

Description d'exposition « Sainte Russie et le jeu PLUG – Les secrets du musée »

Introduction

Les deux terrains qui vont être maintenant présentés ont été choisis, car ils permettent d'interroger différemment la pratique de visite. Le premier terrain correspond à la visite de l'exposition temporaire « Sainte Russie – l'Art russe, des origines à Pierre le Grand », au Musée du Louvre, et le second terrain correspond au parcours ludique « PLUG », au Musée des Arts et Métiers, organisé dans le cadre d'un projet de recherche interdisciplinaire. L'axe d'opposition entre ces deux terrains fonctionne à partir de la distinction entre une situation que nous pourrions qualifier de *classique*, car elle correspond à un horizon d'attente connu et partagé par les visiteurs de musée, et une situation qui, précisément, ébranle cet horizon d'attente.

En somme, dans le premier cas, les visiteurs savent qu'ils sont dans le Musée du Louvre, l'un des plus grands musées du monde, qui encadre institutionnellement l'espace de l'exposition et prédétermine les représentations associées à l'expérience de visite ; dans le deuxième cas, les visiteurs sont à la fois invités à participer à un test technique et à explorer des modalités de visite différentes – il leur est annoncé qu'ils vont « visiter différemment ». Plusieurs éléments peuvent surdéterminer la situation de communication : le musée, certes, mais aussi le projet de recherche, les représentations associées aux situations de *test* de la technologie, et, enfin, l'activité ludique. L'espace dans lequel se trouve le visiteur est donc pris dans une tension entre l'institution de la culture patrimoniale scientifique et l'institution de l'innovation.

Dans le premier terrain, l'enquête saisit l'occasion de se loger au cœur d'une situation de pratique courante – la visite d'une exposition qui a lieu dans les salles du Musée du Louvre – dans le second terrain, l'enquête vient se caler contre une situation présentée comme expérimentale – un objet explicitement constitué en tant que terrain de recherche pour de nombreux chercheurs de disciplines différentes – elle-même insérée dans une situation de pratique courante – la visite des salles des collections permanentes du Musée des Arts et Métiers.

Les deux terrains se sont, en réalité, succédé dans le temps, pour des raisons de financement de la thèse¹⁵⁸.

Néanmoins, leur description va être réalisée dans le sens inverse : le deuxième terrain sera décrit dans la première section dans la mesure où il a été formalisé très tôt, au début de la thèse, et qu'il se présente, pour les visiteurs enquêtés, comme une situation de visite *ordinaire*. Le terrain du projet « PLUG » sera décrit dans la seconde section, car son analyse implique de saisir la mise en abîme des différentes situations de communication et des différents enjeux de la communication auxquels elles renvoient. En effet, considérer le jeu pédagogique « PLUG », au Musée des Arts et Métiers, comme un terrain de recherche passe notamment par la compréhension et la distinction de deux positionnements relatifs et affrontés l'un à l'autre, référés chacun à une échelle de saisie des phénomènes et à un modèle de la communication différent : l'enquête comme mode de justification d'un projet de recherche en sciences de l'ingénieur financé par l'Agence Nationale de la Recherche ; et l'enquête comme préalable à la thèse. Dans ces deux cas, l'enquête doit négocier sa place vis-à-vis d'autres termes qui ont eu la part belle pendant tout le projet : les tests, les expérimentations. En effet, les ingénieurs et les industriels parlent de tests et non pas d'évaluation, encore moins d'enquête. Si les tests permettent de dire si l'objet fonctionne, l'enquête doit revendiquer son droit à saisir autre chose, c'est-à-dire à regarder comment les utilisateurs manipulent l'objet et l'investissent de sens par rapport à une situation décrite comme une situation de test, mais aussi de jeu ou encore de visite de musée. Ce que l'enquête permet, c'est précisément de montrer que ces différents niveaux existent dans l'expérience du testeur et qu'ils renseignent bien différemment sur l'usage.

À ce premier niveau de description des deux terrains, qui correspond à un niveau de cadrage institutionnel et communicationnel général, se rajoute un deuxième niveau qui correspond à l'analyse du statut du dispositif exploré par les visiteurs : l'exposition et le jeu informatisé.

Faisant l'analyse du travail de David Bolter, Jean Davallon interroge le rapprochement qu'on peut opérer entre les dispositifs multimédias en tant que produits culturels, et l'exposition, qui

¹⁵⁸ Le projet « PLUG » est, en effet, l'un des premiers projets pour lesquels j'ai travaillé, suite à un recrutement de vingt-huit mois au sein de l'équipe en sciences de l'information et de la communication de Télécom ParisTech. L'enquête pour l'exposition « Sainte Russie » a pu être menée plus tard.

« constitue un texte (comme l’hypermédia) qui reste cependant constitué de plusieurs médias – ou plus exactement de plusieurs registres sémiotiques conservant leur propre support matériel [...]. On peut donc la considérer comme un hyperdocument multimédia »¹⁵⁹. D’un point de vue socio-sémiotique, l’opposition entre l’exposition et l’écriture multimédia réside bien dans le fait que « l’exposition en tant que dispositif de monstration, correspond forcément à un choix d’objets conjoint à une technologie de déplacement des visiteurs dans l’espace » alors que « dans le cas du multimédia, ce qui commande se situe à la charnière entre architecture du texte et outils de navigation, au milieu si l’on peut dire : plus du côté des scénarios que du choix ou du recueil des contenus, d’un côté, et, de l’autre, plus du côté des interfaces que de l’écriture informatique elle-même. Le texte ne commande pas de lui-même la navigation »¹⁶⁰. Selon Davallon, l’exposition est bien proche de l’hypertexte, « en tant que dispositif constitué d’un ensemble de “grains” liés entre eux par des liens répondant à une logique, auquel on peut accéder de manière non séquentielle [...] inversement, elle paraît très lointaine de celui-ci dès que l’on retient son caractère de rituel ; d’un rituel écrit conjointement par l’officiant et les bénéficiaires, selon certaines règles (un programme), avec des objets qui deviennent des signes à travers leur articulation à d’autres et qui se présentent “en profondeur”, si l’on peut dire, renvoyant au monde d’où ils viennent »¹⁶¹.

Le rapprochement qui est opéré ici entre l’exposition « Sainte Russie » et le jeu informatisé « PLUG » tient en réalité à trois questionnements :

(1) La place du texte dans les deux dispositifs.

Tout d’abord, les deux dispositifs ont pour finalité d’être utilisés par les visiteurs. C’est-à-dire qu’ils consistent en une proposition par rapport à laquelle le visiteur devra prendre position. À ce titre, ils engagent tous deux des parcours : ils mobilisent les visiteurs afin qu’ils se déplacent dans les salles du musée, en fonction d’un déplacement plus métaphorique dans le propos de l’exposition et dans la succession des images sur le téléphone. Or ce déplacement est orchestré, notamment, par la présence de textes, qui sont très nombreux, ce qui ne revient pas à dire que l’exposition ou le jeu sont des *textes*. Les textes dont nous parlons (panneaux, cartels, écrans) sont des objets textuels, c’est-à-dire qu’ils ont une forme spécifique qui engage

¹⁵⁹ Davallon, J., 1999, *op. cit.*, p.200. Voir aussi Bolter, D., 1994, « Topographic writing : hypertext and the electronic writing space », in Delany, P., Landow G., (dir.), 1994, *Hypermedia and literary studies*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, pp. 105-118.

¹⁶⁰ Davallon, 1999, *op. cit.*, p.211.

¹⁶¹ *Ibid.*, p.219.

tout autant la lecture, d'une certaine façon, que la relation à l'espace plus général que sont les salles d'exposition, et qui constitue la visite. En d'autres termes, ils sont traités comme des systèmes de signification qui engagent l'interprétation en même temps qu'ils sont traités comme des objets qui engagent des corps, des prises de position physiques. Aussi, le rapport à l'objet textuel déborde l'analyse de l'activité de lecture à proprement parler. On est alors en mesure de se demander quelle est la place du travail de lecture par rapport au travail d'interprétation du dispositif plus général de l'exposition et du jeu.

Ce questionnement, qui fonde la deuxième partie du mémoire de thèse, prend comme point de départ une définition du texte, du média informatisé, de la lecture et de l'écriture qui permettent de parler d'ajustement à l'exposition par l'objet textuel.

(2) Le statut de dispositif de médiation

Or si les deux dispositifs manient du texte, c'est toujours pour engager une activité plus générale : visite dans « Sainte Russie », jeu puis visite dans « PLUG ». Et dans les deux cas, les textes participent à donner aux dispositifs un statut particulier qui est celui d'une interaction médiatisée. L'exposition comme le jeu renvoient vers un ensemble d'objets, un ensemble de comportements face à ces objets et une certaine façon de concevoir le patrimoine et la culture. L'exposition « Sainte Russie », en tant qu'exposition du Musée du Louvre, et le jeu en tant que projet de recherche dans le Musée des Arts et Métiers, prétendent tous les deux offrir une expérience avec des objets patrimoniaux. L'expérience de cette interaction médiatisée est tout simplement la visite. Or, dans les deux cas, le dispositif communicationnel manipule des objets qui sont à cheval entre un statut d'œuvre d'art (le Musée des Arts et Métiers est un musée patrimonial et l'exposition « Sainte Russie » met en scène des objets de valeurs) et le statut d'objet du quotidien (inventions techniques et objets religieux). Dans les deux cas, il y a une prise en charge très forte de la part de l'institution dans la définition du statut, de la valeur et du sens des objets. Dans le cas du jeu informatisé « PLUG », cette prise en charge passe par un jeu d'illusions entre l'objet et sa représentation ; alors que dans le cas de « Sainte Russie », cette prise en charge passe par un jeu de mise à distance/mise en ambiance.

