je connais beaucoup* ». Rappelons aussi Lætitia, qui, interrogée sur le public cible de l'exposition estime qu'il s'agit des « *novices comme [elle]* », qu'elle oppose aux « *érudits des jeux vidéo* », qu'elle associe à son compagnon. Celui-ci confirme et renchérit : « *c'est pas très expert [...] ça reste assez basique, c'est pas très très perfectionné* ». Sébastien est « *juste* » curieux et voulait « *voir comment c'était fait* », un discours que l'on retrouve chez le compagnon de Lætitia qui « *a aussi beaucoup de jeux de façon personnelle à la maison, donc là c'est plus pour regarder* ». Plus généralement, on retrouve cette posture chez la majorité des hommes qui se présentent comme « *joueur* »

³⁰⁷ Laurence Le Douarin, *op. cit.*, p. 179.

dans les entretiens : ceux-ci indiquent venir « *par curiosité* », afin de voir comment une institution représente leur loisir et critiquent généralement le manque d'exhaustivité de l'exposition, en listant les connaissances et pratiques dont ils disposent et qu'ils estiment absentes de l'exposition. Dans le cas de ces couples, la mise en valeur d'une curiosité, associée à de faibles attentes par rapport à l'exposition, est opposée aux objectifs pédagogiques que les femmes énoncent ou qu'on leur attribue (« *je l'ai un peu traînée en sachant qu'elle, elle allait apprendre des choses* »), dont les connaissances peuvent être évaluées (« *faire un petit quiz de ce que t'as appris en me regardant jouer* »). Le fait de souligner le peu de connaissances des femmes permet de hisser les conjoints au rang d'expert. Cette expertise est renforcée par certains discours, comme le fait de s'estimer en dehors de la cible de l'exposition, ou de ne pas revendiquer d'attentes ou d'objectifs pédagogiques pour soi-même.

Au cours de la visite, deux rôles se construisent : celui de médiateur et celui de non-initiée, « une sorte de relation pédagogique où l'homme est souvent maître et la femme l'élève³⁰⁸ ». Ce rôle de médiateur s'appuie sur la pratique domestique (ou professionnelle) et individuelle du jeu vidéo. Comme les conseillers identifiés par Pasquier (2012), ce rôle s'accompagne d'une gratification culturelle à être reconnu comme l'individu compétent. Dans les couples, le médiateur chargé de la traduction des savoirs et savoir-faire du jeu vidéo est reconnu pour ses compétences et son expertise. On peut s'intéresser à l'attitude adoptée par Sébastien lors de l'entretien, mené avec lui, Aina et ses deux sœurs adolescentes.

Sébastien : je suis déjà joueur à la base, ça m'intéressait de voir comment c'était fait, mais d'y jouer pas forcément [...] j'étais plutôt curieux de voir comment réagissaient les gens [...] À la base, moi, tout ce qui est exposé dedans, les notions je les connaissais, les jeux je les connaissais, j'étais content de voir du coup ma compagne qui est... un peu moins... qui découvre un petit peu en ce moment les jeux vidéo et j'avoue que un peu comme vous ma curiosité c'est la muséographie, etc, je voulais voir comment ils avaient fait ça, comment ils avaient mis ça en place même si là aujourd'hui moi personnellement j'ai pas appris beaucoup de choses, mais j'ai passé un moment agréable.

Plus tard dans l'entretien, alors que je les interroge sur les installations qui les ont particulièrement marqué-e-s, Aina cite *Atelier du débutant*, qui utilise le jeu vidéo *Evoland*³⁰⁹ : « *c'était assez intéressant à voir. Parce que moi je connaissais pas les jeux vidéo comment c'était avant, je découvre ce que c'est, c'est rigolo* ». Sébastien commente :

³⁰⁸ Laurence Le Douarin, *op.cit.*, p.183.

³⁰⁹ Ce dispositif et sa conception sont évoqués dans le chapitre 6.

C'était une manière assez ludique d'apprendre comment ça s'est développé... Moi je jouais depuis les premiers temps, mais... Je les entendais : (*il prend une voix plus aiguë*) « ah au début y avait pas ça », « ah, là c'est plus joli » (*rires*), C'est de la 3D, c'est des choses que, quand on est joueur depuis longtemps, on a vu ça en temps réel, mais les gens qui sont pas joueurs, ils voient les jeux vidéo comment ils sont maintenant, mais ils ont peut-être pas vu l'évolution, mais je pense que c'est bien de voir comme ça dans un condensé en dix minutes en plus en y jouant... On se rend peut-être mieux compte qu'il y a une vraie évolution, que c'était pas toujours la même chose, que c'est pas toujours Mario, que c'est pas toujours la guerre...

La posture d'expert de Sébastien se construit tout d'abord 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* ». L'ancienneté de sa pratique est également soulignée. Ses connaissances sont renforcées par une opposition avec le stade de découverte qu'il attribue à sa conjointe.

Tout au long de l'entretien, Sébastien s'extrait du public de l'exposition, pour occuper un rôle de médiateur entre l'enquêtrice et les visiteuses. Lorsque je pose une question au groupe, il n'est pas rare qu'il la reformule pour les autres membres du groupe ou ajoute des commentaires (« *c'est pour savoir ce que vous en avez pensé pour savoir si c'est bien conçu ou pas...* ») et qu'il interpelle l'une des femmes en particulier pour l'inviter à s'exprimer. Il évoque des similitudes entre mon enquête et son intérêt pour l'exposition³¹⁰, liens qu'il continue d'aborder après l'entretien, en me posant des questions sur mes premières observations faites dans l'exposition, pour les comparer à celles qu'il a pu faire lors de sa visite. Comme les autres hommes cités dans ce chapitre, Sébastien ne s'estime pas être le public cible de l'exposition. Au cours de l'entretien, alors que les questions portent sur l'expérience personnelle de la visite, il utilise le plus souvent la 3^e personne pour décrire tantôt l'expérience « *des gens* », tantôt celle de sa compagne ou de ses deux sœurs qui les accompagnent : des publics qui visitent l'exposition sans la connaissance dont il dispose, visites sur lesquelles il porte un regard analytique. Il trace une ligne claire entre les *insiders*, « *joueurs depuis longtemps* » qui ont « *vu ça en temps réel* », de l'intérieur et les *outsiders*, qui se situent en dehors de la pratique et l'observent « *de loin* ». D'ailleurs, Aina indique elle aussi ce passage progressif d'un groupe à l'autre alors qu'elle mentionne l'évolution de son regard sur les jeux vidéo (« *j'avais un regard... Pas péjoratif, mais un peu comme ce que les autres pensaient* »).

³¹⁰ Sébastien a longtemps travaillé dans un magasin spécialisé dans la vente de jeux vidéo, il associe son travail de mise en valeur et de mise en scène des jeux et des produits dérivés au travail de scénographie opéré par les muséographes. Sébastien et Aina sont également les seul-e-s enquêté-e-s à avoir visité d'autres expositions de jeux vidéo.

La visite de Chloé et Baptiste permet de comprendre le rôle de l'exposition dans ces relations, en distribuant inégalement les rôles au cours de la visite. Chloé explique :

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

Baptiste possède un usage préalable des technologies de l'exposition. Chloé pensait trouver dans *Jeu Vidéo l'Expo* un moyen de s'y familiariser pour ensuite expérimenter les installations interactives. Elle ne trouve pas ce qu'elle cherche dans l'exposition, qui, selon elle, repose sur des généalogies d'usage qu'elle ne connaît pas et demeurent opaques.

Différents partis pris ont mené à une utilisation majoritaire des périphériques et technologies issues du jeu sur ordinateur ou sur console de salon, au détriment des tablettes ou des smartphones sur lesquels joue Chloé. Les textes et consignes sont réduits au minimum. Certains membres de l'équipe dévaluent leur importance, estimant que « *le public ne lit pas* » ou que les dispositifs doivent être « *affordants*³¹¹ », qualifiant « *d'échec* » et de « *badigeonnage textuel* » les consignes d'usage des objets. Enfin, la transformation progressive de *l'Atelier du débutant* nous semble importante ici. Dans sa première version, ce dispositif devait familiariser les visiteu·r·se·s avec les périphériques que l'on retrouve dans le reste de l'exposition. L'équipe avait demandé la présence à temps plein d'une ou de plusieurs personnes chargées de la médiation de ce dispositif, de manière à accompagner et à encourager avec bienveillance les néophytes³¹². Ces transformations ne résultent pas d'une volonté d'exclure certains types de publics, mais participent eux aussi à privilégier certaines identités et certains usages, au détriment d'autres.

L'absence de médiation humaine et de consignes claires (comme un mode d'emploi, par exemple) produit une *géographie des responsabilités* (Akrich, 2006), 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.

³¹¹ C'est-à-dire que la matérialité et l'interface graphique des objets doivent être suffisantes pour inviter les usager·e·s à une attitude et à des gestes précis.

³¹² Ces modifications sont abordées dans le chapitre 6.

Conclusion du Chapitre 8

Qu'en est-il de la figure de la visiteuse « *qui préfère regarder son compagnon jouer* » mobilisée lors de la conception de l'exposition ? Notons tout d'abord qu'observer les autres au lieu d'interagir est une pratique largement répandue et n'est pas toujours liée à une absence de compétences techniques. Plus précisément, l'activité d'observation mobilisée par les femmes citées s'inscrit dans une volonté d'investissement et d'entretien des relations conjugales, par la découverte et l'échange, mais aussi l'apprentissage.

L'absence de manipulation des objets techniques ne peut cependant pas être entièrement attribuée à une « *préférence* » personnelle et individuelle de la part des femmes : elle est aussi le résultat de phénomènes d'exclusion et d'une inhibition dans lesquels les compagnons et l'organisation de l'exposition jouent un rôle. On observe dans l'exposition une mise en valeur de l'expertise et de l'identité de joueur des hommes, ainsi qu'une dévaluation des pratiques et des compétences des femmes. Ce rapport asymétrique est présent dans les discours des femmes ainsi que dans celui des hommes, qui refusent l'identité de « *joueuse* » aux femmes, dévaluent leurs pratiques et renforcent les oppositions entre la posture de néophyte et celle d'expert, qu'ils estiment tenir. Les rapports sociaux constatés par les études d'usage de l'informatique à domicile (Jouët, 1987 ; Le Douarin, 2002, 2004) se déplacent et se déploient dans l'espace public et les pratiques culturelles et jouent un rôle dans l'accès aux contenus de l'exposition.

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. Les choix de conception participent à privilégier certaines identités et certains usages, au détriment d'autres. 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. Enfin, la dimension publique de l'espace est aussi à prendre en compte : la manipulation des objets s'effectue en présence d'autres individus, et le corps des visiteur·se·s en action est ici envisagé comme un élément clé de la scénographie. L'usage des installations de l'exposition comporte donc une dimension de représentation, et devient l'objet d'une mise en scène d'habiletés techniques, inégalement réparties.

CHAPITRE 9

Installations interactives et mise en scène des corps

Dans ce chapitre, nous revenons sur le fait que les usages observés se déroulent dans un espace public où différents types de regards coexistent, et dans lequel la mise en scène des corps est un élément clé de la scénographie. Nous observons des inhibitions de la part de visiteu·r·se·s, qui hésitent à utiliser les objets techniques, ou ne les utilisent pas. Le non-usage ou le doute qui accompagne les actions semblent être d'autant plus importants sur les installations qui, d'une part, mettent en scène les corps et, d'autre part dont le fonctionnement et la raison même de leur présence dans l'exposition semblent peu clairs pour les visiteu·r·se·s. Ce chapitre s'intéresse aux usages des visiteu·r·se·s et à ce que la mise en scène des corps, dans l'espace spécifique de l'exposition, implique pour leurs actions.

Nous nous intéressons à une installation, *Communautés Créatives*. Les contenus audiovisuels qu'elle diffuse illustrent différents aspects de la culture vidéoludique contemporaine, tels que des passionnés de jeux qui se déguisent en héros ou diverses manières de jouer, plus ou moins typiques. *Communautés Créatives* est une installation qui se déploie sur plusieurs mètres. Elle est signalée par un rectangle dessiné au sol et recouvert d'un tapis, face à un écran géant, alors que deux périphériques Kinect³¹³ sont suspendus au-dessus du tapis, mais invisibles aux visiteu·r·se·s. Les périphériques Kinect captent les mouvements des visiteu·r·se·s pour interagir avec des zones de l'image affichée sur l'écran géant qui fait face aux usager·e·s. Outre sa capacité à capter les mouvements du corps, Kinect a la particularité de permettre l'action simultanée de plusieurs visiteu·r·se·s. En l'absence d'explications et de consignes claires concernant le fonctionnement de l'installation, les visiteu·r·se·s tâtonnent et, en l'absence d'interface matérielle, la dimension

³¹³ Ce périphérique destiné à la console de salon Xbox 360 est une petite caméra infrarouge qui permet de contrôler des jeux vidéo en repérant les mouvements du corps d'un·e joueu·r·se, sans utiliser de manette. Le joueur doit simplement bouger ses membres face à la caméra. Il a été conçu par Microsoft en 2008.

corporelle de ces usages par essai erreur est centrale.

L'usage des technologies interactives dans les expositions a fait l'objet de nombreuses études. Le travail de Joëlle Le Marec avec l'équipe d'étude des publics de la Cité des sciences, par exemple, documente l'appropriation de dispositifs muséographiques par le public au cours de visites. Les recherches de Geneviève Vidal (2006) portent sur les activités multimédia des musées et les technologies interactives, aussi bien en dehors qu'au sein des institutions muséales. L'étude des représentations qui accompagnent l'usage des technologies permet de caractériser la relation qui s'établit entre le public et l'institution au cours de la visite (Le Marec, 2001). Dans le cadre de notre étude, nous avons privilégié l'approche de la sociologie des usages, car elle permet de rendre compte de l'articulation entre l'usage des technologies, la pratique de visite et la production de significations présentes dans l'espace d'exposition. L'analyse privilégie non pas les contenus et leurs objectifs éducatifs, mais ce que font concrètement les visiteu·r·se·s avec des technologies interactives.

L'étude des usages en contexte muséal porte le plus souvent sur des technologies qui mobilisent la manipulation via une surface tactile (Vidal, 2012). Le type d'installation auquel *Jeu Vidéo l'Expo* a recours, et que nous étudions ici, a pour principe la captation du mouvement, libre de tout contact, avec une interface matérielle comme un écran. D'après les tenants des *game studies*, ces capteurs de mouvements valoriseraient la mise en visibilité des corps en train de jouer. Bart Simon (2009) souligne ainsi la nécessité, lorsque l'on étudie ces périphériques, de décentrer l'analyse, de ce qui se passe à l'écran vers la relation corporelle des joueu·r·se·s à l'écran. Le rôle central du corps est aussi mis en relief par les *museum studies*. Autrefois, ce rôle était abordé par l'étude des collectifs de corps de visiteu·r·se·s que le musée cherche à discipliner en tentant d'induire certaines conduites (Bennett, 1988). Aujourd'hui, l'attention se porte sur le corps d'un·e visiteu·r·se individualisé et autonome, opérant des choix personnels de parcours et de jugement (MacDonald, 1993). Dans l'exposition qui nous intéresse, le corps constitue un élément clé de la muséographie, à tel point que l'action des visiteu·r·se·s s'y trouve mise en scène.

Pour construire le sens de l'exposition, le public est autant invité à interagir qu'à poser son regard sur les corps en mouvement des autres visiteu·r·se·s. Il apparaît donc nécessaire d'interroger le recours à une technologie qui met en visibilité les corps et qui oriente les regards. Cette activité d'observation est centrale dans les travaux de Dirk Vom Lehn, qui constate que les significations n'émergent pas seulement de l'environnement matériel de la

visite, mais qu'elles s'élaborent progressivement par les interactions et les actions des visiteu·r·se·s : ceux-ci produisent au fur et à mesure le contexte dans lequel se déroule leur expérience. En effet, dans cet espace, les visiteu·r·se·s « se voient réciproquement découvrir les objets exposés et organisent leur propre conduite en fonction [...] Le phénomène de surveillance mutuelle dans l'espace d'exposition apparaît important pour la coordination des activités entre visiteu·r·se·s n'étant pas venus ensemble³¹⁴ ». En l'absence d'interactions verbales entre les visiteu·r·se·s inconnus, l'observation joue un rôle central pour que ceux-ci coordonnent leurs actions. Pour décrire cette coordination, Vom Lehn reprend le concept d'*attention périphérique* de Goffman : les visiteu·r·se·s sont sensibles à la présence d'autres visiteu·r·se·s qu'ils ne connaissent pas et élaborent leurs actions en fonction de l'observation de leur environnement. C'est-à-dire qu'ils coordonnent leurs activités non seulement avec ceux qui les accompagnent, mais aussi avec ceux qui les entourent, notamment grâce à l'observation.

Compte tenu de la place centrale de la visibilité des corps et des actions sur notre terrain, le travail de Nicolas Dodier sur les *arènes des habiletés techniques* nous semble particulièrement pertinent. En effet, c'est par l'interaction avec des objets techniques que les visiteu·r·se·s construisent le sens de l'exposition. La manipulation de ces objets engage des capacités individuelles, et convoque parfois des usages préalables des technologies : elle engage des *habiletés techniques*, inégalement réparties entre les visiteu·r·se·s et les distribuent entre différents pôles : adresse ou maladresse, force ou faiblesse technique, expérience ou ignorance... Or, si les technologies issues du jeu vidéo sont initialement conçues pour un usage privé et entre proches, l'espace de l'exposition est un espace public, où la manipulation des objets s'effectue en présence d'autres visiteu·r·se·s. Comme Nicolas Dodier le souligne, « l'usage des techniques révèle des différences entre les individus et suscite des jugements sur ces différences³¹⁵ ». Le corps à corps avec les objets techniques et les actions des visiteu·r·se·s, s'articulent avec les jugements portés par des tiers au cours de la visite. Ces activités rencontrent donc dans l'exposition une audience directe, qui assiste à l'activité : les autres visiteu·r·se·s en présence. Selon les configurations, l'audience peut être composée de proches et/ou d'inconnu·e·s. Les sociabilités entre les publics qui manipulent et les observateurs et observatrices jouent un rôle dans la construction des usages et des significations.

³¹⁴ Dirk Vom Lehn et al., « La découverte interactive des objets de musée : une approche ethnographique », *Alliage*, n°50 – 51, 2000, p.165-177.

³¹⁵ Nicolas Dodier, « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, vol.4, 1993, p.115.

De plus, l'espace d'exposition fait apparaître une autre audience, cette fois indirecte. L'espace d'exposition porte aussi la trace des regards des salarié-e-s de l'institution muséale : les textes et les divers éléments graphiques, comme le marquage au sol, évoquent la figure de muséographes qui, malgré leur absence, sont présent-e-s à l'esprit du public pendant le parcours. Il s'agit d'une audience institutionnelle indirecte, médiatisée par des éléments matériels de l'exposition. Selon Nicolas Dodier, ces ensembles d'audiences (ici, les visiteu-r-se-s et les professionnel-le-s du musée) constituent des *arènes* dans lesquelles se déroule l'usage des objets. En raison de la dimension de représentation qui constitue parfois la manipulation des objets, l'auteur emploie le terme de *théâtre des habiletés techniques*. Ce terme nous semble particulièrement adapté à notre terrain : un espace public dans lequel la manipulation d'objets techniques détournés de leur cadre d'usage initial se réalise dans un espace public, où les corps et les actions sont mis en scène et constituent un élément clé de la muséographie.

Enfin, le changement de contexte pour ces objets techniques interroge aussi la notion de posture, c'est-à-dire un ensemble de relations, associées à des dispositifs techniques et sociaux, qui participent à définir le rôle de l'acteur dans une situation particulière (Akrich, 2013) : ici, celle de visiteur d'une exposition de la Cité des Sciences. La posture est considérée comme « une forme de savoir dont les concepteurs font l'hypothèse implicite qu'il est partagé [...] il s'agit en quelque sorte de désigner la manière dont le dispositif est déjà inscrit, incorporé chez l'utilisateur³¹⁶ ». Elle ne suggère en rien que l'utilisateur accepte ce cadre d'action, mais suppose qu'il ou elle en a malgré tout une certaine connaissance.

Au cours de notre enquête, nous avons pu par exemple constater que les membres de l'équipe de conception de l'exposition supposent que les futurs publics de *Jeu Vidéo l'Expo* adoptent la posture de visiteu-r-se-s d'exposition. Cette posture s'accompagne d'actions et d'objectifs qui semblent aller de soi et ne nécessitent pas d'indications particulières dans l'exposition : déambuler d'un objet à un autre et rechercher des informations sont par exemple des actions et des intentions prêtées à tout individu pénétrant l'espace de l'exposition. De même, la manipulation d'objets interactifs est une intention prêtée au public de la Cité des Sciences : préciser que le toucher est une action autorisée ne semble alors pas nécessaire. C'est en effet à partir de ces intentions et motivations attribuées au public de la Cité des Sciences, que les professionnel-le-s du lieu recherchent des

³¹⁶ Madeleine Akrich, « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », M. Akrich, B. Latour et M. Callon (dir.), *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris, Presse des Mines, 2013, p.179-199.

innovations techniques pour créer de « *nouvelles postures de visite* ». Dans ces installations innovantes, l'objectif final des dispositifs demeure le même : par exemple, proposer à la consultation un ensemble de contenus audiovisuels. Mais en utilisant des technologies autres que celles d'une borne interactive, les modalités d'accès à ces contenus sont modifiées, en particulier les actions nécessaires à la consultation. Les objets techniques empruntés au domaine du jeu vidéo constituent alors des opérateurs de changements. C'est en effet par leur détournement et leur utilisation dans un contexte muséal, où ils représentent une nouveauté, que les muséographes et concepteurs multimédias entendent modifier la posture des visiteu·r·se·s. C'est dans ce contexte que le périphérique Kinect, qui permet une interaction gestuelle sans interface matérielle et une action collective et simultanée, est utilisé pour transformer l'activité de consultation de contenus audiovisuels (activité supposée individuelle et statique) en une activité collective qui met en jeu le corps et produit un spectacle pour les autres visiteu·r·se·s en présence.

C'est l'ajustement à cette technologie qui nous intéresse, dans le contexte d'une exposition. La temporalité de la visite muséale et la fréquentation de l'exposition réduisent le temps disponible pour appréhender les dispositifs, qu'il est rare de pouvoir expérimenter une seconde fois. Par ailleurs, cet espace scénographié par des professionnel·le·s ne peut être modifié par les visiteu·r·se·s, qui composent avec la hauteur des installations, la pénombre, les lueurs parfois aveuglantes des colonnes de texte, l'affluence ou encore la chaleur. Le champ de la sociologie des usages porte en effet un intérêt marqué aux nouvelles technologies dites « domestiques » et à leur appropriation graduelle, dans la vie quotidienne des usager·e·s. Ces technologies s'intègrent dans un espace privé et domestique que l'usager·e peut modifier pour s'ajuster à l'objet technique (adapter l'éclairage ou la disposition du mobilier, etc.). Les objets techniques que nous étudions ici s'inscrivent au contraire dans un usage court et peu répété qui a lieu dans un espace public. Dans celui-ci les usager·e·s composent avec la matérialité, parfois contraignante, de l'espace, conçu également pour mettre en scène leur corps et leurs actions.

Dans un premier temps, nous revenons sur la mise en scène des corps et des actions des visiteu·r·se·s afin de comprendre comment celle-ci est mise en œuvre dans les installations interactives et dans la matérialité de l'exposition. Nous nous intéresserons en particulier à l'utilisation du périphérique Kinect dans trois installations « *spectaculaires* ». Enfin, nous verrons que cette utilisation particulière de Kinect n'est pas sans provoquer quelques doutes chez les visiteu·r·se·s, qui peinent à produire des significations autour de ces installations, de leur fonctionnement ou de leur objectif au sein d'une telle exposition.

Dans un second temps, nous nous pencherons plus précisément sur l'une de ces installations qui suscitent de nombreux doutes : *Communautés Créatives*. Alors que les autres installations « *spectaculaires* » encadrent les corps avec du mobilier ou des marquages au sol, *Communautés Créatives* se compose d'un écran et d'un espace dessiné au sol, vide de tout marquage et de tout mobilier, où le corps des visiteu·r·se·s est le seul élément tangible. Après une présentation des modalités d'interaction de *Communautés Créatives*, nous verrons comment le corps des visiteu·r·se·s supplée l'absence d'interface matérielle. Nous nous interrogerons sur ce que la mise en visibilité du corps, dans ce contexte, implique pour l'action des visiteu·r·se·s. Un trouble inhibe en effet l'action de bien des visiteu·r·se·s avec *Communautés Créatives*, trouble qui émerge notamment des publics qui observent l'usager·e en action, et de l'absence de médiation quant à l'usage de l'installation. Nous verrons ensuite comment l'espace d'exposition, dans sa dimension institutionnelle, participe à un certain trouble des publics quant au sens de cette installation. Enfin, c'est la relation que les visiteu·r·se·s estiment établir avec l'institution, au cours d'une exposition sur le jeu vidéo, qui nous renseignera sur la signification donnée à leur activité.

Pour rendre compte de ces dimensions, nous nous appuyons d'une part sur l'observation participante menée auprès des muséographes et des concepteurs multimédias lors des derniers mois de conception de *Jeu Vidéo l'Expo*. Nous avons pu y suivre la conception de *Communautés Créatives* (ci-après nommée CC), en consultant différents documents internes, comme le cahier des charges de l'installation, et nous avons pu suivre le paramétrage de l'installation et son usage par les professionnel·le·s dans « *l'espace test* ». D'autre part, nous mobilisons ici les observations d'usage menées durant les 10 mois d'ouverture de l'exposition aux publics et les discussions informelles qui y ont eu lieu. Nous présentons ici en particulier trois situations d'usage, dont deux ont été complétées par un suivi partiel du parcours des visiteu·r·se·s, ainsi qu'un entretien en fin de visite, dont une partie portait spécifiquement sur l'usage de l'installation.

I. Le détournement³¹⁷ d'objets techniques pour mettre en scène les corps des visiteu·r·se·s

1. Les choix de conception technique et de scénographie

L'un des partis pris majeurs des concepteurs de *Jeu Vidéo l'Expo* est de faire du corps des visiteu·r·se·s et de leurs actions un élément clé de la scénographie. Cela repose sur la volonté de centrer l'exposition sur l'expérience de jeu et non sur les contenus des jeux, ou leurs supports matériels. Alors que les muséographes estiment qu'il est difficile de représenter et de matérialiser des notions comme la jouabilité ou l'interactivité, la mise en scène des corps des visiteu·r·se·s en action leur permettrait « d'exposer l'action de jouer ». La mise en scène des corps passe par la production d'installations interactives « spectaculaires » : pour les muséographes comme les concepteurs multimédia, ce parti pris permet de « se faire plaisir » en utilisant des technologies peu habituelles à la Cité des Sciences (comme le périphérique Kinect) et de proposer des innovations, tant au niveau des objets techniques produits que des postures d'usage envisagées.

La mise en scène des corps permet aussi de résoudre des contraintes liées à la visite d'une exposition composée largement de dispositifs interactifs. En effet, si l'on regroupe tous les objets techniques de l'exposition, il peut y avoir environ une soixantaine de visiteu·r·se·s en train d'interagir avec l'un d'entre eux. Or, la jauge maximale de l'espace prévoit que 400 personnes puissent y être présentes simultanément. L'attente est une problématique récurrente des expositions de jeux vidéo, dont certaines, comme *Game Story*, ont vu se créer des files de plusieurs heures d'attente. La mise en scène des corps permet de proposer une autre activité aux visiteu·r·se·s qui n'interagissent pas avec les objets techniques : en faisant de l'action et du corps des autres un spectacle, les muséographes créent un rôle de spectateur pour les publics. Pour certain·e·s c'est le seul rôle endossé tout au long de la visite, par manque de temps ou d'aisance, et parfois aussi, car ils estiment avoir une pratique déjà très érudite du jeu vidéo, et préfèrent observer les autres jouer.

Pour d'autres visiteu·r·se·s, ce rôle d'observation est une première étape avant l'usage des

³¹⁷ Nous traitons ici spécifiquement de l'utilisation du périphérique Kinect. Dans *Jeu Vidéo l'Expo*, les technologies et logiciels issus du jeu vidéo font l'objet de nombreuses modifications, comme le temps de jeu réduit contraignant le logiciel à redémarrer au bout de trois minutes pour interrompre la partie. D'autres logiciels, comme *Shootmania* (Nadeo, 2013) ou *Pix the Cat* (Pastagmes, 2014) font l'objet d'une collaboration entre la Cité des Sciences et les concepteurs des jeux pour modifier les décors, les règles ou encore les personnages, pour les adapter au propos que les commissaires souhaitaient véhiculer.

installations spectaculaires. L'observation des autres permet non seulement de pallier l'attente, mais constitue aussi un apprentissage de l'usage des installations. Dans une exposition fréquentée, les visiteu-r-se-s n'ont généralement pas l'occasion de recommencer une manipulation. Alors que les consignes et les textes sont réduits au strict minimum et renseignent peu sur les actions à effectuer, l'observation permet d'apprendre les gestes et actions nécessaires pour interagir avec l'objet une fois le moment venu.

Cette répartition entre des visiteu-r-se-s qui ne font qu'observer et d'autres qui passent de l'observation à l'interaction avec les objets peut être distinguée dans l'espace d'exposition, par exemple autour du dispositif *Avatar* (page suivante). Celui-ci connaît un certain succès auprès des publics, si bien qu'une file d'attente s'y forme la plupart du temps. Mais celle-ci s'organise selon deux rôles. Un premier groupe de publics, les plus proches du dispositif, forment une file ordonnée en trois lignes, correspondant aux trois postes de jeu. Derrière ce groupe, d'autres visiteu-r-se-s sont regroupés, cette fois de manière éparse : ces publics observent les actions des autres. Parfois, ceux-ci se contentent d'observer, tandis que pour d'autres, l'observation de quelques parties les convainc d'essayer le dispositif, et ces visiteu-r-se-s se déplacent pour intégrer la file d'attente bien ordonnée.



Illustration 21: L'installation Avatar, utilisée par les deux commissaires scientifiques.



Illustration 22: Des visiteu-r-se-s observant des individus en train d'interagir avec Avatar.

La volonté de mettre en scène les corps de visiteu-r-se-s se retrouve dans l'organisation matérielle et la scénographie de l'exposition. Les 900 m² de l'exposition ne constituent qu'un seul et grand espace : qu'importe où l'on se trouve, il est possible de profiter d'une vue d'ensemble de l'exposition. Pour la plupart des installations interactives spectaculaires, les concepteurs ont recours à l'utilisation du périphérique Kinect. En l'absence d'interface matérielle, les publics doivent donc employer leurs corps pour interagir, par exemple à l'aide de grands gestes des bras. Outre l'usage de ce périphérique, la conception matérielle de ces installations, permet de rendre visible cette activité corporelle.

On peut par exemple citer l'installation *Déguisements* (pages suivantes), qui offre aux publics la possibilité de revêtir, de manière fictive, les costumes de héros et héroïnes de jeux vidéo. Cette activité de déguisement est possible grâce au périphérique Kinect, qui détecte et enregistre l'image du corps d'un-e visiteu-r-se pour la diffuser sur un écran, sur lequel est superposé le corps d'un-e visiteu-r-se, avec l'image d'un costume de jeux vidéo,

qui s'adapte, avec plus ou moins de succès, à la morphologie du corps capté. Cette sorte de cabine d'essayage est située contre un mur de l'exposition et isole donc en partie l'utilisateur du reste de l'exposition et de ses publics (la marque de pas au sol matérialise l'endroit où doit se placer une personne pour interagir).



Illustration 23: L'installation Déguisements, vue du côté usager-e.

Cet isolement n'est que partiel et l'on ne peut décrire l'utilisation comme confidentielle. L'installation est elle aussi très prisée par les visiteu-r-se-s, qui forment des files des deux côtés de l'installation³¹⁸. Par ailleurs, afin de rendre cette activité visible aux yeux de tou-te-s, les concepteurs ont disposé un second écran au dos de l'installation, qui diffuse l'image du corps déguisé. L'installation ne fonctionne pas comme un miroir où l'utilisateur est seul-e à pouvoir se regarder, mais plutôt comme une fenêtre à travers laquelle on observe les actions d'un.e autre.

³¹⁸ Les files se forment des deux côtés du marquage au sol orange que l'on aperçoit sur la photographie ci-dessus. D'autres visiteu-r-se-s, qui souhaitent observer sans interagir avec l'objet (en particulier des parents, jugeant leur enfant suffisamment autonome pour expérimenter l'installation sans leur aide), s'accourent sur le mobilier noir et blanc que l'on aperçoit devant l'écran.



Illustration 24: L'installation vue de l'autre côté, lorsque l'on déambule dans l'exposition.



Illustration 25: L'installation utilisée par un enfant, tandis que sa mère et sa sœur l'observent de l'autre côté et le photographient à l'aide d'un smartphone.

Enfin, on peut aussi citer l'installation *Gagnez la Sortie*, conçue selon les mêmes principes que *Déguisements* et *Avatar*. Le périphérique Kinect filme le corps d'un-e usager-e et l'intègre dans un décor de jeux vidéo, où celui-ci devient le personnage principal. Dans ce décor, le corps de l'usager-e est propulsé d'un bout à l'autre de l'écran. C'est avec les mouvements de son corps, et en particulier sa façon de se pencher ou, au contraire, de rester droit-e, que l'usager-e peut agir sur la force avec laquelle son corps est lancé dans ce décor. Trois autres visiteu-r-se-s, placés face à l'écran de projection, perçoivent à la fois l'usager-e en train d'agir et la projection de son corps à l'écran. À l'aide de boutons, ils peuvent déclencher des tirs de projectiles dans l'univers de jeu afin d'entraver la progression du corps à l'écran, qui doit « *gagner la sortie* », située à l'autre bout de l'écran.



Illustration 26: L'installation *Gagnez la sortie*, vue de côté.



Illustration 27: Quelques postures de jeunes visiteu·r·se·s lors de l'utilisation de Gagnez la sortie.

Dans les trois cas exposés, les concepteurs ont recours au périphérique Kinect, technologie issue du jeu vidéo qui permet à la fois de capter les mouvements des visiteu·r·se·s, mais également de filmer leur corps et d'en diffuser l'image à l'aide d'écran ou de projections. L'utilisation de Kinect suppose l'absence d'interface matérielle, remplacée par une interface gestuelle. Le corps supplée l'absence d'interface matérielle et devient le périphérique : c'est par des déplacements et des mouvements du corps (souvent, des bras), que l'interaction avec un logiciel peut se faire. L'utilisation de ce périphérique dans le contexte public de l'exposition génère une certaine gêne chez les visiteu·r·se·s. Delphine, que nous avons rencontrée dans le chapitre précédent, commente une interaction qu'elle a observée sur l'installation *Avatar* :

Ça m'a frappé parce que c'était trois filles de trois âges différents. Mais on joue plutôt à ça dans un mode de maison. Alors la petite qui avait la jupe, et qui n'osait pas faire certains mouvements parce qu'elle avait sa jupe. L'autre, qui était en pleine adolescence, donc les mouvements vraiment forts, elle ne les faisait pas. Et la seule en fait qui arrivait à se dépatouiller, elle était en pantalon. Elle était plus jeune. Et je pense qu'elle devait jouer chez elle parce qu'elle connaissait les trucs.

Alors qu'elle n'a pas expérimenté elle-même l'installation, elle identifie ici plusieurs éléments qui peuvent constituer un frein, ou du moins une gêne pour son usage : l'habillement, l'aisance, les usages préalables, et le contexte spécifique de l'exposition, différent du cadre domestique.

Par ailleurs, le détournement de cette technologie de son contexte social et matériel d'usage, associé à son utilisation dans des installations où les logiciels ont été conçus spécifiquement pour l'exposition, provoquent de nombreux doutes chez les publics. Ceux-ci peinent parfois à comprendre d'où viennent ces installations et comment elles ont été conçues, ce qui entraîne de nombreuses interrogations quant à leur présence dans l'exposition, et donc, quant à la manière de les utiliser dans le cadre d'une visite muséale.

2. « Les trucs » : des difficultés de définition pour les publics

Lorsque nous avons mené notre enquête auprès des publics de *Jeu Vidéo l'Expo*, nous avons constaté que la quasi-totalité des visiteu·r·se·s interrogés estiment que l'exposition présente l'évolution des supports matériels et logiciels du jeu vidéo. Dans ce cadre, comment interpréter les installations interactives et spectaculaires, conçues spécifiquement pour le cadre de la visite muséale ? Celles-ci ont en effet la particularité de présenter des technologies qui convoquent des contextes d'usages spécifiques, dans des configurations cette fois inédites. Lorsque les visiteu·r·se·s repèrent le périphérique Kinect dans une installation, objet relativement récent par rapport au reste des objets techniques de l'exposition, ils estiment que l'installation qui l'emploie est censée représenter le présent, voire le futur du jeu vidéo.

Pour les installations *Avatar* ou *Déguisements*, cela entraîne surtout une déception : les visiteu·r·se·s interrogés s'attendaient à découvrir des installations plus spectaculaires, et estiment que certains jeux, qu'ils ont pu expérimenter à d'autres occasions, auraient été plus pertinents³¹⁹. Le fonctionnement d'*Avatar* et de *Déguisements* semble être compris par les publics. Le titre de *Déguisements* est particulièrement clair, et *Avatar*, en plus de prodiguer quelques consignes pour jouer, s'inscrit dans un genre de jeu déjà existant, qui imite une discipline sportive existante, il fait donc appel à un imaginaire spécifique.

