

---

# La médiation et la visite d'une exposition de culture scientifique, technique et industrielle au prisme du genre : le cas du jeu vidéo

Marion Coville\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Arts, Créations, Théories, Esthétiques (ACTE) – Université Paris I - Panthéon-Sorbonne, CNRS :  
UMR8218 – 47, rue des Bergers 75015 Paris, France

## Résumé

**Mots clés :** usages ; jeux vidéo ; visite muséale ; conception ; médiations

Depuis quelques années, le jeu vidéo suscite l'intérêt dans de nombreuses institutions muséales, qui cherchent à penser de nouvelles modalités de visite. L'usage de technologies issues de ce domaine représente une possibilité d'offrir des expériences fédératrices au cours de la visite, majoritairement collective (Eidelman & Jonchery, 2011). Or, le jeu vidéo demeure une pratique perçue comme " masculine " (Lignon, 2015 ; Octobre, 2005 ; Shaw, 2012). D'autre part, les compétences techniques que supposent ces pratiques sont inégalement réparties au sein de la population, notamment selon l'âge (Donnat, 2009). Alors que les musées ont pour mission de garantir l'égal accès de tou-te-s à la culture, on peut s'interroger sur l'articulation entre les rapports sociaux de genre et les usages et significations que les publics produisent à partir de ces objets numériques. Nous étudions ici une exposition sur le jeu vidéo, dans un centre de culture scientifique, technique et industrielle. *Jeu Vidéo : l'Expo1* présente la pratique du jeu vidéo par des textes, des audiovisuels, et surtout, par des installations interactives et ludiques, créées en détournant des technologies issues du jeu vidéo. La conception de l'exposition se déroule dans un contexte particulier : d'une part, le projet " Genre et sciences " analyse les expositions de la Cité des Sciences sous l'angle du genre (Bernardis, 2013 ; Détrez & Piluso, 2014), pointe les stéréotypes récurrents et invite les professionnel-le-s à envisager des pratiques inclusives. Au même moment, une controverse internationale prend forme sur le sexisme dans le secteur du jeu vidéo. Dans ce contexte, les muséographes entendent s'adresser à tou-te-s, veillent à décliner les termes clés et les métiers au féminin, et cherchent à inclure les publics néophytes. Pourtant, l'observation *in situ* et les entretiens en fin de visite indiquent que, parmi les publics venus en famille et/ou en couple, de fortes disparités demeurent entre les usages et l'aisance face aux objets techniques.

C'est la visite de femmes qui refusent l'identification comme " joueuse " qui nous intéresse. Celles-ci sont venues en famille et/ou en couple hétérosexuel, mettent en avant un statut social de conjointe ou de mère, se définissent comme " accompagnatrices " et minorent leur pratique. Cette situation rappelle la catégorie des " invisibles " mise au jour par l'enquête Ludespace sur les pratiques du jeu vidéo en France (Ter Minassian & Boutet, 2015). L'invisibilité renvoie à l'absence de ces individus des enquêtes et de la littérature sur le jeu vidéo, car leurs pratiques ne correspondent pas à la majorité. Le profil de nos enquêtées recoupe le profil sociodémographique attribué à la catégorie des invisibles, constituée notamment de femmes de plus de 35 ans vivant en couple avec des enfants.

---

\*Intervenant

Comment ces femmes s'approprient l'espace de l'exposition et rendent compte de leurs usages à partir des statuts sociaux traditionnels qu'elles énoncent ? Des études ont permis de rendre compte de l'usage des technologies dans l'espace domestique, au regard des sociabilités familiales et conjugales (De Signly, 2000, Pharabod, 2004). En étudiant *Jeu Vidéo : l'Expo* nous proposons d'explorer l'articulation de ces sociabilités avec l'usage d'objets numériques dans le contexte muséal. La motivation principale de ces couples et familles est le fait de pouvoir réaliser de manière collective une activité, le jeu vidéo, effectuée habituellement de manière autonome par le conjoint et/ou le fils. Cette mise en commun peut ne durer que le temps de la visite ou représenter un enjeu plus général d'implication dans la pratique du jeu vidéo, afin d'en faire une activité conjugale ou familiale partagée. Mais cette mise en commun participe à construire des rôles pour chacun-e au cours de la visite : l'activité des fils et conjoints est définie comme une source de " plaisir " et " d'amusement ", tandis que celle des femmes est énoncée selon une logique d'éducation. En plus de l'identité de genre, on verra que le fait de se définir en couple ou comme mère sont des éléments centraux pour comprendre l'articulation entre les rapports sociaux de genre et les significations qu'endossent ces femmes. Notre analyse part de l'étude des pratiques de visite effectives et des significations que ces femmes donnent de leur visite et de leurs usages des objets techniques. Pour cela, nous nous appuyons sur des matériaux ethnographiques collectés dans le cadre d'une enquête de terrain sur *Jeu Vidéo : l'Expo* d'une durée de 10 mois, constituée d'observations *in-situ* d'usages d'éléments précis de l'exposition par les publics et de 9 parcours complets de visite et de 26 entretiens en fin de visite avec des groupes de visiteurs<sup>2</sup>. Afin de situer cette analyse, nous nous intéressons également à la représentation des visiteurs au cours de la conception de l'exposition, qui convoque d'ores et déjà les figures de la mère de famille et de la petite amie. Nous nous appuyons sur une enquête de terrain de 4 mois, en observation participante, auprès de l'équipe en charge de la conception de *Jeu Vidéo : l'Expo*, complétée par 15 entretiens avec les concepteurs de l'exposition.

## Bibliographie

Bernardis, M.-A. (2013). " La culture scientifique, une culture au masculin ? ", *La Lettre de l'OCIM*, n°149, p. 16-24.

De Singly, F. (2000). *Libres ensemble, l'individualisme dans la vie commune*, Paris, Nathan.

Détrez, C., & Piluso, C. (2014). " La culture scientifique, une culture au masculin ? ", Questions de genre, questions de culture, Ministère de la Culture – DEPS, p. 27-51.

Donnat, O. (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, Ministère de la culture.

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.

Jonchéry, A. (2008). " Se rendre au musée en famille ", *La Lettre de l'OCIM*, n° 115, p. 4-14.

Lignon, F. (2015). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi.

Octobre, S. (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.

Pharabod, A.-S. (2004). " Territoires et seuils de l'intimité familiale ", *Réseaux*, vol.1, n° 123, p. 85-117.

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.

Ter Minassian, H. & Boutet M. (2015). " Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes ", *Espace populations, sociétés*, vol. 2015, no1-2.

<sup>1</sup>Cité des Sciences et de l'Industrie, du 22 octobre 2013 au 24 août 2014.

<sup>2</sup>Entretiens d'une durée moyenne de 20 minutes. Au total, 76 personnes ont été interrogées, dont 29 femmes de 14 et 52 ans. Parmi elles, 25 étaient en famille et/ou en couple.