L'analyse de l'opérativité symbolique de ces deux dispositifs fonde la troisième partie du mémoire de thèse et s'appuie sur le rapport construit par les visiteurs à la situation de communication et à leurs propres pratiques de visite.

(3) Les figures de visiteurs

La dernière différence pertinente consiste à dire ici que les deux situations de communication convoquent des figures de visiteurs qui sont bien distinctes. Dans un cas, le dispositif de visite (le jeu dans les salles) convoque très explicitement une figure de l'interactivité et la figure communicationnelle du visiteur-joueur en porte-à-faux avec celle du visiteur classique. En effet, le jeu propose au visiteur de *manipuler* des cartes virtuelles qui représentent les objets du musée. La rhétorique du jeu fonctionne précisément sur cet aller-retour sémiotique entre l'objet et son image, entre les salles du musée et les parcours des joueurs. Dans l'autre cas, l'exposition convoque la figure d'un visiteur-lecteur qui saura prendre en charge le nombre de textes encyclopédiques par rapport aux objets exposés.

Quel que soit le niveau de description, l'étude des deux terrains peut se faire à partir d'une analyse du jeu entre ostension, implication et promesse. Les deux situations se trouvent accompagnées et, parfois débordées, par un discours qui annonce la nature de la situation et qui anticipe une certaine connaissance de ce type de situation de la part du visiteur (promesse). Néanmoins, l'expérience de prise avec les deux dispositifs place cette promesse dans une tension avec plusieurs ostensions de communication, c'est-à-dire des logiques communicationnelles aussi différentes que la situation de jeu, la situation d'enquête, la situation de test, la situation de visite. Et, enfin, cette expérience se trouve être une situation d'implication particulière, dans laquelle les acteurs sont engagés *pratiquement*, mais la question est de savoir comment ils investissent cette implication à partir de la pluralité des logiques de communication à l'œuvre.

1. UNE EXPOSITION TEMPORAIRE DANS LE HALL NAPOLÉON DU MUSÉE DU LOUVRE : « SAINTE RUSSIE – L'ART RUSSE DES ORIGINES À PIERRE LE GRAND »

Cette section présente l'exposition temporaire « Sainte Russie – L'Art russe, des origines à Pierre le Grand », qui s'est tenue dans le hall Napoléon du Musée du Louvre¹⁶² du 5 mars 2010 au 24 mai 2010¹⁶³. Rappelons que les expositions temporaires du Musée du Louvre font l'objet d'un grand engouement de la part des visiteurs français, parisiens notamment. Les enquêtes menées par le musée montrent que la fréquentation des expositions temporaires n'a cessé d'augmenter ces dernières années, avec un taux record de 668 000 visiteurs en 2006. L'exposition « Sainte Russie » a compté un total de 263 308 visiteurs.

Deux parties forment cette section : une description du propos et de la présentation des objets dans l'exposition et une réflexion sur le statut de l'exposition à partir d'une analyse des propos tenus par les visiteurs sur les caractéristiques de cette dernière.

1.1 Présentation de l'exposition

Propos

Après avoir descendu les escaliers qui le mènent vers le hall Napoléon, le visiteur est invité à emprunter l'entrée à sa droite. L'exposition a donc un sens de visite¹⁶⁴.

Cette exposition qui porte sur l'évolution politique, artistique et historique de la Russie chrétienne, débute avec des objets du début du IX^e siècle et se termine avec des œuvres datant du règne de Pierre le Grand, vers la fin du XVII^e siècle et le début du XVIII^e. On y comprend comment la Russie chrétienne a construit sa culture en puisant aussi bien à l'influence byzantine qu'occidentale et en croisant les références artistiques, malgré les troubles

¹⁶² Espace consacré aux expositions temporaires, situé en sous-sol et directement accessible depuis le hall d'entrée sous la Pyramide.

¹⁶³ L'exposition était ouverte tous les jours jusqu'à 18 heures, puis 20 heures, les dernières semaines d'ouverture, et les mercredi et vendredi jusqu'à 22h (nocturnes). La fréquentation totale de l'exposition a atteint 263 308 visiteurs. Elle est en moyenne plus élevée que celles des expositions précédentes « Les portes du Ciel » (06 mars 2009 au 29 juin 2009) et « Mantegna » (26 septembre 2008 au 5 janvier 2009) mais reste plus faible que pour l'exposition « Rivalités à Venise » (17 septembre 2009 au 4 janvier 2010). Informations Musée du Louvre, service Etudes et Recherche, 2010.

¹⁶⁴ Un plan de l'exposition et quatre photos des espaces d'exposition sont présentés sur la planche d'illustrations, p. 87. Davantage d'illustrations se trouvent en annexe. Annexe n°1.

politiques et les invasions. On y trouve un très grand nombre d'objets religieux qui témoignent de l'articulation entre pouvoir politique et institution de la religion orthodoxe, mais aussi entre conquêtes politiques et puissance des grandes villes. Le titre annonce une « histoire de l'art », c'est-à-dire un regard sur l'art russe dans un cadre temporel circonscrit, « des origines à Pierre le Grand », mais aussi à partir d'un angle particulier, celui de la relation entre religion et nation, « Sainte Russie ». Les textes d'introduction de l'exposition ou du catalogue insistent tous deux sur ce qui semble constituer la « problématique de l'exposition » : interroger les préjugés associés aux influences de la tradition byzantine sur l'art orthodoxe en Russie.

« Il existe une Russie d'avant Pierre le Grand et une Russie d'après Pierre le Grand (1682-1725). Cette dernière est marquée par l'ouverture sur l'Europe, la modernisation de l'État, la fondation de Saint-Petersbourg et l'appropriation de l'art occidental. La Russie d'avant Pierre le Grand, en revanche, née avec le baptême du prince Vladimir en 988, est l'héritière privilégiée de Byzance dont elle s'attache à porter les traditions séculaires jusqu'au seuil du XVIII^e siècle. Toutefois, l'art ancien russe est infiniment plus contrasté et ne se résume pas à cette seule filiation. Il a su puiser dès l'origine dans d'autres traditions et se tourner aussi vers l'Occident pour renouveler sans cesse les sources de son inspiration et se forger une véritable et forte identité. » (Grand panneau n° 1 à l'entrée de l'exposition)

« En réalité, indépendamment de la tradition byzantine, et bien avant les bouleversements du règne de Pierre le Grand (1682-1725), l'art chrétien en Russie avait déjà depuis longtemps commencé à s'inscrire dans l'histoire politique et religieuse de l'Europe. » (Phrase de conclusion du texte d'introduction, de l'album de l'exposition)

On observe que le premier texte pose une affirmation, voire une révélation, sur le fait qu'il existe deux Russies, avant et après Pierre le Grand. Le propos consiste alors à annoncer une rupture vis-à-vis des représentations associées à la première Russie et une redécouverte de l'art chrétien russe par le prisme d'une relecture de ces influences. Or dès l'entrée dans l'exposition, on peut faire l'hypothèse que cette relecture fait l'objet d'un discours qui se manifeste notamment au travers des très nombreux textes qui jalonnent l'espace (on compte 24 grands panneaux pour une superficie de 1090 m² d'exposition et un cartel par objet exposé).

Objets et mise en scène

L'exposition se caractérise, par ailleurs, par le grand nombre d'objets exposés (plus de quatre cents pièces) réunis pour la première fois¹⁶⁵. Les objets exposés sont des icônes, des manuscrits, des tableaux, des calices, des ciboires, des bijoux, des monnaies, des masques, des pierres taillées, des éléments d'architecture (portes, couvercles de châsse, etc.), et des tissus.

Tous les murs de l'exposition sont peints en « myrtille foncée »¹⁶⁶, ce qui confère à l'espace général un aspect assez sombre. Les objets sont présentés sous vitrine, en dehors de quelques objets, souvent de grande taille, qui sont accrochés aux murs et séparés des visiteurs par un marche-pied. On recense quatre types de vitrines : les vitrines horizontales, accolées aux parois de l'exposition, consacrées aux manuscrits, aux petites pièces comme les bijoux, les pièces de monnaie ; les vitrines sur pied contenant un ou deux objets, autour desquelles le visiteur peut tourner ; les vitrines-caissons n° 1, qui exploitent la profondeur de la vitrine pour exposer des objets de petite taille sur le plan horizontal et la paroi du fond de la vitrine pour suspendre des objets plus grands ; et, enfin, les vitrines-caissons n° 2 qui n'exploitent pas la profondeur de la vitrine et sont assez peu profondes, elles permettent d'exposer des reproductions picturales (icônes, tableaux, etc.) de grande taille et de pouvoir s'en approcher¹⁶⁷.

On comprend, dès lors, que l'une des questions à laquelle il va falloir répondre est de savoir si cette exposition doit être caractérisée comme une exposition encyclopédique, documentaire, ou encore artistique. La section suivante propose une analyse du statut de l'exposition à partir des commentaires des visiteurs eux-mêmes sur les objets exposés¹⁶⁸. En effet, la question de savoir comment caractériser l'exposition qu'ils visitaient a fait l'objet de très nombreuses prises de position. Deux éléments sont récurrents dans le discours des visiteurs : une tension entre la grande richesse de l'exposition et la lassitude qu'elle peut engager dans la visite ; et, par ailleurs, une ambiguïté vis-à-vis du statut accordé aux objets exposés.

¹⁶⁵ L'exposition est annoncée à ce titre comme un « événement » important dans le calendrier de l'année « France – Russie ».

¹⁶⁶ C'est le terme qui a été choisi par le commissaire en chef de l'exposition, Jannic Durand, conservateur du musée du Louvre, au cours d'un entretien informel.