³¹⁹ À plusieurs reprises, des visiteu·r·se·s déclarent qu'ils auraient préféré voir le jeu *Dance Central* dans l'installation *Avatar* (un jeu de danse dans lequel un.e joueu·r·se doit reproduire le plus fidèlement possible une chorégraphie diffusée à l'écran). Ceux-ci jugent son univers graphique plus abouti et la performance demandée aux joueu·r·se·s est jugée plus spectaculaire.

Dans le cas de *Gagnez la Sortie* et *Communautés Créatives*, leur sens reste flou. Kinect est dissimulé et il est difficile d'identifier la technologie employée. Peu de consignes expliquent les actions nécessaires. Enfin, l'image à l'écran ne rappelle pas vraiment d'autres univers ou usages préalables, à la différence d'une activité de déguisement ou d'une course de surf. Ces dispositifs sont beaucoup moins utilisés que les autres. C'est sur ces installations que l'on constate le plus de tâtonnements et une quête d'éléments pour comprendre comment et pourquoi les utiliser. Lors de ma présence dans l'exposition, c'est à leur propos que les publics me demandaient le plus souvent des explications. En entretien, ils peinent à les définir : « trucs », « le truc un peu expérimental », « le machin »... C'est à partir de ce qu'ils ont compris du fonctionnement technique de l'installation qu'ils en parlent : « le truc où il fallait bouger les bras », « le truc avec les Kinect ». Le détournement d'un périphérique de son contexte d'usage initial pour l'utiliser dans des configurations inédites rend parfois difficile la compréhension du fonctionnement et de l'objectif de ces installations. Nous intéressons plus précisément à l'installation *Communautés Créatives*, et aux éléments sociaux et matériels, qui jouent un rôle dans l'usage et les significations que construisent les visiteu·r·se·s.



Illustration 28: Une muséographe présentant *Communautés Créatives* lors de la visite presse de l'exposition.

II. Mise en scène des corps et interfaces gestuelles

1. Le corps comme périphérique

L'installation *Communautés Créatives* – nommée par la suite CC – consiste en un grand écran de projection (environ 6 mètres de long sur 2 mètres de hauteur) devant lequel est placé un épais tapis noir (6 mètres sur 3 mètres) entouré de réglettes métalliques. Elle permet la sélection et la consultation de courtes vidéos amateurs : on y voit des reprises de musique de jeu vidéo a cappella, ou encore des passionnés déguisés en héros de jeu vidéo. Ces contenus sont présentés dans des fenêtres de consultation, entourées par un décor composé de cubes blancs en amas, sur un fond noir. Douze mots, représentant chacun une « communauté créative », coiffent les groupes de cubes : « *game jam* », « *mods*³²⁰ », « *machinima*³²¹ », etc. L'installation mobilise le corps entier : la marche latérale à l'écran permet la sélection d'une thématique et le lancement d'une vidéo ; un mouvement du bras permet le passage d'une vidéo à l'autre, etc. Le périphérique Kinect capte les mouvements du corps. Deux capteurs sont suspendus au plafond au-dessus du tapis. Alors que le terme de « borne interactive » dans un musée implique un·e visiteu·r·se unique (Hindmarsh et al., 2005), CC est prévu pour un usage collectif et simultané. À l'instar de ce que montre Bart Simon (2009) à propos de la console Wii³²² en tant que moyen de réunir la famille dans une expérience partagée, autour d'un même écran, dans l'exposition étudiée, l'objectif semble également résider dans la transformation d'une fonction individuelle (la sélection de contenus) en une activité collective.

À l'écran, une animation présente les gestes nécessaires à l'interaction, mais disparaît dès qu'un·e visiteu·r·se pénètre l'espace délimité. Elle ne réapparaît qu'au bout d'un temps d'inactivité relativement long. Le cartel de CC fait référence à la visée informationnelle de l'installation, soit présenter la diversité des pratiques amateurs, et n'indique en rien la manière de s'en servir.

³²⁰ Création de logiciels qui permettent de modifier un jeu déjà existant, en créant de nouveaux personnages, en modifiant les décors, etc.

³²¹ Pratique de création de films à partir des moteurs des jeux vidéo et des contenus des jeux.

³²² Pour utiliser la console Wii, l'utilisateur tient dans sa main un périphérique qui ressemble à une télécommande de 15 centimètres (la « Wiimote »). Les mouvements et la position du corps sont définis à l'aide d'un accéléromètre 3 axes et d'une caméra infrarouge situés dans la télécommande, et d'un émetteur infrarouge placé au niveau de l'écran de télévision. Kinect capte le corps entier via une caméra classique, alors qu'un émetteur et une caméra infrarouge perçoivent la profondeur de l'espace et améliorent l'analyse pour modéliser un·e joueu·r·se sous la forme d'un squelette doté de vingt articulations.



Illustration 29: La projection de l'installation Communautés Créatives

Contrairement aux autres dispositifs de l'exposition, encadrés par un mobilier coloré que l'on peut toucher et autour duquel on peut tourner, le grand écran de toile de CC est placé contre le mur qui délimite une extrémité de l'exposition. Au sol, seul l'épais tapis noir entouré de baguettes métalliques circonscrit l'espace d'interaction. Lorsque qu'un·e visiteur·se marche sur celui-ci, son corps est capté par l'interface Kinect et supplée l'absence d'interface matérielle. L'extrait de compte rendu d'observation suivant revient sur l'usage typique de l'installation par les publics :

Un dimanche midi du mois de mars 2014, l'exposition est peu fréquentée et accueille moins d'une centaine de visiteur·se·s. Alors que l'espace de CC est vide, deux femmes, Mathilde et Lucie, marchent vers l'installation, face à l'écran. Lorsqu'elles pénètrent l'espace délimité par le tapis, Mathilde modifie sa démarche et fait de grands pas, lents et exagérés. À chaque pas, elle marque un temps d'arrêt et campe sa position comme pour peser de tout son poids sur le sol. Elle s'immobilise et fléchit les genoux à plusieurs reprises, tentant à nouveau de peser sur le tapis. Une vidéo se déclenche, elle s'écrie : « Attends, j'ai marché dessus et ça fait quelque chose ». Lucie se déplace latéralement, sur la partie droite du tapis. Elle s'immobilise. Une vidéo se lance. Elle bouge le bras droit à plusieurs reprises devant elle, la vidéo à l'écran change. Elle s'approche de Mathilde : « En fait il faut s'arrêter ». Elle s'immobilise pour regarder une nouvelle vidéo, proche de son amie. Elle effectue quelques mouvements : balayage du bras, agitation de la main comme

pour saluer quelqu'un... La vidéo à l'écran finit par changer. Elles ne la regardent que quelques secondes puis quittent l'espace et continuent leur visite. L'interaction n'a duré qu'une poignée de minutes.

Interrogées à la sortie de l'exposition, ces deux visiteuses déclarent :

Lucie : Je me suis plus intéressée à la technologie elle-même, donc le tapis, est-ce que c'était sur la pression, les capteurs en haut, un mélange des deux...

Mathilde : C'était la pression, je pense...

Lucie : Ouais, mais il y avait des capteurs en haut aussi, donc je pense qu'il y avait un peu de ça.

La marche suscite chez les publics une interrogation sur la présence de capteurs au sol qui seraient actionnés par le poids du visiteur. Les gestes des bras de Lucie lui permettent de noter la présence de capteurs de mouvements, qu'elle localise « *en haut* ». Cette activité mobilise le corps pour tester des hypothèses quant aux modalités d'interaction avec l'installation. Le contact direct avec un artefact (joystick, boutons, volant) est remplacé par une interaction gestuelle, sans contact. En effet, si la plupart des installations de l'exposition convoquent l'usage de périphériques tangibles, tels qu'un joystick ou des boutons qui fournissent un cadre de référence défini pour l'action, invitant à exécuter des gestes précis, contraints par la matérialité des périphériques mentionnés, l'utilisation de Kinect est nettement moins guidée et ne propose pas de cadre d'usage de référence. Il s'agit d'apprivoiser une forme d'interaction où le corps entier et l'espace jouent un rôle central. De plus, le périphérique Kinect est suspendu au plafond. Dissimulé, il est difficile pour le visiteur de se référer à l'usage de Kinect dans un salon familial (situation où le capteur est bien visible, à côté de l'écran de télévision). L'une des visiteuses citées note la présence de « capteurs en haut », mais ne les identifie pas à Kinect, malgré un usage précédent de ce périphérique avec la console Xbox 360, qu'elle mentionne plus tard dans l'entretien.

Le tapis, mat et épais, contraste avec le sol dur et brillant de l'exposition. Au centre du tapis, il n'y a aucun objet ni mobilier. Un visiteur interrogé après sa visite déclare : « *Je pensais que c'était de la danse qu'il fallait faire*³²³ », soulignant ainsi le caractère scénique de l'espace. L'absence d'interface matérielle fait de CC un espace dans lequel le corps de l'utilisateur est l'élément tangible et le référent principal, bien que ce rôle ne soit pas parfaitement compris par les publics.

³²³ Discussion informelle *in situ*, 15.12.2013, accompagnateur d'une visite scolaire.



Illustration 30: Une visiteuse observant une amie utiliser l'installation avant de mimer ses gestes.



Illustration 31: Une visiteuse à l'extérieur de l'espace d'interaction, observant une autre visiteuse en train d'interagir avec CC.

2. Agir et se montrer en train d'agir

Étudiant les publicités pour la Wii, Bart Simon (2009) note que la promotion commerciale du jeu vidéo ne réside plus dans la promesse d'une expérience dans un monde virtuel, mais d'une expérience corporelle dans son salon. L'intérêt réside dans ce qu'un-e joueu-r-se peut faire avec son corps et dans ce que cela lui fait ressentir. Périphérique de jeu, le corps devient aussi objet de spectacle pour l'entourage. C'est le déploiement d'un « excès gestuel » lors de l'action – on surjoue l'acte que l'on mime – qui est l'objet des regards. L'observation suivante illustre que par l'emploi de Kinect, l'installation CC semble transposer cette caractéristique du contexte domestique d'origine au contexte de l'exposition muséale :

Un mercredi matin en mars 2014, l'exposition est moyennement fréquentée et la circulation est très aisée. Une famille de deux adultes et de deux enfants arrive face à CC. L'espace d'interaction est vide. L'homme et les deux enfants s'assignent chacun un espace restreint sur le tapis sans en sortir. L'homme teste différents gestes pour interagir avec l'écran : lancer le bras en avant en pointant le doigt, agiter les bras, balayer l'espace avec le bras ou faire mine d'attraper un objet dans les airs et l'amener vers soi. Les enfants miment les gestes de leur père. Pendant ces expérimentations, la femme se tient le long des réglettes métalliques : immobile, les mains derrière le dos, observant les trois autres. À chacun de ses éclats de rire, tous trois se retournent pour regarder la mère, restée en retrait, qui leur sourit en retour. Au bout d'un moment, les deux parents s'en vont. Les enfants continuent de répéter les gestes observés puis partent au bout de quelques minutes.

Par le regard et le sourire, l'adulte et les enfants impliquent dans leur expérience la femme qui se tient à l'écart. Les gestes qu'ils effectuent sont aussi une action en direction du proche resté en marge. Les corps qui explorent et se montrent en train d'explorer renseignent aussi les autres visiteu-r-se-s sur les actions à accomplir. Il s'agit autant d'un *corps théâtre* que d'un *corps qui s'adapte*, une posture duale des visiteu-r-se-s dont Camille Jutant rend compte à propos du jeu de piste PLUG, qui avait fait du Musée des Arts et Métiers l'espace d'une chasse au trésor³²⁴ (Jutant, 2011). Lorsque l'apprentissage par un-e visiteu-r-se du contrôle d'une telle interface intervient au sein d'une exposition muséale, nous sommes devant une situation de représentation publique où le corps devient de fait un élément clé de la muséographie.

³²⁴ Ce dispositif est traité dans le chapitre 2 de la thèse.

Dans l'extrait du journal de terrain cité précédemment, le parent qui demeure à la marge occupe le rôle d'observateur et de commentateur. Sa posture bien campée sur ses appuis est à l'opposé des gestes nonchalants des trois autres visiteu·r·se·s. Cette posture souligne qu'il faut oser se montrer dans des mouvements agiles pour interagir avec l'installation. Il s'agit d'une utilisation en famille, donc d'un groupe au regard a priori bienveillant. On retrouve un usage et une attitude sociale proches de ceux de la Wii en environnement domestique, qui reposent eux aussi sur une expérience et une intimité partagées au sein de la famille (Simon, 2009). Pour notre part, dans le cas de groupes qui se connaissent déjà et partagent une certaine intimité, nous avons observé des regards complices et des rires. Mais dans d'autres cas dépourvus de cette familiarité, les regards sont gênés et fuyants. Chacun juge l'action de l'autre discrètement, notamment pour comprendre ce qu'il faut faire et l'imiter sans qu'il le remarque. L'extrait suivant de notes d'observations, où nous retrouvons Sébastien et Aina, présentés dans le chapitre précédent, nous permet de nous pencher sur une interaction qui réunit proches et inconnus. Celle-ci est intéressante pour comprendre comment l'usage de l'installation entre en relation avec cette mise en scène du corps et les regards qu'elle produit :

Lors d'un dimanche après-midi du mois de mars 2014, la fréquentation de l'exposition est assez importante. CC n'est pas utilisé. Un couple, Sébastien et Aina, entre dans l'espace délimité par le tapis. Ils restent côte à côte et s'immobilisent. Deux vidéos se lancent, bord à bord, comme les corps des deux visiteu·r·se·s. Aina reste immobile et observe la vidéo. Sébastien, à sa droite, effectue quelques mouvements du bras droit, sans incidence sur la vidéo. Aina se déplace latéralement, mais elle est vite en décalage par rapport à la vidéo qu'elle regarde, qui reste statique. Elle la pointe du doigt, tout en se déplaçant latéralement sur la gauche, mais la vidéo ne la suit pas. Elle revient à sa position initiale. Sébastien lui indique de se déplacer sur la gauche, face à un autre mot-clé, qui déclenche une nouvelle vidéo. Il se place alors derrière elle, les mains sur ses épaules, le menton sur sa tête. Ils restent immobiles pour regarder ensemble la même vidéo. Les capteurs peinent à distinguer les corps et la vidéo se fige. Pendant ces actions, d'autres visiteu·r·se·s s'approchent. Certain.e.s font le tour de l'espace, puis s'en vont. D'autres se postent à la frontière de cet espace et observent. Constatant les problèmes de lecture de la vidéo, Sébastien recule et sort de l'espace délimité par le tapis. La vidéo se lance. Le couple l'observe ensemble, séparé de quelques mètres. Trois vidéos, sur le thème de la parodie, se succèdent. Sébastien et Aina les regardent, immobiles. Lorsque la première vidéo se lance à nouveau, signifiant que toutes les vidéos du même thème ont été consultées, Aina quitte l'espace.

La description des deux amies et celle de la famille rendent compte de gestes exagérés en l'absence d'observateur³²⁵. Le couple est observé par des visiteu·r·se·s dès le début de son interaction et chacun effectue des mouvements lents et mesurés. Leur position dans l'espace leur permet de négocier une consultation pour deux. Dans cet espace rendu intime, aucune place pour les autres corps ne semble envisageable : les démarcations matérielles et l'intimité des corps produisent un espace que les autres visiteu·r·se·s n'osent pas franchir. Ils se contentent d'observer en retrait. Alors que les publics familiers occupent un espace restreint où les corps se bousculent, l'occupation de l'espace est bien différente pour les inconnus.

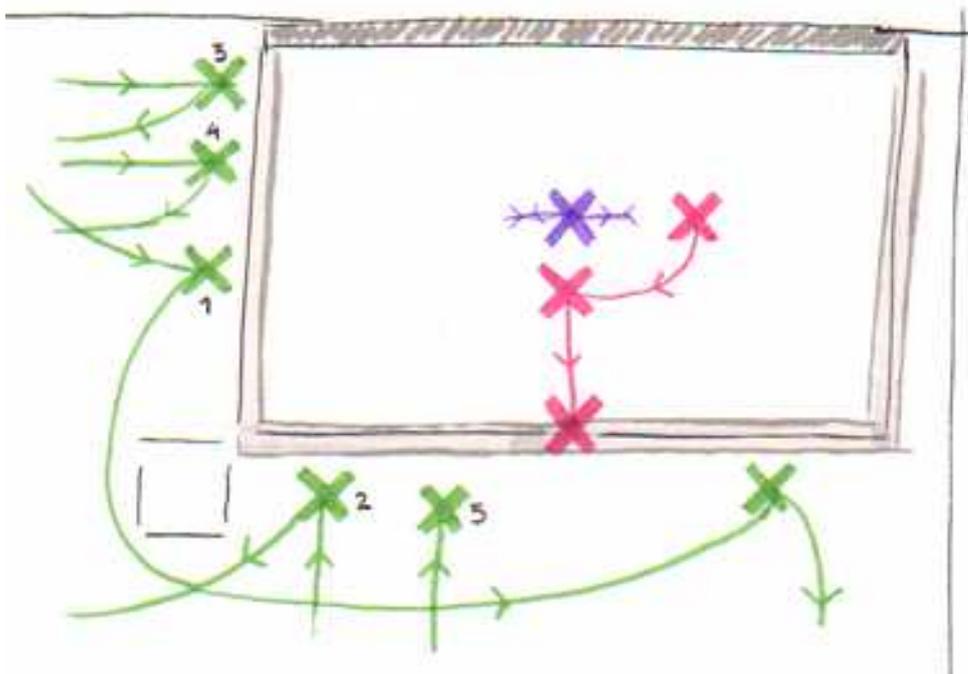


Illustration 32: les déplacements et les points d'observation des visiteu·r·se·s lorsque le couple est dans l'espace délimité par le tapis. Le couple est représenté par les croix violettes (Aïna) et rouge (Sébastien).

³²⁵ En tant qu'enquêtrice nous tentons d'adopter la posture d'une *observatrice réflexive* (Jauréguiberry et Proulx, 2011) non remarquée, placée en retrait, à proximité d'un autre élément muséographique situé à plusieurs mètres.

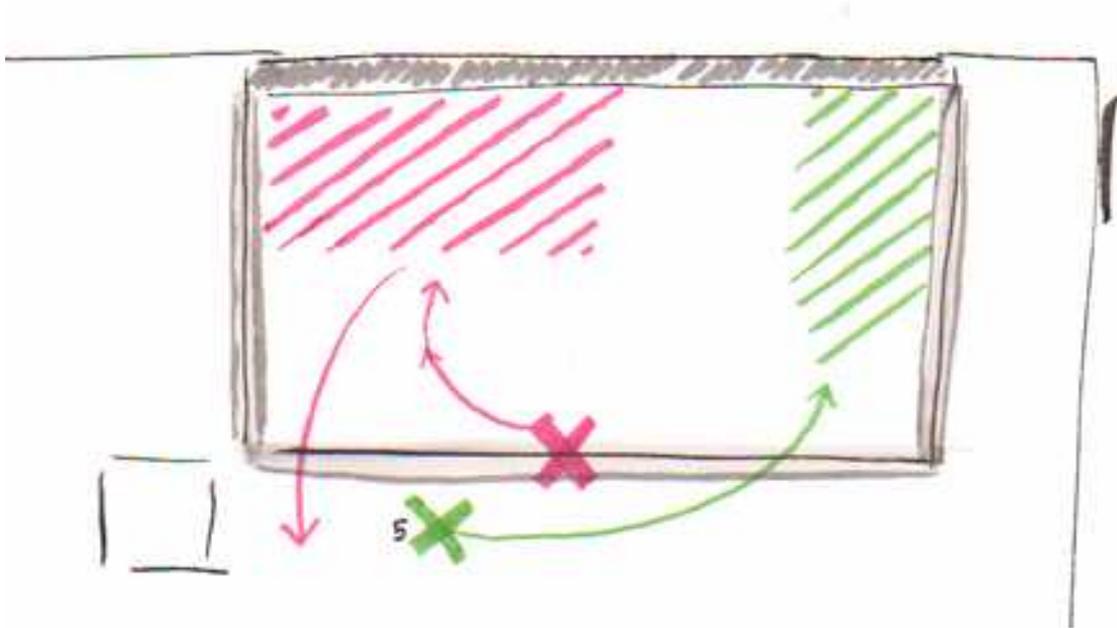


Illustration 33: les zones occupées par les déplacements de Sébastien et du nouveau visiteur, une fois qu'Aina quitte définitivement l'espace et que Sébastien reprend son exploration.

L'extrait suivant rend compte de la suite des observations de la scène que nous venons de décrire, ici, un homme, seul, pénètre l'espace d'interaction :

Un des visiteu-r-se-s qui observaient la scène précédente entre dans l'espace et occupe la partie droite de l'écran. Il longe les délimitations du tapis et n'utilise que son bras droit pour des gestes discrets. Il lève le bras, fait un mouvement de balayage, il lance son bras de manière plus énergique. La vidéo qu'il consulte est elle-même à la limite de l'écran, et les actions qu'il réalise sont hors champ : son bras dépasse de l'espace délimité par le tapis.

Les déplacements observés rappellent les travaux de Vom Lehn sur la surveillance mutuelle des visiteu-r-se-s : le déplacement de l'un crée une opportunité pour l'autre de se déplacer pour occuper l'espace libéré. L'auteur constate que « les visiteurs sont conscients de façon périphérique du comportement des autres, et utilisent cette perception pour coordonner leurs propres actions. Ils ne demandent pas explicitement aux autres s'ils sont sur le point de se déplacer, mais perçoivent quand ils peuvent commencer à bouger et à ce moment-là, s'exécutent³²⁶ ». Mais au-delà des déplacements opérés, l'action du nouveau protagoniste se distingue des autres parce qu'elle n'est pas soutenue par un regard familier. Les visiteu-r-se-s qui ne se connaissent pas veillent à cliver l'espace en autant de parties qu'il y a de corps en présence. Les gestes de chacun sont si mesurés qu'ils sont parfois

³²⁶ Dirk Vom Lehn *et. al.*, « La découverte interactive des objets de musée : une approche ethnographique » *Alliage*, n°50-51, 2000, p.165-177, p. 175.

imperceptibles pour les capteurs. Dans cette seconde description, ce n'est qu'une fois le premier homme parti que le visiteur resté dans l'espace d'interaction se permet d'investir l'autre partie du tapis. Les manières d'investir l'espace et les actions qui s'y déroulent dépendent donc des relations entre les différents visiteu-r-se-s en présence. L'espace de CC et ses démarcations produisent deux types de rôles au cours de la visite : des visiteu-r-se-s qui se montrent en train d'agir et des publics d'observateurs. Les usages dépendent en partie de la nature de ces publics en présence, qui participent à la gêne ou au plaisir de l'expérimentation. Nous pouvons désormais nous interroger sur la signification que les visiteu-r-se-s observés donnent à ces usages, dans ce contexte précis.

3. Mettre en doute sa capacité à « bien » visiter

Interrogés à la sortie de l'exposition sur leur visite et les dispositifs expérimentés, c'est généralement d'un sentiment d'échec que parlent les visiteu-r-se-s, exprimant leur incompréhension. S'ils n'ont pas compris le sens ou l'intérêt d'un élément de l'exposition, ils estiment en être responsables : ils n'ont pas fait « comme il fallait ». Alors qu'ils sont interrogés sur leur usage de cc, les membres du couple évoqué ci-dessus mettent en relation un sentiment de doute avec une éventuelle faute de leur part :

Sébastien : Euh... ça, en fait, on a eu un peu de mal à comprendre le concept au début. Parce qu'il fallait arriver, fallait se mettre devant... Et on peut bouger les bras pour que les images changent... Et euh... En fait quand on... Il y avait des images où c'était flou, on savait pas pourquoi c'était flou, s'il fallait bien se centrer pour que ça soit... que ça soit net...

Aina : – C'est peut-être de notre faute, ou pas...

Lorsqu'une difficulté technique survient, c'est sa propre compétence à bien visiter (regarder, se positionner, interagir) que le visiteur met en question. Lors de l'entretien avec les deux amies précédemment citées, elles s'expriment sur CC :

Lucie : Ah bah, dans l'exposition alors là je ne sais pas.

Mathilde : Oui c'est vrai que dans l'exposition, l'intérêt...

L : C'est une démonstration de la technologie, je ne sais pas... Non dans l'exposition on s'est demandé

M : Ouais l'intérêt... En plus on s'est vraiment posé la question ! (rires) On s'est dit « mais l'intérêt du truc ? »... Bon, ça nous a un peu échappé...

L : On ne sait pas !

M : Surtout qu'il y avait pas de son, c'est ça que j'ai pas compris...

L : Oui c'est ça en fait, peut être que si y avait eu le son...

M : Alors peut-être qu'il y a eu un bug... Je sais pas... Ouais, c'est ça que j'ai pas compris moi non plus.

L : Le problème c'est qu'on peut déclencher plusieurs vidéos en même temps donc ça serait... le bordel...

M : Ouais ça on s'est vraiment demandé à quoi ça servait...

L : On veut bien une explication ! (rires)

À trois reprises, les deux femmes marquent leur incompréhension, avant d'évoquer un possible dysfonctionnement de l'installation. Les phrases « *je ne sais pas* » et « *j'ai pas compris* » nuancent à nouveau cette éventualité dès qu'elle est énoncée. Cet effet de jugement est à mettre en relation avec le cadre de l'enquête par entretien, mais également avec la pratique de visite de l'exposition. Comme l'indique Roger Silverstone, les visiteu·r·se·s sont « conscients de leur propre performance en tant que public de musée. Ils perçoivent alors l'existence d'une autre audience plus générale qui les juge selon leur capacité à effectuer correctement la visite, à la faire de manière authentique³²⁷ ». Lors des entretiens, les visiteu·r·se·s convoquent cette audience : « *Le problème c'est qu'on peut déclencher plusieurs vidéos en même temps donc ça serait... le bordel...* ». L'hypothèse du dysfonctionnement est vite abandonnée et l'absence de son est mise en regard des contraintes de conception. Aussi, lorsque le couple est interrogé, Sébastien conclut : « *J'aurais presque préféré des bornes* », en guise de recommandation pour l'institution. Outre l'environnement matériel de cc, c'est la visite de l'exposition et l'institution dans laquelle elle prend place qui contribuent à produire le sens de l'installation et des actions qui s'y déroulent.

L'exposition est « un espace partagé entre les visiteurs et les professionnels qui y ont installé les expositions³²⁸ ». Si CC produit des regards de visiteu·r·se·s, l'exposition est porteuse des regards des salarié·e·s de l'institution muséale. Les textes et les divers éléments graphiques évoquent la figure de muséographes qui, malgré leur absence, sont présents à l'esprit du public pendant le parcours (pensons aussi au visiteur croyant devoir réaliser une danse). Outre les visiteu·r·se·s, la manipulation des objets se déroule face à une deuxième audience, cette fois institutionnelle.

Pour les publics, comprendre le fonctionnement d'une installation, c'est aussi saisir ce qu'on attend d'eux. Ainsi, nous avons observé que, après une interaction avec CC, certains visiteu·r·se·s lisent attentivement le cartel, puis parcourent l'espace à la recherche

³²⁷ Roger Silverstone, *op.cit.*, p.185

³²⁸ Joëlle Le Marec, *op.cit.*, p.9.

d'informations. L'enquêtrice est parfois interrogée par les visiteu·r·se·s sur le fonctionnement et le sens du dispositif, alors que nous étions identifiée par un badge de la Cité des sciences et munie d'un matériel d'enquête qui signalait la posture d'observatrice³²⁹. Lors des entretiens, les visiteu·r·se·s demandaient par ailleurs des explications sur l'exposition. Joëlle Le Marec montre aussi, dans son travail sur les publics de la Cité des sciences, que les visiteu·r·se·s cherchent à comprendre ce dans quoi ils s'engagent, s'efforçant d'énoncer ce qu'ils jugent pertinent au regard du rôle qu'ils pensent tenir en tant que visiteu·r·se·s (Le Marec, 1996, 2007). Dans le cadre de notre enquête, les visiteu·r·se·s demandent des explications, insistent (« *on s'est vraiment posé la question* »), hésitent et indiquent : « *je ne sais pas si c'est le bon mot* »... Le cadre de l'exposition et l'enquête contribuent à produire le discours sur le sens de CC et son usage. Il est alors important de nuancer le sentiment d'échec évoqué par les publics, par l'effet de jugement que l'enquête peut renforcer. Les visiteu·r·se·s s'expriment sur ce qu'ils pensent être leur rôle en tant que public de cette exposition. Cette représentation de la relation entre public et institution, dans une exposition sur le jeu vidéo, peut nous renseigner sur la signification que les visiteu·r·se·s donnent à leurs actions.

4. Jouer, essayer, regarder : qualifier sa pratique de visiteu·r·se

La grande majorité des visiteu·r·se·s interrogés n'avait jamais vu d'exposition sur le jeu vidéo. *Jeu Vidéo l'Expo* représente pour eux un nouvel objet qu'il faut appréhender. Alors qu'ils énoncent les motivations de leur visite, ils peinent à exprimer des attentes précises sur ce qu'ils pensaient voir ou faire dans l'exposition. Néanmoins, lorsqu'ils sont interrogés sur ce qu'ils ont effectivement vu et fait, ces visiteu·r·se·s définissent, tantôt en creux, tantôt de manière explicite, le rôle qu'ils estiment tenir au cours de la visite. Ce discours peut éclairer la signification que donnent d'autres visiteu·r·se·s à leur usage de CC. Alors qu'elles sont interrogées au sujet de CC après la visite, les deux jeunes femmes mentionnées plus haut évoquent l'intérêt de l'installation dans l'exposition :

Mathilde : D'un point de vue de la technologie mise en œuvre c'est intéressant, mais alors j'ai pas compris l'intérêt [...] On s'amuse plus à marcher sur le tapis qu'à regarder les vidéos en fait...

Lucie : Ah si moi au niveau du concept j'ai bien aimé ça, j'ai trouvé ça marrant [...]

Mathilde : Moi je suis plutôt en train de me dire « oh, mais comment ça marche ? »

³²⁹ Il est précisé que l'enquête est menée pour une thèse de doctorat et que l'enquêtrice n'a pas pris part à la conception de l'exposition.

L'intérêt de CC leur semble peu clair, mais son mode d'interaction est jugé « amusant » (pour l'une d'elles la source de cet amusement est dans le fait de marcher sur le tapis et se demander « comment ça marche »). C'est la technologie et l'exploration de son fonctionnement, par essai et erreur, qui suscitent curiosité et amusement (« pour être honnête, on a surtout joué ! [...] c'est quand même super ludique comme expo... »). Pour décrire les dispositifs rencontrés dans l'exposition, c'est le terme d'« activités » qu'elles emploient toutes deux, puis celui de « jeu » (en agitant les mains) : « c'est vraiment fait pour jouer, là tu rentres là-dedans, t'es "aaah" ! ». C'est ce que montre aussi le suivant extrait d'entretien :

Mathilde : La plupart des jeux durent pas trop longtemps, en fait on regarde 2, 3 minutes ce que les gens font [...] on a pu jouer là, quand y a les jeux à quatre, c'est plutôt marrant.

Lucie : oui y avait des jeux à plusieurs, on a joué avec d'autres gens, sur des grands tableaux, c'était à plusieurs, y a d'autres gens qui sont venus jouer... C'est assez marrant de jouer avec d'autres gens qu'on connaît pas.

Alors qu'elles sont interrogées sur les motivations de leur visite, elles soulignent l'aspect « ludique tout entier » de la CSI : elles y trouvent toujours « des choses à faire ». Pour *Jeu Vidéo l'Expo*, l'une d'elles ajoute : « C'est le jeu vidéo, donc le but c'est de jouer [...] Je comptais bien qu'il y ait pas mal d'activités ». C'est une visite active et ludique, où la participation du public est essentielle, qui est décrite. Mais on retrouve des postures bien différentes chez d'autres visiteurs. Lorsque le couple est interrogé après leur visite, Sébastien s'attache à décrire son expérience de CC :

À un moment j'ai essayé de regarder et euh... je sais plus ce que c'était... et j'ai essayé d'en regarder un des deux [...] les vidéos étaient en elles-mêmes intéressantes, mais par contre... pas facile à y accéder donc euh... moi j'aurais... si... parce que là j'ai juste essayé, on a regardé les parodies parce que c'était rigolo, j'ai essayé de regarder autre chose ça a pas marché, après je suis parti, mais j'aurais voulu tout voir, même si... je pense que je connaissais la plupart des choses qu'étaient dedans, mais ça m'aurait intéressé de voir comment c'était traité, mais j'ai abandonné parce que ça marchait pas très bien.

Si les deux femmes qualifiaient ailleurs de « marrantes » l'installation et ses modalités d'interaction, ici c'est son contenu qui est jugé « rigolo ». L'usage de l'installation est décrit à quatre reprises par le verbe « essayer » : l'activité énoncée est donc un tâtonnement pour « accéder » aux contenus, l'enquête exprimant une série de tentatives pour consulter des

informations. En revanche, lorsqu'il est interrogé sur son activité dans l'exposition, nous avons déjà souligné que Sébastien met en exergue un rôle d'observateur, voire de spectateur :

Je suis déjà joueur à la base, ça m'intéressait de voir comment c'était fait, mais d'y jouer pas forcément [...] c'était intéressant de regarder... 'fin j'aimais... j'étais plutôt curieux de voir comment réagissaient les gens, en fait devant les jeux parce qu'une partie des jeux je les connaissais... Donc c'était pas forcément... j'avais pas forcément envie de tous les tester, mais de voir en fait comment tournait l'exposition.

Le discours de cet amateur de jeux vidéo illustre une articulation particulière entre l'identité de joueur et la visite d'une exposition sur le sujet. Il désire « *voir comment c'était fait* » et « *comment tournait l'exposition* » : soulignant ses connaissances préalables il privilégie l'action de « *regarder* » et de « *voir comment réagissaient les gens [...] devant les jeux* » plutôt que d'expérimenter lui-même les différents éléments de l'exposition. En ce qui concerne l'usage de CC, il en parle dans les mêmes termes : « *ça m'aurait intéressé de voir comment c'était traité* ». Au cours de l'entretien, l'homme convoque la figure de l'expert qui, grâce à sa connaissance du jeu vidéo, évalue les contenus de l'exposition. Par ailleurs, Sébastien met en valeur des objectifs pédagogiques au cours de la visite, puisqu'il souhaite que sa compagne s'instruise sur son loisir grâce à l'exposition. En revanche, les deux femmes, qui s'attendaient à occuper un rôle actif basé sur la participation, emploient à de nombreuses reprises le verbe « *jouer* » pour définir leurs activités. Elles « *s'amusent* » notamment à comprendre comment CC fonctionne. Ces deux attitudes se retrouvent à parts relativement égales dans la majorité des entretiens effectués. Le rôle actif et participatif est énoncé par des groupes dont la motivation de visite est l'envie de « *faire une activité ensemble* ». Aussi, la plupart des observateurs se définissent comme des joueurs soucieux de l'image de leur pratique. Mais une attitude similaire est exprimée par des parents, accompagnateurs d'enfants joueurs, qui évaluent l'exposition au regard de leurs attentes en matière d'éducation. Ils évoquent la Cité des sciences comme un partenaire de l'éducation de leurs enfants : ils viennent chercher des éléments de compréhension pour aborder le jeu vidéo (*chapitre 7*). Plus globalement, en définissant leur pratique de visite, les visiteur-se-s définissent le contexte de leurs actions. La signification qu'ils donnent à leur activité avec CC, et plus généralement aux activités dans l'exposition, est liée au rôle qu'ils estiment être le leur dans une exposition sur le jeu vidéo.

Conclusion du Chapitre 9

Les pratiques corporelles des visiteu·r·se·s, qui suppléent l'absence d'interface matérielle dans l'installation *Communautés Créatives*, permettent de construire le sens et l'usage de l'installation, en s'ajustant celle-ci. La prise en compte des corps, de leurs manifestations et mises en scène, s'avère ici indispensable pour comprendre l'action des visiteu·r·se·s. Les autres éléments matériels qui composent CC – les marquages au sol, l'écran ou les capteurs infrarouges suspendus au plafond – contribuent à produire différents regards. Ils mettent en visibilité les corps de visiteu·r·se·s, dans un espace où se distinguent ceux qui se montrent en train d'agir et ceux qui adoptent un rôle d'observateur. Le cadre de l'exposition, espace partagé entre des groupes familiers et inconnus, infléchit aussi les actions des visiteu·r·se·s. Il impose un regard institutionnel au public, qui tente de retracer les intentions des muséographes pour faire sens de leur activité. Les visiteu·r·se·s expriment également ce qu'ils pensent être leur rôle de visiteur. Ce rôle imaginé s'articule à la signification qu'ils donnent à leurs interactions avec les éléments de l'exposition. Pour les visiteu·r·se·s en attente d'une activité participative pour le plaisir d'« être ensemble », dans un lieu qu'ils estiment ludique, il s'agit de jouer et de s'amuser, alors que d'autres soulignent leur identité de joueur dans une visite permettant l'évaluation de contenus relatifs à leur propre pratique.

Le recours à Kinect est également intéressant dans le cadre d'une interrogation sur la matérialité. Les périphériques de jeu mobilisant le corps entier créent une relation, incorporée et située, entre le joueur et l'écran (Simon, 2009). De plus, comme le souligne Bart Simon à propos de la Wii, nous sommes devant des « machine[s] à produire de la sociabilité ». La mise en visibilité des corps, à travers des gestes exagérés qu'une audience regarde et commente, souvent en riant, et la situation de représentation que cela produit, caractérisent autant le contexte privé du salon que celui de l'exposition. En permettant une action collective, CC répond à l'envie d'« être ensemble » des visiteu·r·se·s. Mais le contexte muséal met en présence des publics d'inconnus. Ce cadre particulier souligne d'autant plus l'importance des liens entre les visiteu·r·se·s pour cette pratique corporelle. Cette situation de représentation publique peut en effet susciter la gêne, et les démarcations matérielles de CC tracent des frontières entre les visiteu·r·se·s qui osent et ceux qui n'osent pas se montrer en train d'agir.