¹⁶⁷ On trouvera en annexe des photos des différentes vitrines. Annexe n°1.

¹⁶⁸ Les protocoles d'enquête et les démarches choisies pour recueillir les discours des visiteurs sont décrits au chapitre III. Néanmoins, il a semblé pertinent de citer, d'ores et déjà, quelques verbatims dans le cadre de ce chapitre II qui propose une réflexion générale sur la façon de présenter la spécificité de l'exposition « Sainte Russie ».

Planche d'illustrations n° 1

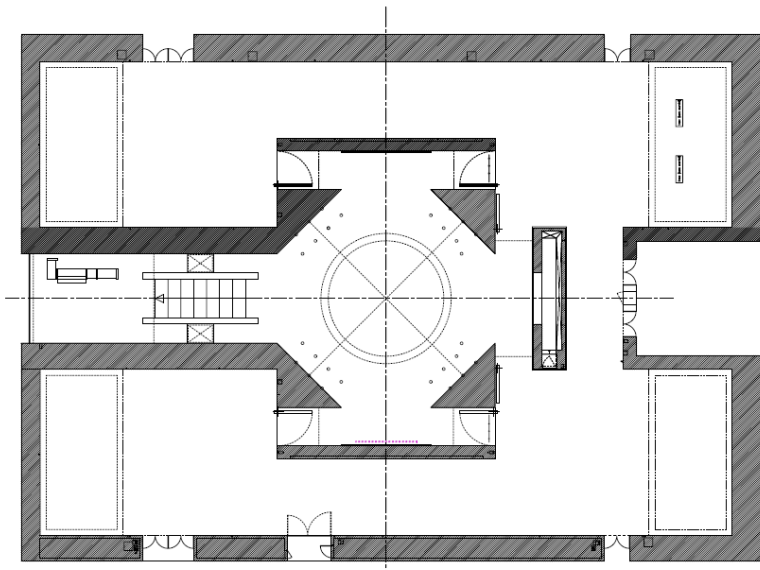


Figure n° 1 : plan du hall Napoléon 1/100



Figure n° 2 : entrée de l'exposition.

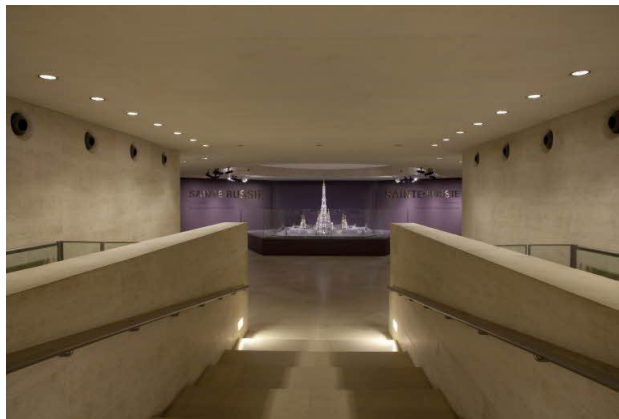


Figure n° 3 : l'escalier qui mène à l'entrée de l'exposition. La perspective visuelle sur la maquette du monastère de Smolny à St Petersburg est nette.



Figure n° 4 : première salle de l'exposition. La statue en pierre sur la droite est fortement éclairée. Elle est relativement isolée des autres vitrines sur les côtés.

1.2 *Quel statut donner à l'exposition « Sainte Russie » ?*

Une exposition documentaire d'objets

Dans l'ouvrage *Claquemurer, pour ainsi dire, tout l'univers*¹⁶⁹, Jean Davallon a posé que les expositions pouvaient être classées selon trois grandes catégories : les expositions qui privilégient le rapport sensible ou contemplatif à l'objet, la « situation de rencontre entre objets et visiteurs » ; les expositions qui privilégient la transmission d'un message et qui se présentent comme « vecteur d'une stratégie de communication » ; et, enfin, les expositions qui privilégient la proximité entre leur public et ce qu'elles exposent, dans la mesure où elles « vise[nt] un impact social »¹⁷⁰. Chacune de ces catégories renvoie vers une conception particulière du statut de l'exposition et du rôle qu'elle doit prendre vis-à-vis de ce qu'elle expose.

La première catégorie d'exposition répond à ce que Davallon appelle « une technologie de la présence », et elle renvoie à une dichotomie entre l'objet et le dispositif de médiation qui le commente et le signifie. Les deux catégories d'expositions suivantes renvoient vers une conception qui répond davantage à « une technologie de l'écriture » dans la mesure où le sens général de l'exposition repose sur l'agencement spécifique de tous ces éléments (objets, textes, espaces, autres dispositifs) dans un but précis. Ce que Davallon montre précisément est que l'exposition est « fondamentalement, à la fois un agencement technique de choses – et non de signes comme peut l'être par exemple un texte en langue naturelle ou même une image –, et en même temps toujours aussi, plus ou moins, un texte, c'est-à-dire un ensemble signifiant organisé destiné à être interprété par le visiteur. À ce détail près que nous sommes en présence d'un texte fait d'objets et non de signes »¹⁷¹.

L'exposition peut dès lors être qualifiée de documentaire, entre autres, car « elle entend faire comprendre quelque chose, de quelque nature que ce soit, au visiteur et, pour ce faire, entend lui donner des éléments d'informations lui permettant de produire une signification qui

¹⁶⁹ Davallon, J. (dir.), 1986, *Claquemurer, pour ainsi dire, tout l'univers : La mise en exposition*, Paris, CCI Centre Georges-Pompidou, p.10. On retrouve l'avant-propos, le chapitre « Gestes de mise en exposition » et la conclusion de cet ouvrage dans les pages 157 à 194 de Davallon, J., 1999, *L'exposition à l'œuvre*, Paris, L'harmattan.

¹⁷⁰ Davallon, J., 1999, *op. cit.*, pp.158-159.

¹⁷¹ Davallon, J., 2010, « L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie », *Culture et Musées*, 16, p230.

actualise pleinement l'exposition dans son contenu potentiel »¹⁷². Aussi technologie de l'écriture et technologie de la présence peuvent être considérées ensemble dans l'analyse que l'on peut faire d'une exposition.

C'est exactement ce que l'on souhaite faire lorsqu'on pénètre pour la première fois dans l'exposition « Sainte Russie ». Les deux aspects qui viennent d'être évoqués s'affirment très fortement dès que l'on entre dans l'exposition. Les objets sont présentés *en majesté*, mis à distance sous des cloches, des marchepieds ou derrière des vitrines, et surtout éclairés de façon très spécifique. Jean-Jacques Ezrati rappelle à quel point l'éclairage dans l'exposition peut devenir un élément de sens comme les autres éléments de la scénographie¹⁷³. L'éclairage « focalisé », voire le plus souvent complètement « cadré », engage un effet de négation de l'environnement et de décontextualisation très fort. Mais, par ailleurs, le très grand nombre de textes (panneaux et cartels) ainsi que la configuration spatiale de l'exposition découpée en neuf zones donnent le sentiment de parcourir un ensemble organisé de façon très spécifique¹⁷⁴.

En cela, l'exposition peut être caractérisée d'exposition documentaire d'objets. Pour reprendre l'un des facteurs qui permettent d'augmenter la capacité d'une exposition à communiquer, proposés par Jean Davallon, on peut dire que « Sainte Russie » est constituée d'un ensemble d'objets possédant une grande richesse sémiotique, ils sont organisés de façon à développer une ambiance et un propos. Les œuvres sont parfois associées dans des vitrines ou organisées les unes par rapport aux autres ; elles sont accompagnées de textes, qui eux-mêmes offrent une variété de contenus (images, schémas, textes). Mais on se rend compte bien vite que de nouvelles questions se posent. Qu'en est-il du nombre d'objets et de textes dans cette exposition ? Quel est l'effet produit par la réunion de ces éléments ? Quel est alors le statut de ces objets exposés ?

¹⁷² *Ibid.*, p235.

¹⁷³ Ezrati définit l'éclairage d'exposition, comme « la mise en œuvre de la lumière, d'une manière expressive, avec la volonté de communiquer tout en conservant au mieux l'intégrité matérielle des objets présentés » Ezrati, J. J., 2010, « L'éclairage comme élément de la scénographie », *Culture et musées*, 16, pp.252-256. Voir aussi Ezrati J. J., 2002, *Théorie, technologie et technique de l'éclairage muséographique*, Nantes, Ed. AS.

¹⁷⁴ On trouvera en annexe la description de ces espaces avec des illustrations photographiques. L'exposition compte ainsi : deux longues galeries, quatre salles longitudinales moins profondes que les galeries, un couloir dont l'un de deux côtés seulement est exploité pour l'exposition et enfin deux salles spécifiques de plus petite taille et de format carré (la salle de l'iconostase et la salle adjacente à la salle de l'iconostase).

Les réponses à ces questions seront données plus tard, mais, dans la mesure où l'on a entrepris une première description de l'exposition afin de camper le décor du terrain de recherche, on peut d'ores et déjà montrer que deux éléments semblent caractériser l'exposition : le foisonnement des objets et des textes et sa conséquence, la manifestation d'une lassitude ; l'ambiguïté liée au statut des objets exposés.

La richesse de l'exposition

Deux sentiments caractérisent les réactions des visiteurs. On les observe tout au long des récits itinérants, ainsi que dans les entretiens postvisite : l'ébahissement devant le foisonnement de l'exposition et sa conséquence, le sentiment d'être dépassé par l'exposition.