Conclusion de la troisième partie

Le « *mode joueur* » des publics et les tentatives de recadrage de leurs activités par les concepteurs

Jeu Vidéo l'Expo voit le jour grâce à diverses sources de financements, qui incluent des acteurs politiques et institutionnels. Dans sa réalisation, elle suppose la coopération d'employé-e-s de la Cité des Sciences qui revendiquent des domaines d'expertise variés, mais aussi d'expert.e.s, d'acteurs associatifs ou industriels, et de prestataires extérieurs à l'institution. Une fois présentée aux publics, elle constitue « un espace partagé entre les visiteurs et les professionnels qui y ont installé les expositions³³⁰ ». Dans l'exposition, visiteu-r-se-s et concepteurs se rencontrent rarement. La présence des muséographes ou des concepteurs multimédia dans les espaces est avant tout symbolique, tout comme celle des publics au moment de la conception, peu convoqués de manière directe. Ces représentations façonnent néanmoins la matérialité de l'exposition. De sa conception dès l'année 2012 jusqu'à sa fermeture en août 2014, les installations interactives qui la composent sont le support de nombreux échanges et pratiques, entre les professionnel-le-s de la Cité des Sciences qui les imaginent, les prestataires qui les réalisent ou encore les experts qui contribuent à l'élaboration des contenus qui les accompagnent. Une fois présentées au public, ces installations sont observées, manipulées ou encore ignorées par les visiteu-r-se-s de l'exposition. Ceux-ci les utilisent ou non, et en produisent des significations, qui varient selon leurs modalités de visite, les sociabilités qu'ils et elles entretiennent avec les proches qui les accompagnent, les usages préalables qu'ils possèdent ou non de ces objets, ou encore la nature des publics en présence. Par la représentation des usager-e-s au cours de la conception, tout comme par la présence symbolique des muséographes, commissaires scientifiques et concepteurs multimédia dans l'exposition, ces différents mondes participent collectivement à la construction des usages et des significations de l'exposition et de ses installations, et non les uns après les autres, de manière linéaire.

³³⁰ J. Le Marec, « Du visiteur interrogé », *La lettre de l'OCIM* n°46, (Le Marec, 1996), p.9.

Cette dernière section propose un retour du côté des concepteurs pour interroger leur réception des appropriations que nous avons observées chez les publics.

En effet, en octobre 2013, dès les premiers jours de l'ouverture de *Jeu Vidéo l'Expo*, nombreux sont les membres de l'équipe à déambuler de manière individuelle ou collective dans l'exposition pour observer ce que font les publics des installations qu'ils ont conçues. Un concepteur multimédia explique :

Moi comme d'autres, notre premier truc c'est à l'ouverture, c'est d'aller lécher les dispositifs, et les gens avec. C'est les regarder faire pendant des heures. J'ai passé toute la période avec Agnès et d'autres, à regarder les gens faire. Et donc ça conforte nos idées, ce qu'on a prévu. Et donc on est contents. Et ça va parfois au-delà. On a beaucoup de déceptions.

Les concepteurs multimédia et les muséographes constatent les usages possibles des installations qu'ils ont conçues. Pour cela ils se promènent dans l'exposition, cachant parfois leur badge qui les identifie comme des employé·e·s de la Cité des Sciences, et observent le public. Ils demeurent à bonne distance des groupes de visiteu·r·se·s et n'échangent pas de paroles avec eux. Comme Mehdi l'indique, un jugement est émis sur les comportements du public, qui « conforte[nt] » ou provoquent des « déceptions ». Les usages constatés sont en effet appréciés au regard des usages que les concepteurs et les muséographes cherchaient à privilégier.

L'une des « déceptions » majeures de l'exposition, exprimée à de très nombreuses reprises par Mehdi, et relayée par d'autres membres de l'équipe³³¹ est que « *le public se met en mode joueur* ». Qu'est-ce que le « *mode joueur* » des publics dans une exposition sur le jeu vidéo, qui propose des activités explicitement ludiques ?

Pour le comprendre, on peut citer un exemple régulièrement mobilisé par ce concepteur et qui concerne les bornes audiovisuelles sur lesquelles sont diffusés les *Portraits de joueurs*. Il s'agit d'une colonne en bois noir, dans laquelle est encastré un petit écran. En dessous de celui-ci, 5 boutons permettent différents choix : audiodescription, traduction en langage des signes, et reprise de la vidéo au début, en trois langues (français, anglais et espagnol). Alors que les bornes diffusent en boucle les contenus audiovisuels et que ceux-ci

³³¹ Une salariée d'Universcience, extérieure à l'équipe de conception, est en charge de la rédaction d'un bilan sur la conception et l'exploitation de l'exposition. Le « *mode joueur* » des publics est consigné comme une problématique qu'il faudra résoudre si un usage futur des installations est envisagé.

présentent de nombreuses vidéos de jeux vidéo, il n'est pas rare de voir des visiteu-r-se-s arriver face à la borne au moment où une séquence de jeu est diffusée, appuyer sur les boutons, pensant être face à une borne d'arcade où les boutons serviraient à contrôler le jeu à l'écran. Le choix de la langue est représenté par le terme « *début* », traduit en trois langues, une modalité que l'on retrouve dans toutes les expositions de la Cité des Sciences. Pour la langue anglaise, c'est donc le terme « *Start* » qui est employé. Or, ce terme est très usité dans le domaine des jeux vidéo. Il est présent sur la totalité des manettes de jeu depuis les années 1980, et c'est souvent ce terme qui apparaît sur les écrans de jeu au moment de débiter la partie. Au cours de l'exposition, cela fait que de nombreux visiteu-r-se-s utilisent le bouton « *Start* » des installations interactives, pensant ainsi débiter la partie, mais n'ayant pas conscience d'avoir sélectionné la langue anglaise. Enfin, on le verra, ce sont également les premiers usages de l'installation Communautés Créatives et les détournements dont elle fait l'objet, qui sont qualifiés de « *mode joueur* » des publics.

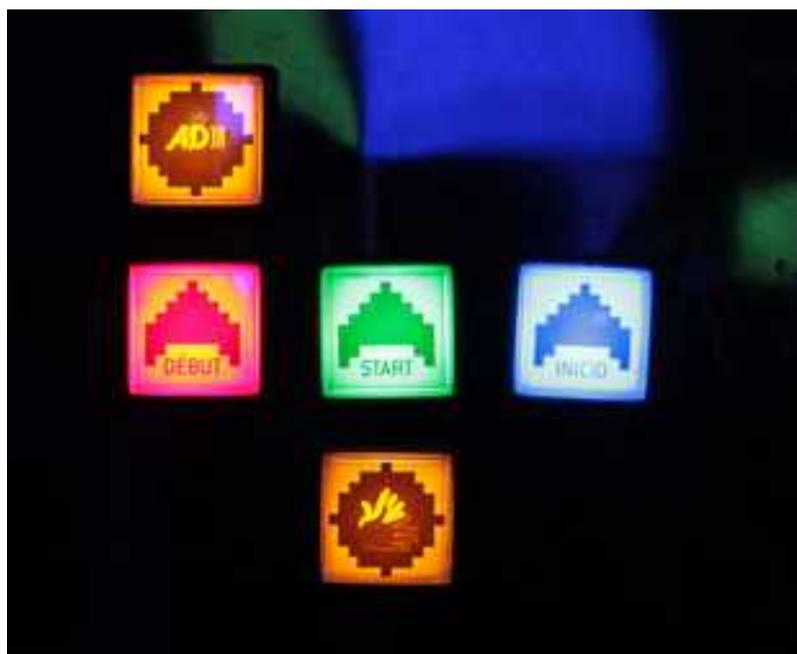


Illustration 34: les boutons des bornes audiovisuelles.

Le « *mode joueur* » correspondrait à ce que les concepteurs identifient comme un détournement, à des fins ludiques, de dispositifs prévus pour la consultation d'informations et de contenus. Par exemple, l'usage du bouton « *Start* » par des publics français sur des bornes de consultation ou encore l'appui répété sur les boutons des bornes audiovisuelles sont perçus, par les concepteurs comme une volonté, de la part des publics, de transformer tous les dispositifs de l'exposition en un jeu. Selon le concepteur interrogé,

les visiteu-r-se-s chercheraient avant tout le moyen de « jouer » avec les dispositifs, et cette attitude qu'il perçoit comme ludique les empêcherait de consulter les contenus informationnels que les dispositifs délivrent.

D'après le concepteur et le personnel reprenant l'expression, c'est la matérialité de l'exposition qui est à mettre en cause. La scénographie et les technologies issues du jeu seraient les responsables de ce « mode joueur » des publics. En proposant une immersion dans l'univers du jeu vidéo et en convoquant des usages préalables, celles-ci provoqueraient une attitude ludique chez les visiteu-r-se-s. En d'autres termes, la présence d'objets techniques et d'éléments graphiques convoquant le domaine du jeu vidéo aurait un effet direct sur le comportement des visiteu-r-se-s et induirait une posture d'usage de « joueur », perçue comme concurrente avec celle de « visiteur » et les objectifs pédagogiques qui y sont associés.

À ce propos, l'installation *Communautés Créatives* traitée au chapitre 9 est particulièrement intéressante. Elle permet de comprendre comment les représentations que les concepteurs ont des usages des publics contribuent à la production des installations interactives, tout au long de l'exposition. Le chapitre 9 traite de *Communautés Créatives* telle que l'installation a pu être expérimentée entre la fin du mois de novembre 2013 et août 2014. Mais lors des premières semaines d'ouverture de *Jeu Vidéo l'Expo*, l'installation comportait un élément supplémentaire, qui a ensuite été supprimé.

En effet, en octobre 2013, lorsque l'exposition ouvre ses portes, les visiteu-r-se-s qui utilisent CC en se plaçant sur le tapis, face à l'écran, peuvent observer le résultat de leurs déplacements à l'écran. Lorsque le corps d'un-e visiteu-r-se est capté, il est matérialisé à l'écran par un petit personnage. Lorsque le corps se déplace latéralement, le personnage à l'écran se déplace aussi. Le rôle de ce petit personnage peut être rapproché de celui d'un curseur lorsque l'on manipule une souris : le curseur qui apparaît sur le moniteur permet de visualiser le déplacement de la main qui manipule la souris et d'assurer la sélection des éléments présents à l'écran. Ici, la position du personnage à l'écran permet aux usager-e-s de sélectionner la thématique à consulter : il suffit de se déplacer à gauche ou à droite, jusqu'à ce que le personnage se trouve juste en dessous d'un mot clé et de s'arrêter, ce qui lance la vidéo correspondante.

CC est prévu pour un usage collectif et simultané. Si deux visiteu-r-se-s se trouvent sur le tapis face à l'écran, alors deux personnages apparaissent à l'écran. Rappelons qu'aucun texte ni consigne n'explique aux publics comment utiliser l'installation.



Illustration 35: le petit personnage à l'écran de Communautés Créatives.

Apercevant deux personnages à l'écran, nombreux sont les publics, enfants comme adultes, qui cherchent à leur « faire faire des choses ». Un enfant s'approche de l'écran, touche le personnage et fait onduler la toile de projection, ce qui provoque des « vagues » à l'image : « *je fais la magie !!* » crie-t-il en interpellant ses amis. « *Viens on va les faire se rencontrer !* » s'écrit une jeune fille à un de ses amis. Durant plusieurs minutes, les deux enfants se coordonnent pour entrer dans l'espace chacun-e depuis une extrémité du tapis, jusqu'à arriver tou-te-s deux au milieu, réunissant ainsi les deux personnages à l'écran. « *Viens me parler !* », « *Tu crois qu'on peut les faire se battre ?* ». Les questionnements sont nombreux quant aux interactions possibles entre les personnages à l'écran. Celles-ci n'étant pas prévues par les concepteurs, la proximité de deux personnages ne provoque pas d'animation particulière. Cela n'empêche pas les publics d'essayer. Des adultes arpentent l'espace délimité par le tapis dans tous les sens, marchant, courant, s'interpellant et définissant ensemble la trajectoire précise de leur prochain essai... Des enfants s'enlacent, se tapent dans la main, se roulent à terre ou se parlent à proximité l'un de l'autre, espérant que cela provoque une action de la part de « *leur* » personnage. L'inaction et le mutisme des personnages semblent constituer une sorte de défi pour les publics : il y a bien une action qui provoquera une réaction chez les personnages, il suffit de la trouver. Ainsi, ils et

elles essayent, encore et encore, sous les regards amusés ou circonspects d'autres visiteu·r·se·s... et des concepteurs.

Dès les premiers jours de l'ouverture de *Jeu Vidéo l'Expo*, Mehdi, le concepteur multimédia qui a suivi la conception de CC et l'a ensuite paramétrée pour l'exposition, constate ces usages. Ces attitudes observées sur CC deviennent, pour une partie de l'équipe, l'exemple typique pour décrire que « *le visiteur se met en mode joueur* ». Une telle attitude d'amusement et de curiosité est pourtant privilégiée sur d'autres installations de l'exposition. Ce n'est pas l'attitude des publics en elle-même qui pose problème à Mehdi, c'est le fait qu'elle se réalise sur une installation qu'il a conçue pour d'autres buts, et dont l'objectif final est de délivrer des contenus informationnels. En d'autres termes, c'est le décalage entre usage prescrit et usage effectif qui crée des tensions.

La « *déception* » ressentie par ce concepteur va mener à la modification de l'installation. Dans un entretien, Mehdi explique la conception de ce qu'il nomme les « *dispositifs innovants* », c'est-à-dire dont l'usage est inédit pour les visiteu·r·se·s de la CSI :

On assure d'abord la fiabilité technique parce que ça c'est voilà... Après l'usage, c'est compliqué de dire que l'on va réussir à 100 % à ce que les gens prennent en main quelque chose qu'ils découvrent immédiatement. Et là, on a des surprises. On fait... On s'arrange souvent, ce qui rend un peu les dispositifs un peu... Qui nous coûtent un peu plus cher parfois, dans beaucoup de dispositifs, c'est ce que moi je préconise, c'est de mettre beaucoup de... Dans le programme, en fichiers externes, plusieurs options de réglage, de paramétrage, qui nous permettent, de changer des choses assez facilement au cas où telle ou telle option fonctionnerait très mal. On a déjà des fondamentaux de fichiers externes que l'on module, que l'on module sur le rythme, sur plein de choses.

Dans ce verbatim, Mehdi nous explique que la modification potentielle des dispositifs, une fois présentés dans l'exposition, est prévue dès leur conception logicielle par des entreprises prestataires. Il est en effet consigné dans le cahier des charges que la conception doit faciliter les ajustements ultérieurs. Une fois l'exposition ouverte au public, le personnage à l'écran est immédiatement identifié comme le responsable du « *mode joueur* » par Mehdi, et la conception du logiciel le rend très facile à supprimer. Quelques semaines après l'ouverture de l'exposition, Mehdi se charge seul de cette modification, sans intervention de l'entreprise conceptrice de l'application logicielle. Les changements sont enregistrés, l'application redémarrée : le petit personnage n'apparaît plus à l'écran, sans autre modification du fonctionnement de l'application. En effet, à l'écran, rien d'autre n'a changé, et les modalités d'interaction demeurent les mêmes. Cette interprétation du

comportement des publics entraîne donc des modifications pour supprimer l'attitude ludique et réduire l'écart entre les usages constatés et les usages prescrits, de façon à privilégier des objectifs pédagogiques.

Du côté des publics, nous n'observons pas d'augmentation significative des usages les plus proches de ceux attendus par les concepteurs. C'est-à-dire que la modification ne semble pas favoriser davantage la consultation des contenus audiovisuels. En revanche, nous observons une très nette baisse des interactions et des actions collectives citées précédemment. Lors de la présence du personnage à l'écran, les contenus audiovisuels de CC n'étaient pas souvent l'objet de consultation, mais l'espace de l'installation était souvent occupé par des groupes de visiteu·r·se·s qui arpentent le tapis, s'arrêtent, reculent, agitent les bras, organisent leurs actions et échanges des commentaires et des rires sur l'effet de leurs mouvements à l'écran. Ces usages n'ont pas totalement disparu, comme l'a montré le chapitre 9, mais nous constatons cependant qu'après la suppression du personnage, les usages de CC sont moins courant, et les appropriations de l'installation, moins variées. Nous n'observons plus de visiteu·r·se·s qui « *fai[t]* de la magie » ou s'organisent pour « *se faire rencontrer* » des éléments perçus à l'écran.

Les concepteurs et les muséographes constatent également l'absence d'usage de l'installation qui caractérise une majeure partie des visiteu·r·se·s. Il est alors intéressant de noter que c'est cette fois la définition même de l'installation qui est modifiée. De « *dispositif de consultation* », elle est requalifiée « *dispositif R&D* ». C'est la notion de « *recherche et développement* » qui permettait alors de justifier l'absence d'usage de la part des publics de l'exposition. En effet, Mehdi attribue cette fois à CC le statut de « *prototype* ». Cela justifierait à la fois la modification de l'installation après l'ouverture de l'exposition, et les usages (ou leur absence) qu'il constate. C'est en effet le caractère inédit de l'installation et des technologies utilisées, dont l'usage ne repose pas sur des habitudes qu'auraient pu acquérir les publics lors de visites préalables, qui serait responsable des usages constatés. Comme on l'a souligné, l'usage de l'installation n'est que très peu accompagné. Les textes qui entourent l'installation se réfèrent aux contenus audiovisuels, et non à l'usage. La consigne « *mode d'emploi* » consiste en une animation graphique de quelques secondes, sans texte ni voix *off*, qui n'est que rarement présente à l'écran et disparaît dès qu'un.e visiteu·r·se·s pose le pied dans l'espace. Pourtant, dans le cas du « *mode joueur* » ou de l'absence d'usage, ce sont les technologies qui sont présentées comme les premières responsables des comportements constatés. La scénographie, l'environnement matériel de l'espace, les boutons et la forme du mobilier, ou encore le

personnage à l'écran de CC : la matérialité et l'aspect visuel des éléments de l'exposition auraient un effet « direct » sur les publics, et c'est donc par leur modification que les concepteurs tentent de réorienter les comportements observés.

Il nous semble d'une part que cette pratique s'appuie sur une représentation des publics comme contrainte. C'est en effet leur capacité à « détruire », détourner et ne pas utiliser les éléments « comme il faut » qui est mise en avant. De ce fait, les modifications apportées à l'installation ne visent pas à accompagner l'usage des visiteu·r·se·s ou leur offrir des éléments supplémentaires pour comprendre « ce que l'on attend d'eux » ou « ce qu'il est possible de faire ». Alimentés par la représentation d'un « *public qui ne lit pas* », ces changements visent plutôt à orienter les comportements, par la modification des objets sur lesquels s'appuie l'usage. D'autre part, cette approche semble reposer aussi sur une représentation particulièrement déterministe des technologies. Il faut cependant rappeler l'organisation particulière de l'exposition, qui attribue la conception technique aux concepteurs multimédia, la rédaction des textes aux muséographes et aux commissaires scientifiques. Ici, les concepteurs centrent leur discours sur les éléments qu'ils sont en mesure de modifier, car leur expertise est reconnue comme légitime dans ce domaine. Néanmoins, l'idée que certaines technologies provoqueraient un « *mode joueur* » fait écho aux craintes mises au jour par Le Marec au sujet des études d'usage dans les musées. Celles-ci émergent en effet avec la crainte, exprimée par les professionnel·le·s, que les outils numériques d'accompagnement de la visite ne détournent les publics des œuvres. C'est-à-dire que la présence même de technologies numériques suffirait à modifier et à « détourner » les comportements des visiteu·r·se·s des objectifs fixés par l'institution.

En utilisant des interfaces gestuelles, les concepteurs mobilisent l'image d'un·e usager·e libre, car libre de ses mouvements. L'absence d'interface matérielle supprimerait les contraintes qui s'exercent sur le corps du public et en réduirait les possibilités d'action. Pourtant, si l'on souhaite utiliser CC selon l'usage prescrit, l'immobilisme complet est nécessaire pour consulter les vidéos, car le moindre mouvement du corps est capté par Kinect, et vient perturber la diffusion des contenus. Par ailleurs, les modifications rapportées indiquent la volonté des concepteurs d'agir sur les comportements des publics. En effet, loin de faire disparaître la régulation des corps et des attitudes, l'usage de technologies comme les interfaces gestuelles, redéploie ces enjeux et crée de nouveaux points de tension.

Le « mode joueur » des publics et les tentatives de recadrage de leurs activités par les concepteurs

Le « mode joueur » des publics et les tentatives de recadrage de leurs activités par les concepteurs

Conclusion générale

Ce travail de thèse s'interroge sur les changements de signification et d'usage que subissent les jeux vidéo en passant tour à tour du salon familial aux espaces de conception muséographique, puis au lieu d'exposition parcouru par les visiteu·r·se·s. Il explore les transformations d'un objet culturel et technique, au travers des différents contextes où il fait l'objet d'une appropriation. Le cas du jeu vidéo nous semblait particulièrement pertinent afin d'étudier la production de sens à partir d'objets muséaux. Nous avons interrogé la production de significations et d'usages dans leur contexte, sans nous limiter à l'environnement de travail ou à un espace d'exposition, en étudiant des pratiques, des sociabilités et des représentations plus générales. Nous avons choisi de ne pas privilégier un point de vue unique et de déplacer notre regard vers le processus d'articulation qui relie ces éléments. Nous avons adopté une approche communicationnelle et socio-technique, en privilégiant une méthode ethnographique, afin d'observer les lieux et activités qui construisent le sens et la matérialité du jeu vidéo comme objet muséal.

Appréhender une situation de médiation

L'approche communicationnelle de l'exposition nous a permis d'interroger la dimension symbolique des activités observées et de rendre compte de la manière dont les individus produisent des significations sur le jeu vidéo comme objet muséal. Dans la lignée des travaux de Sharon Macdonald (1998, 2002, 2006) et Tiziana Beltrame (2012, 2016), nous avons associé à cette recherche une approche socio-technique, dont nous avons cherché à interroger l'apport pour l'étude des expositions et de la production des objets muséaux.

Au terme de cette étude, nous identifions trois apports de cette approche. Le premier est celui des méthodes ethnographiques qu'elle mobilise, en particulier dans les lieux de conception. Elle permet de rendre compte de pratiques routinières, usuelles, souvent

restées dans l'ombre, ainsi que d'observer les lieux généralement « réservés au personnel » dans lesquels la production des objets muséaux prend place. Ouvrir la *boîte noire* de l'exposition permet d'éviter la naturalisation des processus de production à l'œuvre dans les musées.

Le second apport est l'intérêt pour la matérialité. Il permet par exemple d'étudier la manière dont des infrastructures, comme les lieux de travail, participent à l'organisation sociale et à la coopération de l'équipe. Il souligne la complexité des objets techniques que nous étudions et la diversité des éléments qui les composent. Considérant le caractère changeant de la matérialité, nous nous sommes penchée sur les négociations et les pratiques qui mènent à la forme finale des installations interactives de l'exposition. Nous avons pu rendre compte de la manière dont des figures d'usager·e·s et des usages prescrits, représentations d'un public imaginé par l'équipe, intègrent et façonnent la matérialité et le fonctionnement de ces installations. Les dimensions matérielle et corporelle de l'activité permettent de considérer le rôle des corps des visiteu·r·se·s et la manière dont la matérialité de l'exposition organise leur rencontre et leur visibilité, pour comprendre les significations que les individus produisent lors des entretiens en fin de visite.

Enfin, le troisième apport découle des deux premiers : c'est la définition large du processus de médiation que cette approche autorise. L'intérêt pour les interactions entre une diversité d'individus, d'une part, et celui pour les dimensions technique, matérielle et corporelle, d'autre part, nous invite à prendre en considération une grande diversité d'éléments dans la situation de médiation. Outre les acteurs participant à son élaboration, les médiateurs de la visite muséale sont nombreux : les objets techniques modifiés, détournés et assemblés composant les installations interactives ; les objets numériques sortis de la poche pour photographier un proche en train d'agir, jouer à un jeu absent de l'exposition ou vaquer à ses occupations en attendant la fin de la visite ; les individus, qui peuplent l'exposition, proches ou inconnus ; l'environnement matériel de l'exposition ; les éléments conçus pour accompagner les visiteu·r·se·s ; la pénombre, le bruit, les lumières vives ou encore la chaleur qui règne dans l'espace ; la fréquentation, l'attente et les groupes d'observateurs qu'elle participe à former...

Notre thèse souligne l'importance du contexte et la multiplicité des médiations qui contribuent au détournement d'un objet et à l'expérience des visiteu·r·se·s. La situation de médiation est un processus dynamique, qui se construit dans les interactions entre les individus, avec les objets, ainsi que dans les représentations que ces activités mobilisent.

C'est un processus situé, contingent de l'organisation sociale et du contexte sociopolitique dans lesquels il prend place. Tous ces médiateurs façonnent un processus spécifique de construction d'un objet muséal et de son rapport avec ses publics.

D'une part, ce travail pourrait être approfondi par une analyse plus systématique des interfaces et des modalités d'interaction des installations interactives. Nous pourrions poursuivre l'analyse des données récoltées par l'étude d'une installation interactive de l'exposition, qui a supposé une collaboration entre la Cité des Sciences et le studio de conception de jeux vidéo Pastagames. Développant un jeu vidéo au moment de la conception de *Jeu Vidéo l'Expo*, ce studio a fait prendre deux embranchements au logiciel conçu : une version produite pour le commerce et la pratique domestique du jeu vidéo, une autre conçue pour *Jeu Vidéo l'Expo*, en tenant compte de la dimension collective de l'activité de visite ainsi que des contraintes matérielles et temporelles de l'exposition. L'analyse de la coopération entre professionnel·le·s du musée et du domaine des jeux vidéo ainsi que l'étude comparative des deux logiciels produits permettraient d'explorer la manière dont les concepteurs de jeux vidéo mettent en relation les contextes de pratique domestique et muséal pour opérer des choix de conception et créer des modalités d'action distinctes pour ces deux logiciels.

D'autre part, les données récoltées lors des entretiens avec les visiteu·r·se·s à la sortie de l'exposition pourraient être approfondies par une seconde série d'entretiens, cette fois au domicile, afin de saisir plus précisément comment se déploie la pratique domestique du jeu vidéo parmi ces groupes de proches, pour en étudier l'articulation avec la visite. Les entretiens et observations au domicile permettraient aussi une étude plus transversale de la construction des rapports sociaux de genre, en prenant en compte les différents contextes dans lesquels la pratique du jeu vidéo se développe.

Du salon familial à l'exposition. Quels changements de signification ?

Professionnel·le·s des musées, visiteu·r·se·s de l'exposition ou encore journalistes, acteurs des politiques publiques ou de l'industrie ; tous ces acteurs construisent le jeu vidéo et les contextes de son expérience. L'étude de la trajectoire de cet objet permet d'appréhender les conflictualités et négociations qui façonnent et accompagnent son détournement.

La première partie de notre travail de thèse identifie la manière dont l'État et les institutions publiques construisent le statut de bien culturel, de patrimoine, d'objet muséal ou encore d'outil d'aide à la visite octroyé au jeu vidéo. L'objet « jeu vidéo » articule des représentations, des objets techniques et des pratiques. Les institutions qui se l'approprient privilégient certaines dimensions de l'objet, selon le rôle qu'elles souhaitent lui faire endosser. Par ces actions, les institutions publiques se positionnent par rapport à la pratique domestique du jeu vidéo. Cette dernière véhicule de forts enjeux de régulation et des débats quant à ses effets potentiels ou à sa dimension marchande et industrielle. Dans les musées, le jeu vidéo se situe au cœur d'une tension éducative où la dimension improductive du loisir entre en conflit avec les missions pédagogiques des institutions. Représenter et utiliser le jeu vidéo comme objet muséal, c'est aussi promouvoir une représentation du « bon » rapport à la pratique du jeu vidéo, modérée, mobilisant des contenus jugés adéquats et véhiculant des enjeux de découverte et d'apprentissage. Cette première partie s'interroge sur les conditions de reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'objet culturel légitime et montre qu'elle s'opère à la fois en gommant les traces de son contexte initial de production (production logicielle collective dans un domaine industriel et marchand) et d'usage (une activité de loisir effectuée pour le plaisir) et en valorisant des contenus, des identités (les « auteurs ») et des pratiques (de création et de consommation) selon les conventions des mondes de l'art.

La deuxième partie contribue à l'étude du processus de conception des expositions. Elle souligne ce que « fait » l'exposition au jeu vidéo et rend compte de la manière dont un centre de sciences s'approprie le jeu vidéo et en définit les modalités d'expérience selon le contexte matériel et institutionnel de l'exposition (action collective et visible, dans une durée limitée, accompagnée d'objectifs pédagogiques). En construisant les scripts de ces objets muséaux, les activités de conception contribuent à en définir les conditions d'accès et d'expérience, et privilégient des usages similaires aux représentations et pratiques de l'équipe. Si les politiques publiques en faveur du jeu vidéo justifient la pertinence d'une telle exposition, c'est la pratique domestique du jeu vidéo qui nourrit l'activité

professionnelle muséographique. Elle est à la fois un outil de connaissance et un support d'argumentation. En tant qu'expérience personnelle des membres de l'équipe, elle leur permet d'une part de s'approprier directement les contenus de l'exposition et, d'autre part, de revendiquer une expertise et un pouvoir décisionnel en faisant valoir leur pratique du jeu vidéo. En tant que représentation d'une activité effectuée par d'autres, la pratique domestique agit comme une figure repoussoir : la conception de l'exposition vise à s'en éloigner, soit pour en proposer une « *plus-value* », soit pour éviter de faire de l'exposition une « *salle de jeu* ». À celle-ci s'ajoute l'activité imaginée des futurs visiteu·r·se·s de *Jeu Vidéo l'Expo*, dont les muséographes anticipent les attentes et les comportements en convoquant des représentations de la pratique du jeu vidéo et de la visite d'exposition. Loin d'être un objet passif, le jeu vidéo et ses spécificités mettent en doute et façonnent les processus de conception qui œuvrent à sa définition comme objet muséal. Il s'immisce dans la vie de l'équipe et fait surgir le plaisir et le loisir sur le lieu de travail. L'appropriation de ce nouvel objet permet aussi aux membres de l'équipe de positionner leur activité et leur expertise pour les renforcer ou en revendiquer la légitimité, qui peine à être accordée. L'appropriation du jeu vidéo par une institution muséale permet d'en questionner l'organisation sociale.

La troisième partie de ce travail apporte des connaissances sur l'activité de visite muséale. C'est la dimension sociale de cette pratique que nous avons soulignée. L'étude d'une exposition sur le jeu vidéo, pratique culturelle plus ou moins connue des individus avant leur visite, met en valeur la manière dont l'activité de visite et ses significations enrichissent et s'ancrent dans des pratiques et des relations débordant le cadre de l'exposition. Dans l'optique des travaux en sociologie de la culture, nous avons souligné la continuité et la co-construction des pratiques culturelles et des relations amicales, conjugales et familiales. Nous avons cherché à replacer la visite de l'exposition dans un ensemble de pratiques culturelles, individuelles et collectives, qui engagent le rapport que les membres d'un groupe de proches entretiennent les un·e·s avec les autres. La pratique domestique du jeu vidéo représente une motivation majeure de visite : c'est généralement parce qu'au moins un·e des membres du groupe joue aux jeux vidéo que ceux-ci visitent *Jeu Vidéo l'Expo*. Le contexte politique et médiatique joue aussi un rôle dans la visite, car il représente et construit la légitimité du jeu vidéo en tant que bien culturel. En expérimentant le jeu vidéo dans un espace institutionnel, les visiteu·r·se·s prennent position dans ce débat lié à la reconnaissance culturelle de l'objet. Enfin, les pratiques professionnelles de conception constituent elles aussi un cadre que les visiteu·r·se·s interrogent et cherchent à reconstruire pour définir leur rôle en tant que public d'une telle

exposition. D'une manière générale, les individus mobilisent cet objet muséal pour rendre collective une activité généralement individuelle, ou pour étendre l'horizon de pratiques déjà partagées. Dans les relations amicales, conjugales et familiales, il constitue un outil de connaissance de l'autre pour nourrir ces relations ou renseigner des pratiques parentales d'éducation ou de régulation.

D'une manière transversale, nous nous sommes interrogée tout au long de cette thèse sur le rôle du genre dans les processus que nous étudions. S'intéresser au genre nous a permis d'articuler la production de représentations liées à la conception des jeux vidéo ou aux visiteu·r·se·s imaginés de l'exposition, l'organisation sociale des processus de conception d'une exposition et de ses objets techniques, la matérialité et les modes d'interaction des installations interactives, ainsi que les usages et les significations qu'en produisent les visiteu·r·se·s. Le détournement des jeux vidéo en objets muséaux est présenté par ses acteurs comme une manière de les rendre accessibles à tou·te·s s'inscrivant dans une mission d'égal accès à la culture. Pourtant, la prise en compte des difficultés d'accès à ce domaine par des groupes sociaux minoritaires se heurte à de nombreuses barrières, car elle remet en cause la conception universaliste d'une activité qui s'offrirait « à tout le monde » dès lors qu'elle est postulée comme telle. Au cours de la conception, la déclaration d'intention qui suffirait à garantir un égal accès à tou·te·s est privilégiée, au détriment de politiques plus ambitieuses (Bernardis, 2013 ; Détrez & Piluso, 2014) perçues comme une contrainte bridant la créativité des équipes. Les processus de conception et les exclusions qu'ils façonnent, comme la valorisation des pratiques d'innovation justifiant une dévaluation de l'accompagnement des visiteu·r·se·s néophytes, demeurent implicites. Si elle contribue à sa reconnaissance culturelle, la construction du jeu vidéo comme objet muséal privilégie les identités et les pratiques les plus visibles et les plus valorisées des domaines du jeu vidéo et des sciences et techniques.

En définitive, les jeux vidéo s'intègrent dans la vie des individus de bien des manières. Ces derniers peuvent en être tour à tour les usager·e·s, les joueu·r·se·s, les spectateurs et spectatrices (de la pratique des autres, d'un programme médiatique sur le jeu vidéo), les lecteurs et lectrices (de presse ou d'ouvrages spécialisés), les collectionneu·r·se·s et, désormais, ils prennent part aux expositions construisant un commentaire sur ce média.

Nous avons commencé ce travail en nous interrogeant sur les changements de signification et d'usage du jeu vidéo selon ses contextes d'expérience. Au terme de cette étude, nous identifions différentes manières de se situer sur ce continuum entre la

pratique domestique et le jeu vidéo comme objet muséal. Nous souhaitons rassembler nos observations pour esquisser une typologie des modalités de mise en relation des contextes domestique et institutionnel de l'expérience vidéoludique :

– **La régulation** concerne par exemple les dispositifs et critères distinguant les jeux vidéo « culturels » de ceux qui ne le sont pas dans le cadre des politiques publiques en faveur du secteur. On la retrouve aussi du côté des institutions culturelles, qui craignent que l'utilisation du jeu vidéo dans leurs espaces les transforme en « *salle de jeu* », et cherchent à circonscrire l'activité ludique pour en éviter les débordements. On peut l'identifier chez les publics de *Jeu Vidéo l'Expo*, lorsque l'identité statutaire de parent et l'autorité qu'elle représente sont centrales au cours de la visite. Pour ces visiteu·r·se·s, la pratique domestique doit être contrôlée, régulée, voire interdite, et les échanges lors de la visite se font généralement sur le mode du rappel à l'ordre.

Dans la **régulation**, la pratique du jeu vidéo n'est pas personnelle, mais effectuée par d'autres, observés ou représentés. Elle vise à circonscrire et à rendre acceptable la pratique du jeu vidéo par autrui, par l'élaboration d'un discours, selon un cadre interprétatif contextuel : la « culture » telle que définie par les institutions françaises et européennes, un cadre muséal, un ensemble de bonnes manières.

– **La plus-value** se retrouve dans les institutions muséales, lorsque ses employé·e·s cherchent à offrir une « *dimension supplémentaire* » par rapport à la pratique domestique du jeu vidéo. On l'identifie aussi dans les politiques publiques, lorsque le ministre de la Culture qualifie de « *supplément d'âme* » les discours artistiques et patrimoniaux sur le jeu vidéo. Enfin, on la trouve parmi les visiteu·r·se·s, lorsque ceux-ci expliquent que la Cité des Sciences confère une dimension culturelle et pédagogique à la thématique du jeu vidéo, à la différence de la pratique domestique ou d'un salon commercial de jeux vidéo.

La **plus-value** est généralement évoquée là encore par des individus qui ne soulignent pas leur pratique du jeu vidéo, mais valorisent au contraire une identité professionnelle ou statutaire. Ces activités cherchent à extraire le jeu vidéo de sa dimension banale et industrielle, symbolisée par la sphère domestique.

— **La ressource** s'identifie lorsque des muséographes emploient leur pratique personnelle du jeu vidéo pour produire des connaissances sur le jeu vidéo, voire revendiquer une expertise. Elle se retrouve aussi chez les visiteu·r·se·s soulignant leur identité de joueu·r·se·s, mobilisant leur pratique personnelle pour évaluer les contenus de l'exposition, sur le mode de l'expertise. On la trouve aussi chez des visiteu·r·se·s mettant en avant leur identité statutaire de parent ou de conjointe, pour qui l'exposition prend les allures d'une quête d'informations, pour améliorer leurs connaissances sur le jeu vidéo, pratiqué par un autre membre du groupe.

Dans le cas de la **ressource**, le jeu vidéo représente un objet de connaissance, qui joue un rôle dans des processus d'évaluation, d'apprentissage ou de transmission de savoirs. Contexte domestique et muséal sont envisagés comme codépendants, car les contenus de l'un servent de ressource pour produire les significations de l'autre.

— **La continuité** est majoritairement mise en œuvre par les publics de l'exposition. Ces individus ne privilégient pas la rupture entre le cadre domestique et muséal, mais, au contraire, estiment qu'ils se nourrissent l'un l'autre. Des groupes d'ami·e·s visitent ensemble l'exposition et font le lien entre cette pratique de visite « pour être ensemble » et les soirées jeux vidéo qu'ils peuvent organiser avec les mêmes personnes et pour le même motif. Des familles visitent l'exposition et profitent de ce moment pour poursuivre la complicité qui s'établit déjà autour de la pratique domestique vidéoludique. Parfois, l'exposition permet de relier les pratiques domestiques passées des parents, avec les pratiques actuelles de leurs enfants. Dans d'autres cas, la visite renforce une socialisation déjà très forte (en particulier entre père et fils) autour des jeux vidéo. Pour certains couples, la visite représente aussi un nouveau support de conversation, qui nourrit les relations conjugales.

Lorsque les contextes domestique et muséal sont mis en relation sur le mode de la **continuité**, la pratique du jeu vidéo constitue un support de sociabilité qui s'inscrit pleinement dans la vie quotidienne. Elle permet de construire des conversations et des pratiques partagées, tout en constituant aussi une façon de découvrir les autres membres d'un groupe de proches à travers leur passion.

Les différentes expériences d'un même objet s'articulent et constituent une ressource pour construire les significations et les modes d'appropriation du jeu vidéo en contexte muséal et lui donner sens dans cet ensemble de pratiques sociales significatives. En mobilisant ces représentations et en se positionnant par rapport à la pratique domestique, les individus construisent également leur identité, en exprimant le rôle qu'ils estiment tenir dans cette situation, en regard des différents mondes sociaux auxquels ils et elles s'identifient (une famille, un couple ou un groupe d'amis, un public d'exposition, un groupe professionnel, une communauté de pratique de jeu vidéo...).

Le détournement du jeu vidéo et sa construction comme objet muséal. Des activités relevant d'une économie de l'enrichissement.

Nous souhaitons enfin discuter une piste de recherche. Notre hypothèse est que les phénomènes traités dans la thèse (politiques publiques, patrimonialisation du jeu vidéo, édition d'ouvrages, conception et visite d'expositions...) peuvent être entendus comme des activités relevant d'une ***économie de l'enrichissement***, une sphère de création de richesse explorée par Boltanski et Esquerre (2014, 2016) lorsqu'ils étudient les modalités de mise en valeur des artefacts. Les auteurs définissent ainsi ses spécificités :

Un des traits majeurs de cette forme d'économie est de renoncer, au moins officiellement, à la production standardisée, c'est-à-dire à la fabrication en série de produits d'usage courant ou à la conception d'objets techniquement innovants, au profit de la mise en valeur de choses *déjà là*. Elle repose donc sur l'exploitation d'un *gisement*, dont le rôle économique avait longtemps été jugé secondaire, gisement qui n'est autre que le *passé*³³².

Les économies industrielles reposent sur une ***forme standard*** de valorisation des objets selon leur usage et leur durabilité. L'économie de l'enrichissement, concernant par exemple le luxe, le design, la culture ou encore le patrimoine, repose sur la ***forme collection***. Celle-ci valorise le passé plutôt que l'usage possible des artefacts. La valeur de l'objet, généralement hors d'usage, est en partie fonction de sa ***force mémorielle*** : sa capacité à évoquer, selon son importance, des souvenirs personnels ou des moments historiques. L'économie de l'enrichissement concerne aussi les objets contemporains, envisagés comme des objets mémoriels en devenir. L'enrichissement, c'est-à-dire la valorisation économique de l'objet s'effectue avant tout par la ***narrativité*** (Bal, 1994), c'est-à-dire « la composition d'un récit qui met en valeur les choses en les ancrant dans une histoire et/ou dans l'Histoire : par la mémoire, la tradition ou la culture³³³ ». Dans les économies industrielles, l'agent principal de production détient le pouvoir de la mise en valeur des choses. Dans la forme collection, les agents (personnes ou institutions) produisant cette narrativité œuvrent en partie à définir la valeur économique de l'objet.

Parmi les phénomènes abordés dans notre thèse, la collection du jeu vidéo dans un but de patrimonialisation, les expositions présentant des jeux vidéo comme témoins d'une histoire, ainsi que les ventes aux enchères d'artefacts en tant qu'objets de collection

³³² Luc Boltanski et Arnaud Esquerre, « L'énigmatique réalité des prix », *Sociologie*, vol.7, n° 1, 2016, p.45.

³³³ *Ibid.*

semblent les plus caractéristiques de cette économie de l'enrichissement, car la valorisation des artefacts repose sur la forme collection. Ces activités s'inscrivent dans un contexte plus vaste dans lequel des acteurs comme les médias³³⁴, les musées ou l'État assurent la valorisation culturelle du jeu vidéo et jouent le rôle d'instances de consécration. Les activités identifiées reposent toutes en effet sur le détournement des jeux vidéo de leur contexte d'usage initial et sur leur mise en récit. Elles les valorisent par un *enrichissement culturel*, qui les éloigne des modes de production industriels et standardisés dont ils sont issus³³⁵. C'est par exemple le cas lorsque le ministère de la Culture associe le jeu vidéo au monde de l'art pour accroître sa reconnaissance culturelle et justifier son soutien public. Il en va de même pour les commissaires d'exposition, qui revendiquent une « *plus-value* » par rapport à la pratique domestique (lieu d'usage des jeux vidéo comme objets industriels standards), que la situation même de l'exposition muséale apporterait.

L'économie de l'enrichissement émerge dans un contexte de désindustrialisation et d'externalisation de la production des objets courants dans des États pratiquant de bas salaires. Nombre d'activités identifiées constituent une modalité de production de valeur, en France, à partir de marchandises conçues et produites par des industries culturelles étrangères³³⁶. Les ouvrages, documentaires, expositions ou encore les pratiques de collection et les ventes aux enchères détournent les objets de leur contexte industriel pour favoriser leur enrichissement, en valorisant à la fois les objets et « les univers où ces objets sont conçus et circulent. Et surtout [les] êtres humains qui les environnent³³⁷ ». Les acteurs ne se caractériseraient donc pas par leur capacité à produire des objets selon des modalités standardisées, mais par la mise en œuvre d'une expertise (historique, artistique, muséographique) qui participe de l'enrichissement culturel des objets.

Ces activités supposent la construction d'un récit. Façonner l'histoire des jeux et de leurs créateurs, mettre en récit la relation que des individus entretiennent avec le jeu vidéo, assurer la mise en forme muséographique de savoirs sur le jeu vidéo, construire un « récit de politique publique » (Radaelli, 2014) pour justifier le soutien public au jeu vidéo... La

³³⁴ Notre mémoire de master 2 analyse les articles de presse sur l'exposition *Game Story* et la construction d'un récit de reconnaissance culturelle du jeu vidéo, qui réactive les oppositions entre culture populaire et culture légitime, de façon à valoriser le statut « légitime » du jeu vidéo que lui confère l'exposition muséale dans un lieu « prestigieux ».

³³⁵ La galerie Arludik (devenue Art Ludique – Le Musée), présente par exemple les jeux vidéo comme issus d'un processus de création où l'activité manuelle et individuelle de dessin occupe le rôle central.

³³⁶ En 2012, la part des jeux vidéo produits par des entreprises françaises représente 6,1 % du marché français des jeux vidéo (Kancel et al., 2013).

³³⁷ Luc Boltanski et Arnaud Esquerre, « La "collection", une forme neuve du capitalisme. La mise en valeur économique du passé et ses effets », *Les Temps Modernes*, vol.3, n° 679, 2014, p.9.

« narrativité fait partie de l[’a] manière d’être au monde³³⁸ » des objets de l’économie de l’enrichissement, qui a pour principale ressource « la confection et la mise en forme des différences et des identités³³⁹ ». Ces récits visent à attester de la singularité des objets par la mise en valeur de différences, opérant un travail de sélection, et associant les objets à des personnalités ou à des valeurs.

Ce travail de thèse a identifié les activités de sélection à l’œuvre dans les expositions, les pratiques de collection ou la rédaction d’ouvrages historiques. La singularisation des objets et la mise en valeur de leur différence sont également manifestes dans les activités défendant les spécificités du jeu vidéo français³⁴⁰. Celles-ci valorisent aussi moins la production d’objets que la mise en œuvre d’une expertise, en soulignant l’exceptionnalité des entreprises françaises du secteur. Leurs acteurs différencient l’industrie française des multinationales américaines et japonaises par la mise en valeur d’une « *french touch* ». Qualifiée de « *supplément d’âme* » par Frédéric Mitterrand, la construction d’une créativité spécifiquement française consiste à éloigner les jeux vidéo des formes de production standardisées pour les valoriser en tant que création artistique. Cette différence avec les entreprises multinationales rendrait caduque toute comparaison entre leurs produits selon les critères de la *forme standard* de l’économie industrielle.

Ces activités ne peuvent être pensées indépendamment du secteur industriel du jeu vidéo. En 2012, lorsqu’il bénéficie d’une reconnaissance culturelle accrue en France, la charte export est étendue au jeu vidéo pour favoriser à la fois leur export et les investissements étrangers dans des entreprises françaises. Cette mesure s’accompagne d’un label créé par le Syndicat National du Jeu Vidéo, « *Le Game – Uncompromising creativity from France* », fonctionnant comme une marque, une identité « symbolique qui porte une promesse incarnée dans des produits et services³⁴¹ ». Le label promeut une création « *à la française* » et lui attribue des qualités comme la créativité, l’imagination « *débridée* », l’audace « *naturelle* », le talent ou l’originalité. L’étude de ces activités permettrait d’interroger d’une part les formes de patriotisme économique et leurs relations avec les pratiques culturelles et, d’autres part, les modalités de construction de représentation de genre dans ces récits.

³³⁸ *Ibid.*, p.44.

³³⁹ *Ibid.*, p. 15.

³⁴⁰ On peut citer : les politiques publiques françaises en faveur du jeu vidéo, les ouvrages biographiques sur des concepteurs français de jeux vidéo, et, plus récemment, l’exposition *L’art dans le jeu vidéo : l’inspiration française* (Art Ludique – Le Musée).

³⁴¹ Jean-Noël Kapferer, « France : Pourquoi penser marque ? », *Revue française de gestion*, vol.9-10, n° 218-219, 2011, p.13.

Ces activités valorisent en effet un secteur industriel français, en l'associant à des valeurs culturelles et artistiques qui le rendraient exceptionnel (la fameuse « exception culturelle » française). Plus généralement, en mobilisant ces valeurs comme un gage de qualité des produits français proposés à l'export, ces discours assurent la valorisation de la « marque France³⁴² » à l'international. Les domaines de la culture, de l'art et du patrimoine constituent les ressources principales de ces mises en récit.

Ce phénomène dépasse le contexte français. Les collections patrimoniales de supports matériels et logiciels de jeux vidéo se retrouvent dans de nombreux pays. Le Museum of Modern Art de New York mène par exemple une politique d'acquisition de jeux vidéo pour ses collections depuis plusieurs années. En retour, on remarque que les entreprises conceptrices de jeux vidéo empruntent les modalités de valorisation marchande de la forme collection³⁴³. En témoigne par exemple la production de plus en plus courante de séries limitées de consoles ou de jeux vidéo, présentées dès leur mise en vente comme des objets de collection, vendues dans des coffrets travaillés et accompagnés de beaux livres, de figurines et de leur socle, de peintures numériques ou de cartes postales signées ou numérotées, de documentaires sur la conception du jeu, etc. En témoigne également la réédition, sur console actuelle (c'est-à-dire dont l'usage a actuellement cours), de jeux vidéo dont les supports originaux sont hors d'usage, et ayant obtenu, depuis leur obsolescence, le statut d'œuvre culte³⁴⁴. Ainsi, ce n'est pas la durabilité ou la nouveauté de l'objet qui en justifie le prix et l'achat, mais sa *force mémorielle* : les rééditions permettent de renouveler une expérience de jeu passée ou de découvrir un jeu que d'autres évoquent sur le mode du souvenir ému. Les séries limitées présentent quant à elles les artefacts comme des « collectionnables », des objets mémoriels en devenir.

L'économie de l'enrichissement nous paraît pertinente pour aborder ces activités. Il nous semble cependant que l'une de ses limites est de traiter en premier lieu de la production et de la diffusion des objets. La forme collection et sa narrativité constitue une justification de la valeur économique des objets, mais on ne peut conclure qu'elle est la raison pour laquelle des individus les acquièrent. La mise en récit pose en effet la question de la réception de ces discours, c'est-à-dire du passage entre les activités de construction d'un récit et les logiques d'action de celles et ceux qui s'approprient les objets mis en récit. Notre

³⁴² À ce sujet, voir : *Revue Française de Gestion*, « La Marque France », vol.9-10, n° 218-219, 2011.

³⁴³ Il nous semble intéressant de lier cela à l'émergence des plateformes dématérialisées et au retrait constant, depuis 2008, du chiffre d'affaires des ventes de jeux vidéo sur supports physiques.

³⁴⁴ C'est par exemple le cas des jeux *Ico* et *Shadow of the Colossus*, objets de convoitise de la part des collectionneurs de jeux vidéo et sur lesquels portent de nombreux discours artistiques.

enquête empirique montre que la mise en récit reposant sur les univers du patrimoine, de l'histoire ou de l'éducation, constitue une ressource centrale pour les acteurs institutionnels et les professionnels des musées. Celle-ci intervient dans des processus de légitimation : pertinence du soutien public en faveur du jeu vidéo, bien-fondé d'une exposition sur le jeu vidéo et mise en forme de ses contenus selon le format d'une exposition scientifique, reconnaissance du jeu vidéo comme bien culturel... La mise en récit justifie et valorise à la fois les objets et les acteurs qui les mettent en œuvre. Notre enquête auprès des publics d'une exposition de jeux vidéo montre en revanche que le fait d'être spectateur de ce récit construit ou d'y participer ne constitue pas une motivation centrale. Bien que l'exposition propose d'« *entre[r] dans une nouvelle ère culturelle* », cela ne semble pas constituer une logique d'action pour les visiteurs, pour qui les jeux vidéo ont déjà une place dans leur vie quotidienne et leurs pratiques culturelles. Les visiteurs payent en effet avant tout l'accès à une activité sociale, collective, qui leur permet d'être ensemble et d'entretenir des liens avec leurs proches, autour d'une pratique connue, appréciée et plus ou moins partagée. Ces publics construisent aussi des récits, mais puisent leurs significations dans d'autres univers symboliques (le domicile, la socialisation d'activités individuelles, la mise en scène du corps dans un espace public) et s'appuient généralement sur des sociabilités et des souvenirs personnels. Ils produisent des significations qui diffèrent du sens privilégié par les producteurs et cherchent à établir un rapport entre la visite et le contexte d'usage initial des jeux vidéo, plutôt qu'à s'en éloigner.

Le cadre de l'économie de l'enrichissement, associé à une prise en compte de la réception de ces formes de récit et de l'appropriation des objets sur lesquels elle s'appuie, permettrait d'aborder les relations entre les industries culturelles, les institutions muséales et leurs publics. Il nous semble pertinent de considérer que les activités de mise en exposition, d'historicisation et de patrimonialisation du jeu vidéo pourraient relever d'un processus de valorisation par l'enrichissement culturel des objets. L'étude de ces formes de mise en récit du jeu vidéo, des activités de sélection et de différenciation qu'elles supposent et des identités qu'elles privilégient, apporterait une contribution aux travaux sur la politique des représentations, chère aux *Cultural Studies* (Cervulle & Quemener, 2015 ; Hall, 2007 ; Maigret & Macé, 2005). D'une manière plus générale, l'étude du rôle de ces processus dans l'organisation de l'industrie des jeux vidéo permettrait de saisir son articulation avec d'autres acteurs, comme les musées, l'État ou encore les médias, et participerait aux recherches sur les industries culturelles (Flichy, 1980 ; Perticoz, 2011 ; Tremblay, 2008) et sur la « *culturalisation des industries* » (Bouquillion, Miège, & Moeglin, 2013).

*

En 2010, les expositions de jeux vidéo émergent dans les institutions muséales parisiennes. Six ans plus tard, la plupart d'entre elles ont présenté « leur » exposition de jeux vidéo. Rares sont celles à avoir mené une politique plus générale en faveur de ce média, et les jeux vidéo ont disparu aussi vite qu'ils étaient apparus dans ces lieux. Leur présence se développe aujourd'hui majoritairement dans les médiathèques ainsi que dans des festivals. Cela donne lieu à des collaborations avec des créateurs revendiquant une approche artistique et critique de la dimension industrielle des jeux vidéo, concevant des objets à la manière d'installations *in situ*, spécifiques au lieu qui les présente et inédites.

Le détournement de jeux vidéo et leur adaptation au contexte muséal leur apportent une reconnaissance culturelle, mais celle-ci n'est pas sans condition. Leur consécration minore leur dimension marchande, industrielle et de loisir. Le jeu vidéo est reconnu à condition de gommer les traces d'une activité banale, pour le plaisir, qui s'insère dans la vie quotidienne des individus. L'entrée des objets de culture populaire et du plaisir ludique dans les cadres du musée engendre des tensions. En témoignent les activités de cadrage et de recadrage des professionnel-le-s des musées, à la fois enthousiasmé-e-s par les nouvelles possibilités qu'offrent ces objets et l'attitude qu'ils supposent et inquiet-e-s de la concurrence qu'ils représenteraient pour les activités muséales plus classiques. En témoignent également les hésitations des visiteu-r-se-s, qui ne savent pas toujours quelle attitude adopter envers les objets qui sont à leur disposition dans cet espace public. La place des objets populaires et du plaisir ludique dans les institutions muséales constitue une vaste source de questions, loin d'être épuisée. En identifiant les tensions à l'œuvre au cours du détournement et de l'adaptation du jeu vidéo au cadre muséal, tout en donnant une voix à celles et ceux qui se l'approprient, j'espère que l'approche mobilisée a permis des analyses qui pourront être discutées, poursuivies et approfondies.

Bibliographie

- AKRICH, M. (1990). « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages », *Techniques et culture*, n° 16, p. 83–110.
- (1992). « The De-description of Technical Objects », in BIJKER W., LAW J., (dir.) *Shaping Technology/Building Society : Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, MIT Press, p. 205–224.
- (1998). « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation », *Éducation permanente*, n° 134, 79–90.
- (2006). « La description des objets techniques », in AKRICH M., CALLON M. & LATOUR B. (dir.), *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines, p. 159–178.
- (2013). « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », in AKRICH M., CALLON M. & LATOUR B. (dir.), *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines, p. 179–199.
- AKRICH M., CALLON M. & LATOUR B. (2006). *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines.
- ANG I. (1985). *Watching Dallas : Soap opera and the melodramatic imagination*, New York, Routledge.
- AURAY N. (2002). « Sociabilité informatique et différence sexuelle », in GARDEY D. & CHABAUD-RYCHTER D. (dir.), *L'engendrement des choses, Des hommes, des femmes et des techniques*, Paris, Éditions des Archives Contemporaines.
- BACHIMONT B. (2009). « Archivage audiovisuel et numérique : les enjeux de la longue durée », in LEBLOND C. (dir.), *Archivage et stockage pérennes*, Paris, Hermès, p. 295–322.
- BAL M. (1994). « Telling objects : a narrative perspective on collecting », in ELSNER J. & CARDINAL R. (dir.), *The cultures of collecting*, Londres, Reaktion books, p. 97–115.
- BARBIER, B. (2014). « Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur ? », *Hybrid*, n° 1.

- BARRY A. (1998). « On interactivity », in MACDONALD S. (dir.), *The Politics of Display : Museums, Science, Culture*, Oxon, Routledge, p. 98–117.
- BARWICK J., DEARNLEY J. & MUIR A. (2011). « Playing Games With Cultural Heritage : A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation », *Games and Culture*, vol. 6, n° 4, p. 373–390.
- BAWIN J. (2014). *L'artiste commissaire, entre posture critique, jeu créatif et valeur ajoutée*, Paris, Éditions des archives contemporaines.
- BECKER, H. (1985). *Outsiders : études de sociologie de la déviance*. Paris, Métailié.
- (1988). *Les mondes de l'art*. Paris, Flammarion.
- BEHRENHAUSEN B. (2007). « Toward a (Kin)Aesthetic of Video Gaming The Case of Dance Dance Revolution », *Games and Culture*, vol. 2, n° 4, p. 335–354.
- BELAËN F. (2005). « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, vol. 5, n° 1, p. 91–110.
- BELTRAME T. (2012). *Ethnographie de la patrimonialisation : numériser, inventorier et classer la collection du musée du quai Branly*, Thèse de doctorat en Anthropologie, Université Paris 10.
- BENNETT T. (1988). « The exhibitionary complex », *New Formations*, n° 4, p. 73 – 102.
- BENSTON M. L. (1988). « Women's voices/men's voices : Technology as language », in KRAMARAE C. (dir.), *Technology and Women's Voices : Keeping in Touch*, New York, Routledge, p. 5–28.
- BERENI L., CHAUVIN S., JAUNAIT A. & REVILLARD A. (2008) *Introduction aux gender studies : manuel des études sur le genre*, Paris, De Boeck.
- BERNARDIS M.-A. (2013). « La culture scientifique, une culture au masculin ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 149, p. 16–24.
- BLANCHET A. (2010). *Des Pixels a Hollywood*, Châtillon, Pix'N Love Éditions.
- BOLTANSKI L. & ESQUERRE A. (2014). « La « collection », une forme neuve du capitalisme la mise en valeur économique du passé et ses effets », *Les Temps Modernes*, vol. 3, n° 679, p. 5–72.
- (2016). « L'énigmatique réalité des prix », *Sociologie*, vol. 7, n° 1.
- BONENFANT M. & GENVO S. (2014). « Une approche située et critique du concept de

- gamification », *Sciences du jeu*, n° 2.
- BONACCORSI J. & JULLIARD V. (2010). « Dispositifs de communication numériques et nouvelles formes de médiation du politique, le cas du site web d'Ideal-EU », in AGHABABAIE M., BONJOUR A., CLERC A. & RAUSCHER G. (dir.), *Usages et enjeux des dispositifs de médiation*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, p.65-78.
- BOOTH, S., GOODMAN S. & KIRKUP G. (2010). *Gender Issues in Learning and Working with Information Technology: Social constructs and cultural contexts*, Hershey, Information Science Reference.
- BOUQUILLON P., MIEGE B. & MOEGLIN P. (2013). *L'industrialisation des biens symboliques : les industries créatives en regard des industries culturelles*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.
- BOURDIEU P. & DARBEL A.(1969). *L'amour de l'art : les musées et leur public*, Paris, Éditions de minuit.
- BOURGOIN V. (2013). « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 63, p. 65–72.
- BOYER E. (2011). « Le jeu vidéo, du tribunal à l'exposition », *Critique*, vol. 10, n° 773, p. 803–816.
- BRAIL S. (1996). « The Price of Admission : Harrassment and Free Speech in the Wild, Wild West », in CHERNY L. & WEISE E. (dir.), *Wired_women : gender and new realities in cyberspace*, Seattle, Seal Press.
- BREKHUS W. (2005). « Une sociologie de l'« invisibilité » : réorienter notre regard », *Réseaux*, n° 129-130, p. 243–272.
- BUTLER J. (2005). *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*, Paris, La Découverte.
- (2009). *Ces corps qui comptent : de la matérialité et des limites discursives du sexe*, Paris, Amsterdam.
- CAILLET E. (1994). « L'ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, vol. 6, n° 1, p. 53–73.
- CARBONE M. & GIORDANO F. (2011). « Almost the same game : text and gaming experience between continuity of forms and changing context », *Colloque Contemporary Audiovisual Geographies*, Udine, 5 – 14 avril 2011.

- CARR D. & OLIVER M. (2009). « Tanks, Chauffeurs and Backseat Drivers : Competence in MMORPGs », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, n° 1, p. 43–53.
- CASEDAS, C. (2011). « La disneylandisation des musées : expression en vogue ou concept muséologique ? », in CHAUMIER S. (dir.), *Expoland : ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*, Paris, Complicités, p. 41-64.
- CASELL J. & JENKINS H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, Cambridge, MIT Press.
- CERVILLE M. & QUEMENER N. (2015). *Cultural studies : théories et méthodes*, Paris, Armand Colin.
- CHABAUD-RYCHTER D. & GARDEY D. (2002). *L'engendrement des choses : Des hommes, des femmes et des techniques*, Paris, Éditions des Archives contemporaines.
- CHANTEPIE P. & LE DIBERDER A. (2005). *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La Découverte.
- CHAUMIER S. (2005). « Introduction », *Culture & Musées*, vol. 5, n° 1, p. 13–36.
- (2011). *Expoland : ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*, Paris, Complicités.
- CLAIR I. (2015). *Sociologie du genre*, Paris, Armand Colin.
- CLARKE A. E. & STAR S. L. (2008). « The social worlds framework : A theory/methods package », in HACKETT E. J., AMSTERDAMSKA O., LYNCH M. & WAJCMAN J. (dir.), *The Handbook of Science & Technology Studies*, Cambridge, MIT Press, p. 113–137.
- COAVOUX S. (2010). « La carrière des joueurs de World of Warcraft », in CRAIPEAU S., GENVO S. & SIMMONOT B. (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 43-58.
- COCKBURN C. (1983). *Brothers : male dominance and technological change*, Londres, Macmillan.
- (1985). *Machinery of dominance : Women, men and technical know-how*, Londres, Pluto Press.
- (1991). *In the way of women : Men's resistance to sex equality in organizations*, Londres, Macmillan.

- (1997). « Domestic technologies : Cinderella and the engineers », *Women's Studies International Forum*, Vol. 20, p. 361–371.
- COCKBURN C., & ORMROD S. (1993). *Gender and Technology in the Making*, Londres, SAGE Publications.
- COHEN S. (1972). *Folk Devils and Moral Panics : The Creation of the Mods and Rockers*, Londres, MacGibbon and Kee.
- CONLEY J., ANDROS E., CHINAI P., LIPKOWITZ E. & PEREZ D. (2004). « Use of a Game Over : Emulation and the Video Game Industry, A White Paper », *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, vol. 2, n° 2.
- CONNELL R. W., & MESSERSCHMIDT J. W. (2015). « Faut-il repenser le concept de masculinité hégémonique ? », *Terrains & travaux*, n° 27, p. 151–192.
- CONSALVO M. (2008). « Crunched by passion : Women game developers and workplace challenges » in KAFFAI Y., HEETER C., DENNER J. & SUN J. (dir.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MIT Press, p. 177–191.
- COTE A. C. (2015). « "I Can Defend Myself" : Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online », *Games and Culture*.
- DAGIRAL E. (2006). « Genre et technologie », *Terrains et Travaux*, n° 10, p. 194 – 206.
- DAIGNAULT L. (2011). *L'évaluation muséale*, Québec, Presses Universitaires du Québec.
- DARRAS B. & BELKHAMSA S. (2008). « Faire corps avec le monde », *Recherches en Communication*, n° 29, p. 125–147.
- DAUNCEY H. (2012). « French videogaming : What kind of culture and what support ? », *Convergence*, vol. 18, n° 4, p. 383–402.
- DAVALLON J. (1992). « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, vol.2, n° 1, p. 99-123.
- (2000). *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.
- (2003). « Pourquoi considérer l'exposition comme un média ? », *Médiamorphose*, n° 9, p. 27–30.
- (2013). « Le pouvoir sémiotique de l'espace », *Hermès*, n° 61, p. 38–44.

- DAYAN, D. (1986). « Copyrighted Subcultures », *American Journal of Sociology*, vol. 91, n° 5, p. 1219–1228.
- (1992). « Les mystères de la réception », *Le Débat*, n° 71, p. 141–157.
- DAYAN D., & KATZ E. (1996). *La télévision cérémonielle : anthropologie et histoire en direct*, Paris, Presses Universitaires de France.
- DE CERTEAU M. (1974). *La culture au pluriel*, Paris, Seuil.
- (1990). *L'invention du quotidien. Arts de faire. (Vol. 1)*, Paris, Gallimard.
- DE SINGLY, F. (2000). *Libres ensemble, l'individualisme dans la vie commune*, Paris, Nathan Université.
- (2003). « La famille individualiste face aux pratiques culturelles », in DONNAT O. & TOLILA P. (dir.), *Le(s) public(s) de la culture. Politiques publiques et équipements culturels*, Paris : Presses de Sciences Po, p. 43 – 57.
- DEBENEDETTI S. (2001). *Rôle et impact de l'accompagnement du visiteur du lieu culturel : le cas de la sortie au musée d'art*. Thèse de doctorat en Sciences de Gestion, Université Paris 9.
- DETREZ C., & PILUSO C. (2014). « La culture scientifique, une culture au masculin ? », in OCTOBRE S. (dir.), *Questions de genre, questions de culture*, Paris, ministère de la Culture – DEPS, p. 27–51.
- DETREZ C. (2011). « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? : Apprendre son genre en lisant des mangas », *Réseaux*, vol.4, n° 168 – 169, p. 165 – 186.
- DIAMOND J. (1986). « The Behavior of Family Groups in Science Museums », *Curator : The Museum Journal*, vol. 29, n° 2, p. 139–154.
- DIERKING L. (1994). « Rôle de l'interaction sociale dans l'expérience muséale », *Publics et Musées*, vol. 5, n° 1, p. 19–43.
- DIERKING L. & FALK J. (1994). « Family behavior and learning in informal science settings : A review of the research ». *Science Education*, vol. 78, n° 1.
- DJAKOUANE A. (2011). « La carrière du spectateur », *Temporalités. Revue de sciences sociales et humaines*, n° 14.
- DJAKOUANE A., & PEDLER E. (2003). « Carrières de spectateurs au théâtre public et à l'opéra. Les modalités des transmissions culturelles en questions : des prescriptions

- incantatoires aux prescriptions opératoires », in DONNAT O. & TOLILA P. (dir.), *Le(s) public(s) de la culture. Politiques publiques et équipements culturels*, Paris, Presses de Sciences Po, p. 203–214.
- DODIER N. (1993). « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, n° 4, p. 115–139.
- DONNAT O. (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*. Paris, ministère de la Culture.
- DOVEY J. & KENNEDY H. (2007). « From Margin to Center : Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture », in HEIDE SMITH J. & WILLIAMS P. (dir.), *The Players' Realm : Studies on the Culture of Videogames and Gaming*, Jefferson, McFarland Press, p. 131–153.
- (2006). *Game cultures : Computer games as new media : computer games as new media*, Londres, McGraw-Hill Education.
- DROUGUET N. (2005). « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées*, vol. 5, n° 1, p. 65–90.
- DU GAY P., HALL S., JANES L., MADSEN A. K., MACKAY H. & NEGUS K. (2013). *Doing Cultural Studies : The Story of the Sony Walkman*, Londres, SAGE.
- DUBOIS V. (2012). *La politique culturelle – Genèse d'une catégorie d'intervention publique*, Paris, Belin.
- DYER-WITHEFORD N. & DE PEUTER G. (2006). « "EA Spouse" and the Crisis of Video Game Labour : Enjoyment, Exclusion, Exploitation, and Exodus », *Canadian Journal of Communication*, vol. 31, n° 3.
- DYER R. (1997). *White : Essays on Race and Culture*, New York, Routledge.
- EIDELMAN J. & JONCHERY A. (2011). *À l'écoute des visiteurs – 2010, Rapport de l'enquête dans les musées nationaux*. Département de la Politique des publics, Direction générale des Patrimoines, Ministère de la Culture et de la Communication.
- EIDELMAN J., CORDIER J.-P. & LETRAIT M. (2003). « Catégories muséales et identités des visiteurs », in DONNAT O. (dir.), *Questions de culture*, Paris, Ministère de la Culture – DEPS, p. 189–205.
- ESPOSITO N. (2004). « Émulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo », *Actes du Colloque ICHIM 04 (Digital Culture and Heritage)*, Berlin.

- FALK J. (1991). « Analysis of the Behavior of Family Visitors in Natural History Museums : The National Museum of Natural History », *Curator : The Museum Journal*, vol. 34, n° 1, p. 44–50.
- (2012). « Expérience de visite, identités et self-aspects », *La Lettre de l'OCIM*, n° 141, p. 5–14.
- FALK J. & DIERKING L. (1992). *The museum experience*, Washington, Whalesback.
- (2012). *Museum experience revisited*, Walnut Creek, Left Coast Press.
- FASSONE R. (2015). « Archiver les jeux d'arcade : rhétorique et idéologie de l'émulation vidéo-ludique », *Tracés*, n° 28, p. 61 – 79.
- FINE G. A. (2015). « Organiser les mondes de loisir : la mobilisation des ressources », *Tracés*, n° 28, p. 157–182.
- FISH S. (1980). *Is there a text in this class ? : The authority of interpretive communities*, Cambridge, Harvard University Press.
- FLICHY P. (1980). *Les industries de l'imaginaire. Pour une analyse économique des médias*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.
- (2008). « Technique, usage et représentations », *Réseaux*, n° 148, p. 147–174.
- FREEMAN D., HILLIGES O., SELLEN A., O'HARA K, IZADI S. & WOOD K. (2012). « The role of physical controllers in motion video gaming », *Actes du colloque Designing Interactive Systems Conference*, p. 701–710.
- FRIES F. (2003). *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France* (Rapport ministériel). Paris, Ministère de l'économie, des finances et de l'industrie.
- GEE J. P. (2006). « Why Game Studies Now ? Video Games : A New Art Form », *Games and Culture*, vol. 1, n° 1, p. 58–61.
- GENTES A. & JUTANT C. (2011). « Expérimentation technique et création : l'implication des utilisateurs dans l'invention des médias », *Communication & Langages*, n° 168, p. 97–111.
- GOB A. & DROUGET N. (2014). *La muséologie : histoire, développements, enjeux actuels*, Paris, Armand Colin.
- GOFFMAN E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne, 2. les relations en public*, Paris, Éditions de Minuit.

- (2002). *L'arrangement des sexes*, Paris, La Dispute.
- GRIFFITHS M. & LEWIS A. Griffiths (2011). « Confronting Gender Representation : A Qualitative Study of the Experiences and Motivations of Female Casual-Gamers », *Aloma*, n° 28, p. 245 – 272.
- GROSSBERG L. (2006). « Does Cultural Studies Have Futures ? Should it ? (Or What's the Matter with New York ?), *Cultural studies, contexts and conjunctures* », *Cultural Studies*, vol. 20, n° 1, p. 1–32.
- GUINS R. (2014). *Game After : A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge, MIT Press.
- GUTTENBRUNNER M., BECKER C. & RAUBER A. (2010). « Keeping the Game Alive : Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games », *International Journal of Digital Curation*, vol. 5, n° 1, p. 64–90.
- HALL S. (1994). « Codage/décodage », *Réseaux*, vol. 12, n° 68, p. 27–39.
- (2007). *Identités et cultures : politiques des cultural studies*. Paris : Amsterdam.
- HEINICH N. (1995). *Harald Szeemann, un cas singulier*, Paris, L'Échoppe.
- (2005). *L'élite artiste. Excellence et singularité en régime démocratique*, Paris, Gallimard.
- HEINICH N., & SHAPIRO R. (2012). *De l'artification : enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, EHESS.
- HENAUT L. (2014). « Comment contenir l'ascension d'un groupe de spécialistes ? Les conservateurs et la restauration des collections », in TOBELEM J.-M. & POULARD F. (dir.), *Conservateurs de musées : atouts et faiblesse d'une profession*. Paris, La Documentation Française.
- HERTZ G. & PARIKKA J. (2010). « Zombie Media : Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method », *Leonardo*, vol. 45, n° 5, p. 425–430.
- HINDMARSH J., HEATH C., VOM LEHN D. & CLEVERLY J. (2005). « Creating Assemblies in Public Environments : Social Interaction, Interactive Exhibits and CSCW », *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, vol. 14, n° 1, p. 1–41.
- HJORTH L. & RICHARDSON I. (2009). « Playing the waiting game : Complicating notions of (tele)presence and gendered distraction in casual mobile gaming », *Conférence COST 298 : The Good, The Bad and the Challenging*, Copenhagen, Danemark.

- HUGHES E. (1996). « Carrières, cycles et tournants de l'existence », in *Le Regard Sociologique*, Paris, EHESS, p. 165–173.
- JACOBI D. (1997). « Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 49, p. 9–14.
- JANTZEN R. (2011). *La culture scientifique et technique en 2001 : Constats pour agir demain "Constater, Impulser, Agir"*, Paris, Ministère de l'éducation nationale.
- JEANPIERRE L. & SOFIO S. (2009). *Les commissaires d'exposition d'art contemporain en France. Portrait social*, Paris, Association Commissaires d'exposition associés.
- JOHNSON R. (2014). « Hiding in Plain Sight : Reproducing Masculine Culture at a Video Game Studio », *Communication, Culture & Critique*, vol. 7, n° 4, p. 578–594.
- (2013). « Toward Greater Production Diversity Examining Social Boundaries at a Video Game Studio », *Games and Culture*, vol. 8, n° 3, p. 136–160.
- JONCHERY A. (2008). « Se rendre au musée en famille », *La Lettre de l'OCIM*, n° 115, p. 4–14.
- JONCHERY A. & BIRAUD S. (2014). « Musées en famille, familles au musée », *Informations sociales*, n° 181, p. 86 – 95.
- JOUËT J. (1987). *L'écran apprivoisé : télématique et informatique à domicile*, Paris, CNET.
- (2000). « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, n° 100, p. 487–521.
- (2003). « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, n° 120, p. 53–86.
- JOUËT J. & PASQUIER D. (1999). « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, n° 92, p. 25–102.
- JUTANT C. (2011). *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle : Approche communicationnelle de la visite muséale.*, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université d'Avignon ; UQAM Montréal-Canada.
- JUTANT C., GUYOT A. & GENTES A. (2009). « Visiteur ou joueur ?. Les multiples facettes de la technologie RFID », *La Lettre de l'OCIM*, n° 125, p. 12–20.
- KAFFAI Y., HEETER C., DENNER J. & SUN J. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MIT Press.