Les visiteurs déclarent être « subjugués », « envahis », « enivrés », « fascinés » par une exposition qu'ils jugent foisonnante. Le sentiment de globalité – « *Pour moi, cette exposition, c'est vraiment une espèce de vue d'ensemble, j'ai l'impression d'avoir traversé un âge, d'avoir traversé une représentation, une période de représentation religieuse.* » (Femme, 33 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant) – s'opère à partir de l'impression de découvrir toujours plus d'objets, d'informations. On observe, à ce titre, un mouvement du très concentré à une attention plus lâche qui consiste à juger de la richesse des unités d'exposition puis de la richesse de l'exposition tout entière.

« Alors au début, on regarde tout avec précision et puis après on s'écarte un peu et on découvre la richesse de l'exposition. » (Homme, 63 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

La richesse de l'exposition tient notamment à deux éléments selon les visiteurs : le nombre d'objets et la qualité de conservation.

Le grand nombre d'objets exposés et la diversité des pièces produisent une impression très positive sur les visiteurs qui expliquent que, de manière générale, la quantité est souvent le signe de la bonne qualité des expositions.

« Le fait qu'on ait un nombre de pièces important induit l'idée qu'on a quelque chose de représentatif ». (Homme, 63 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Déjà d'entrée on voit que c'est une exposition qui va être assez riche parce qu'on a dès la première pièce une quantité assez impressionnante d'objets différents en fait donc ça c'est agréable » (Femme, 26 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

« Je trouve qu'il y a un véritable travail fait pour récupérer des sources de manière homogène sur chaque période, je trouve qu'il y a quand même à chaque fois, tapisserie, livre, objets religieux, maquettes, je trouve que c'est assez bien fait ! » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

Par ailleurs, la provenance des objets est un élément qui participe du caractère exceptionnel de la manifestation ainsi que du sentiment d'être privilégié.

« C'est riche dans le sens aussi quand tu vois la provenance des objets tu te dis, bon moi j'ai jamais été en Russie je ne sais pas si un jour je vais y aller, mais je me dis c'est la Russie qui vient à moi. » (Femme, 26 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Je suis contente de voir certaines œuvres qui sortent du musée de l'Ermitage aussi... » (couple, 28 et 30 ans, Melun, Sainte Russie, récit itinérant)

« Et je dirais que c'est sans doute intéressant de voir un regroupement de tels objets, parce que je ne suis pas sûre que ça se soit produit ailleurs, c'est la question que je me demandais, est-ce que cette expo a eu lieu aussi en Russie ? Et je pense qu'à ce titre là c'est une réunion d'objets qu'on ne verra pas ailleurs autrement ». (Femme, 33 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Par ailleurs, la bonne conservation des pièces, le fait que les couleurs ne soient pas passées et la qualité des représentations donnent aussi un sentiment très positif.

« Mais là je trouve les tableaux d'une qualité de peinture magnifique... Est ce que c'est de la restauration... je suppose ? (Femme, 55 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

« Oui ce qui retient vraiment mon attention c'est la qualité de l'état de conservation des œuvres ! C'est assez incroyable. Hyper bien conservées ! » (Femme, 32 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

Le fait que les pièces soient jugées « anciennes » engage un respect par rapport à ces objets qui n'est pas sans rappeler la construction de la valeur « patrimoniale ». Les visiteurs estiment, à ce titre, que la présence des dispositifs de sécurité est tout à fait justifiée et que le rapport de distance que l'exposition institue entre l'objet et le visiteur est cohérent.

« Je trouvais ça normal que ces objets soient protégés. Après tout ce sont des objets qui ont traversé cinq siècles. Et je trouvais ça normal qu'on soit tenu à distance » (Femme, 33 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Une conséquence de ce grand foisonnement est la prédominance du questionnement dans l'attitude des visiteurs. Ce questionnement reste bien souvent sans réponse tant il est large et tant les textes n'apportent pas souvent d'éléments de compréhension.

« Là on apprend que les peuples s'appelaient les "Rous" pourquoi... je ne vois pas d'explications, d'où ça vient ce nom-là ! » (Femme, 55 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

« Il y a [des textes] qui donnent des successions de choses, alors gnagnagna, il envahit le truc, son fils fait ci, fait ça... et résultat, l'empire s'étend, ou je ne sais pas quoi... Mais je ne pense pas que les gens ont mémorisé quelque chose et ont pu vraiment faire le lien entre ce qui est présenté et les cartels » (Femme, 65 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Le sentiment de se sentir dépassé est très présent. On observe ainsi une confusion entre le *bien voir* et le *bien comprendre* qui est liée à la capacité pour le visiteur de lier des objets entre eux, ainsi qu'au propos général de l'exposition.

« C'est un peu tassé, les œuvres, par là, je trouve que tout est un peu mis les uns sur les autres, les thèmes, ça se percute pas mal ; je trouve que c'est un peu difficile d'avoir une vision claire ! » (Femme, 32 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

En outre, la couleur des murs participe d'une impression d'uniformité. Malgré la diversité des objets, la mise en série des manuscrits, des outils liturgiques ou même des icônes, dans les vitrines, produit une homogénéité et un découragement.

« Sainte Russie », une exposition d'objets liturgiques ou d'objets d'art ?

La majorité des objets qui sont présentés sont des objets religieux exposés, habituellement, dans des lieux de culte ou dans des musées russes et occidentaux. Lorsqu'on cherche à comprendre comment les visiteurs ont caractérisé ces objets, on se rend compte qu'ils convoquent toujours la réflexion sur le statut de ces objets patrimoniaux : sont-ils des œuvres d'art ? Sont-ils toujours des objets de culte ? Le débat sur les modalités de présence de l'usage d'origine des objets est très fort dans les commentaires que font les visiteurs et il permet de comprendre les enjeux de l'appropriation symbolique des pièces présentées. Un élément caractérise cette réflexion : une tension entre étonnement et familiarité.

On remarque que certains objets sont toujours cités, quel que soit le visiteur interrogé. Ces objets suscitent l'admiration, ou l'étonnement¹⁷⁵. La maquette du monastère de Smolny par exemple, ainsi que la statue en pierre de l'idole dans la première salle de l'exposition, ou encore la croix votive, sont toujours accueillies dans un grand étonnement. On observera que ces objets précisément ont une place dans l'exposition, qui permet de faire l'hypothèse qu'elle les rend singuliers. Par exemple, la maquette est située au tout début de l'exposition dans le hall d'entrée, la statue en pierre est mise en exergue par l'éclairage dont elle bénéficie¹⁷⁶.

Certains objets sont décrits, par les visiteurs, comme étant des « découvertes » et suscitent un grand enthousiasme, car ces derniers ne s'attendaient pas du tout à trouver ce type d'objets dans l'exposition, c'est le cas des couvercles de châsses ainsi que des pélénas¹⁷⁷.

« Incroyable cet objet... ce dragon avec sa tête dans la bouche qui sort... incroyable jamais vu une sculpture pareille.... C'est comme les films fantastiques actuels ». (Femme, 55 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

¹⁷⁵ En ce qui concerne le champ lexical de l'étonnement on relève la récurrence de ces expressions: « j'avais jamais vu », « c'est assez original, c'est impressionnant », « j'ai rarement vu ».

¹⁷⁶ Voir la planche d'illustrations p. 87

¹⁷⁷ La péléna est un voile destiné à être suspendu sous une icône.

Lorsqu'on analyse les ressorts de ce sentiment d'étonnement, on se rend compte qu'il est bien souvent lié à d'autres impressions, parfois paradoxales. Par exemple, le binôme familiarité/étonnement est souvent convoqué lorsque les enquêtés parlent des icônes qu'ils ont vues ou alors lorsqu'ils abordent leur relation avec la religion orthodoxe.

En effet, les objets sont inhabituels, mais ils renvoient vers une religion qui est relativement proche de la religion catholique, mieux connue de la majorité des visiteurs. À ce titre, même lorsque les visiteurs revendiquent le fait d'être athées ou peu pratiquants, ils se rapportent à une culture chrétienne occidentale qui serait commune à tous. Les objets sont alors considérés en tant qu'objets liturgiques, dont la connaissance de l'usage d'origine structure le regard qui est porté sur eux.

« Donc il y a la Vierge, le Christ donc il y a pleins de points communs où on peut adhérer et en même temps la façon de traiter les personnages, la façon de traiter les histoires c'est complètement différent de ce que nous on faisait. » (Femme, 60 ans, Avignon, Sainte Russie, récit itinérant)

« Je te l'ai dit en fait, c'est l'iconographie religieuse parce que c'est toute une culture qu'il faut avoir. En plus, c'est pas l'Église catholique romaine. C'est orthodoxe.

— ce n'est pas notre culture ?

— C'est proche, mais ils ne mettent pas en valeur les mêmes saints, les mêmes dates, donc là le delta je pense qu'ils pourraient l'expliquer un peu plus ! » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Par ailleurs, la grande permanence des formes, à travers les époques, sidère les visiteurs. Plusieurs enquêtés formulent ce que l'on pourrait appeler une *théorisation de l'expérience de réception des objets*, toujours à partir de leur propre expérience de visite. C'est généralement à la fin des entretiens, après la visite, qu'ils déploient une formalisation complète de leur proposition, mais on en retrouve différents éléments au cours des récits itinérants. Ces commentaires témoignent du fait que les objets sont abordés d'un point de vue formel, et non pas seulement du point de vue de leur qualité d'objet religieux.