- KANCEL S., ITTY J., WEIL M. & DURIEUX B. (2013). *L'apport de la culture à l'économie de la France*. Paris, IGF, Inspection général des Affaires culturelles.
- KAPFERER J.-N. (2011). « France : Pourquoi penser marque ? », *Revue française de gestion*, N° 218-219, p.13–23.
- KERR A. (2002). « Representing users in the design of digital games », Actes de la conférence *Computer Games and Digital Cultures*, Tampere University Press.
- (2006). *The business and culture of digital games : Gamework and gameplay*, Londres, Sage.
- (2011). « The Culture of Gamework », in DEUZE M. (dir.), *Managing Media Work*, Londres, Sage, p. 225 – 236.
- (2013). « Space Wars : The Politics of Games Production in Europe », in HUNTEMANN N. & ASLINGER B. (dir.), *Gaming Globally*, New York, Palgrave Macmillan, p. 215 – 231.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N. & DE PEUTER G. (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*, Montréal, McGill-Queen's Press.
- KORAN J.J., FOSTER J. S., & DIERKING L. (1988). « Using Modeling to Direct Attention », *Curator : The Museum Journal*, vol. 31, n° 1, p. 36 – 42.
- KOSTER R. (2013). *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : Socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique*, Thèse de doctorat en Sociologie, Université Paris 1.
- LATOUR B. (2005). *La science en action : introduction à la sociologie des sciences*, Paris, La Découverte.
- (2006). *Petites leçons de sociologie des sciences*, Paris, La Découverte.
- LE BOHEC J. (2000). *Les mythes professionnels des journalistes : l'état des lieux en France*, Paris, L'Harmattan.
- LE DIBERDER A. & LE DIBERDER F. (2002). « La création de jeux vidéo en France en 2001 », *Développement Culturel*, n° 139, p. 1 – 11.
- LE DIBERDER A. (2012). « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril » *Hermès*, n° 62, p. 136–143.
- LE DOUARIN L. (2002). « Le micro-ordinateur dans l'espace conjugal », *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. 112, n° 1, p. 169 – 201.

- (2004). « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, n° 123, p. 149 – 174.
- LE MAREC J. (1993). « L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs », *Publics et Musées*, vol. 3, n° 1, p. 91 – 109.
- (1996). « Du visiteur interrogé... », *La Lettre de l'OCIM*, n° 46, p. 8 – 16.
- (2001). « L'usage et ses modèles : quelques réflexions méthodologiques », *Spirale*, n° 28, p. 105 – 122.
- (2004). « Les études d'usage des multimédias en milieu culturel : une évolution des question », *Culture et Recherche*, n° 102, p. 16–17.
- (2007). *Publics et musées : la confiance éprouvée*, Paris, L'Harmattan.
- LE MAREC J. & DAVALLON J. (2000). « L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des musées », *Réseaux*, n° 101, p. 173–195.
- LIGNON F. (2001). « Présence virtuelle : Lara Croft », in FARCY G.-D. & PREDAL R. (dir.), *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, Paris, L'Entretemps, p. 227 – 233.
- (2005). « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », in ROGER A. & TERRET T. (dir.), *Sport et Genre. XIXème-XXème : objets, arts et médias*, Paris, L'Harmattan, p. 171 – 185.
- (2013). « Du genre et des jeux vidéo d'aventure action », *Séminaire Game studies : les apports disciplinaires francophones*, Université Paris III, Paris, France.
- (2015). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi.
- LIVINGSTONE S. (2003). « The Changing Nature of Audiences : From the Mass Audience to the Interactive Media User », in VALDIVIA N. (dir.), *A Companion to Media Studies*, Malden, Blackwell, p. 337–359.
- LOOSELEY D. (1997). *The Politics of Fun : Cultural Policy and Debate in Contemporary France*. Oxford England, New York, Bloomsbury Academic.
- (2011). *Policy and the Popular*, Londres, Routledge.
- MACDONALD S. (1993). « Un nouveau « corps des visiteurs » : musées et changements culturels », *Publics et Musées*, vol. 3, n° 1, p. 13–27.
- (1998). *The politics of display : Museums, science, culture*, Londres, Routledge.

- (2002). *Behind the Scenes at the Science Museum*, Oxford, Berg.
- (2006). « Mediating heritage tour guides at the former Nazi Party Rally Grounds, Nuremberg », *Tourist Studies*, vol. 6, n° 2, p. 119–138.
- MAIGRET E. & MACE E. (2005). *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin.
- MAIRESSE F. (2002). *Le musée, temple spectaculaire*, Lyon, Presses universitaires de Lyon.
- (2010). « Évaluer ou justifier les musées ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 130, p. 12–18.
- MARIANI-ROUSSET S. (2001). « Espace public et publics d'expositions. Les parcours : une affaire à suivre », in GROSJEAN M. & THIBAUD J.-P. (dir.), *Espace urbain en méthodes*, Marseille, Parenthèses, p. 29–44.
- MARQUEZ I. (2014). « Playing new music with old games : The chiptune subculture », *GAME*, vol. 1, n° 3.
- MARTIN O. & DE SINGLY, F. (2002). « Le téléphone portable dans la vie conjugale », *Réseaux*, n° 112 – 113, p. 212 – 248.
- MAUCO O. (2008). « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni*, n° 67, p. 19–31.
- (2012). *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, Thèse de doctorat en Sciences Politiques, Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne.
- MCDONOUGH J. P., OLENDORF R., KIRSHENBAUM M., KRAUS K., RISE D., DONAHUE D. & ROJO S. (2010). *Preserving Virtual Worlds Final Report*, Washington, Library of Congress.
- (2011). « Saving Second Life : Issues in Archiving a Complex, Multi-User Virtual World », *International Journal of Digital Curation*, vol. 6, n° 2, p. 89–108.
- MCMANUS P. (1987). « It's the company you keep... The social determination of learning-related behaviour in a science museum », *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, vol. 6, n° 3, p. 263–270.
- MCROBBIE A. & THORNSTON S. L. (1995). « Rethinking "Moral Panic" for Multi-Mediated Social Worlds », *The British Journal of Sociology*, vol. 46, n° 4, p. 559–574.

- MICHAUD Y. (1999). « Commissaires sans artiste ou artistes-commissaires ? », *ETC*, n° 45, p. 9 – 13.
- (2003). *L'art à l'état gazeux : essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock.
- MIEGE B. (2000). *Les industries du contenu face à l'ordre informationnel*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.
- Ministère de la culture et de la communication. (2016). *Observatoire de l'égalité entre les femmes et les hommes dans la culture et la communication*, Paris, Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques.
- MIURA G. (2006). « Pushing the boundaries of traditional heritage policy : Maintaining long-term access to multimedia content by introducing emulation and contextualization instead of accepting inevitable loss », Congrès IFLA, *Libraries : Dynamic Engines for the Knowledge and Information Society*, Séoul.
- MONNENS D. (2009). « Losing Digital Game History, Bit by Bit », in LOWOOD H. (dir.), *Before It's too Late, A Digital Game Preservation*, White Paper. IGDA.
- MONTPETIT R. (1995). « De l'exposition d'objets à l'exposition-expériences : la muséographie multimédia », *Actes du 62e Congrès de l'ACFAS*, Montréal, Université du Québec, Musée de la Civilisation, p. 7–14.
- (2005). Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales. *Culture & Musées*, 5(1), 111–133.
- MORLEY D. (1980). *The nationwide audience : Structure and decoding*, Londres, British Film Institute.
- (1986). *Family television : Cultural power and domestic leisure*, Londres : Routledge.
- MURPHY D. (2013). « Hacking Public Memory Understanding the Multiple Arcade Machine Emulator », *Games and Culture*, vol. 8, n° 1, p. 43–53.
- NAKAMURA L. (2002). *Cybertypes : Race, ethnicity, and identity on the Internet*, New York, Routledge.
- NARDI B. (2010). *My life as a night elf priest : An anthropological account of World of Warcraft*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- NEWMAN J. (2011). « (Not) Playing Games : Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay », *The International Journal of Digital Curation*,

- vol. 6, n° 2, p. 109–127.
- (2012). *Best Before : Videogames, Supersession and Obsolescence*, Londres, Routledge.
- NOONEY L. (2013). « A Pedestal, A Table, A Love Letter : Archaeologies of Gender in Videogame History », *Game Studies*, vol. 13, n° 2.
- OCTOBRE S. (2001). « Construction et conflits de la légitimité professionnelle : qualification et compétence des conservateurs de musée », *Sociologie Du Travail*, vol. 43, n° 1, p. 91–109.
- (2003). « Les 6-14 ans et les équipements culturels », *Revue de l'OFCE*, vol. 3, n° 86, p. 143 – 154.
- (2005). « La fabrique sexuée des goûts culturels : construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », *Développement Culturel*, n° 150, p. 1–10.
- (2009). « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ? », *Culture prospective*, 2009/1, n° 1, p. 1–8.
- (2010). « La socialisation culturelle sexuée des enfants au sein de la famille », *Cahiers Du Genre*, vol. 49, n° 2, p. 55–76.
- (2014). « Réflexions liminaires sur le genre et les pratiques culturelles : féminisation, socialisation et domination », in OCTOBRE S. (dir.), *Questions de genre, questions de culture*, Paris, ministère de la Culture – DEPS, p. 7 – 25.
- OCTOBRE S., DETREZ C., MERCKLE P. & BERTHOMIER N. (2010). *L'enfance des loisirs : trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris, Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS).
- OUDSHOORN N. & PINCH T. (2003). *How Users Matter : The Co-Construction of Users and Technology*, Cambridge, The MIT Press.
- OUDSHOORN N., ROMMES E. & STIENSTRA M. (2004). « Configuring the User as Everybody : Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies », *Science, Technology & Human Values*, vol. 29, n° 1, p. 30–63.
- PASQUIER D. (2005). *Cultures lycéennes*, Paris, Éditions Autrement.
- (2010). « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, vol. 40, n° 1, p. 93 – 100.

- (2012). « La sortie au théâtre. Réseaux de conseil et modes d'accompagnement », *Sociologie*, vol. 3, n° 1, p. 21 – 37.
- PELOSO C. (2010). « "Ethnologue-journaliste" : une position à double (en)jeu », *Tsantsa*, n° 15, p. 38–46.
- PERAYA D. (1999). « Vers les campus virtuels. Principes et fondements techno – sémiopragmatiques des dispositifs de formation virtuels », *Hermès*, n° 25, p. 153–168.
- PERTICOZ L. (2011). « Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 12, n° 1, p. 125–142.
- PEYRIN A. (2007). « Les usages sociaux des emplois précaires dans les institutions culturelles. : Le cas des médiateurs de musées », *Sociétés contemporaines*, vol. 67, n° 3, p. 7 – 25.
- (2010). *Être médiateur au musée : sociologie d'un métier en trompe-l'œil*, Paris, la Documentation française.
- PHARABOD A.-S. (2004). « Territoires et seuils de l'intimité familiale », *Réseaux*, n° 123, p. 85–117.
- PINCHBEK D., ANDERSON D., DELVE J., ALEMU G., CIUFFREDA A. & LANGE A (2009). « Emulation as a strategy for the preservation of games : the KEEP project », Actes de la DiGRA 2009 – *Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Londres, Brunel University.
- PIINE B. J. & GILMORE J. H. (1999). *The experience economy*, Boston, Harvard Business School Press.
- PORTER G. (1993). « Alternative perspectives », *Museums Journal*, n° 93, p. 25–26.
- POULARD F. (2010). *Conservateurs de musées et politiques culturelles : l'impulsion territoriale*, Paris, la Documentation française.
- PRADO P. (1995). « L'ethnologie française au musée ? », *Terrain. Revue d'ethnologie de l'Europe*, n° 25, p. 147 – 157.
- PRAT R. (2006). *Mission pour l'égalité et contre les exclusions, rapport d'étape n° 1*, Paris, Ministère de la culture et de la communication.
- (2009). *Mission pour l'égalité hommes/femmes, rapport d'étape n° 2 : De l'interdit à l'empêchement*, Paris, Ministère de la culture et de la communication.

- RADAELLI C. (2014). « Récits (policy narrative) », in BOUSSAGUET L., JACQUOT S. & RAVINET P. (dir.), *Dictionnaire des politiques publiques*, Paris, Presses de Sciences Po.
- RATAN R., TAYLOR N., HOGAN J., KENNEDY T. & WILLIAMS D. (2015). « Stand by Your Man An Examination of Gender Disparity in League of Legends », *Games and Culture*, vol. 10, n° 5, p. 438 – 462.
- ROSS S., DONNELLY M. & DOBREVA M. (2003). *New technologies for the cultural and scientific heritage sector*. Commission européenne.
- (2004). *Emerging Technologies for the Cultural and Scientific Heritage Sector (Technology Watch Report 2)*. Commission européenne.
- ROUOT C. (2005). « La diversité au sein des politiques du ministère de la culture : rappel historique », *Culture et Recherche*, n° 106-107, p. 24 – 28.
- ROUSTAN M. & MONJARET A. (2012). *Surveillants et conservateurs dans les musées des autres : retour sur un terrain, ethnologie d'une transformation*, Paris, Ministère de la culture et de la communication, Direction générale des patrimoines, Département du pilotage de la recherche et de la politique scientifique.
- ROY J.-B. (2005). « Les parcs archéologiques au risque du parc de divertissement », *Culture & Musées*, vol. 5, n° 1, p. 37–63.
- RUEFF J. (2008). « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, n° 151, p. 139–166.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H., BERRY V. & COAVOUX S. (2013). « Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? », in LEJADE O. & TRICLOT M. (dir.), *La Fabrique Des Jeux Vidéo*, Paris, La Martinière, p. 172–177.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H., & COAVOUX S. (2014). « Jouer aux jeux vidéo en France », *L'Espace géographique*, vol. 43, n° 4, p. 308–323.
- SCHIELE B. (1992). « L'invention simultanée du visiteur et de l'exposition », *Publics et Musées*, vol. 2, n° 1, p. 71–98.
- SHAW A. (2012). « Do you identify as a gamer ? Gender, race, sexuality, and gamer identity », *New Media & Society*, vol. 14, n° 1, p. 28–44.
- SILVERSTONE R. (1998). « Les espaces de la performance : musées, science et rhétorique de l'objet », *Hermès*, n° 22 p. 175–188.
- SILVERSTONE R., HIRSH E. & MORLEY D. (1991). « Listening to a long conversation : An ethnographic approach to the study of information and communication

- technologies in the home », *Cultural Studies*, vol. 5, n° 2, p. 204–227.
- (1992). « Information and communication technologies and the moral economy of the household » in SILVERSTONE R., HIRSH E. (dir.), *Consuming Technologies : Media and Information in Domestic Spaces*, Londres, Routledge.
- SIMON B. (2009). « Wii are Out of Control : Bodies, Game Screens and the Production of Gestural Excess », *Loading...*, vol. 3, n° 4.
- SIMONDON G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.
- SLACK J. (1996). « The theory and method of articulation in cultural studies », in MORLEY D. & CHEN K.H. (dir.), *Stuart Hall : Critical Dialogues in Cultural Studies*, Londres, Routledge, p. 112–127.
- SLOVIN R. (2001). « Hot Circuits. Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game », in WOLF M. J. P. (dir.), *The Medium of The Video Game*, Austin, University of Texas Press.
- STAR S. L., & GRIESEMET J. R. (1989). « Institutional ecology, translations' and boundary objects : Amateurs and professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39 », *Social Studies of Science*, vol. 19, n° 3, p. 387–420.
- STIEGLER B. (1998). « Temps et individuations technique, psychique et collective dans l'œuvre de Simondon », *Intellectica*, vol. 26, n° 27, p. 241–256.
- SWALWELL M. (2009). « Towards the Preservation of Local Computer Game Software Challenges, Strategies, Reflections », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 15, n° 3, p. 263–279.
- TAYLOR N., JEANSON J. & DE CASTELL S. (2007). « Gender in play : Mapping a girls' gaming club », *Situated Play*, Actes de la conférence DiGRA 2007, p. 302–308.
- TAYLOR T. L. (2006). « Beyond Management : Considering Participatory Design and Governance in Player Culture », *First Monday*, Special Issue n°7.
- TER MINASSIAN H. (2012). « Les jeux vidéo, un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, n° 82.
- THONON M. (2004). « Entretiens avec Jean Caune, Bernard Darras et Antoine Hennion », *MEI* n° 19, *Médiations & Médiateurs*, p. 11 – 34.
- TIMBART, N. (2007). *Adolescents et musées : état des lieux et perspectives*, Thèse de doctorat du Muséum national d'histoire naturelle, Paris, France.

- TOBELEM J.-M. (2010). *Le nouvel âge des musées : les institutions culturelles au défi de la gestion*, Paris, Armand Colin.
- TOBELEM J.-M. & POULARD F. (2014). *Conservateurs de musées : atouts et faiblesse d'une profession*, Paris, La Documentation française.
- TREMBLAY G. (2008). « Industries culturelles, économie créative et société de l'information », *Global Media Journal*, vol. 1, n° 1, p. 65–88.
- TROMPETTE P. & VINCK D. (2009). « Retour sur la notion d'objet-frontière », *Revue d'Anthropologie des Connaissances*, vol. 3, n° 1, p. 5 – 27.
- UNESCO. (2003). *Texte de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*.
- VAN OOST, E. (2003). « Materialized gender : how shavers configure users' femininity and masculinity », in OUDSHOORN N. & PINCH T. (dir.), *How Users Matter : The Co-construction of Users and Technology*, Cambridge, MIT Press, p. 193–208.
- VERON E. & LEVASSEUR M. (1989). *Ethnographie de l'exposition : l'espace, le corps et le sens*, Paris, Centre Georges Pompidou, Bibliothèque publique d'information.
- VETEL B. & TURQUIER B. (2015). « Le jeu au prisme de la matérialité », *Tracés*, n° 28, p. 7–21.
- VIDAL G. (2006). *Contribution à l'étude de l'interactivité : les usages du multimédia de musée*, Bordeaux, Presses Univ de Bordeaux.
- (2012). « Les usages de tables interactives dans les expositions scientifiques : de l'interactivité à l'expérience », *Culture & Musées*, n° 19, p. 111–127.
- VOM LEHN D., HEALTH C. & HINDMARSH J. (2001). « Exhibiting interaction : Conduct and collaboration in museums and galleries », *Symbolic Interaction*, vol. 24, n° 2, p. 189–216.
- (2000). « La découverte interactive des objets de musée : une approche ethnographique », *Alliage*, n° 50-51, p. 165–177.
- VON BISMARCK B. (2013). « Harald Szeemann et l'art de l'exposition », *Perspectives*, 2013/1.
- WAJCMAN J. (2002). « La construction mutuelle des techniques et du genre : l'état des recherches en sociologie. » in CHABAUD-RYCHTER D. & GARDEY D. (dir.), *L'engendrement des choses : Des hommes, des femmes et des techniques*, Paris,

Éditions des Archives contemporaines, p. 51–70.

WILLIAMS D., DUCHENAUT N., XIONG L., ZHANG Y., YEE N. & NICKELL E. (2006). « From Tree House to Barracks The Social Life of Guilds in World of Warcraft », *Games and Culture*, vol. 1, n° 4, p. 338–361.

WINN J. & HEETER C. (2009). « Gaming, Gender, and Time : Who Makes Time to Play ? », *Sex Roles*, vol. 61, n° 1-2, p. 1–13.

WOLF M.J.P. (2012). *Before the Crash : Early Video Game History*, Detroit, Wayne State University Press.

ZABBAN V. (2011a). « What Keeps Designers and Players Apart ? Thinking How an Online Game World is Shared », Actes du colloque *Think Design Play : The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA)*.

— (2011b). “Ceci est un monde” *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Thèse de doctorat en Sociologie, Université Paris-Est.

— (2012). « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, p. 137–176.

ZACKARIASSON P. & WILSON T. (2012). *The Video Game Industry : Formation, Present State, and Future*, New York, Routledge.

Annexes

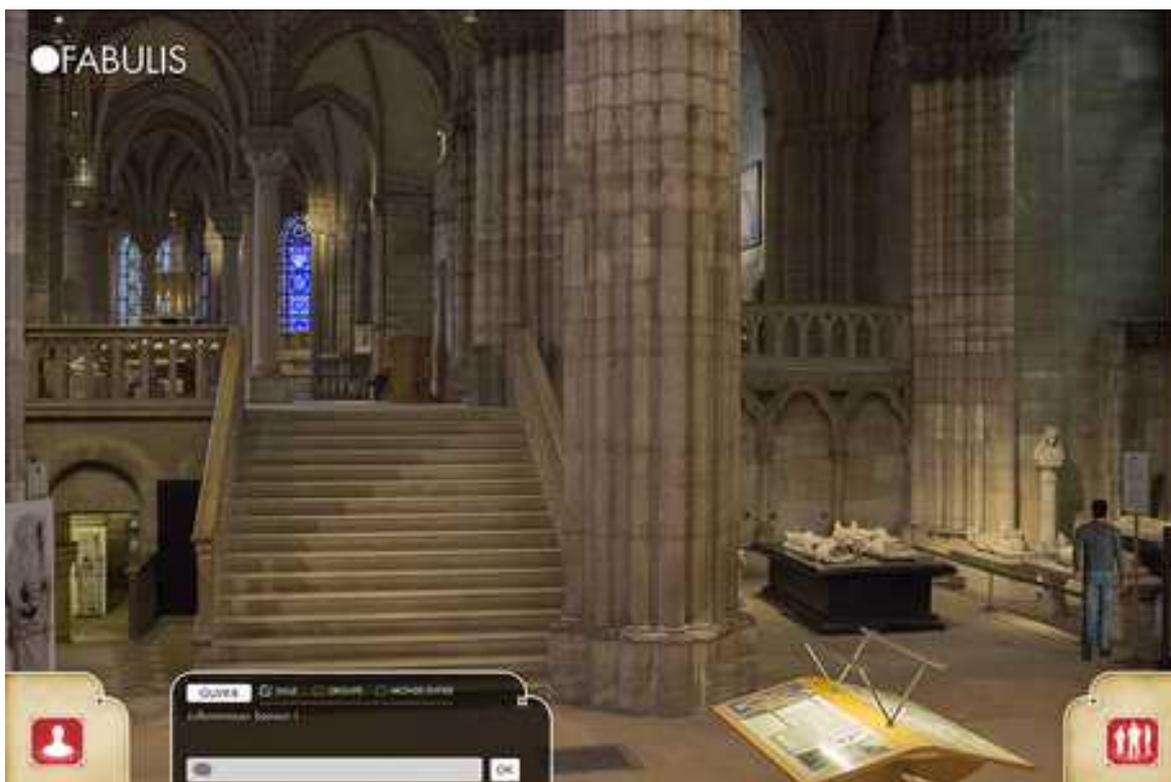
I.1. Photographies des jeux et expositions évoqués dans le deuxième chapitre



Capture d'écran du jeu *Versailles 1685 : Complot à la cour du Roi Soleil* (1996)



Capture d'écran du jeu *Sauvons le Louvre* (2014)



Capture d'écran du jeu *Ostia Fabulis* (2014)



Modélisation de l'installation *Epidemik* (2008)



Présentation du dispositif *PLUG* (2009)



Vue de l'exposition *Applied Design* (2013, MoMA). Le dispositif permet d'expérimenter le jeu vidéo *Portal* (2007)



Vue de l'exposition *Applied Design* (2013, MoMA). Le dispositif présente le jeu vidéo *EVE Online* (2003)



Vue de l'exposition *Game On* (2004, Tri Postal, Lille)



Vue du Musée du Jeu Vidéo (2010, La Défense)



Vue de l'installation *Salle D'arcade temporaire* d'Antonin Fourneau (2013, Visages du Monde, Cergy)



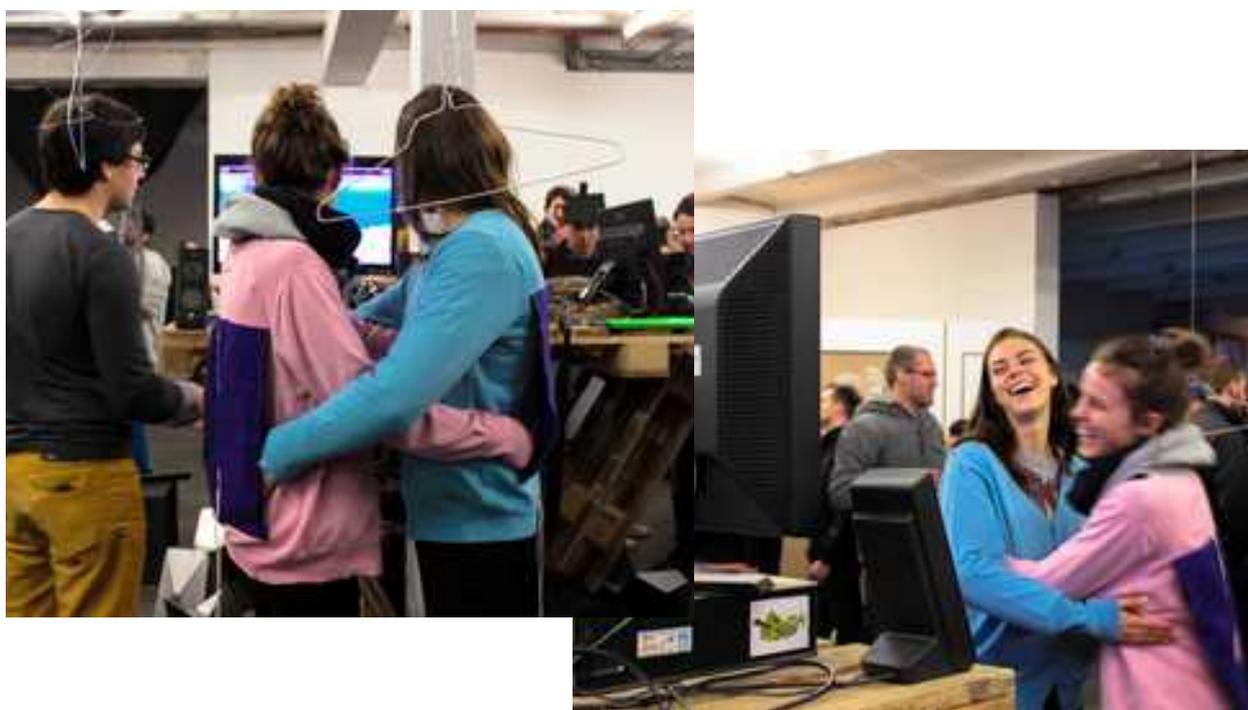
Vue de l'installation *Meowton* (Babycastle) durant l'exposition *Joue le Jeu* (2012, Gaité Lyrique, Paris)



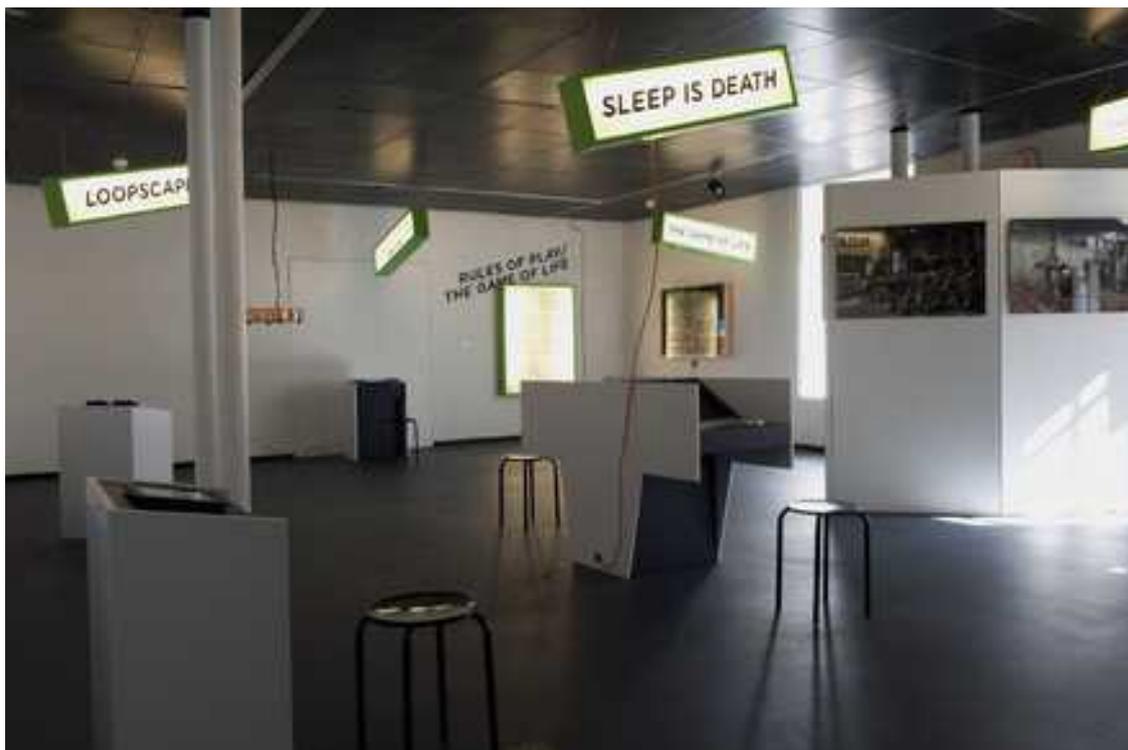
Vue de l'installation *MegaGIRP* durant l'exposition *F*ck the screen* organisée par Babycastle (2011)



Vue de *Roflpillar* (Lucky Frame, 2013) lors du festival *A MAZE* (Berlin, 2014)



Vues de *Huggods* (Bennet Foddy et Shalev Moran, 2014) lors du festival *A MAZE* (Berlin, 2014)



Vue de l'exposition *Playtime : Videogame Mythologies* (2012, Maison d'Ailleurs, Suisse)



Vue de l'*Espace jeu vidéo* à la Gaité Lyrique (Paris)



Vues de l'exposition *Musée pop du jeu vidéo* (2013, Imaginarium, Tourcoing)

II.2. Guide thématique d'entretien avec les membres de l'équipe

PROFESSION

Peux-tu me raconter comment tu as commencé à travailler ici ?

Qu'as-tu fait avant, quelles études as-tu suivies

Comment est-ce que tu définirais ton métier/ton rôle au sein de la Cité des Sciences ?

Habituellement, comment intervieni-tu sur les expositions ?

Cela diffère-t-il avec l'exposition actuelle ?

Collaboration DE/DET

Collaboration avec les commissaires scientifiques dans les expositions

Sais-tu quel est le projet sur lequel tu vas travailler pour la suite ? Dans quel cadre/quelle fonction ?

CONCEPTION DE JEU VIDÉO L'EXPO

Peux-tu me raconter comment tu es arrivé-e sur ce projet et comment tu y as travaillé depuis ton arrivée ?

Différentes étapes du projet

Rôle ; missions et leur évolution

Coopération, codirection DE/DET

Activités routinières et outils de travail

Pourrais-tu m'expliquer comment sont conçus les dispositifs de l'exposition ?

Étapes de production, intervenant.e.s, cahiers des charges, appels d'offres

le débat « c'est un jeu/c'est pas un jeu »/jeu ou multimédia muséographique

Comment s'est déroulé le travail avec les prestataires extérieurs par rapport à cet entre-deux ?

Lorsque je suis arrivée ici, il était question de traiter de la thématique du genre dans l'exposition, peux-tu m'expliquer comment est née l'idée et comment celle-ci a été prise en compte ?

OBJECTIFS DE L'EXPO JEU VIDÉO ET MISSIONS DE LA CITE DES SCIENCES

Lorsque l'on conçoit une exposition à la Cité des Sciences, y a-t-il des règles ou des principes à respecter ?

Comment sont-ils appliqués à Jeu Vidéo l'Expo ?

Articulation missions/exposition scientifique/jeu vidéo

Comment définirais-tu les objectifs de cette exposition ?

« message » de l'exposition

Lien avec le projet de lieu pérenne de « Cité du Jeu Vidéo »

Absence de médiation présenteielle : comment est assurée la médiation dans les expositions ?

Dispositifs ; textes ; consignes ; ateliers

LES PUBLICS DE L'EXPOSITION

Quels publics attendiez-vous pour cette exposition ?

Y a-t-il des types de publics ou des comportements qui t'ont surpris ?

Groupes scolaires

Comment a été assurée la prise en compte de publics aux pratiques inégales – Joueurs/non joueurs

[tutoriel, mise en confiance, clivage, échelle de niveau, score, vocabulaire, cartels]

Qui est Mme Michu ? Pourrais-tu me faire son portrait ?

qui elle est, quel est son âge, pour quoi ou pour qui elle vient à la Cité des Sciences

RELATION AUX JEUX VIDÉO

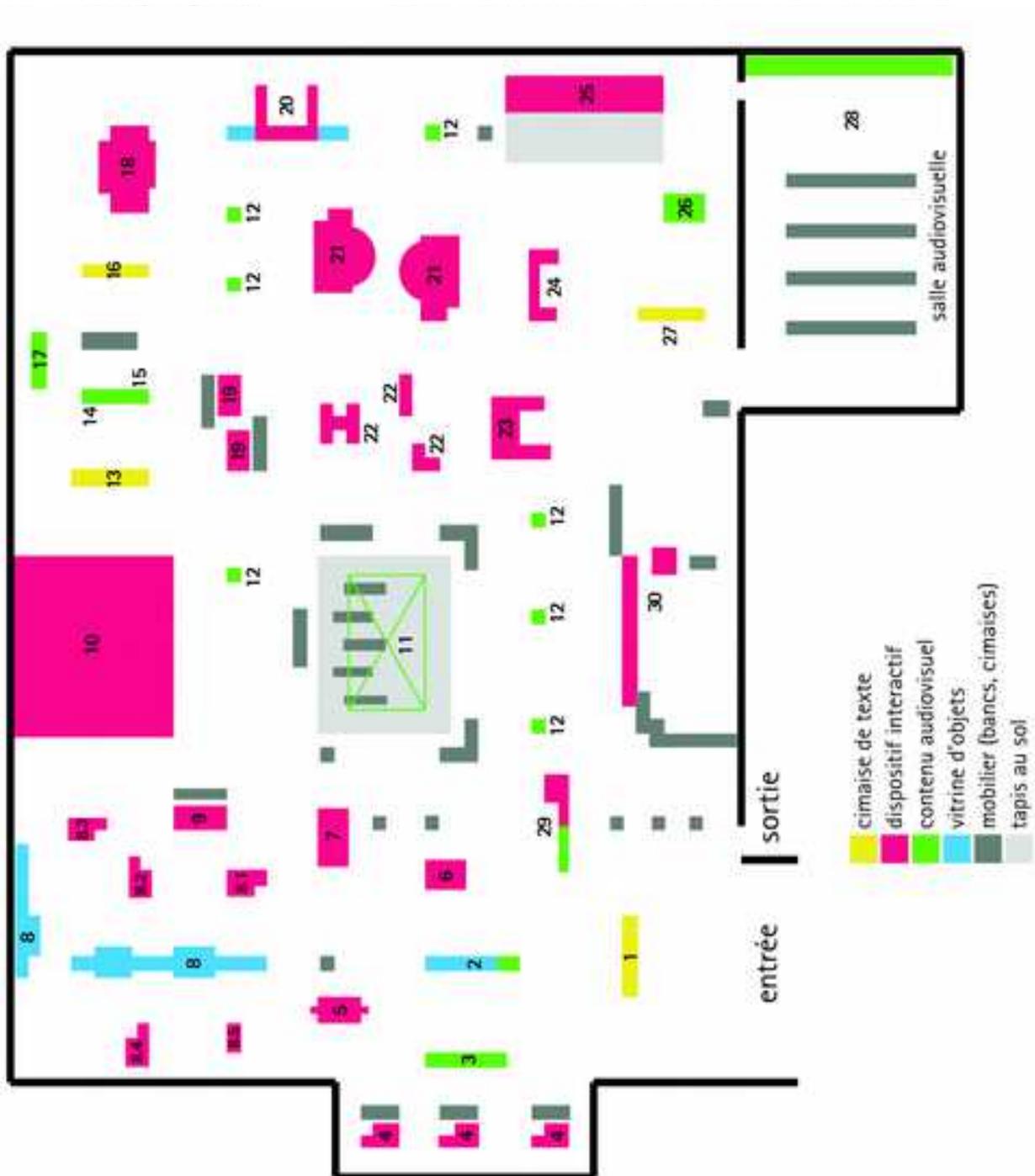
Est-ce que tu te définis comme un-e jeu-eur-se-s ?

Pourrais-tu me donner plus de précisions sur ta pratique ?

On note depuis 2010 une multiplication des expositions de jeux vidéo dans les institutions culturelles en France et ailleurs dans le monde. Quel regard portes-tu sur ce phénomène ?

Ta relation aux jeux vidéo a-t-elle évolué durant l'exposition ?