« Il y a une forme de reconnaissance des formes, des thèmes, des... oui, voilà pas une surprise dans les éléments présentés. Alors, la partie d'étonnement, c'est peut être l'ancienneté, c'est quasiment le millénaire, bon, mais sinon une très grande continuité dans la ! » (Homme, 63 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Ce premier enquêté emploie à de très nombreuses reprises dans le récit itinérant et au cours de l'entretien le terme de « curiosité familière »¹⁷⁸. Les caractères de cette familiarité sont précisés par cet enquêté qui oppose les œuvres qui possèdent une capacité à interpeller et surprendre le visiteur et celles qui ont « épuisé » cette capacité à solliciter l'attention du

¹⁷⁸ Les premières impressions qu'il décrit lorsqu'il termine sa visite consistent en « une assez grande familiarité », alors qu'il appréhendait sa visite comme une découverte d'un univers qu'il ne connaissait pas du tout (il cite son ignorance de l'art russe comme motivation à la visite).

visiteur, mais qui déploient un rapport de familiarité. Se produit alors ce qu'il nomme « l'émotion d'une reconnaissance ». D'autres commentaires d'autres visiteurs analysent aussi exactement ce sentiment de reconnaissance, qui tient à la nature spécifique de cet art religieux, mais aussi à la circulation des images et à leur participation à une culture personnelle des formes et des signes.

« C'est une chose que je ressens très, très fréquemment, c'est la familiarité inconsciente. C'est d'ailleurs un des premiers mots que j'ai dit dans la conversation. On se dit qu'après tout, on reconnaît des choses... c'est reconnaître aussi, c'est peut être ça le mot, finalement on est acculturé, on reconnaît, on est habitué [...] ce qui me frappe [...] c'est la rapidité avec laquelle les formes, le graphisme, les couleurs, la mise en scène se transforment, se transfèrent et diffusent dans notre... quand on voit dans l'iconographie des magazines, des journaux, des livres, etc. il y a 50 réminiscences ou utilisation de choses qui sont ultra-contemporaines et qu'on reconnaît... donc découvrir, reconnaître... » (Homme, 63 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)
« Pas intime, ce sont des objets religieux, donc je ne peux pas avoir un rapport intime avec ça ! [...] Mais oui, oui, en fait, c'est pas emphatique... ça ne crée pas de la distance, c'est fait exprès, c'est des choses qui sont faites pour attirer le chaland ! Mais cet art religieux, il est fait pour ça ! S'il crée de la distance, il a tout faux ! (rires) il y a des choses qu'on a beaucoup en reproduction aussi, celles-là ou d'autres... les St George terrassant le dragon et tout ça, toute l'iconographie byzantine, on est assez familier avec tout ça. » (Femme, 65 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Ainsi, l'exposition « Sainte Russie » est décrite comme étant le lieu d'une rencontre avec de nombreux objets, mais la dimension documentaire de l'exposition est convoquée comme une attente forte vis-à-vis de ces objets. La discussion de ces attentes et l'appropriation de ce double caractère (documentaire et de rencontre) sera l'objet des chapitres de la troisième partie du mémoire de thèse.

2. LE JEU PÉDAGOGIQUE « PLUG » AU MUSÉE DES ARTS ET MÉTIERS

Le second terrain qui va être décrit correspond au jeu « PLUG – Les secrets du musée », développé dans le cadre du projet de recherche collectif « Play Ubiquitous Game and play more » (Acronyme : PLUG)¹⁷⁹, et expérimenté au Musée des Arts et Métiers, à Paris en novembre 2008, mai 2009 et novembre 2009. Il va être décrit ici de deux façons : d'une part dans son rapport au projet de recherche, c'est-à-dire en tant que cadre communicationnel spécifique et vis-à-vis duquel ma position a été clairement établie au début du projet (participer à l'équipe de recherche en sciences sociales de l'école Télécom ParisTech au titre de chercheur en science de l'information et de la communication en contrat pendant vingt-huit mois au sein de cette institution) ; d'autre part en tant que terrain de recherche pour la thèse, ce qui a supposé à la fois une analyse et un déplacement du cadre communicationnel d'origine et un retour réflexif sur ma posture initiale dans le projet.

La situation de jeu créée dans le cadre du projet est déjà une situation sociale, mais elle est pensée et décrite comme une situation expérimentale, organisée autour de l'usage d'une technologie. Dans ce cadre, une tension existe. Elle cristallise les problématiques propres à la sociologie des usages, entre un questionnement qui privilégie l'objet technique et un questionnement qui privilégie l'univers de pratique, c'est-à-dire entre deux définitions de la situation, en tant que situation de test préfigurant les usages d'un objet ou en tant que situation d'expérience culturelle dans le musée. Cette tension est évidemment essentielle, car l'analyse qui a été menée pour cette thèse a consisté à comprendre les enjeux socio-symboliques liés à la définition de la situation en tant que situation de test de la technologie, afin de les intégrer à l'analyse de la situation de jeu dans le musée, qualifiant la relation à la culture.

En effet, la situation dite de *test*, si elle est analysée à partir des enjeux qu'elle déploie, est vite dépassée par un jeu de définitions croisées des situations de communication qui vaut pour les acteurs du projet comme pour les enquêtés. Ce chassé-croisé sera l'objet de la première partie de cette section.

En tant que terrain pour la thèse, on décrira le jeu « PLUG » plus particulièrement dans son rapport au Musée des Arts et Métiers, c'est-à-dire en tant que dispositif de médiation ludique utilisé dans les salles et au cours de la visite du musée. Ce sera l'objet de la deuxième partie

¹⁷⁹ 2007-2009, ANR-RIAM, **PLay Ubiquitous Game and Play more**.

de cette section. On va donc porter le regard sur le fonctionnement du jeu « PLUG- Les secrets du musée », nom donné à la première occurrence de jeu testée à plusieurs reprises au Musée des Arts et Métiers. Le nom du jeu, « les secrets du musée », est lié au fait que le bénéfice du jeu était de découvrir des objets, dans le musée, ainsi que leurs petits secrets. Ce qui compte alors dans le choix de ce terrain est de comprendre comment le visiteur prend position vis-à-vis de celui qu'il estime être en charge de la situation de communication et vis-à-vis de l'usage qu'on anticipe pour lui.

2.1 Le projet de recherche sur les technologies pervasives

L'analyse qui suit permet de présenter le cadre général du terrain de recherche « PLUG », constitué d'un emboîtement de situations de communication différentes avec leurs enjeux spécifiques : politiques, économiques, scientifiques, etc.

Cette partie sera aussi l'occasion de présenter le jeu « PLUG » à partir des choix de conception qui ont été opérés entre les acteurs du projet. L'analyse montre que l'anticipation des situations sociales comme la visite, par exemple la situation de médiation aux savoirs et aux objets, est fondamentale dans la conception du dispositif.

Une situation de communication spécifique pour les acteurs du projet et pour les utilisateurs

« PLUG » est un projet de recherche de vingt-quatre mois, qui a été soumis en mars 2007 à l'appel à projet « Recherche et Innovation en Audiovisuel et Multimédia » lancé par l'Agence Nationale de la Recherche.

On peut ici insister sur le fait que « PLUG » a été conçu comme un projet de recherche, il répond à un appel à projet très spécifique qui pose un certain nombre de conditions à remplir et qui fixe des axes de recherches et de développement particuliers, à partir desquels sont évaluées les propositions des candidats. Il a été vécu comme un projet de recherche dans la mesure où il a réuni pour un temps limité des acteurs scientifiques, industriels et institutionnels qui n'avaient jamais travaillé ensemble selon les modalités très particulières propres à la gestion de projet¹⁸⁰.

¹⁸⁰ Le projet PLUG a réuni Télécom Paris-Tech et l'Institut Telecom Sud Paris, le Musée des Arts et Métiers, le laboratoire CEDRIC du CNAM, le laboratoire L3i de l'Université La Rochelle, l'entreprise Orange-France Telecom, l'entreprise de game-design TetraEdge, l'entreprise Net Innovations et l'association de théâtre Dune.

L'objectif du projet, en tant qu'il est annoncé comme un projet en ingénierie, est de comprendre et de tester un certain type de technologie. Les acteurs du projet qui n'appartiennent pas au domaine des sciences de l'ingénieur participent évidemment à la définition du dispositif et déterminent l'issue du projet. Mais il ne faut pas oublier que la convergence entre tous les acteurs du projet s'est opérée à partir d'une réflexion commune sur la technologie. À ce titre, un des enjeux pour les acteurs qui n'étaient pas familiers des dispositifs techniques a été de comprendre comment fonctionnait une architecture distribuée¹⁸¹, ou un tag RFID¹⁸².

Dans cette perspective, on peut faire une première remarque : le rôle des sciences sociales, et donc des sciences de l'information et de la communication, est bien souvent fixé d'avance par le cadre de ces appels à projet qui engagent une double injonction : les sciences sociales doivent pouvoir justifier, grâce à des tests auprès des utilisateurs, que l'objet technique est bien *utilisé*, qu'il marche dans les mains de ces utilisateurs et qu'il pourra s'inscrire dans une réalité sociale de pratiques et d'usages ; les sciences sociales sont soumises à une réduction des modèles communicationnels qu'elles manient par ailleurs : les utilisateurs sont le plus souvent réduits à des besoins ou des attentes qui pourraient être satisfaits ou insatisfaits par le dispositif¹⁸³.

¹⁸¹ Les architectures distribuées, comme le pair-à-pair ou les réseaux *ad hoc*, sont des systèmes d'échanges d'information qui ne reposent pas sur un nœud central qui organise et livre les informations mais sur un réseau dans lequel tous les points (ordinateurs par exemple) sont à la fois client et serveur de l'information. On trouvera aussi cette définition dans Schollmeier, R., 2001, « A Definition of Peer-to-Peer Networking for the Classification of Peer-to-Peer Architectures and Applications », *Proceedings of the IEEE 2001 International Conference on Peer-to-Peer Computing (P2P2001)* : « A distributed network architecture may be called Peer-to-peer network, if the participants share a part of their own hardware resource (processing power, storage capacity, network link capacity, printers,...). These shared resources are necessary to provide the Service and content offered by the network (e.g., file sharing or shared workspaces for collaboration). They are accessible by others peers directly without passing intermediary entities. The participants of such a network are thus resource (service and content) providers as well as resource (services and content) requester (servent concept) » p.1.

¹⁸² Un tag RFID (Radio Frequency Identification) est une étiquette électronique, souvent de petite taille, qui peut être collée ou apposée sur n'importe quelle surface, qui contient une puce et une antenne, qui stocke des informations et peut les délivrer en répondant aux requêtes radio émises par un dispositif de lecture et non pas par lecture optique comme dans le cas des codes-barres, qui sont des dispositifs proches des étiquettes RFID. On trouvera une photo d'une étiquette RFID en annexe. Annexe n°3.

¹⁸³ Le cadre communicationnel du projet PLUG et l'espace de jeu qu'il permet a été analysé en profondeur dans l'article suivant : Gentès A., Jutant, C., 2011, « De la convergence à la performance : le cheminement dans l'invention d'un média », *Culture et musées*, [en cours de révision].

Or le projet « PLUG » a été l'occasion de voir que, dès lors que chaque discipline accepte de revenir sur ses propres postulats de recherche et de ne pas postuler *a priori* l'usage de l'objet, de nombreuses formes de convergence sont possibles, comme par exemple entre les responsables du musée qui acceptent d'interroger des formes de médiation moins pédagogiques et qui rencontrent les chercheurs en sciences et technologies de l'information et de la communication en exploitant une réflexion sur les modalités du *touché* au musée.

Une deuxième remarque consiste à rappeler l'importance prise, dans le projet, par un objet bien spécifique : le démonstrateur. L'objectif du projet est de concevoir un démonstrateur. Le terme de démonstrateur est utilisé en sciences de l'ingénieur pour qualifier les exemples d'application (utiliser la radio fréquence pour échanger des images, par exemple) ou d'objets techniques (utiliser la radio-fréquence dans un audioguide) qui rendent compte des résultats de la recherche et qui sont soumis aux premiers tests des équipes techniques et des utilisateurs. Le démonstrateur n'est pas un prototype dans la mesure où il ne s'inscrit pas dans la logique d'une production industrielle, d'une innovation. En revanche, il correspond bien à un objet, que l'utilisateur peut manipuler, utiliser *comme si* il existait de façon pérenne dans l'environnement dans lequel a lieu le test. Mais on aura compris que ce *comme si* introduit un décalage entre la situation de test et la situation sans test qui est fondamental et qui fait la spécificité d'un tel terrain de recherche. Dans la mesure où il s'agissait de concevoir et de tester des démonstrateurs qui rendent compte d'un état de la réflexion sur le potentiel des technologies pervasives dans des lieux culturels comme les musées, et non pas de déterminer la viabilité économique d'un produit, le nombre de tests a été limité. Entre 2007 et 2009, les démonstrateurs successifs de jeu ont été expérimentés plusieurs fois, dont deux grandes expérimentations avec des visiteurs et des joueurs recrutés en dehors de l'équipe de recherche, à l'occasion de la Fête de la Science. Le terrain de recherche choisi pour la thèse correspond aux deux enquêtes menées en novembre 2008 et mai 2009.

Du point de vue des joueurs, la situation se présente comme une situation inédite, car ils ne connaissent pas du tout le projet, mais ils ont été prévenus et invités par les équipes de recherche. Elle engage la rencontre des enquêtés et des enquêteurs dans un espace fragile et temporaire, et ainsi elle déplace le test vers l'enquête dans la mesure où elle ouvre une nouvelle situation de communication. Cette nouvelle situation se concentre sur l'utilisation de l'objet dans le musée. À la différence des acteurs du projet, les testeurs ne viennent que pour le test et repartent. Et en même temps cette situation ouvre sur la définition locale des prises

de position, des représentations et des rôles d'un testeur/visiteur/joueur face à un enquêteur dont il ne saura jamais très bien s'il est un concepteur, un membre du musée ou encore un évaluateur du projet en général.

Pour finir, on peut dire que « PLUG » a, en quelque sorte, bénéficié de son image de *projet de recherche* auprès des visiteurs qui ont testé le démonstrateur de jeu. En effet, on a pu observer que les joueurs étaient indulgents vis-à-vis de l'objet et agréablement surpris du fonctionnement technique. La majorité d'entre eux, s'attendaient à de nombreux problèmes techniques ce qui témoigne d'un certain type de disposition vis-à-vis de la situation dans laquelle ils étaient engagés et qu'ils estimaient notamment expérimentale, comme en témoigne le fait de parler de « prototype » pour l'enquête ci-dessous.

« Il y a eu trois, quatre bugs je pense. Forcément je redémarrais le truc et ça marche. Il suffit de le savoir, mais ça c'est vrai qu'après pour un produit qui soit distribué en grand public c'est pas, c'est pas tolérable. Donc là un prototype il n'y a pas de problème » (Homme, 27 ans, Paris, PLUG)

En revanche, on a pu observer que les utilisateurs étaient particulièrement critiques concernant l'une des étapes de leur expérience de jeu : la présentation du jeu. Ils estiment que cette présentation, qui est un préalable au jeu, est fondamentale pour la bonne compréhension de l'exercice. À ce titre, leurs attentes concernent davantage l'utilité du jeu que l'utilisation du dispositif. On observe que les joueurs apprennent à utiliser l'objet *en faisant*, c'est-à-dire dans le cours de la pratique. En revanche, la compréhension des règles du jeu et de son objectif est déterminante pour l'investissement des joueurs dans le jeu. Cette remarque permet à la fois de mettre en exergue et d'opposer deux situations de communication emboîtées dans le cadre du projet « PLUG » : la situation de recherche et la situation de jeu.

« Trente minutes, c'est beaucoup... l'apprentissage, 30 minutes pour prendre en main un objet, c'est énorme... les Nintendo, les premières fois, comment ça s'est passé ? Il y a toujours un copain qui aide... » (Femme, 31 ans, Paris)

Produire un jeu pédagogique « pervasif »

Le texte d'introduction au projet précisait que « le projet PLUG vise à favoriser l'émergence de jeux pervasifs. Il étudie l'ensemble des technologies de l'informatique diffuse (réseaux,

systèmes embarqués, middleware, logiciels...) pour les jeux ubiquitaires/pervasifs/ambiants à travers un jeu de rôle en réalité augmentée »¹⁸⁴.

On proposera une définition provisoire pour guider la lecture qui s'appuie sur une analyse des usages du terme « pervasif », présentée en annexe : le jeu pervasif est un jeu qui exploite des technologies de calcul et de communication et qui se déploie à la fois dans l'espace physique et dans l'espace de l'écriture informatisée du joueur, qui est un espace de représentations sémiotisées, un espace de pratique et de projections imaginaires. Ce jeu peut engager le déplacement des joueurs, mais surtout son fonctionnement sémiotique se fonde à la fois sur un jeu de rupture entre signifiant et signifié¹⁸⁵ (le lien entre l'objet et sa représentation n'est pas forcément logique) et sur un jeu de suspension volontaire de l'incrédulité qui consiste à accepter temporairement qu'un signe numérique puisse être le double d'un objet tangible : les objets qui se situent autour du joueur perdent leur signification habituelle pour devenir autre chose, un personnage, une force mystérieuse, etc. Ce basculement s'opère par la médiation d'un dispositif technique qui s'attache littéralement aux objets physiques et délivre des informations singulières.

Le ressort dramatique du pervasif est ainsi une déconnexion totale de l'ordre symbolique d'avec son référentiel d'origine. Jane Mac Gonigal a analysé finement les ressorts sémiotiques et dramatiques du jeu pervasif en montrant qu'il existe un « effet Pinocchio », c'est-à-dire une volonté de la part des joueurs de croire que la fiction est partout, que les apparences sont trompeuses et que tout est jeu. « *The best pervasive games do make you more suspicious, more inquisitive, of your everyday surroundings. A good immersive game will show you game patterns in non-game places ; these patterns reveal opportunities for interaction and*

¹⁸⁴ Texte d'introduction dans le dossier de réponse à l'appel à projet du programme RIAM de l'ANR. A la lecture de ce texte, on fait le constat que de nombreux termes sont utilisés comme s'ils étaient synonymes, « l'informatique diffuse (...) les jeux ubiquitaires/pervasifs/ambiants ». On trouvera en annexe, un document qui explicite les différentes définitions de ces termes, ainsi que des exemples de jeux et de dispositifs « pervasifs » proposés par des musées nationaux et internationaux, ou dans le cadre de projets de recherche. Annexes n°3.

¹⁸⁵ Cet aspect de la rupture entre signifiant et signifié comme ressort ludique et comme fondement au sentiment d'étrangeté procuré par ce type de jeu est analysé dans un article Gentès, A., Jutant C., 2011, « The Game Mechanics of Pervasive Applications : Visiting the Uncanny », *New review of Hypermedia and Multimedia*, [sous presse].

intervention. The more a player chooses to believe, the more (and more interesting) opportunities are revealed. »¹⁸⁶

Si le but du projet est de comprendre quelles sont les *potentialités* des technologies pervasives, en l'occurrence, dans le cas qui nous intéresse pour la thèse, de la technologie RFID, le contexte de l'application et le choix des appareils sont inextricablement liés à la fois aux choix de conception technique mais aussi aux partis-pris en termes de médiation : en d'autres termes, comment exploiter la spécificité de la technologie pervasive pour créer un lien entre le visiteur et le musée. Une première contrainte technique s'impose dès le début du projet et trois autres conditions s'ajoutent alors dans le cahier des charges que se donnent les acteurs : (1) le système de communication sans fil qui était initialement prévu ne peut être installé dans le musée et par ailleurs les forfaits téléphoniques sont eux aussi finalement non disponibles (2) le dispositif doit dépasser le modèle communicationnel de l'audioguide (3) le dispositif doit être ludique, pédagogique et accessible à tous les visiteurs quelles que soient leurs compétences (4) enfin, il doit pouvoir être réutilisé par un même usager.