III. 1. Plan de l'exposition



Liste des installations

1. Tous joueurs !? Toutes joueuses !?
2. Universalité du jeu
3. Aventuriers du gameplay
4. Atelier du débutant
5. Pong mécanique
6. Nouveau monde
7. En jeu et contre tout
8. Jeu vidéo : où, quand, comment ?
 - 8.1 Le laboratoire
 - 8.2 La salle d'arcade
 - 8.3 Le bureau
 - 8.4 Le salon
 - 8.5 La mobilité
9. Algorithmes et émergence
10. Avatars
11. Contemplation
12. Portraits de joueurs
13. Économie
14. Hardware
15. Middleware
16. Métiers du jeu vidéo
17. Actualités
18. Jeux du moment
19. Faites vos jeux
20. Déguisements
21. Jeu de tir
22. TabletteLand
23. Jeu audio
24. Course automobile
25. Communautés créatives
26. Lexique
27. Jeux utilitaires
28. À l'épreuve des critiques
29. Habilités en jeu
30. Gagnez la sortie

III. 2. Photographies et descriptions des expôts³⁴⁵

Vue générale de l'exposition

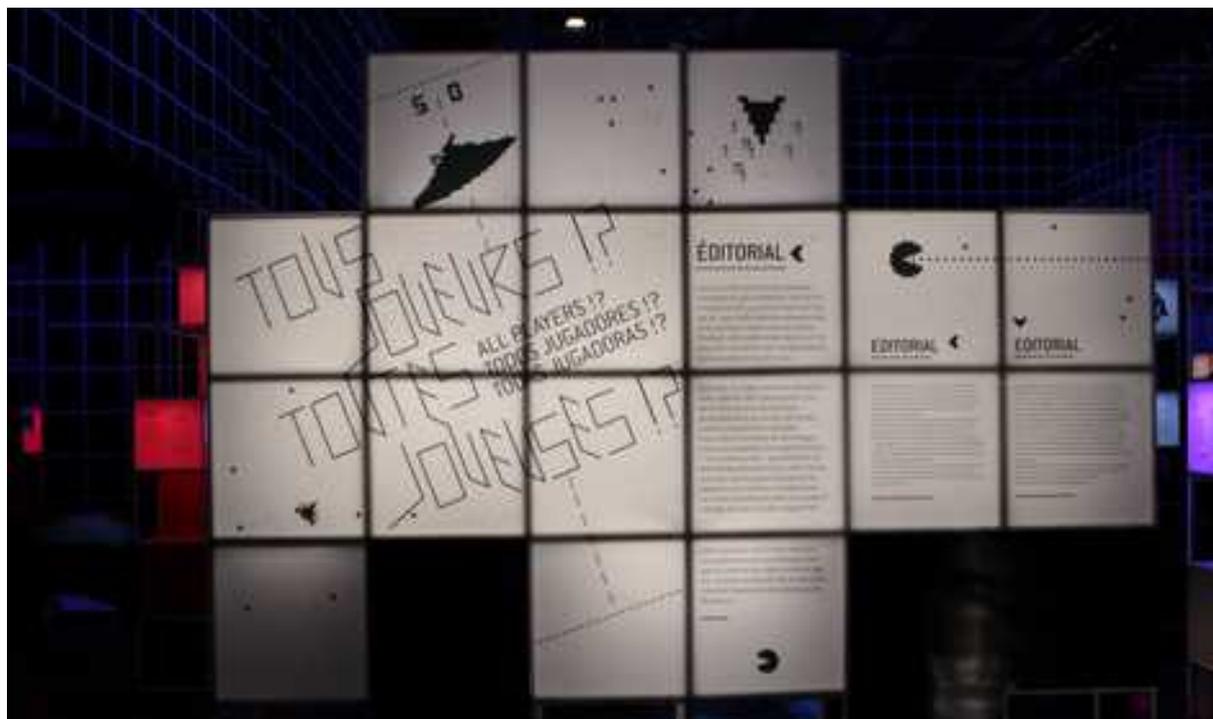


³⁴⁵ Les photographies ont été prises lors des périodes d'observation in situ, au moment de l'ouverture de l'exposition. Outre l'édito, les audiovisuels et les cimaises de textes ne sont pas reproduits ici.



1. Tous joueurs !? Toutes joueuses !?

Cimaise de texte, éditorial de l'exposition. La cimaise est placée face à l'entrée, de sorte qu'elle se trouve dans le champ de vision direct lorsqu'on entre dans l'exposition. Au dos de la cimaise, on retrouve le plan de l'exposition et un texte informatif sur la norme PEGI.



Les jeux vidéo sont l'une des pratiques culturelles les plus répandues : plus de six Français sur dix y jouent au moins une fois par an. Leur chiffre d'affaires dépasse celui de la musique, il rejoint celui du cinéma. Pourtant, cette réalité reste méconnue : les jeux sont regardés avec condescendance, voire accusés de tous les maux... *Spacewar*, considéré comme le premier jeu vidéo, date de 1962. Nous héritons d'un demi-siècle de jeux, de machines, de périphériques et, surtout, de formes inédites d'expérience culturelle. Toute culture est affaire de technologie : nous nous emparons d'un objet technique – livre, scène ou film – pour atteindre un état mental particulier. Le jeu vidéo n'existe que parce que le joueur tire plaisir de sa relation à une machine, se projette dans un univers simulé par le biais d'un avatar et interagit avec des mondes programmés. Cette exposition vous invite à découvrir ces expériences et à les interroger, alors que la culture du jeu vidéo connaît un âge d'or : richesse et diversité des productions, créativité foisonnante des communautés de joueurs.

2. Universalité du jeu

Audiovisuel de courte durée composé d'un montage de plans où l'on voit des humains s'adonner à différents jeux traditionnels (échec, football, etc.), mais aussi des jeunes animaux en train de jouer. Celui-ci est accompagné d'une vitrine de jouets.



3. Aventuriers du Gameplay

Audiovisuel encastré dans la cimaise qui jouxte l'Atelier du débutant. Il s'agit d'un montage de différentes séquences du jeu *Evoland* (Shirogames, 2013). Le jeu a été conçu pour présenter l'évolution des possibilités d'action et de l'habillage sonore et graphique des jeux vidéo de type jeu de rôle. En reprenant différentes séquences du jeu, cet audiovisuel entend présenter aux visiteurs l'évolution des jeux vidéo.



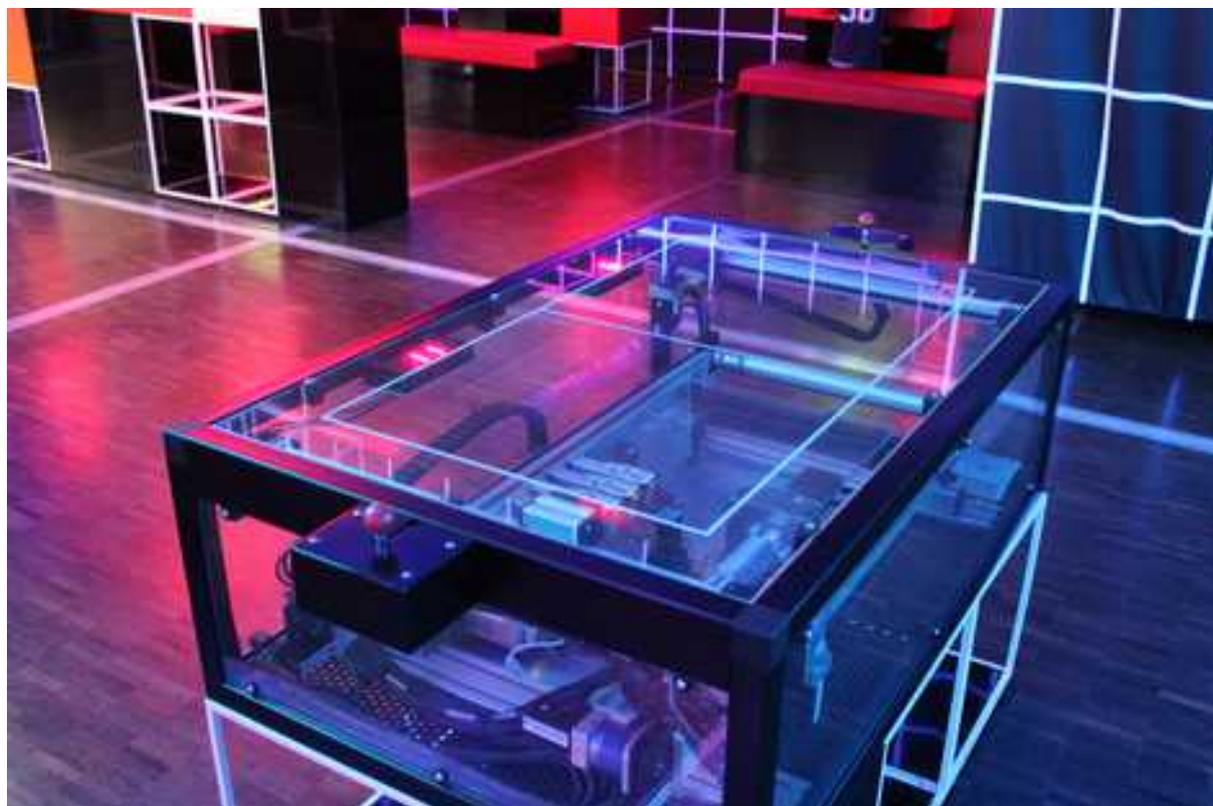
4. Atelier du débutant

Dispositif interactif composé de trois postes, présentant le jeu *Evoland* (Shirogames, 2013). Il s'agit d'une version retravaillée par le concepteur pour être écourtée et constituer une partie d'environ 7 minutes. Le premier poste propose de jouer avec une manette Xbox 360, le second avec un clavier, enfin, le troisième laisse le choix entre les deux périphériques. Cette installation vise à familiariser les publics avec la prise en main des périphériques et les actions à disposition dans les jeux vidéo.



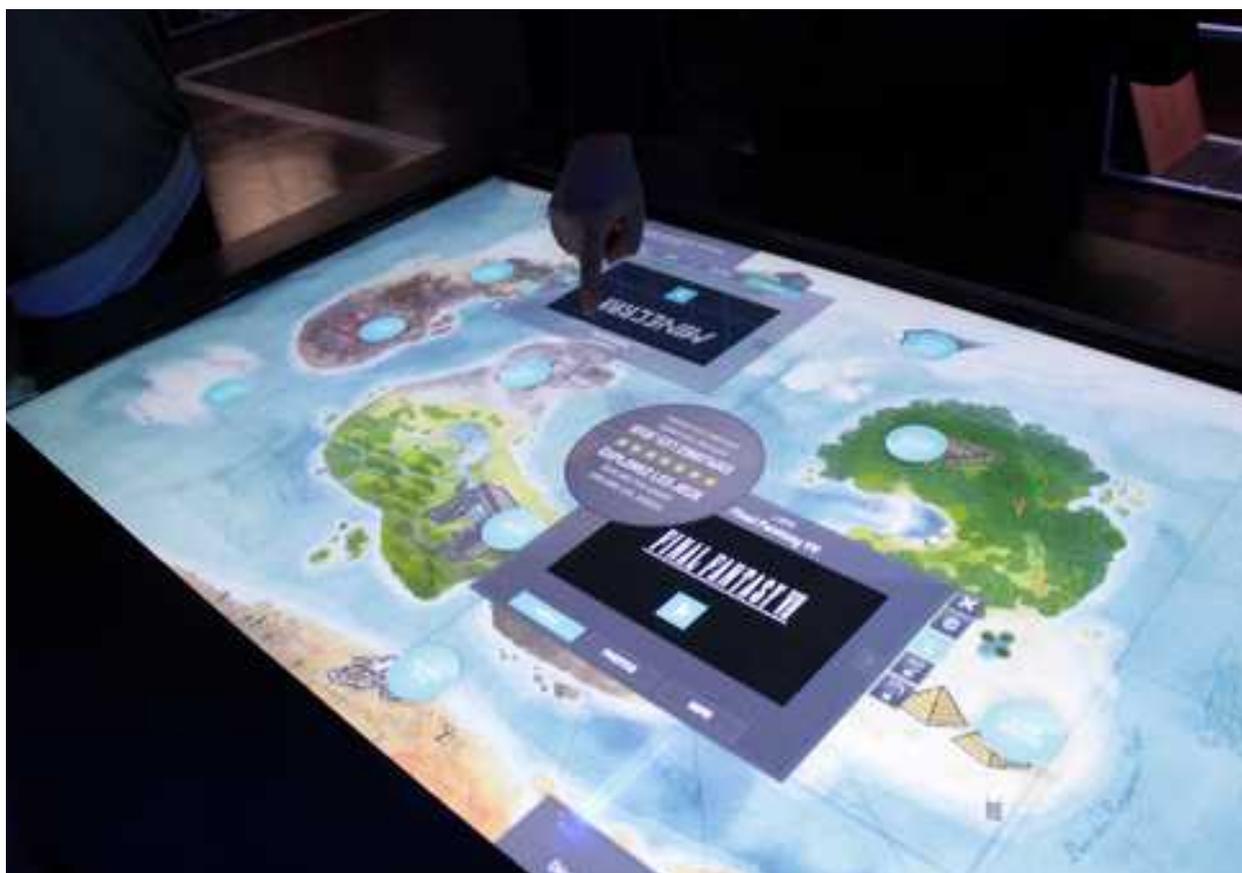
5. Pong mécanique

Dispositif électromécanique conçu pour être utilisé par deux visiteurs, grâce à deux joysticks situés aux extrémités du mobilier. Il s'agit d'une version électromécanique du jeu *Pong* (Atari, 1972). Le mobilier de plexiglas transparent permet de rendre apparents les composants matériels de l'objet. Grâce au joystick, chaque visiteur contrôle un composant de l'objet qui lui sert de « raquette ». Un composant se déplace d'un bout à l'autre, symbolisant la « balle ». Les visiteurs doivent positionner leur raquette au niveau de la balle, de sorte à la renvoyer dans le camp adverse. Un système compte les points à chaque fois qu'un visiteur ne parvient pas à renvoyer la balle.



6. Nouveau monde

Dispositif interactif (table multitouche) prévu pour un usage collectif (environ 4 personnes). Nouveau Monde traite des genres de jeux vidéo qu'il était difficile de mettre à disposition dans l'exposition en raison de leur longue durée d'apprentissage (jeux de rôle, de stratégie, d'aventure, etc.). L'interface se compose d'une série de petits jeux, dont chacun permet de débloquer un contenu. Une fois la série de jeux terminée, les contenus audiovisuels et textuels peuvent être consultés. Ils sont répartis sur des « îles » représentant chacune un genre de jeux vidéo.



7. En jeu et contre tout

Dispositif pour deux visiteu.r.se.s, composé d'un grand écran et d'un joystick et d'un plus petit écran tactile. Le/a visiteu.r.se face au joystick déplace un avatar dans un labyrinthe pour ramasser des pièces en évitant des ennemis. Le/a visiteu.r.se face à l'écran tactile déstabilise l'autre en modifiant les conditions du jeu grâce à l'interface de l'écran tactile : inversion des commandes, modifications graphiques, multiplication des ennemis. Le score final est à la fois en fonction du nombre de pièces ramassées et du degré de difficulté imposé par les modifications. Le logiciel de jeu est une version modifiée de *Pix the cat*, du studio français Pastagames.



8. Jeux vidéo : où, quand, comment ?

Installation composée de photographies, de vitrines d'objets et de jeux vidéo encastés dans des mobiliers. La section est organisée selon 5 espaces dans lesquels s'est développé le jeu vidéo.





9. Algorithme et émergence

Dispositif interactif prévu pour un.e visiteu.r.se, qui interagit avec l'objet grâce à l'écran, qui est tactile. Il s'agit d'une adaptation du *Game of Life*, ou « jeu de la vie », un automate cellulaire conçu par John Horton Conway en 1970. À l'écran, une grille en deux dimensions est modélisée, les cases, appelées cellules, peuvent être « vivantes » (dans ce cas, elles sont pleines) ou « mortes » (vides). Différentes règles régissent l'état des cellules, qui évoluent par étapes. La règle de base est qu'une cellule morte possédant exactement trois voisines vivantes devient vivante, et qu'une cellule vivante possédant deux ou trois voisines vivantes le reste, sinon, elle meurt. Le public est invité à dessiner des schémas et à modifier les règles avant de lancer l'évolution, afin de voir émerger de nouveaux schémas.



10. Avatar

Jeu de course de surf pour 3 personnes, dont les corps sont captés par le périphérique Kinect. Pour gagner un maximum de points, chaque visiteur se doit « pagayer » avec les bras, s'accroupir pour éviter des bancs de poissons, sauter pour éviter des rondins de bois et enfin, effectuer différentes pauses lors de moments « freestyles ». Dans l'exposition, cette installation tente de mettre en regard l'usage d'un avatar que l'on dirige avec une manette et l'usage de son propre corps à l'aide d'interfaces gestuelles.



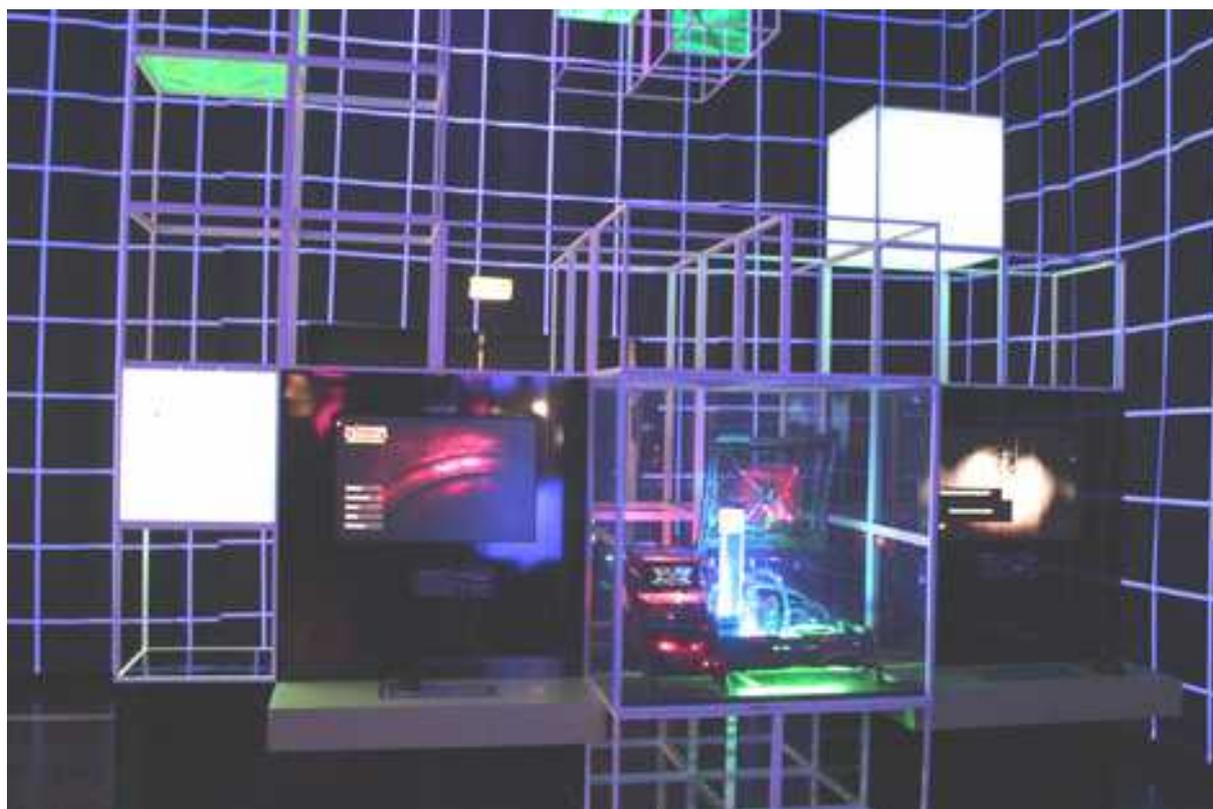
11. Contemplation

Projection d'extraits de cinématiques de jeux vidéo qui ont la spécificité d'inviter les joueu-r-se-s à arrêter leurs actions quelques secondes, le temps de « contempler » l'univers. L'audiovisuel est projeté sur un écran situé au plafond que les visiteu-r-se-s peuvent regarder en s'allongeant sur des sièges en bois, dont la forme rappelle le personnage *PacMan*.



18. Jeux du moment

Présentation de quatre jeux vidéo récemment commercialisés, l'un sur Xbox 360 (puis Xbox One), l'autre sur Playstation 3 (puis Playstation 4), et deux sur PC (l'un considéré comme un « blockbuster », l'autre comme un « jeu indépendant »). Ces jeux sont régulièrement changés par Renaud, qui assure le suivi du dispositif. Contrairement aux autres installations où les jeux sont limités dans le temps, cette installation propose de les expérimenter sans limites.



19. Faites vos jeux

Dispositif interactif invitant les visiteu-r-se-s à concevoir leur propre jeu vidéo : se prendre en photo pour créer un avatar, enregistrer sa voix pour créer des sons, dessiner un niveau de jeu, y déposer des ennemis et des bonus, le tester, y apporter des modifications... Un compteur affiche le temps et le « budget » restant au visiteu-r-se pour la conception de son jeu. Le dispositif entend présenter le circuit de production d'un jeu vidéo, et ses contraintes temporelles et budgétaires. Si les visiteu-r-se-s terminent la conception de leur jeu, le dispositif leur propose de l'enregistrer, via un système de QR code, pour le retrouver à leur domicile.



20. Déguisements

Installation interactive conçue comme une « cabine de déguisement » qui permet aux visiteurs de revêtir des costumes de personnages de jeux vidéo (fonctionnement décrit au chapitre 9).



21. Jeu de tir

L'installation consiste en deux postes de jeux, installés de manière symétrique. Le jeu proposé est une adaptation du jeu Shootmania (Nadeo, 2013). Dans l'exposition, il consiste à éliminer le plus de crapauds (en leur tirant dessus) que l'autre joueur·r·se, en un temps imparti. Le jeu est projeté sur une demi-sphère les joueu·r·se·s se trouvent sur un plateau qui vibre à chaque fois que leur personnage reçoit un tir.



22. TabletteLand

Dans cet espace composé de meubles en bois, des tablettes tactiles sont mises à disposition et permettent de jouer à des jeux conçus pour le système d'exploitation Android.



24. Course automobile

Dispositif de jeu de course automobile, dont le périphérique est un volant. Le jeu est composé de séquences issues de jeux vidéo d'époques différentes. Les changements d'une séquence à l'autre soulignent les évolutions graphiques des jeux vidéo.



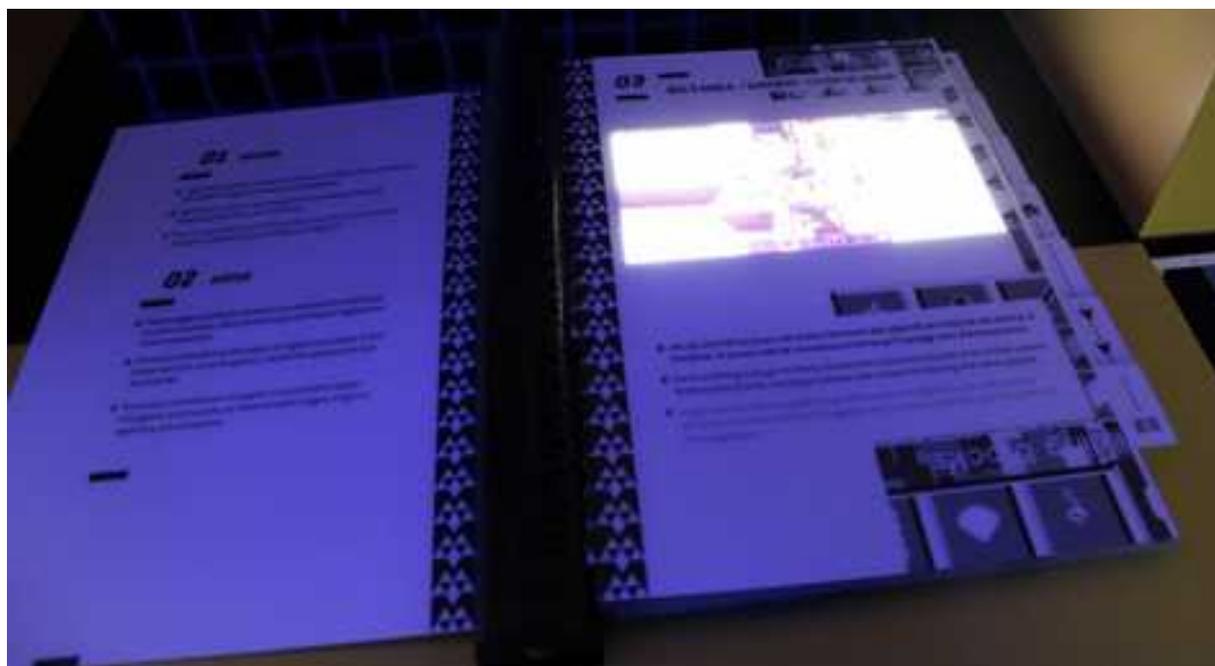
25. Communautés Créatives

Dispositif interactif de consultation d'audiovisuels utilisant une interface gestuelle et le périphérique Kinect. Son fonctionnement est décrit précisément dans le Chapitre 9.



26. Lexique

Livre audiovisuel : lorsque les visiteurs tournent les pages, une projection vidéo s'enclenche et illustre le terme issu des jeux vidéo associé à cette page du Lexique.



29. Habiletés en jeu

Dispositif composé d'un écran, d'une manette de jeu et d'un oculomètre. Le/a visiteu.r.se s'assoit face à l'écran pour expérimenter une séquence du jeu *Rayman Legends*. L'oculomètre enregistre le mouvement de ses yeux et la manette enregistre le rythme auquel les boutons sont actionnés. À la fin de la partie, l'écran affiche une « carte des habiletés » censée mesurer les performances des visiteu.r.se.s. Ce dispositif est accompagné d'un audiovisuel qui présente les recherches du laboratoire LUTIN sur les habiletés des joueu.r.se.s.



30. Gagnez la sortie

Installation interactive et spectaculaire utilisant Kinect pour capter le corps d'un-e visiteu-r-se et le projeter à l'écran. Le dispositif reprend le fonctionnement du jeu *Angry Birds* : un personnage doit être envoyé le plus loin et le plus fort possible dans des obstacles, de manière à les faire disparaître. Ici, le personnage à l'écran représente le corps du visiteu-r-se. L'usager-e doit se pencher plus ou moins fort pour orienter la trajectoire et la vitesse de son personnage ainsi lancé dans le décor. (Fonctionnement précis décrit au chapitre 9).



III. 3. Suivi des parcours complets de visite

Fréquentation :

Faible : Circulation très aisée, peu ou pas d'attente pour les dispositifs interactifs, sensation de « vide ».

Moyenne : Circulation aisée, files d'attente de quelques personnes, l'espace est occupé par « grappes » de visiteurs.

Forte : Circulation compliquée, beaucoup d'attente, on distingue difficilement les individus qui circulent de ceux qui « font la queue », l'espace semble entièrement occupé.

Réf. parcours	Visiteu-rse-s		Contexte de visite	Durée de la visite	Date / Période / Fréquentation	Installations utilisées	Audiovisuels consultés	Ref. entretien
V1	3	3 hommes, environ 20 ans.	Entre amis	125 min	13/08/14, 12h55 – 15h, mercredi midi, vacances d'été (fréquentation faible)	9	14	Refusé
V2	2	1 jeune adulte (homme) et 1 adolescente	X	54 min	13/08/14, 15h22 – 16h18, mercredi après-midi, vacances d'été (fréquentation forte)	3	3	Refusé
V3	3	Homme, 46 ans, directeur d'école, Femme, 45 ans, secrétaire médico-sociale, Adolescent de 13 ans, s'apprête à entrer en 3ème.	En famille (couple et enfant)	66 min	14/08/14, 10h51 – 11h57, Jeudi matin, vacances d'été (fréquentation faible)	8	3	E20
V4	3	Femme, 28 ans, en reprise d'études d'orthophonie ; Homme, 38 ans, consultant en informatique ; Adolescent, 16 ans, va entrer en 1ère.	En famille (couple et cousin de la conjointe)	27 min	14/08/14, 13h – 13h27, jeudi midi, vacances d'été (fréquentation forte)	1	3	E21
V5	3	Fille, 12 ans, rentre en 4ème ; Femme, 50 ans, infirmière ; Homme, 50 ans, employé de bureau.	En famille (couple et enfant)	69 min	14/08/14, 14h14 – 15h23, jeudi après-midi, vacances d'été (fréquentation moyenne)	8	0	E22

Réf. parcours	Visiteu-r-se-s	Contexte de visite	Durée de la visite	Date / Période / Fréquentation	Installations utilisées	Audiovisuels consultés	Ref. entretien
V6	3 2 femmes (17 et 20 ans) et un homme (22 ans)	Entre amis et en couple	20 min	15/08/14, 14h55 – 15h15, vendredi après-midi, vacances d'été et jour férié (fréquentation forte)	1	5	E23
V7	3 Une femme d'environ quarante ans et deux enfants (garçon et fille) d'environ cinq et sept ans.	En famille	-	15/08/14, 16h32 – 17h01, vendredi après-midi, vacances d'été et jour férié (fréquentation forte)	Suivi du parcours abandonné en cours de route après refus de la visiteuse		Refusé
V7.2	2 2 hommes de 28 ans, ingénieurs, en 4ème année de thèse	Entre amis	29 min	15/08/14, 16h32 – 17h01, vendredi après-midi, vacances d'été et jour férié (fréquentation forte)	1	2	E24
V8	2 Femme de 23 ans, étudiante en littérature ; Homme de 21 ans, étudiant en géographie	En couple	54 min	16/08/14, 13h47-14h41, samedi après-midi, vacances d'été (fréquentation faible)	6	4	E25
V9	3 Femme, 37 ans, assistante de direction (niveau master 2) ; Homme, 29 ans, agent EDF (niveau BTS) ; Homme, 16 ans, lycéen (première)	En couple et avec le petit frère du conjoint	67 min	16/08/14, 15h24 – 16h31, samedi après-midi, vacances d'été (fréquentation moyenne)	5	5	E26

III. 4. Entretiens avec les visiteu·r·se·s de *Jeu Vidéo l'Expo*.

Entretiens réalisés en fin de visite, à la sortie de l'exposition, sur les bancs attenants.

Entretiens réalisés : 26 ; Personnes interrogées : 76

Ref. entretien	Personnes interrogées		Prénoms employés dans la thèse	Contexte de visite	Durée entretien	Durée de la visite	Date
E1	5	Femme, 48 ans ; 4 adolescents de 18, 16, 14 et 12 ans	Véronique, Loïc, Alexis, Ludovic et Thibault	En famille, mère et fils	9'33	-	15/12/13
E2	4	Homme, 57 ans, femme, 52 ans, jeune femme, 26 ans, jeune homme, 20 ans	Patrick	En famille	11'09	-	15/12/13
E3	2	Homme, 41 ans, commercial ; garçon, 9 ans	Patrice et Mathis	En famille, père et fils	9'08	-	15/12/13
E4	2	Homme 33 ans, ingénieur en informatique ; homme, 38 ans, responsable d'une ligne de bus		Entre amis	22'12	45 min	15/12/13
E5	2	Femme, 28 ans, designer ; homme, 30 ans, dans la production d'événementiel dans le jeu vidéo	Baptiste et Chloé	En couple	7'17	-	15/12/13
E6	2	Femme, 23 ans, étudiante en expertise politique et économique ; femme, 23 ans, web developer	Lucie et Mathilde	Entre amies	26'46	1h30	23/03/14
E7	4	Femme, 27 ans, comptable ; homme, 30 ans, conseiller commercial ; femme, 15 ans, élève de seconde ; femme, 14 ans, élève de 4ème	Aina et Sébastien (couple)	En couple et en famille	27'49	2h30	23/03/14
E8	2	Homme 48 ans cadre supérieur ; garçon, 14 ans.	Hervé et Guillaume	En famille, le père accompagne son fils	10'41	30 min	22/04/14
E9	2	Homme 17 ans, lycéen ; femme 18 ans, lycéenne.		En visite scolaire libre	12'11	30 min	22/04/14
E10	5	Homme, 46 ans, agent de maîtrise ; femme, 42 ans, responsable administrative ; garçon, 13 ans ; garçon, 10 ans ; fille, 5 ans.	Dany, Fabienne, Cyril, Gaëtan et Gabrielle	En famille	17'12	--	22/04/14
E11	2	Femme, 48 ans, cadre supérieur, Homme, 20 ans, étudiant.	Martine et Thomas	En famille, la mère accompagne son fils	13'55	1h	22/04/14

Ref. entretien		Personnes interrogées	Prénoms employés dans la thèse	Contexte de visite	Durée entretien	Durée de la visite	Date
E12	2	Femme, 24 ans, étudiante en biologie; Homme, 24 ans, étudiant en droit		En couple	19'04	1h	26/07/14
E13	6	Deux femmes et quatre hommes de 29 ans. Les hommes sont tous les quatre développeurs		Entre amis et entre couples	04'21	-	26/07/14
E14	2	Homme, 23 ans, étudiant en doctorat; Homme 24 ans, ingénieur		Entre amis	14'02	--	26/07/14
E15	2	Homme, 35 ans, chef de produit marketing dans le numérique; Femme, 28 ans, à la recherche d'un emploi après une école de commerce	Stéphane et Virginie	Entre frère et sœur	26'51	--	26/07/14
E16	2	Homme, 28 ans, agent immobilier en reprise d'études; Femme, 32 ans, chargée d'études clinique dans la cosmétique		En couple	05'24	1h30	27/07/14
E17	3	Femme, 52 ans, vendeuse; Homme 18 ans, en train de passer son BAF; Femme, 19 ans, en BTS comptabilité		En famille (mère et ses deux enfants)	15'02	--	27/07/14
E18	4	Femme, 30 ans, responsable logistique, femme, 31 ans, contrôleur de gestion, homme, 32 ans, contrôleur de gestion, homme 32 ans, ingénieur méthode.		Entre amis et entre couples	13'29	45 min	27/07/14
E19	4	Femme 30 ans, juriste; Homme, 30 ans, employé chez EDF; Homme, 25 ans, a travaillé dans le développement de serious games, actuellement sans emploi; Homme, 41 ans, actuellement sans emploi.		Entre amis et un couple	11'23	1h	13/08/14

Ref. entretien	Personnes interrogées		Prénoms employés dans la thèse	Contexte de visite	Durée entretien	Durée de la visite	Date
E20 (parcours V3)	3	Homme, 46 ans, directeur d'école, Femme, 45 ans, secrétaire médico-sociale, Adolescent de 13 ans, s'apprête à entrer en 3ème.	Pascal, Nathalie et Clément	En famille (parents et enfant)	19'19	66 min	14/08/14
E21 (parcours V4)	3	Femme, 28 ans, en reprise d'études d'orthophonie ; Homme, 38 ans, consultant en informatique ; Adolescent, 16 ans, va entrer en 1ère.	Laetitia, Fabien et Axel	En famille (un couple et le cousin de 16 ans de la femme)	15'07	27 min	14/08/14
E22 (parcours V5)	3	Fille, 12 ans, rentre en 4ème ; Femme, 50 ans, infirmière ; Homme, 50 ans, employé de bureau.	Manon, Sophie et Alain	En famille	07'27	69 min	14/08/14
E23 (parcours V6)	3	2 femmes (17 et 20 ans) et un homme (22 ans)		Entre amis et en couple	10'14	20 min	15/08/14
E24 (parcours V7.2)	2	2 hommes de 28 ans, ingénieurs, en 4ème année de thèse		Entre amis	15'42	29 min	15/08/14
E25 (parcours V8)	2	Femme de 23 ans, étudiante en littérature ; Homme de 21 ans, étudiant en géographie		En couple	13'03	54 min	16/08/14
E26 (parcours V9)	3	Femme, 37 ans, assistante de direction (niveau master 2) ; Homme, 29 ans, agent EDF (niveau BTS) ; Homme, 16 ans, lycéen (première)	Delphine, Rudy et Ludovic	En couple et avec le petit frère du conjoint	24'59	67 min	16/08/14

III. 5. Guide utilisé pour les entretiens en fin de visite

A. L'EXPOSITION

1. Pouvez vous me raconter votre visite de l'exposition : qu'avez vous fait durant la visite, qu'avez-vous vu ?
 - Visite : seul·e, accompagné·e, avec des ami·e·s, en famille ?
 - Avez vous lu les textes ? Leur lisibilité, le style de l'écriture, la compréhension...?
 - Avez vous expérimenté les différents éléments de l'exposition ?
 - Vous êtes vous senti·e « à l'aise » avec ces dispositifs ?
2. Que pensez vous de l'exposition ? *N'hésitez pas à dire ce que vous pensez, je ne suis pas impliquée dans la création et je ne suis pas employée par l'institution.*
 - Certaines images, idées ou informations vous ont particulièrement marqué ?
 - Qu'avez vous aimé le plus ?
 - Y a-t-il des choses que vous n'avez pas aimé ?
 - Qu'avez vous pensé de la scénographie, des couleurs, de l'univers en général ?
3. Pensez vous qu'il y a un thème général dans l'exposition, un fil conducteur ?
 - Avez vous repéré différentes thématiques ?
4. À votre avis, quel message espèrent faire passer les créateurs de l'exposition ?
5. Pour quel type de personnes pensez vous que l'exposition a été créé ?
 - En faites vous partie ?
6. Êtes vous surpris de voir cette exposition à la Cité des Sciences et de l'Industrie ?
7. Aviez vous visité d'autres expositions de jeu vidéo ?

B. LES MOTIVATIONS ET LES ATTENTES

1. Comment avez vous connu cette exposition ?
2. Y a-t-il un élément qui vous particulièrement incité à visiter l'exposition ?
 - Pourquoi / Pour qui aviez vous envie de visiter cette exposition ?
3. Qu'espériez vous y trouver ?
 - Aviez vous vu l'affiche / titre / sous titre ?
4. Est-ce que la visite de cette exposition a répondu à vos attentes ?
 - L'exposition est-elle différente, en décalage par rapport à ce à quoi vous vous attendiez ?
5. Est-ce que l'exposition a changé votre point de vue sur les jeux vidéo ?
 - Dans quel sens ?
 - Est-ce que vous vous posez de nouvelles questions à ce sujet ?

C. RELATION AUX JEUX VIDEO

1. Pourriez vous me de dire ce que pensez vous des jeux vidéo ?
 2. Est-ce que vous vous considérez comme un·e joueu·r·se ?
 - Pourriez vous me préciser votre pratique ?
 - (supports matériels, genres de jeux, citer des titres de jeux)
 - Jouez-vous sur votre téléphone ?
- Pour terminer, puis-je vous demander votre âge et votre profession ?

III. 6. La carrière des visiteu·r·se·s de *Jeu Vidéo l'Expo* : comment parcourt-on l'exposition ?

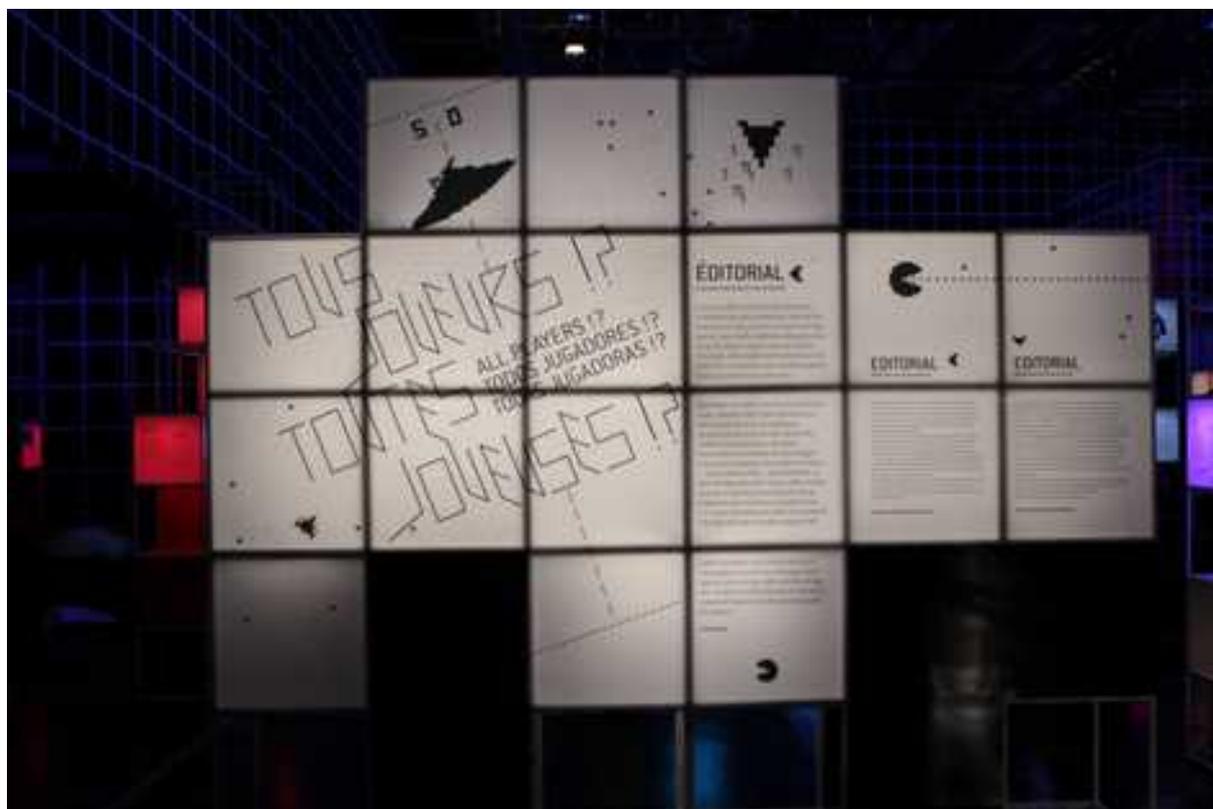
Pour la majorité des visiteu·r·se·s de *Jeu Vidéo l'Expo*, s'engager dans la visite revient à réunir des proches dans une activité collective. La courte pratique étudiée s'inscrit dans une carrière plus longue de loisirs, qu'il s'agisse de la visite muséale comme de la pratique du jeu vidéo. Mais on peut aussi considérer la visite de cette exposition comme une carrière, et nous proposons donc ici de présenter son entrée, sa sortie, son cheminement et ses interruptions.

L'entrée et les premiers pas dans l'exposition : se repérer pour comprendre ce dans quoi l'on s'engage.

L'entrée de l'exposition se fait ensemble. Cette entrée groupée est notamment due au fait que cette exposition, en raison de la jauge de fréquentation, impose aux visiteu·r·se·s une entrée à une heure précise, inscrite sur le billet. Ainsi, même si les proches se sont séparés auparavant pour investir différents espaces d'Explora, ils se rejoignent à l'entrée de l'exposition, à l'heure fixée par leur billet. Une fois le portique de l'entrée passée, les visiteu·r·se·s se retrouvent dans une sorte de sas : des cimaises les entourent, de sorte que le reste de l'espace est peu visible. À droite, trois cimaises présentent les crédits, remerciements et partenaires de l'exposition. Face à l'entrée, une grande cimaise reprend l'édito de l'exposition : « *Tous joueurs !? Toutes joueuses !?* ». La lecture de l'édito, se fait souvent ensemble et les visiteu·r·se·s poursuivent leur chemin au-delà de la cimaise, vers la partie gauche de l'exposition. Il est en effet très rare de voir des visiteu·r·se·s investir tout d'abord la partie centrale ou droite de l'exposition : à droite des trois cimaises se trouvent la sortie de l'exposition. Plus loin, le premier dispositif que l'on peut apercevoir s'appelle *Gagnez la sortie*. Si le parcours demeure libre, les visiteu·r·se·s que l'on a pu voir se diriger vers cette partie ont vite rebroussé chemin à la vue du portique de sortie ou du titre de l'expôt. La partie centrale de l'exposition est également peu investie dès le début : l'expôt le plus proche des visiteu·r·se·s leur tourne le dos lorsqu'ils sont près de l'entrée, et ils ne distinguent que le dos du mobilier, sans texte ni indications.

C'est donc la partie gauche de l'exposition qui est d'abord investie par les visiteu·r·se·s. Durant cette première phase de la visite, les visiteu·r·se·s d'un même groupe restent généralement les uns à côté des autres, ne se permettant que peu de distance. En effet, la distance entre des proches correspond avant tout à une différence de rythme (de lecture, de

visionnage d'une vidéo) : un proche peut passer plus rapidement d'un expôt à l'autre, mais les autres ne sont pas bien loin derrière et suivent le même cheminement. Durant cette première portion de la visite, il est rare que les visiteu·r·se·s interagissent avec les dispositifs interactifs.



La cimaise « édito » fait face à l'entrée de l'exposition.

L'attention se porte en premier lieu vers les vitrines, textes et audiovisuels, mais aussi sur les visiteu·r·se·s en train d'interagir avec les dispositifs interactifs et ludiques. Lorsque des expôts interactifs sont expérimentés, il s'agit généralement d'expôts prévus pour une utilisation individuelle (*Atelier du Débutant*, ou les cinq jeux de la partie *Jeu vidéo : où, quand, comment ?*), et la consultation se fait souvent en présence des proches qui regardent l'écran.

Cette première phase, qui dure généralement entre 10 et 15 minutes pour les visites d'une heure à une heure trente, constitue une phase d'exploration et de repérage, qui permet un premier contact avec l'exposition, ses expôts ou encore son ambiance (visuelle, sonore, scénographique), comme l'indique Manon, une adolescente de 12 ans qui entre en 4^e, venue ici avec ses parents : « *J'ai fait un tour, et après... bon j'ai juste peut être touché quelques écrans, et après j'ai commencé à jouer pour tester, je voulais voir ce qu'il y avait*

avant ». Cette première partie de l'activité de visite s'effectue le plus souvent en présence des proches avec lesquels le visiteur est venu. Tant au niveau du sens de l'exposition qu'au niveau des activités qui sont proposées dans cet espace, cette première étape permet aux visiteu·r·se·s de comprendre dans quoi ils s'engagent durant la pratique de visite. Durant cette étape de familiarisation, la relation avec les proches est une relation de proximité. Ce n'est qu'après avoir pris connaissance des modalités d'action que propose l'exposition que l'on peut constater les premières séparations avec les proches, pour une exploration plus autonome.

Par cette première exploration, le visiteur identifie l'engagement et les modalités d'action que lui propose l'exposition, c'est-à-dire qu'il repère certains fondamentaux de l'exposition. Comme l'indique Mathilde, une web développeuse de 23 ans : « *c'est le jeu vidéo, donc le but c'est de jouer* ». Les groupes de visiteu·r·se·s en train d'interagir avec des dispositifs ludiques, tout comme les usages précédents que convoquent les manettes de jeu, les tablettes ou encore Kinect, suggèrent une posture particulière, que le visiteur est invité à adopter, en interagissant à son tour avec les expôts interactifs et ludiques de l'exposition. La phase d'exploration correspond donc à ce que Becker nomme la « phase d'apprentissage de la technique³⁴⁶ ». Si les éléments matériels de l'exposition et les visiteu·r·se·s en action renseignent sur les modalités d'interaction, c'est aussi la discussion et les commentaires entre proches qui permettent de comprendre et de confirmer ce dans quoi l'on s'engage, bien que les membres d'un même groupe ne soient pas toujours d'accord : « *Clément, si tu ne lis pas, tu vas perdre la moitié de l'expo !* » commente Nathalie, en pleine lecture de l'édito, alors que son fils se dirige déjà vers l'expôt qui présente le jeu *Evoland*.

Interagir

Lorsque l'on suit les individus identifiés comme les « moteurs » de la visite, la phase qui suit ce premier tour de repérage est une phase d'interaction. Elle est parfois précédée d'une phase d'exploration plus longue, où le visiteur effectue tout d'abord un tour complet de l'espace. Après ces repérages, la phase d'interaction consiste à choisir les expôts selon deux critères : l'intérêt et l'attente. Les visiteu·r·se·s se reportent généralement tout d'abord sur des dispositifs qui les intéressent, mais pour lesquels il y a peu d'attente (*Nouveau Monde*, *Pong Mécanique*, *Fabrique des Jeux*, *Gagnez la Sortie*), et ce n'est qu'après plusieurs expérimentations qu'ils décident de faire la queue pour des installations qui génèrent plus d'attrait et d'attente (*Avatar*, *En jeu et contre tout*, *Déguisement*, *Jeu de tir*). Si la première

³⁴⁶ H. Becker, *Outsiders : études de sociologie de la déviance*, 1985, p.68-69.

phase d'exploration se fait entre les membres du même groupe, la phase d'interaction est une période où les configurations de la visite entre proches sont plus variables. Les premières interactions se font généralement en solitaire ou avec des proches, puis, petit à petit, les activités se portent sur des installations où le visiteur est amené à interagir avec des inconnus. On remarque que pour les expôts dédiés à une interaction à deux ou à trois, qui comporte généralement une dimension compétitive, le visiteur intéressé par l'installation tente de motiver d'autres membres de leur groupe à réaliser l'activité ensemble. S'il y parvient, les visiteu·r·se·s qui désirent interagir ensemble s'organisent avec les autres en présence et l'environnement matériel afin de faire la queue ensemble et d'arriver face au dispositif au même moment. Pour *Avatar*, jeu de surf pour 3 joueurs, l'attente est longue mais l'organisation est simple : il existe une file d'attente distincte pour chaque planche de surf. Les visiteu·r·se·s se placent alors chacun à la suite d'une file, comptant le nombre de visiteu·r·se·s devant eux et n'hésitant pas à céder leur place à un nombre d'utilisateurs suffisant afin de pouvoir jouer avec leurs proches. Pour d'autres dispositifs, comme *Jeu de Tir*, où les files d'attente derrière les deux postes sont éloignées l'une de l'autre et peu visibles, les visiteu·r·se·s font d'abord le tour plusieurs fois pour estimer l'attente des deux côtés. S'ils sont un nombre suffisant, il arrive qu'un troisième proche fasse régulièrement l'aller-retour entre les deux files d'attente pour renseigner l'un sur la position de l'autre, et poursuivre les discussions durant l'attente. L'interaction avec des inconnus concerne plutôt des installations prévues pour l'action simultanée de 4 visiteu·r·se·s ou plus (*Nouveaux Mondes, Communautés Créatives, Gagnez la Sortie*), qui permet aux visiteu·r·se·s d'interagir avec des inconnus, tout en étant accompagnés par un proche.

Cette phase constitue la majeure partie de l'activité de visite, et correspond, lors des suivis de parcours, à une activité qu'il est difficile de suivre ou de tracer sur un plan de manière claire : les visiteu·r·se·s se répartissent sur les différents dispositifs selon leur goût et l'attente, et n'hésitent pas à faire de nombreux allers et retours pour vérifier la fréquentation de telle ou telle installation. Entre deux déplacements, il arrive souvent que le visiteur s'arrête, le temps de consulter un document audiovisuel qui se trouve sur son chemin. Enfin, ces interactions sont aussi entrecoupées de moments de recherche, de rencontre et de discussions avec les proches, qui peuvent amener le visiteur à revenir sur des expôts déjà expérimentés pour les présenter et en faire l'expérience entre proche, ou à modifier sa propre trajectoire de visite pour se rendre devant un expôt qu'un proche désire lui montrer. La durée de cette phase dépend de nombreux éléments, que nous évoquerons dans la partie suivante, mais lorsqu'au moins un des visiteu·r·se·s désire interagir avec les

éléments de l'exposition et que la fréquentation est moyenne, cette phase dure en moyenne une heure.

Interruptions, reprises, arrêts

Regarder plutôt qu'expérimenter

Au cours des observations, on constate que certains groupes de visiteu·r·se·s, après la première phase d'exploration, poursuivent leur cheminement dans le reste de l'espace en mobilisant les mêmes actions : la lecture, et le regard. Ils regardent quelques audiovisuels, mais s'arrêtent également pour regarder les installations spectaculaires et les gens qui y jouent. La visite ne dure que 20 à 30 minutes, et, si quelques audiovisuels ont été regardés, la plupart du temps, peu voire aucun élément interactif de l'exposition n'a été expérimenté. Il ne faut pas négliger le rôle de l'affluence, de l'attente et d'éléments non-humains dans cette courte visite : la pénombre et les lumières vives, la chaleur dégagée par les dispositifs, l'absence d'aire de repos font partie des raisons citées comme ayant motivé la sortie de l'exposition. Néanmoins, la sortie de l'exposition au bout de 20 ou 30 minutes n'est pas seulement motivée par des facteurs externes. En effet, on constate que ce type de visite peut également advenir lorsque la fréquentation est moyenne, et qu'elle constitue une pratique cohérente et satisfaisante pour les visiteu·r·se·s. Lorsque l'on interroge les visiteu·r·se·s en entretien, ils ne mettent pas en avant une frustration ou une déception, mais sont généralement satisfaits de leur visite et de ce qu'ils ont vu : pour eux, ils ont « *fait le tour* » de ce qu'il y avait à voir. Fabien, le consultant informatique de 38 ans venu avec sa compagne et le cousin de celle-ci, qui n'a par exemple pas expérimenté *Jeu de Tir* le cite comme son dispositif préféré, dont il avait entendu parler et qu'il voulait voir : l'ayant « *vu en fonctionnement* », il estime avoir atteint son objectif principal. Il précise d'ailleurs : « *On a beaucoup de jeux de façon personnelle à la maison. Là c'est plus pour regarder, c'est pour s'informer plus que pour vraiment jouer* ». En effet, pour certains visiteu·r·se·s, jouer n'est pas le but principal de cette visite. S'ils ont expérimenté certains dispositifs, ils ont également beaucoup mobilisé le regard. Joueurs de jeux vidéo, s'estimant experts de la pratique comme Fabien, Baptiste, Sébastien et d'autres, ils indiquent être venus soit pour découvrir de nouvelles facettes de leur pratique (« *la face cachée du jeu vidéo* ») ou par curiosité pour voir le propos construit par une institution sur leur pratique. Estimant connaître déjà les jeux et les concepts développés par l'exposition, ce sont donc les audiovisuels sur la fabrication du jeu vidéo et présentant l'avis d'experts scientifiques, ou encore les statistiques sur la pratique du jeu en France, qui les intéressent. La mobilisation

du regard est ici liée au rôle de l'exposition dans une pratique de loisirs plus générale : celle du jeu vidéo. Alors que des visiteu-r-se-s n'ayant pas de connaissances particulières viennent dans *Jeu Vidéo l'Expo* pour découvrir, les visiteu-r-se-s qui soulignent leur identité de joueur ou de joueuse cherchent généralement dans l'exposition un complément à leur pratique habituelle, comme l'indique celles et ceux désireux de découvrir la « *face cachée* » du jeu vidéo : ce sont notamment les « *coulisses* » dans lesquelles leurs jeux sont faits qu'ils aimeraient voir. Certains préfèrent regarder comment leurs proches ou les visiteu-r-se-s inconnus réagissent plutôt que d'expérimenter eux-mêmes les installations. C'est ce qu'explique Sébastien qui est venu avec sa compagne pour lui faire partager sa passion et la faire « *changer de regard* » :

« Comme c'est sur le *gameplay* et je suis déjà joueur à la base, ça m'intéressait de voir comment c'était fait mais d'y jouer pas forcément, donc c'est vrai que je me suis à la fin plus attardé sur les vidéos qu'il y avait avec les interviews des créateurs, ce genre de choses. Le reste c'était intéressant de regarder... fin j'aimais... j'étais plutôt curieux de voir comment réagissaient les gens, en fait devant les jeux parce qu'une partie des jeux je les connaissais... Donc c'était pas forcément... j'avais pas forcément envie de tous les tester, mais de voir en fait comment tournait l'exposition. (...) À la base, moi, tout ce qu'est exposé dedans, on va dire, les notions je les connaissais, les jeux je les connaissais, j'étais content de voir du coup ma compagne qui est... un peu moins... qui découvre un petit peu en ce moment les jeux vidéo et j'avoue que un peu comme vous ma curiosité c'est la muséographie, je voulais voir comment ils avaient fait ça. »

A contrario, l'absence d'interaction au profit de l'observation peut être aussi trouvée chez les visiteu-r-se-s qui s'identifient comme des non joueurs et qui estiment généralement tenir le rôle d'accompagnateur, comme Chloé ou Lætitia, dont nous avons décrit les rôles au chapitre 8, ou encore les parents qui ne souhaitent pas endosser le rôle de compagnon de jeu au cours de la visite. Le fait de mobiliser en priorité le regard, et notamment les activités de lecture et de visionnage d'audiovisuels, postures plus habituelles au cours d'une exposition, peut en effet être dû à une inhibition de la part des visiteu-r-se-s. Les éléments de l'exposition sont pour beaucoup des objets techniques issus du domaine du jeu vidéo et détournés de leur cadre d'usage initial. Ils convoquent des postures et des usages précédents. Or, comme on l'a vu, certains visiteu-r-se-s expliquent ne pas toujours se sentir à l'aise face aux éléments qu'ils ne connaissent pas, et préfèrent alors se reporter sur des éléments où les habiletés techniques et la mise en scène de l'action semblent moins manifestes.

Bricoler une aire de repos

Au cours des observations, on a pu constater à de nombreuses reprises des instants de pause où les visiteu·r·se·s s'assoient, se reposent, regardent leur téléphone portable, sortent une bouteille d'eau de leur sac pour s'hydrater, regardent l'heure... Pour certains visiteu·r·se·s, cette étape constitue une interruption dans la carrière du visiteur, qui suspend momentanément son engagement dans la visite. Néanmoins, un suivi plus précis de ces visiteu·r·se·s au repos nous indique que ces moments de pauses sont généralement plébiscités par les visiteu·r·se·s qui s'estiment accompagnateurs. La pause constitue une étape importante de leur carrière, qui entre en cohérence avec le rôle qu'ils se sont donnés. En effet, comme on l'a vu, parmi les groupes de proches, on entre dans l'exposition et l'on explore la première portion de l'exposition ensemble. Mais, s'ils sont entrecoupés de rencontres, les chemins des visiteu·r·se·s d'un même groupe se séparent généralement après cette première partie, notamment dans le cas des visites en famille, où l'on retrouve la plupart des visiteu·r·se·s qui se définissent comme accompagnateurs. C'est au cours de ces moments d'autonomie que l'accompagnateur cherche à créer un temps de repos au cours de la visite.

La phase de repos débute généralement par la consultation de l'audiovisuel *Contemplation*. Situé au milieu de l'exposition, cet audiovisuel est projeté sur un grand écran suspendu au plafond et entouré d'épais rideaux. Pour le visionner, il faut se placer en dessous de l'écran. Pour améliorer le confort de la consultation dans l'exposition, les concepteurs ont placé sous cet écran cinq fauteuils sur lesquels les visiteu·r·se·s sont invités à se placer, en position semi-allongée, afin de regarder les vidéos qui se succèdent à l'écran.

Tant que le visiteur n'est pas positionné sous l'écran, il ne distingue que les visiteu·r·se·s allongés sur les sièges. Si, dans le cas des visiteu·r·se·s les plus actifs, la consultation de l'audiovisuel se traduit par un rapide coup d'œil au plafond pour observer ce que les autres visiteu·r·se·s regardent, c'est notamment les fauteuils et le repos qu'ils traduisent qui motivent les visiteu·r·se·s s'estimant accompagnateurs à investir cet espace. Rappelons-nous des paroles de Lætitia lorsqu'on l'interroge sur le parcours suivi au cours de l'exposition : « *Moi très vite je suis allée m'installer sur les fauteuils qu'il y a au milieu de la salle* ». L'expôt et son environnement matériel sont eux-mêmes conçus pour offrir un moment de calme au visiteur : outre les fauteuils, l'audiovisuel est une sélection de moments dans les jeux vidéo où le joueur est invité à observer, à contempler l'environnement, sans qu'aucune action de sa part ne soit requise. Le document initial de scénographie faisait mention de cet espace sous le nom de « *refuge* ». Mais si l'usage des fauteuils débute généralement par une consultation de la vidéo, il s'étend généralement et

devient un moment de pause où l'on constate différentes postures d'attente et de repos.



Vue de l'expôt Contemplation.

Des visiteurs s'endorment, des couples partagent un fauteuil, des proches profitent de deux fauteuils libres l'un à côté de l'autre pour créer un espace de discussion, d'autres utilisent leur téléphone portable pour correspondre avec d'autres proches, consulter des sites internet ou encore jouer à des jeux sur smartphone qu'ils ne trouvent pas dans l'exposition. L'espace est également utile aux parents qui souhaitent surveiller la visite des enfants sans pour autant les suivre tout au long de leur parcours. En effet, à la différence des autres installations de l'exposition où la mise en scène des corps en action est importante, ici, les visiteurs sont vus (dans des postures plus usuelles) mais peuvent également observer la totalité de l'exposition.

Néanmoins, ce dispositif ne dispose que de 5 fauteuils, rapidement occupés. Les visiteu·r·se·s n'ayant pas cet espace à disposition bricolent alors d'autres espaces qu'ils dédient à leur repos et à l'attente. Outre un banc disposé dans l'espace, c'est le mobilier cubique de l'exposition qui est utilisé pour servir d'assise aux visiteu·r·se·s fatigués. Par ailleurs, les activités les plus pratiquées de manière collective dans le cas d'une visite en famille se réalisent sur des dispositifs qui proposent aux visiteu·r·se·s une posture assise, sur un bac face à l'écran, qui permet à trois personnes d'être assises les unes à côté des autres. En répondant à la fois à l'envie d'une activité partagée et au besoin de temps de repos, cet agencement matériel permet d'articuler les différents rôles dans lesquels les visiteu·r·se·s d'un même groupe s'engagent, au cours d'une activité interactive. Les différents rôles identifiés au cours de la visite se matérialisent notamment dans ces moments de pause et d'attente.

La sortie

Si l'entrée se fait en groupe, on quitte l'exposition plutôt comme on la visite que comme on y entre. En effet, si la totalité des groupes observés pénètrent au même instant dans l'exposition, leur sortie n'est pas pour autant simultanée. La sortie n'est pas due à une heure précise. Lorsque les groupes se sont séparés pour des visites autonomes, c'est souvent l'un des membres qui prend l'initiative de la sortie. Avant de pouvoir quitter l'espace, il cherche alors à retrouver tous les membres de son groupe afin de les prévenir de son départ imminent, ce qui lui prend généralement plusieurs minutes. Une boutique est intercalée entre la sortie de l'exposition et le reste d'Explora. Si les visiteu·r·se·s s'y attardent généralement un peu, notamment pour feuilleter les livres, il est rare que cela mène à un achat. Le passage dans la boutique demeure rapide, et les visiteu·r·se·s sortis les premiers s'adosent généralement à la rambarde située face à la sortie, guettant l'arrivée des autres membres du groupe, avant la poursuite de la visite de la Cité des Sciences, ou le départ du lieu.

III.7. Parcours, sociabilités et objets techniques : la perception d'un fil historique par les visiteu·r·se·s

1. La perception d'un fil chronologique

Dans les entretiens avec des groupes de visiteu·r·se·s, beaucoup d'entre eux font état d'un décrochement au cours de la visite. Alors que le sens qu'ils construisent depuis l'entrée dans l'exposition leur paraît cohérent, ils sont soudain pris d'un doute :

On voit l'évolution, ça passe en 2D, en 3D, donc on avait l'évolution, au début c'était les *Pac-Man* et puis euh... fin ouais... après... c'était... Ouais, on passe tout de suite à la *Kinect*, donc bon...

Les visiteu·r·se·s mentionnant ce doute décrivent toujours le même point dans l'espace de l'exposition : la jonction entre l'installation *Jeu vidéo : où, quand, comment ?* et l'installation *Avatar*. Cette interrogation est notamment due au fait que, depuis leur entrée dans l'exposition, ces publics ont établi que le fil conducteur de la visite était d'ordre chronologique, et que celle-ci présentait l'évolution des jeux vidéo.

« C'était bien, ça retrace assez l'histoire du jeu vidéo »

« On a commencé un petit peu par regarder l'histoire du jeu vidéo avec les quelques panneaux qui décrivent un petit peu le... L'historique, les origines du jeu vidéo. Ensuite, on a... On a regardé un petit peu les différentes consoles, les différents objets qu'il y a sur l'histoire du jeu vidéo. »

« Le fil de l'expo je pense que c'était l'histoire des jeux vidéo »

« Moi j'ai l'impression que c'était historique par rapport à l'évolution du jeu vidéo.
— Ah bah oui, ça... ça c'était chronologique ! »

« Bah oui, au niveau de la progression... La progression... Comment est né le jeu vidéo et jusqu'où on arrive maintenant, j'ai senti ça oui... ah ouais... »

« Tout ce que moi j'ai ressenti, c'est l'évolution, on chemine et on voit l'avant et maintenant... »

« Chronologie non ? Parce que ce qu'on a vu au début c'était plus basique que ce qu'on a fait à la fin »

Les concepteurs de l'exposition n'entendent pas créer une exposition historique,

notamment dans le but de se démarquer des expositions dites « patrimoniales ». L'écart entre la volonté des concepteurs de minimiser la signification historique de l'exposition et la mobilisation de ce même thème par les publics, nous permet d'identifier un point de tension dans la production et le partage de l'exposition. Mais une fois ce point de tension identifié, il ne s'agit pas d'explorer l'écart entre deux significations en identifiant des causes, mais plutôt d'étudier la manière dont chacune peut exister, sans pour autant être confondues ou totalement indépendantes l'une de l'autre. Nous ne considérons pas le « message » de l'exposition tel qu'envisagé par les muséographes comme l'élément central de l'analyse. Il s'agit d'interroger le sens tel qu'il est présenté et mobilisé par les visiteur·r·se·s dans leur pratique effective de visite. Nous cherchons à comprendre l'activité de visite comme une activité sociale qui participe à produire un espace social, matériel et symbolique, celui de l'exposition.

Il serait facile de supposer que cette perception est liée au fait que l'offre muséographique existante est jusqu'ici patrimoniale et historique : pourtant, parmi les 76 personnes interrogées, seules deux (faisant partie du même groupe) ont déjà vu l'une d'entre elles.

Différents éléments concourent à cette perception, comme l'affiche détournant deux tableaux du 19^e siècle, *Bonaparte franchissant le Grand Saint-Bernard* (Jacques Louis David, 1801) et *Rue de Paris, temps de pluie* (Gustave Caillebotte, 1877), auxquels ont été ajoutés des références iconiques au jeu vidéo. Baptiste indique par exemple :

C'est l'affiche qui m'a fait penser que ça serait vraiment quelque chose de plus histoire, parce que voilà... Le Bonaparte, déguisé en Link, je m'étais dit bah voilà, on va nous proposer l'épopée des jeux vidéo

Au sein de l'exposition, les paratextes présentant les premiers éléments à disposition mentionnent aussi l'évolution des supports matériels et des pratiques.

L'histoire des jeux vidéo peut s'écrire comme celle des lieux où l'on joue. Ils naissent dans les laboratoires d'universités américaines, puis, avec les jeux d'arcade, s'installent dans les centres commerciaux et les arrières-salles des cafés. Enfin, ils investissent l'espace domestique avec les consoles de salon et s'introduisent au bureau avec les premiers ordinateurs personnels. Chacune de ces migrations génère des expériences de jeu nouvelles, adaptées au changement d'environnement.

— Paratexte de l'installation *Jeux vidéo : où, quand, comment ?*

Evoland, ce petit jeu d'aventure retrace, en accéléré, l'histoire du *gameplay*, terme qui désigne à la fois les règles, la mécanique de jeu et le ressenti du joueur. Au début,

l'inventivité des créateurs et l'imagination des joueurs devaient compenser les performances limitées des plateformes, les images pixelisées, le son synthétique sommaire, le défilement unidirectionnel du décor. Puis apparaissent bonus, points de sauvegarde, jauge de vie... Le matériel évolue, offrant sans cesse de nouvelles possibilités ludiques.

— Paratexte de l'audiovisuel *Aventuriers du Gameplay*

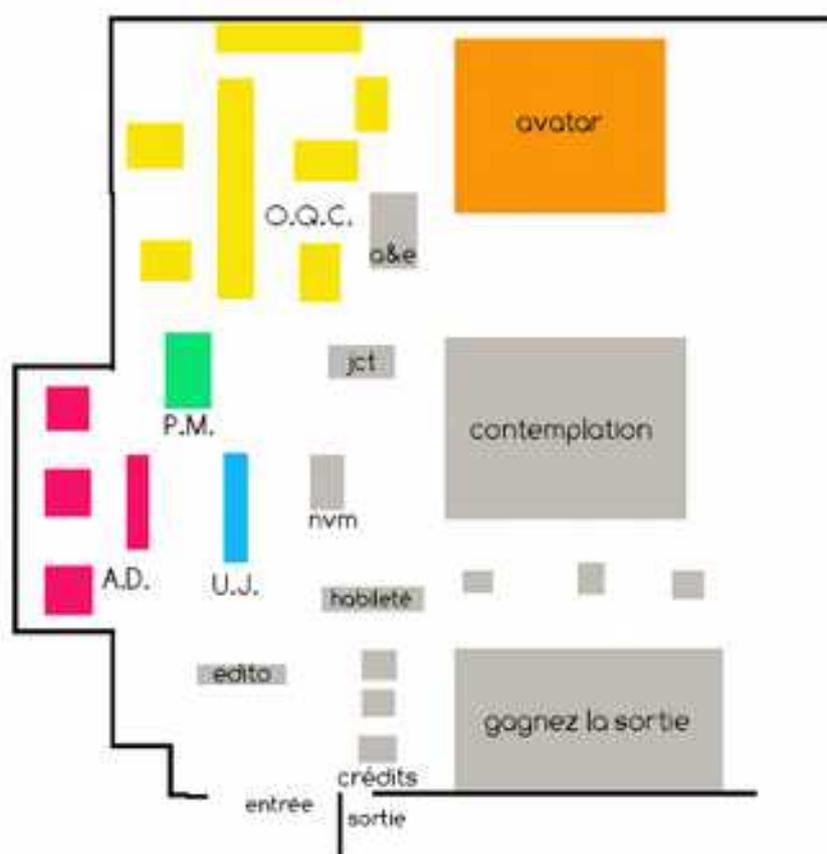
Lorsque les visiteu·r·se·s pénètrent dans l'exposition, la majorité investit la partie gauche en premier. Lorsque les visiteu·r·se·s font état d'un fil historique en entretien, ils ne font pas état seulement d'un message général et diffus, mais bien d'un déplacement physique à travers les différentes époques du jeu vidéo, en mobilisant les termes « *évolution* » et « *cheminement* ». Pour rendre compte de ce fil conducteur, les visiteu·r·se·s s'appuient sur les objets qu'ils ont mobilisés au cours de la visite pour produire ce sens. Dans un article où Roger Silverstone présente la pratique de visite sous l'angle de la performance, l'auteur rappelle que, si un sens peut être induit par les concepteurs et que l'environnement matériel est lui-même porteur de sens, l'activité de production du sens revient aux publics : le sens de l'exposition, produit par les publics, résulte « des actions et des activités de ceux qui se promènent à travers ces espaces³⁴⁷ ». À travers l'étude des parcours des visiteu·r·se·s, c'est la dimension matérielle et sociale de la production de ce sens qu'il s'agit d'interroger. Nous allons tout d'abord nous intéresser à l'environnement matériel parcouru, puis à la production d'un sens « historique » par les visiteu·r·se·s.

Le cheminement que les visiteu·r·se·s mentionnent, et que nous avons pu observer, les amène à passer devant différents éléments : *Universalité du jeu, Aventuriers du Gameplay, Atelier du Débutant, Pong Mécanique, Nouveaux Mondes, En jeu et contre tout, Jeux vidéo : où, quand, comment ?*, ainsi qu'*Algorithme et émergence. En jeu et contre tout* et *Nouveaux Mondes* ne figurent pas parmi les éléments mobilisés par les visiteu·r·se·s pour construire le fil historique et chronologique de l'exposition. Il s'agit de dispositifs généralement très fréquentés : ce qui est vu lors d'un premier passage à côté de ces dispositifs, c'est avant tout des visiteu·r·se·s faisant la queue, signe d'une attente avant de pouvoir interagir. Ces installations sont généralement délaissées lors d'un premier passage dans l'exposition, et ce n'est qu'après ce « tour d'horizon » que les visiteu·r·se·s choisissent les installations qui méritent l'attente pour en faire l'expérience. *Algorithme et émergence* n'est pas mobilisé non plus par les publics, mais, outre son absence dans les discours historiques, il est généralement absent des récits de visite de la plupart des publics. Lorsque des visiteu·r·se·s

³⁴⁷ R. Silverstone, « Les espaces de la performance : musées, science et rhétorique de l'objet », *Hermès*, 1998, p.178

le mentionnent, c'est lorsqu'ils sont interrogés sur les dispositifs qui ont le moins retenu leur attention ou qu'ils ont l'impression de ne pas avoir compris.

Les éléments mobilisés pour énoncer un discours historique sont *Universalité du jeu* (U.J.), *Aventuriers du Gameplay* et *Atelier du Débutant* (A.D.), *Pong Mécanique* (P.M.) et *Jeu vidéo : où ? Quand ? Comment ?* (O.Q.C.) On voit d'ailleurs que l'agencement des vitrines, des écrans et des mobiliers, fait qu'il est assez aisé de parcourir l'ensemble de manière linéaire. Enfin, comme on l'a vu dans les parties précédentes, les dispositifs interactifs et collectifs sont généralement mobilisés par les publics après une première appréhension de l'exposition. De plus, alors qu'ils sont identifiés comme des jeux, ils ne sont pas mobilisés par tous les visiteu-r-se-s du groupe. La nature des dispositifs permet elle aussi ce cheminement linéaire : il s'agit de textes, de vitrines d'objets, d'audiovisuels et de jeux pour une pratique en individuel. Seul *Pong mécanique* est prévu pour être utilisé par deux visiteu-r-se-s.