Un dernier horizon est présent qui est celui de la réalité économique et des usages existants concernant les objets en jeu. Par exemple, le fait de produire un démonstrateur de jeu tient d'abord au fait que le format du jeu est une opportunité pour la recherche technique, mais on ne peut pas exclure le fait que les jeux pervasifs constituent aussi un domaine économique en pleine expansion.

¹⁸⁶ Mc. Gonigal, J., 2003, « A real little game: the performance of belief in Pervasive Play », in Copier, M., Raessens, J., (dir.), 2003, Level Up. *Digital Games Research conference proceedings*, Utrecht, University of Utrecht, p.13.

Voir aussi Mc. Gonigal, J., 2003, « This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play », *Proceedings of Melbourne DAC 2003 Streamingworlds Conference*, pp.11-25.

Mc. Gonigal, J., 2006, *This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*, Ph.D. Dissertation, Philosophy in Performances Studies, University of California, Berkeley.

ENCART – Le marché de l'internet mobile

On sait que les récentes enquêtes montrent que les jeux ubiquitaires et surtout en mobilité gagnent du terrain sur le marché mondial des jeux¹⁸⁷. L'Internet mobile par ailleurs est de plus en plus utilisé : 17,7 millions de « mobinautes » au 2e trimestre 2011. L'Internet mobile s'ancre dans le quotidien des Français avec 70,7 % des mobinautes qui se connectent à l'Internet mobile tous les jours ou presque. Ils étaient un peu moins de 2 sur 3 au 1er trimestre 2011. On trouvera une étude sur les pratiques de l'Internet en forme de portraits croisés entre les moins de vingt-cinq ans et les plus de cinquante ans¹⁸⁸. Et d'autres enquêtes montrent que la proportion de téléphones équipés de lecteur d'étiquette RFID s'élèverait à 14 % en 2012¹⁸⁹. Mais plus que le téléphone, c'est tout simplement la place de l'écran dans les usages qui figure comme une balise fondamentale du paysage de la recherche¹⁹⁰. Début 2011, on compte en moyenne près de 9 équipements numériques par foyer en France (8,7) contre 4,9 il y a 5 ans. Au premier trimestre 2011, on compte 5,2 écrans en moyenne par foyer contre 3,9 il y a 5 ans. Le téléviseur en tête est présent dans la quasi-totalité des foyers : 98,3 % en possèdent au moins un et 53,1 % au moins 2. Le téléphone mobile est le 2e bien possédé avec plus de 9 foyers sur 10 équipés contre moins de 8 foyers sur 10 il y a 5 ans. 3e écran et 6e équipement le plus présent dans les foyers, le micro-ordinateur avec près de 3 foyers sur 4 équipés en 2011 (72,4 %) contre la moitié il y a 5 ans (50,6 %), une progression essentiellement portée par les ordinateurs portables.

Les acteurs du projet souhaitent exploiter la capacité de stockage de l'étiquette RFID pour voir s'afficher son contenu sur l'écran du téléphone et explorer des échanges entre téléphone et étiquette. Cette idée germe à la fois en raison du consensus entre les acteurs du projet qui souhaitaient se défaire des représentations associées à la technologie RFID comme technologie du « flicage » ainsi qu'en raison de la réflexion des acteurs du musée qui souhaitent explorer la capacité à recevoir des informations sur les objets.

Pour conclure cette première partie, on peut décrire le dispositif du jeu. Dans les chapitres suivants, cette description sera reprise et approfondie. Posons néanmoins pour le moment que le premier démonstrateur de jeu, nommé « PLUG – Les secrets du musée », fonctionne à partir d'un ensemble de bornes réparties dans le musée et d'un téléphone portable prêté au joueur et muni à la fois d'une étiquette RFID dotée d'une mémoire d'1 Ko, mais aussi d'un

¹⁸⁷ http://www.idate.org/fr/Actualites/World-Video-Game-Market_682.html.

¹⁸⁸ <http://www.mediametrie.fr/Internet/communiqués/Internet-pratique-ou-ludique-portraits-croises-des-de-25-ans-et-des-de-50-ans.php?id=449>.

¹⁸⁹ http://www.idate.org/en/News/Near-Field-Communications_541.html.

¹⁹⁰ <http://www.mediametrie.fr/comportements/communiqués/reference-des-equipements-multimedias-plus-de-la-moitie-des-equipements-numeriques-sont-des-ecrans.php?id=458>.

lecteur spécifique¹⁹¹. Chaque joueur dispose d'un téléphone et parcourt le musée à la recherche de différentes bornes équipées d'étiquettes RFID contenant une image. L'échange radio se produit lorsque le téléphone est rapproché très près de la borne. Ainsi, en posant son téléphone sur l'étiquette RFID, le joueur peut accéder à l'information qui est stockée sur l'étiquette. Il peut choisir, comme on le verra plus loin, de *prélever* cette information ou de la laisser sur la borne. Par ailleurs, le joueur peut échanger une information avec un autre joueur en rapprochant son téléphone de l'autre téléphone¹⁹².

Ce qui compte, pour le moment, c'est d'observer que le statut du téléphone dans le jeu est pensé à partir d'un renversement du mode opératoire de ce type d'appareil. En effet, il ne s'agit plus de communiquer à distance, d'envoyer des messages à une personne qui serait éloignée, mais il s'agit au contraire d'utiliser le téléphone pour *toucher* la borne ou le téléphone d'un autre joueur. Le rapport au corps, au touché, à la matérialité du dispositif est mis en exergue. En témoigne un commentaire de l'un des enquêtés.

« Et surtout que tous ces fichus téléphones forcément depuis qu'on les a, on apprend à pas les... ils sont détachés du monde, ils ne sont pas sensitifs. Enfin, la connexion, quand je t'appelle ça sert à rien que j'aie le téléphone à côté de toi. Du coup il y a cette inversion. On vient juste d'acquérir difficilement le fait qu'on dématérialise et là hop les objets doivent se toucher, et du coup ça crée des sensations, une sensualité »
(Homme, 35 ans, Evry, PLUG)

¹⁹¹ il s'agit du protocole NFC, Near Field Communication.

¹⁹² Voir la planche d'illustrations, à la page suivante

Planche d'illustrations n° 2

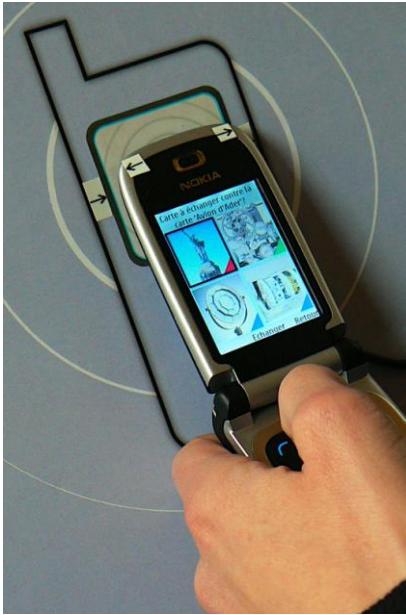


Figure n° 1 : détail de la lecture du tag par le téléphone



Figure n° 2 : joueur posant son téléphone sur la borne munie d'une étiquette RFID



Figure n° 3 : échange entre deux joueurs



Figure n° 4 : écran de jeu avec un exemple des quatre cartes pouvant être distribuées au départ du jeu



Figure n° 5 : extrait du mode d'emploi du jeu

2.2 Considérer le jeu « PLUG » comme un dispositif de médiation

La relation entre l'objet et le visiteur que prétend interroger le dispositif technique, va maintenant être abordée à partir d'un point de vue particulier, celui du contexte de cette expérimentation, c'est-à-dire le musée. On posera ici un certain nombre de questions sur la relation entre le musée, le dispositif, le fonctionnement sémiotique du jeu et le visiteur qui permettront de problématiser la description des règles du jeu. Ces questions jalonnent toujours les chapitres des deuxième et troisième parties.

Une première série de questions concerne la nature de la relation qu'introduit le dispositif de jeu entre le musée et le visiteur. S'agit-il d'un jeu médiateur ? D'un jeu « saprophyte » ? Propose-t-il une interprétation du musée ? Produit-il un discours sur le musée ? Opère-t-il une sélection des objets qu'il commente ? Quelle image du musée reprend-il à son compte ? Quelle image de la relation entre le musée et le visiteur offre-t-il ? Les formes de présence du musée et du visiteur relèvent-elles de modes sémiotiques ou de modes opératoires ? Jusqu'où le jeu fait-il faire quelque chose au visiteur sur et/ou dans le musée ?

Une deuxième série de questions concerne, cette fois, le regard que l'on va porter sur l'utilisation de ce jeu par les visiteurs. Comment considèrent-ils ce dispositif ? Comment est-ce qu'ils l'investissent ? Est-ce que l'utilisation de cet objet peut renseigner sur un type d'usage ? Et lequel ? Et est-ce que cet usage renverrait vers une pratique culturelle plus générale ? En d'autres termes, l'utilisation de ce jeu peut-il rendre compte de la pratique du dispositif plus général qu'est la mise en exposition de l'art/de la culture ? Ce qui revient à se demander si « PLUG » est un dispositif de médiation ? Un objet éditorial ? Un objet culturel ?

Dans cette partie, on présentera les règles et le fonctionnement du jeu « PLUG – les secrets du musée », à partir d'une analyse de l'organisation spécifique du Musée des Arts et Métiers.