Plan de la partie gauche de l'exposition



Une partie de la vitrine Universalité du jeu

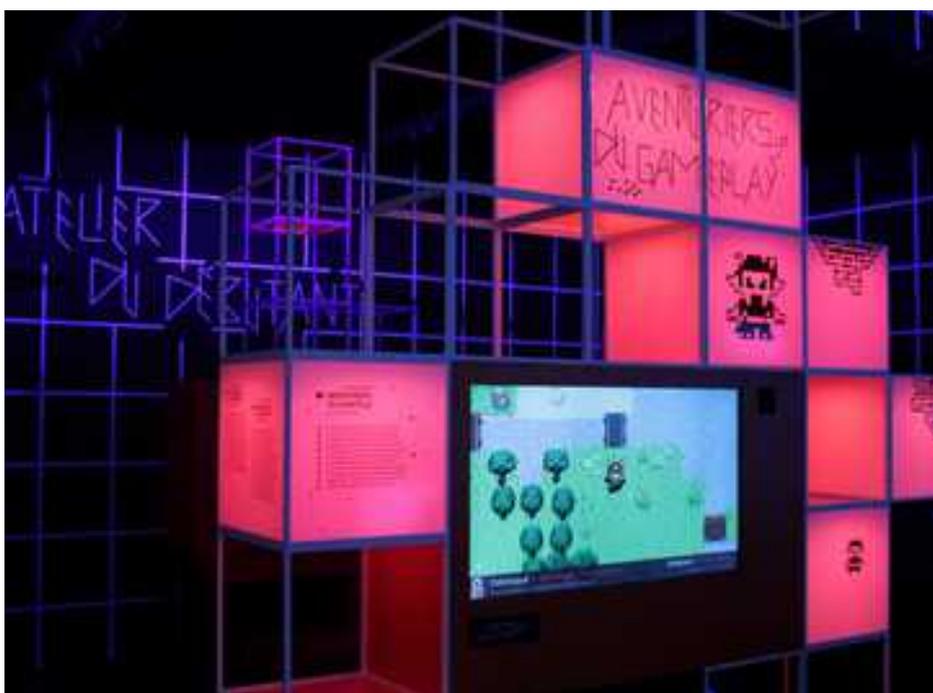
Universalité du jeu est composé d'un petit audiovisuel qui présente différentes situations de jeu : football, jeux d'argent, jeux de société, jeunes animaux en train de jouer... Il est accompagné d'une vitrine qui présente des objets, jouets, jeux et figurines, pour replacer le jeu vidéo dans le contexte plus général du jeu. On y retrouve un vieux ballon de football, des poupées, des figurines, des cartes à jouer, des dès... La vitrine est constituée en majeure partie par des objets du Centre National du Jeu, qui a une pratique de collecte d'anciens matériels de jeu. Les membres de l'équipe de conception ont également apporté quelques éléments plus contemporains, empruntés à leurs enfants, afin que différentes époques soient représentées.

La vitrine, comme l'audiovisuel, sont perçus comme des ancêtres du jeu vidéo. En mobilisant des formes de jeu qui ne nécessitent pas l'intervention de nouvelles technologies de l'information et de la communication, *Universalité du jeu* constitue un retour vers le passé, qui présente une généalogie du jeu vidéo.

Derrière cette vitrine se trouve une autre cimaise composée d'un texte et d'un audiovisuel : *Aventuriers du Gameplay*. Tout comme l'installation située à côté, *Atelier du Débutant*, l'audiovisuel *Aventuriers du gameplay* mobilise le jeu vidéo *Evoland*, un jeu vidéo français d'aventure. Il permet de découvrir l'évolution des jeux vidéo de type jeu de rôle : il

commence dans un univers en noir et blanc, où l'on ne peut se déplacer que de droite à gauche. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu on découvre les évolutions techniques du jeu vidéo et de ses supports : couleur, musique 8bits, musique 16bits, modélisation de l'univers en trois dimensions, mais aussi des évolutions liées au système de jeu comme la barre de vie, différentes possibilités d'attaques, etc. *Atelier du débutant* permet aux visiteu·r·se·s de jouer à une courte partie du jeu afin de se familiariser avec deux périphériques : le clavier et la manette Xbox 360, majoritairement utilisés dans l'exposition. *Aventuriers du Gameplay* propose, en vidéo, une version raccourcie d'une partie du jeu *Evoland*, où l'on peut voir les différentes évolutions du jeu vidéo, en un temps restreint. Pour les visiteu·r·se·s interrogés, ces deux installations permettent de découvrir l'histoire du jeu vidéo, comme le précise Aina :

Moi j'aimais bien le premier jeu que j'ai fait en arrivant, c'est-à-dire que c'est... L'histoire du jeu vidéo, comment ça a évolué. Donc ils ont montré comment ça a commencé, y avait pas de son, pas de... Pas de couleurs et tout ça et petit à petit ça a évolué à ce que le jeu vidéo il est maintenant, c'était assez intéressant à voir. Parce que moi je connaissais pas les jeux vidéo comment c'était avant, je découvre ce que c'est, c'est rigolo



l'audiovisuel Aventuriers du Gameplay et sa cimaise.

Pour les visiteu·r·se·s adultes qui se définissent comme des joueurs depuis leur enfance et qui se rendent dans l'exposition entre proches, afin de faire découvrir cette pratique à d'autres membres de la famille, *Evoland* est perçu comme un médiateur bienvenu, notamment par Sébastien, le compagnon d'Aina :

« -C'était une manière assez ludique d'apprendre comment ça s'est développé pour les... Moi je jouais depuis les premiers temps mais... J'étais là, je les entendais : « ah au début y avait pas ça », « ah, là c'est plus joli » (rires), C'est de la 3D, c'est des choses que, quand on est joueur depuis longtemps, on a vu ça en temps réel, mais après... De loin, les gens qui sont pas joueurs en fait, ils voient les jeux vidéo comment ils sont maintenant, mais ils ont peut-être pas vu l'évolution, mais je pense que c'est bien de voir comme ça dans un condensé en dix minutes en plus en y jouant... On se rend peut-être mieux compte qu'il y a une vraie évolution, que c'était pas toujours la même chose, que c'est pas toujours Mario, que c'est pas toujours la guerre... »



L'installation Atelier du débutant, situé juste derrière Aventuriers du Gameplay

Pour évoquer l'univers caractéristique des jeux vidéo de type action-RPG et RPG japonais, le concepteur d'*Evoland* réalise un pastiche d'univers de jeu particulièrement connus : *Zelda* (en particulier *Zelda, A link to the past*, 1991) et *Final Fantasy* (en particulier *Final Fantasy VII*, 1997). Au cours de nos observations, il n'est pas rare que des visiteu-r-se-s ne s'arrêtant pas longtemps devant ces installations lancent aux proches qui les accompagnent : « Oh ! C'est *Zelda* ! » : les choix visuels convoquent des usages précédents, des souvenirs. En entretien, lorsque les visiteu-r-se-s racontent leur parcours, le passage rapide devant ces installations est généralement justifié par le fait que le jeu présenté était déjà connu par les visiteu-r-se-s. Dans un cas (l'interaction avec *Evoland*)

comme dans l'autre (regarder un jeu perçu comme *Zelda*), l'installation mobilise des représentations du jeu vidéo tournées vers le passé, qui présentent l'évolution du jeu vidéo ou font appel aux souvenirs des visiteu·r·se·s.

Qu'un·e visiteu·r·se soit situé·e entre *Atelier du Débutant* et *Aventuriers du Gameplay* ou entre ce dernier et *Universalité du jeu*, il se retrouve dans un couloir où il faut avancer de manière linéaire pour en sortir. Dans un cas comme dans l'autre, le chemin emprunté pour sortir de ces espaces et continuer la visite mène à *Pong mécanique*. Il s'agit d'une machine électromécanique qui reprend des éléments visuels (barres verticales qui symbolisent des raquettes, une balle et l'affichage du score) et les règles (deux joueurs se renvoient la balle, un point est attribué au joueur si l'autre ne parvient pas à positionner sa « raquette » face à la balle) du jeu *Pong*, créé en 1972 par la société Atari et diffusé sur bornes d'arcade et consoles de salon au cours des années 1970. Son titre, tout comme les représentations que convoquent ses éléments matériels, font que les visiteu·r·se·s identifient facilement l'objet comme ayant un lien avec le jeu *Pong*, c'est-à-dire, d'après eux, un jeu ancien (*Pong* est généralement considéré comme le premier jeu vidéo à être commercialisé). Lorsque les visiteu·r·se·s se situent à proximité de *Pong mécanique*, ils se retrouvent face à une installation qui se déploie sur un espace plus grand que les précédentes. *Jeux vidéo : où, quand, comment ?* Se déploie en 5 sous-parties.

Cette installation est composée d'une cimaise centrale, dans laquelle deux vitrines d'objets sont encastrées de part et d'autre du mur. La cimaise affiche également deux photographies de chaque côté et des textes. Au fond, une partie du mur de l'exposition, perpendiculaire à la cimaise, est mobilisée pour installer une plus petite cimaise sur laquelle on trouve une cinquième vitrine, une cinquième photographie et des textes. Chacune de ces vitrines et photographies présente un lieu, qui constitue le titre de chaque section : le laboratoire, la salle d'arcade, le bureau, le salon et la mobilité. Les objets qui composent chaque vitrine peuvent être des supports matériels de jeux vidéo ou des parties de support (oscilloscope, monnayeur de borne d'arcade, périphériques de jeux comme des claviers, des souris ou des manettes, consoles mobiles de différentes époques), des produits dérivés, des boîtes de jeu, des cartes à jouer ou des « éléments de contexte » : magazines, pièces de monnaie, etc.



L'espace Jeu vidéo : où, quand, comment ?



l'espace Jeu vidéo : où, quand, comment ? dédiée au jeu dans le salon

Les vitrines sont composées d'objets des collections de l'association MO5 : il s'agit de matériels anciens, de « seconde main », c'est-à-dire qu'ils comportent, pour la plupart des traces d'usure, des marques, des griffures... Certains membres de l'équipe ont eux aussi proposé des objets à partir de leur propre collection. Il s'agit ici aussi d'objets anciens, généralement conservés depuis l'enfance ou l'adolescence. Eux aussi portent les traces d'usages passés, comme le *Livre dont vous êtes le héros* d'Agnès : sur les pages cornées, on peut encore lire les annotations rédigées au crayon à papier au cours de parties de jeu. Autour de ces éléments muraux offerts au regard des visiteu-r-se-s, 5 meubles sont disposés et présentent chacun un écran et un périphérique de jeu. Sur chacun des mobiliers, un jeu vidéo peut être expérimenté : *Space War*, *Pac Man*, *Sorcery*, *Sonic* et *Cut The Rope*. Le premier est prévu pour deux joueu-r-se-s, tandis que les quatre autres se jouent de manière individuelle. *Space War* est situé à côté de la partie « Laboratoire », *Pac-Man* à proximité de « Salle d'arcade », *Sonic the Hedgehog* et *Cut the Rope* se situent tous deux de l'autre côté de la cimaise, respectivement à proximité de « salon » et de « mobilité ». *Sorcery* est situé quant à lui entre le mur qui présente des éléments liés au « Bureau », le mobilier qui encadre *Pac-Man*, et une autre installation, *Avatar*. Cette partie présentant cinq lieux d'émergence du jeu vidéo et de sa pratique est organisée de manière chronologique : du « laboratoire » au « bureau », les matériels évoluent et les photographies, tout d'abord en noir et blanc, sont ensuite en couleurs. Les vêtements que les personnes portent dans ces photographies témoignent également des époques dans lesquelles elles ont été prises. Les paratextes décrivent les objets et indiquent leur date de création, enfin, le texte d'introduction (cité ci-dessus) de l'installation mentionne une dimension historique et évolutive.

La cimaise qui contient les vitrines d'objets participe à matérialiser un couloir, qui s'inscrit dans la continuité de celui matérialisé par les cimaises *Aventuriers du Gameplay* et *Universalité du jeu*, et permet aux visiteu-r-se-s d'articuler ce cheminement physique linéaire à une frise chronologique le long de laquelle ils avancent au fur et à mesure des installations. Au cours de ce chemin, les différents éléments rencontrés sont tout d'abord perçus comme des ancêtres (jouets, figurines, jeux de société), puis comme les premiers jeux vidéo (Jeux en noir et blanc, graphismes et mécaniques sommaires). L'agencement de ces objets techniques et leur succession, tant par l'action du visiteur qui parcourt que par les choix scénographiques, participent à produire un sens historique. Néanmoins, il serait particulièrement déterministe de conclure que les objets techniques sont les seuls acteurs de cette signification. Les sociabilités jouent un rôle important au cours de la visite. Comment s'articulent-elles à la production de sens dans l'exposition ?

2. Un support d'évocation des pratiques passées

Une pratique nécessairement passée

Pour une partie des visiteu-r-se-s ayant perçu un fil historique, le jeu vidéo s'énonce comme une pratique d'enfance, qui peut parfois être cantonnée à cette période, et évoquée uniquement au passé. C'est le cas de Lucie qui ne veut pas reprendre la pratique du jeu vidéo (*chapitre 8*). Au cours de l'entretien, c'est sa pratique d'enfant et d'adolescente qu'elle évoque, et non une pratique actuelle. Pour Lucie, qui a eu « *l'impression que c'était historique par rapport à l'évolution du jeu vidéo* », il y a un véritable enjeu à parler d'une pratique au passé, et non au présent, comme elle le précise lorsqu'on lui demande si elle se qualifierait de joueuse. Alors que son amie la définit comme une joueuse occasionnelle, elle rectifie : « *non, non même pas occasionnelle, moi j'ai totalement arrêté, c'est une volonté, parce que, parce que j'ai grandi vraiment* ». Plus tôt dans l'entretien, elle mentionne elle-même le caractère passé de sa pratique :

Moi si ça m'a donné envie d'y rejouer, mais ça prend du temps et j'ai vraiment pas le temps. En fait il faudrait qu'ils inventent un jeu vidéo, mais qui prend pas trop de temps... Genre à parties limitées, comme *Candy Crush*, quand t'as épuisé tes 5 vies pour la journée, c'est fini, après tu peux plus rien faire, faut attendre... Non mais si ça serait bien ça ! Moi je peux pas... C'est pour ça que j'ai arrêté de jouer à la base. Avant je jouais beaucoup et puis après vers 14 15 ans tu commences à faire des choses dans ta vie (...) C'est pour ça que je suis pas prête à reprendre parce que je me dis c'est... non mais ça bouffe trop de temps, 'fin moi je peux pas là c'est pas possible

La plupart des jeunes adultes interrogés ne se définissant pas comme joueu-r-se-s adoptent la même posture que Lucie : s'ils évoquent avec plaisir leur pratique d'enfant et les souvenirs qu'elle leur rappelle, ils insistent également sur leur vie actuelle, chargée et marquée par les impératifs de la vie personnelle, professionnelle ou étudiante, qui, selon eux, ne peut pas être compatible avec la pratique du jeu. La pratique de jeunesse est un discours également courant chez les parents, évoquant avec nostalgie les premiers jeux qu'ils ont connus. C'est le cas de Patrice, un commercial de 41 ans, venu avec Mathis, son fils de 9 ans :

On voit vraiment l'évolution que ça a pu donner alors que... alors que moi quand j'étais jeune, bon, personne ne croyait à ça. C'était vraiment le tout début et on parlait aussi avec une génération... Par rapport à nos parents c'était le Moyen Âge... Y a eu une évolution en très peu de temps

Comme beaucoup de parents, Patrice insiste plusieurs fois sur le fait qu'il a « décroché », et que cette pratique concerne aujourd'hui son enfant. Ce discours se matérialise d'ailleurs au cours de la visite, où, comme on l'a vu dans le chapitre 6, ce sont les enfants qui utilisent le plus souvent les expôts étiquetés « jeux ». Dany (46 ans, agent de maîtrise) et Fabienne (42 ans, responsable administrative) sont venus avec leurs trois enfants (Gaëtan, Cyril et Gabrielle). Lorsque l'on utilise volontairement le terme de jeu et qu'on leur demande s'ils ont « joué » au cours de l'exposition, ils précisent :

Dany : « Non surtout les enfants... Nous c'était plus pour rappeler certains trucs qu'on a connus à l'époque, *Pac-Man*, ça nous a rappelé des trucs...

Fabienne : Mais on n'a pas joué.

Dany et Fabienne évoquent une configuration de visite que l'on retrouve dès lors que l'exposition est suffisamment fréquentée pour qu'il y ait de l'attente avant d'expérimenter les installations : les enfants semblent être prioritaires sur les autres visiteu-r-se-s, qui leur cèdent la place, voire renoncent à interagir. Cette organisation est d'autant plus manifeste lorsque l'on observe des files d'attente où se mêlent des enfants de moins de 10 ans et des adolescent-e-s : si ceux-ci semblent autant motivés que les plus jeunes à expérimenter le dispositif pour lequel ils attendent, les enfants qui les doublent et s'organisent autour d'eux pour jouer sans se soucier des adultes les poussent parfois à renoncer à jouer. L'organisation de la visite et des interactions matérialise le primat du loisir enfantin comme motivation de la visite. Stéphane, 35 ans, venu avec sa sœur, a surtout retenu « *l'évolution technologique* » et « *l'histoire* » du jeu vidéo. Alors qu'il se définit comme un joueur toujours actif, il remarque lui aussi ce rapport de priorité qui semble exister entre les enfants et l'action de jouer :

Comme y avait pas mal de monde et pas mal d'enfant et qu'on n'a pas osé les doubler ou... on les a laissé passer parce qu'on était sympa et qu'on est grand... Parce que en fait... Ce qu'était intéressant... Y a forcément plein d'enfants en plus ou moins bas âge dans l'expo. Et... nous forcément on est une génération... Donc moi je suis de 79, toi t'es de 86, donc on est une génération qui a eu la chance de grandir avec des jeux vidéo. Et donc forcément quel que soit le jeu qu'était démontré ici... Ce que je veux dire c'est que, forcément on avait envie de laisser par les enfants, par courtoisie, parce que même si ça fait partie de nos vies, on se dit "c'est forcément pour les enfants"

Invité à développer, il explique :

Stéphane : C'est-à-dire que voilà, j'ai 35 ans, j'avais largement envie de jouer et...

Virginie : C'est plus la transmission...

Stéphane : Non, c'est plus une question de gêne... Tu vois ce que je veux dire ? T'as un

gamin qui joue, fin t'as un gamin qui... Concrètement, tu fais la queue sagement et puis y a un petit qui... enfin les petits ont pas les mêmes limites alors *tac*, il se met devant toi pour jouer et toi tu te dis "bah je vais quand même pas le décevoir". Et puis il s'est pas rendu compte et puis, j'ai pas de lien de parenté, je peux pas... et du coup j'ai abandonné plusieurs fois une ou deux occasions de jouer parce que voilà : "bon, allez, vas-y". Et en fait ce qui est intéressant c'est que je me rends compte que j'ai grandi avec les jeux vidéo, je joue encore en moyenne 3 à 4 fois par semaine, et du coup ça fait partie de ma vie, le sujet m'intéresse, j'avais envie de tester plein de choses, mais inconsciemment, peut être que c'est la pression sociale, ça reste un truc de gamin. Et du coup je me voyais pas dire à ce gamin "Non, attends, c'est mon tour" (*rires*). »

La place conférée à l'activité ludique participe aussi à construire le sens de l'exposition : pour de nombreux enquêté·e·s ayant perçu un fil historique, la pratique du jeu vidéo ne peut être qu'évoquée au passé, et n'a plus cours dans leur vie actuelle. Cependant, cette pratique passée peut également être le support de sociabilités au présent, comme l'imagine Stéphane :

J'ai pas encore d'enfant, mais je me projette un peu, ce que j'ai aimé c'est tous les trentenaires qu'étaient là avec leur enfant et qui leur montraient des trucs, et du coup, c'était pas mal, sous réserve que les gamins puissent jouer, mais, j'ai vu deux trois papas en train d'aider leurs enfants, j'ai l'impression d'avoir vu à peu près tous les âges, de 8 à 40 ans tout à l'heure, et tout le monde avait l'air d'y trouver son compte.

Comment la construction du sens de l'exposition intervient-elle dans ces sociabilités, en particulier entre les visiteu·r·se·s qui ne peuvent évoquer des souvenirs communs de la pratique du jeu ?

Souvenirs et sociabilités et pratiques intergénérationnelles

Tout d'abord, lors des visites entre pairs, l'évocation et la comparaison des souvenirs d'enfance permettent généralement des moments de complicité et de partage. Au cours de l'entretien, Lucie et Mathilde échangent par exemple régulièrement sur les pratiques qu'elles avaient lorsqu'elles étaient enfants :

Lucie : – « Mon père était vraiment passionné de ça et tout, et on jouait tout le temps, ma sœur aussi, et on jouait tout le temps, et je me souviens des batailles à la maison "non mais toi t'as joué trois heures, maintenant c'est à moi de jouer"...
Mathilde : – C'était pareil avec mon frère (*elles rient ensemble*) »

Lorsque Rémi et Vincent sortent de l'exposition, ils se rendent à la vitrine attenante, où l'on peut voir des consoles de jeux commercialisées au cours des décennies 1980, 1990, et

2000. Ceux-ci adoptent une attitude que l'on retrouve dans beaucoup de visites entre amis : ils font le tour de la vitrine en comparant, console après console, les jeux qu'ils possédaient sur chaque support. Chaque titre évoqué est l'occasion d'un souvenir commun (les graphismes sommaires, la difficulté du jeu, le temps dans lequel chacun l'a terminé), ou d'une courte explication aux membres du groupe qui ne l'ont pas pratiqué.

Au cours des entretiens, on s'aperçoit que, dans le cas des familles où les parents ont une pratique passée du jeu vidéo, convoquer le thème de l'évolution de la pratique et des jeux, c'est aussi créer des liens entre la pratique passée des parents et la pratique actuelle des enfants. Si les parents se définissent généralement comme « perdus » face à l'évolution des supports et des jeux que pratiquent leurs enfants, l'exposition et les références que mobilisent cette partie leur permet de s'inclure dans une pratique dont ils s'estiment généralement exclus ou, tout du moins, extérieurs ou « *observateurs* ». En visitant l'exposition, Patrice, venu avec son fils de 9 ans, a par exemple « *vraiment senti qu'[il] avait complètement décroché* », mais a apprécié l'exposition « *parce que les jeunes peuvent voir ce que nous on a connu au départ et puis euh... nous les anciens (rires) on voit ce que les jeunes vivent maintenant donc c'est un mélange des deux* ». Il explique :

Quand j'étais jeune, bon, personne ne croyait à ça. C'était vraiment le tout début et on partait aussi avec une génération... Par rapport à nos parents c'était le Moyen-Âge... Y a eu une évolution en très peu de temps. Moi je me dis que les jeux vidéo c'était les Atari en noir et blanc, avec *Pong*, ça leur paraît dingue, eux ils sont maintenant en 3D, machin... On passe pour des dinosaures alors que c'est pas si vieux que ça. Et eux ça sera pareil pour leurs enfants après

Le lien avec la pratique des enfants est exprimé par les parents, comme Patrice l'indique : « *euh moi je suis observateur... J'observe ça de loin. Bon en tout cas on a des enfants, on est un peu plongés dedans parce qu'on s'y intéresse* », ou encore Dany : « *On essaye de maîtriser le sujet parce qu'ils vont prendre de l'avance, la nouvelle génération* ». Si les parents et les enfants ont tous deux une connaissance et une pratique du jeu vidéo, elle ne porte pas nécessairement sur les mêmes objets et ne se déroule pas dans les mêmes temporalités : comme on l'a vu, il peut s'agir d'univers de pratique distincts. L'évocation d'une évolution, d'un cheminement du passé au futur en passant par le présent permet alors de relier ces pratiques qui se développent dans des univers, voire des époques distinctes. Lorsque l'on interroge la famille de Dany et de Fabienne, le père répond en premier. La relation entre la pratique passée et la visite du jour apparaît dès le début de l'entretien, alors qu'on lui demande le parcours qu'il a suivi dans l'exposition, Dany évoque à la fois sa carrière de visiteur et sa carrière de joueur :

Dany : Bah moi j'ai pas joué moi, je vous ai regardé donc... Moi j'ai plongé dans le début... Il y a très longtemps, début des jeux vidéo en fait. Parce que j'avais un copain qui était... il faisait des vidéos, des jeux, sur... informatique. J'avais appris un petit peu mais après... Mais là c'était le début des jeux d'arcade. La phase... et... Moi c'est juste des souvenirs que ça m'a rappelé

Fabienne : Mais aujourd'hui t'as fait comment la visite ?

Dany : Aujourd'hui ? Bah j'ai suivi les gamins.

Alors que Dany, Fabienne et leurs enfants évoquent leur visite en entretien, la différence entre la pratique actuelle des enfants et celle, passées, des parents, est utilisée pour discuter de ce qu'ils viennent de voir avec Gabrielle, leur fille de 5 ans :

Gabrielle : « Mais y avait un jeu qui était bien c'est... euh... qui était pas comme les autres, il était juste presque en Lego.

Fabienne : Ah oui, c'est quand on voyait beaucoup...

Dany : C'est les pixels. Parce qu'avant les gens ils étaient comme ça en fait. Tu sais, y avait juste à l'entrée, y avait une petite table avec un truc lumineux, et en fait c'était une représentation d'un.. du tout premier jeu de tennis. C'était une barre blanche de chaque côté et pis t'avais une balle et il fallait taper dans la balle quand la balle elle venait. Ils ont fait un robot pour représenter ce jeu-là en fait. C'est super ça. »

L'activité de production de sens au cours d'une exposition est généralement présentée comme une activité individuelle de lecture ou de décodage d'un message. Les observations et les entretiens avec les visiteurs venus entre proches montrent que cette activité est loin d'être isolée. La signification de cette activité s'articule tout d'abord avec l'organisation spatiale et matérielle de l'exposition (Davallon, 2011 ; Véron & Levasseur, 1989). Au-delà du fil narratif qu'elle peut participer à construire, la visite est un espace durant lequel se déploient des sociabilités entre les membres du groupe. Les pratiques culturelles au sein des familles, des amis ou des couples sont l'objet de multiples arrangements, qui visent à créer, à entretenir et à stabiliser des sociabilités. La visite muséale n'est pas en reste, et la réception de celle-ci dépend en partie de la manière dont elle est mobilisée comme support pour les sociabilités entre les différents membres du groupe. L'activité de production de sens d'une exposition, tout comme la visite muséale, sont des activités sociales et collectives, qui se nourrissent autant des interactions avec les acteurs humains (membres du groupe, autres visiteurs, muséographes) que non humains (objets techniques, espace d'exposition, scénographie, paratextes...).

La transmission des savoirs ou la diffusion d'un message par l'exposition ne peuvent être

considérées comme les seuls objectifs de la visite muséale, qui façonneraient les activités que les publics mettent en place dans l'espace d'exposition. La communication ne se fait pas seulement de l'institution vers ses publics, mais les publics effectifs s'emparent et s'approprient de l'espace et des objets techniques qui la peuplent pour bâtir des sociabilités, des récits et des pratiques qui existent déjà en dehors de l'espace institutionnel.

Néanmoins, le fil historique perçu provoque également un doute au fur et à mesure de la progression du parcours. La présence de technologies contemporaines, juxtaposées à des technologies de la décennie 1970 crée un sentiment de rupture dans ce fil historique. On va voir que c'est notamment le cadre d'usage initial des objets techniques de l'exposition et les modifications qui y ont été apportées qui provoque un doute quant à la nature et à la présence de ces objets, dans un parcours perçu comme chronologique.

3. Le décrochement du sens : percevoir le futur du jeu vidéo

L'évocation du fil historique de l'exposition s'accompagne d'un doute, comme l'exprime Mathilde en entretien : « *on avait l'évolution, au début c'était les Pac-Man et puis euh... fin ouais... après... c'était... Ouais, on passe tout de suite à la Kinect, donc bon* ». En effet, comme nous venons de le voir, la construction d'un fil historique mobilise une partie de l'exposition, et non l'exposition tout entière.

Le passage entre l'installation *Jeu vidéo : où, quand, comment ?* et le reste de l'exposition suscite des doutes quant au sens (orientation et signification) de l'exposition et des objets qui s'y trouvent, comme le résumait bien des visiteu·r·se·s : « *on passe de Pac-Man à Kinect* ». Le passage de *Pac-Man* à *Kinect* n'est pas une métaphore, il correspond à une logique effective de parcours : le décrochement du sens s'accompagne d'un changement de trajectoire dans le parcours des visiteu·r·se·s. Les différentes cimaises entre l'entrée et l'installation *Jeu vidéo : où, quand, comment ?* forment un couloir qu'il est aisé de suivre de manière linéaire. La partie de cette installation située derrière la cimaise est peu remarquée par les publics. Une fois engagés le long de la cimaise *Laboratoire* et *Salle d'Arcade*, les visiteu·r·se·s arrivent au fond de l'exposition. Ils sont face à une dernière vitrine, adossée au mur de l'exposition. Si jusqu'ici, les visiteu·r·se·s ont cheminé en avant, il leur faut maintenant choisir d'aller à gauche ou à droite pour poursuivre l'exposition.

La plupart choisit de poursuivre par la droite. Ce choix peut en partie s'expliquer par l'agencement de l'espace et des expôts. Si l'on tourne la tête vers la gauche, on ne verra qu'un autre mur marquant les limites de l'exposition, très proche. Le chemin est peu engageant, sombre : depuis l'extrémité de la cimaise, on ne voit pas les autres expôts à disposition, mais seulement une issue de secours et une poubelle. L'espace semble restreint et vide. Un rapide coup d'œil sur la droite permet en revanche d'appréhender en un regard la totalité du reste de l'exposition. Par ailleurs, le regard croise le dispositif *Avatar*, situé à proximité des expôts de *Jeu vidéo : où, quand, comment ?* Alors que le chemin de gauche paraît sombre et vide, on distingue ici une installation spectaculaire où les visiteu·r·se·s s'y pressent tandis que trois individus battent des bras, sautent et s'accroupissent... D'ailleurs, il n'est pas rare d'observer les visiteu·r·se·s jeter des coups d'œil curieux à *Avatar* dès l'arrivée dans la partie *Jeu vidéo : où, quand, comment ?* Ils cheminent alors entre les éléments de cette dernière tout en se retournant régulièrement au gré des événements sonores d'*Avatar* et des cris des visiteu·r·se·s en train de l'expérimenter.

Si l'on reprend le fil du parcours des visiteu·r·se·s, la plupart choisissent donc de passer de cette partie étiquetée « *historique* » à *Avatar*. Du point de vue du parcours, ce passage constitue un premier changement de sens après la linéarité des premières minutes, qui correspond également à une rupture du sens du point de vue des visiteu·r·se·s.

Sébastien est circonspect : « *y a une petite partie musée sur les jeux vidéo, mais après tout le reste franchement, c'est compliqué de suivre, de trouver un parcours dedans. Parce que derrière on passe au motion gaming, y a des surfs, on sait pas pourquoi ils sont là alors que c'est la partie la plus... On va dire récente* ». Les premiers dispositifs expérimentés mettent en avant les supports matériels du jeu vidéo et invitent les visiteu·r·se·s à observer les périphériques et les consoles de jeu. Face à *Avatar*, c'est tout d'abord la technologie de captation utilisée, le périphérique Kinect, issu des jeux vidéo, que les visiteu·r·se·s repèrent. Or, ce périphérique commercialisé en 2010 et associé à la console Xbox 360 (2005) introduit une rupture dans la trame chronologique suivie jusqu'ici : entre *Sorcery*, commercialisé en 1984 et Kinect, il y a 26 ans d'écart³⁴⁸.

³⁴⁸ Ce fossé entre deux générations de matériel pourrait être en partie comblé par les éléments de *Jeu vidéo : où, quand, comment ?* situés au dos de la cimaise, à savoir les parties « Salon » et « Mobilité » qui présentent les jeux *Sonic the Hedgehog* (1991) et *Cut the rope* (2011), ainsi que des consoles comme Game Boy (1990), Game Gear (1991) et Nintendo DS (2005). Or, comme on l'a vu, les agencements socio-techniques de l'espace font que cette partie demeure peu visible et peu mobilisée par les publics.

Outre ce passage suscitant le doute chez les visiteu·r·se·s, c'est la perception des autres expôts, en dehors de la partie jugée « historique » qui pose question. Pour beaucoup de visiteu·r·se·s, si les premiers éléments de l'exposition entendent présenter le passé du jeu vidéo, alors ceux qu'ils peinent à identifier ou à articuler avec des usages précédents sont sans doute les installations censées présenter le futur du jeu vidéo. Or, alors que les coûts de production de plus en plus élevés et les publicités de jeux vidéo à venir promettent *gameplay* innovant et graphismes saisissants, les visiteu·r·se·s sont déçus face à la relative simplicité des installations, en particulier les installations spectaculaires.

Les parties interactives j'ai été, je vais pas dire déçu, mais par exemple le jeu avec la planche, y a des jeux qu'on trouve dans le commerce, bah là c'était basé sur la technologie Kinect, on voit les Kinect dessus... Par exemple jouer à Dance Central c'est plus impressionnant pour moi

On a l'impression qu'on s'est arrêté à des jeux vidéo qui ont déjà quelques grosses années. C'est-à-dire qu'on n'a pas... Voilà aujourd'hui vous allez dans n'importe quelle salle de jeux vidéo, vous en avez 50 fois plus que ce que vous allez là. Donc on a l'impression que ça démarre tôt, mais que ça s'arrête y a déjà quelques années. Et quelques années dans l'univers du jeu vidéo c'est énorme

Stéphane raconte sa visite et les doutes qui l'ont parcouru durant celle-ci :

On commence avec quelque chose de très ludique sur l'histoire du jeu vidéo, notamment avec la partie sur le *gameplay*. Et puis, après j'ai l'impression que ça part un peu dans tous les sens, on sait pas trop. On passe de l'histoire des jeux vidéo à un Kinect dans un coin, avec à côté des expériences scientifiques...

On passe d'un truc hyper didactique sur le *gameplay*, qui est en plus très bien fait, donc le jeu, le petit jeu d'aventure. Ensuite on a un Kinect qui, je trouve marche pas très très bien et ensuite, on, au hasard on tombe sur un doc' avec une interview d'Eric Chahi qui avait fait *Another World* donc c'est parmi les légendes vivantes donc le truc sympa à voir et ensuite on continue sur *Titan Fall*, et après on tombe sur les trucs expérimentaux

Outre la déception des visiteu·r·se·s, qui estiment que les expôts perçus comme le futur du jeu vidéo ne sont pas à la hauteur des technologies et innovations qu'ils savent en cours de développement, ils n'accordent pas le même statut à ces objets et font une distinction entre les jeux issus du commerce et des installations souvent définies comme « *expérimentales* ». Si une première distinction est établie par les visiteu·r·se·s entre les « *jeux* » et les « *informations* », il existe en réalité une troisième catégorie, « *expérimentale* », composée des installations qui ne sont pas reconnues par les publics, ni comme des jeux vidéo issus du commerce, ni comme des dispositifs muséographiques classiques, comme des bornes

de consultation, des audiovisuels, des textes ou des vitrines. Si les frontières de ces catégories varient selon les visiteu·r·se·s, certaines installations sont constamment évoquées par les visiteu·r·se·s : *Gagnez la sortie*, *Déguisement*, *Communautés Créatives* et *Avatar*. Ces installations partagent toutes le détournement d'une technologie contemporaine issue du jeu vidéo (le capteur de mouvement Kinect). Seul *Avatar* fait un usage du périphérique *Kinect* similaire au cadre d'usage initial, les autres installations lui confèrent des usages différents. Lors des observations in situ et des entretiens, il s'agit généralement des installations qui ont posé des problèmes de compréhension aux visiteu·r·se·s (en particulier *Gagnez la sortie* et *Communautés Créatives*), tant sur leur usage que sur la raison de leur présence dans cette exposition. De plus, ce sont les installations les moins utilisées. Si la mise en scène spectaculaire des corps qu'elles mettent en œuvre explique en partie cette inhibition, la difficulté à comprendre leur fonctionnement et à élaborer une signification, dans l'espace de l'exposition, participe aussi de l'absence d'usage par une certaine partie des visiteu·r·se·s.

Du côté des visiteu·r·se·s, outre les dispositifs qu'ils estiment être là pour délivrer de l'information, il existe deux catégories d'installations. Dans la première, composée des dispositifs identifiés comme les « jeux » (du présent, ou du passé), on retrouve les jeux vidéo sélectionnés par la Cité des Sciences et placés dans l'espace de l'exposition sans autre modification que le mobilier qui entoure l'écran : les jeux issus de l'espace *Jeux vidéo : où, quand, comment ?* ou encore les jeux vidéo présentés dans l'espace *Actualité du jeu*. On y trouve également les installations qui utilisent des jeux vidéo issus du commerce, qui légèrement modifiés : *Jeu de tir*, *Evoland*, *Habilités en jeu* ou encore *En jeu et contre tout*. Si la durée des jeux a pu être raccourcie, les périphériques modifiés ou le décor légèrement modifié, ces jeux restent identifiables par les visiteu·r·se·s qui les connaissent. Dans la seconde catégorie, celles des installations « expérimentales », on retrouve les dispositifs produits par la Cité des Sciences et ses prestataires, qui utilisent des technologies issues du jeu vidéo, mais dont la partie logicielle a été entièrement conçue pour l'exposition et n'est pas issue de la modification d'un logiciel de jeu préexistant. Pour les visiteu·r·se·s, cette distinction s'effectue selon que l'installation évoque ou non des jeux ou genres de jeux existants, qui peuvent être reconnus grâce à un usage, ou du moins une connaissance préalable. En cela, *Avatar* constitue un cas limite : en s'inscrivant dans une généalogie d'usage du périphérique Kinect (le corps comme périphérique de jeu) et en reprenant des mécanismes de jeu répandus (imiter les actions qui apparaissent à l'écran), le fonctionnement de l'installation génère bien moins d'incompréhension. En revanche, son caractère spectaculaire et son logiciel conçu pour l'occasion font que les visiteu·r·se·s

l'identifient aux productions « du futur », et demeurent déçus par la simplicité de ses images et des actions demandées.

L'organisation matérielle de l'espace, le parcours, ainsi que les sociabilités entre les visiteu·r·se·s participent à construire le sens de la visite. Le sens se construit dès le début de l'exposition, et c'est l'espace qui est à la fois visité en premier, nécessitant le moins d'habiletés techniques et le plus souvent en cohésion avec le groupe, qui est le support de cette signification historique. Au cours de la visite, les publics sont ensuite invités à utiliser des objets techniques : les généalogies d'usage dans lesquelles les objets techniques de l'exposition s'inscrivent peuvent elles aussi être prises en compte afin de saisir la signification que les visiteu·r·se·s donnent à leur visite, et au sens qu'ils donnent à leur parcours.