Le musée patrimonial de sciences et techniques

L'histoire du Musée des Arts et Métiers et de sa relation avec le conservatoire des arts et métiers est ancienne. Elle remonte au XI^e siècle, date de la fondation de l'église de Saint

Martin des Champs¹⁹³. Le projet initial du conservatoire national des arts et métiers, fondé sous la Révolution Française, est de fédérer les savoirs techniques pour perfectionner l'industrie nationale. Le lieu se veut une sorte d'encyclopédie de référence pour les chercheurs, mais aussi pour les curieux de toute condition. Ainsi, le Musée des Arts et Métiers est conçu dès le départ comme le lieu de conservation de collections, et le lieu de compréhension de ces différentes inventions. Cette histoire se manifeste aujourd'hui et confère au musée un statut bien particulier.

Le musée propose bien des dispositifs de médiation propres aux musées des sciences et qui relèvent du « champ de la vulgarisation scientifique ». Le visiteur peut manipuler certains dispositifs¹⁹⁴ et des médiateurs proposent des démonstrations à heures fixes dans les salles. Néanmoins, le musée possède aussi des caractéristiques qui le rapprochent d'un musée de Beaux-arts. La majorité des artefacts fait l'objet d'une mise en exposition que l'on pourrait qualifier de « muséologie d'objet », fondée sur le format de la collection, la rencontre directe avec les objets et une internalisation du savoir savant sur les objets¹⁹⁵. Les vitrines et les socles invitent le visiteur à se tenir à une certaine distance des objets, à ne pas les toucher. Ils engagent ainsi à la contemplation. Du point de vue de l'architecture, les salles, aux dimensions et mises en scène différentes, sont souvent associées avec les objets qu'elles exposent (comme, par exemple, la mise en scène des instruments scientifiques anciens dans une salle dont les poutres apparentes donnent l'aspect d'un grenier). Les cartels ne délivrent d'ailleurs pas beaucoup d'informations sur le fonctionnement ou l'usage de l'objet. Les données sont plutôt historiques. En outre, « à l'intérieur de chaque domaine, le cheminement se fait de manière chronologique »¹⁹⁶.

Les collections sont organisées en sept grands domaines : au deuxième étage, on trouve la zone des instruments scientifiques et celle des matériaux. Au premier étage, quatre zones se succèdent : énergie, mécanique, construction et communication. Enfin, au rez-de-chaussée, on

¹⁹³ Le prieuré connaît de nombreuses évolutions architecturales, jusqu'au XVIIIe siècle. En 1794, l'abbé Henri Grégoire soumet à la convention nationale un projet de « conservatoire des arts et métiers », « un dépôt de machines, outils, dessins descriptions et livres de tous les genres d'arts et métiers » [Convention nationale, séance du 19 vendémiaire an III (10 octobre 1794)] Décret [...] portant établissement à Paris d'un Conservatoire des Arts et Métiers. Ressources sur le site <http://www.arts-et-metiers.net/musee.php?P=122&id=9&lang=fr&flash=f>.

¹⁹⁴ Dans chacun des sept domaines du musée, il y a un atelier avec des manipulations.

¹⁹⁵ Davallon, J., 1999, *op. cit.*, p.246.

¹⁹⁶ Texte d'introduction aux collections dans le site Internet du musée : <http://www.arts-et-metiers.net/musee.php?P=61&lang=fr&flash=f>.

trouvera la zone des transports et la nef des machines, dans l'église de Saint Martin des champs. C'est à partir d'une réflexion sur cette organisation spécifique des salles d'exposition que la conception du jeu, en tant que dispositif de médiation, s'est déployée.

Le cadre du jeu

Jacques Henriot décrit le caractère déterminant de l'attitude ludique qui, seule, permet d'instaurer l'activité de jeu ; il pose trois critères¹⁹⁷. Premièrement, la distance est la forme initiale du jeu, ne serait-ce que parce que le jeu désigne aussi un espace, une marge de manœuvre, d'indétermination et d'imprévisibilité qui se loge dans le fonctionnement d'un objet. L'incertitude caractérise alors l'attitude ludique. Le joueur accepte de ne pas forcément pouvoir tout prévoir ; même s'il fait preuve d'un raisonnement stratégique. Deuxièmement, l'idée de déréalisation consiste à exprimer le fait que non seulement le joueur prend du recul par rapport à son acte, mais il atteint aussi une sorte d'état second qui lui fait perdre contact avec le réel ; et en même temps, la troisième caractéristique de l'attitude ludique est bien cette gestion de l'illusion qui signifie que l'entrée dans le jeu et la conscience du jeu sont fondamentales. « L'intervalle qui sépare l'acteur de son acte fonde la duplicité du joueur qui sait qu'il joue. »¹⁹⁸ La référence au texte d'Henriot vise à montrer que le cadre communicationnel du jeu est un cadre fondamental à prendre en compte si l'on veut analyser la pratique du visiteur engagé dans l'expérience de « PLUG ».

« PLUG - les secrets du musée » est considéré par les joueurs comme un vrai jeu, ce qui aurait pu ne pas être le cas, dans la mesure où la dimension de *jouabilité* aurait pu faire les frais d'une concentration des efforts sur les dimensions techniques du dispositif.

*« On reste dans le cadre du jeu, mais on oublie le dispositif technique qui devient un prétexte à être la règle du jeu. C'est en ce sens là que je dis que c'est un vrai jeu c'est-à-dire qu'il est évident qu'on peut tricher. Là tout de suite il y a le dispositif et les règles du jeu permettent de rentrer dans le cercle magique du jeu. »
(Homme, 35 ans, Evry, PLUG)*

Au cours des observations menées auprès des joueurs ainsi que des entretiens, nous avons remarqué que les enquêtés s'investissaient complètement dans le jeu. Ils ont cherché à gagner, à collectionner les cartes, à les échanger, à totaliser le plus de points possible. Une question s'impose : jusqu'où le jeu emmène-t-il les joueurs ? Doit-on parler d'un dispositif

¹⁹⁷ Henriot, J., 1969, *Le jeu*, Paris, PUF.

¹⁹⁸ *Ibid.*, p.77.

d'immersion¹⁹⁹ ? La déréalisation risque-t-elle de faire perdre de vue les autres cadres communicationnels en jeu ?

Les réponses à ces questions seront données dans les chapitres des deuxième et troisième parties du mémoire de thèse. Mais avant cela, il manque une description des règles du jeu.

Les règles du jeu

Les objectifs que se donne la première version du jeu sont au nombre de trois :

D'une part, il s'agit de se situer dans les champs techno-sémiotiques de l'audioguide et de la borne interactive. Le jeu va permettre au visiteur de s'introduire, avec son dispositif, dans l'espace d'exposition (comme l'audioguide) et de découvrir des contenus et de les manipuler après lecture des étiquettes sur les bornes (comme les bornes interactives).

Le commentaire suivant témoigne de la comparaison des modes opératoires de l'audioguide et du dispositif de jeu par l'un des enquêtés.

« Bah oui, parce que les échanges, entre audio guides, tu ne peux pas. Et en plus je transmets quelque chose à la borne, d'habitude, c'est plutôt autre chose, dans l'autre sens. On nous dit "allez dans tel endroit, vous écouterez ce commentaire !" Ça part du musée pour aller vers moi en fait, alors que là, c'est moi, je peux donner quelque chose à tel endroit du chemin, du parcours. Ça, c'est unique. Nous dans l'audioguide, c'est plutôt, "si t'es au bon endroit, tu reçois l'info, tu déclenches ton truc", les trucs Bluetooth, c'est pareil, quand t'es dans le champ. Mais c'est pas toi qui apportes l'info ». (Femme, 31 ans, Paris, PLUG)

D'autre part, il s'agit de proposer des alternatives aux visites thématiques qui existent déjà au musée. Visites et audioguide apportent une vision chronologique ou thématique des différentes innovations des sciences et techniques au fil de l'histoire dans les sept domaines exposés cités plus haut. Le jeu se donne donc pour objectif de mettre l'accent sur d'autres objets que les artefacts mis spécialement en exergue dans les salles ; et surtout de créer des liens entre ces objets, alors qu'ils sont bien éloignés les uns des autres.

¹⁹⁹ On reprend ici la définition de Florence Bélaën, « les environnements immersifs cherchent à procurer chez le visiteur un sentiment global, prolongeant ainsi la quête d'un art total. L'immersion renvoie à une expérience envoûtante, de « forte » intensité, qui se caractérise par une augmentation de l'émotion et une diminution de la distance critique (...) L'expérience d'immersion est intimement liée à un phénomène de capture, à un effet de suspension qui peut aller jusqu'à une perte momentanée de soi-même » Bélaën, F., 2005, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction », *Culture et musées*, 5, pp. 91-110.

Enfin, le troisième objectif consiste à réfléchir au statut qui est donné au joueur au cours de la partie. Les principales idées qui sont retenues consistent à glisser le visiteur dans la peau du *chercheur* et à qualifier ses actions à partir de métaphores sur les gestes de conservation dans un musée. « Curiosité, pragmatisme, ouverture d'esprit, compétitivité, civisme furent les caractéristiques de profils que nous avons choisis de privilégier, en clin d'œil au profil idéal du chercheur. En les utilisant comme ressort du jeu, nous mettions en avant les qualités du joueur lui-même, quel qu'il soit. À chaque trait de caractère, nous avons fait correspondre un comportement de jeu. Par exemple, l'esprit d'ouverture se traduisait par un échange d'informations entre joueurs, la compétitivité devenait l'envie de gagner le plus de points, la curiosité était la volonté d'apprendre en s'informant sur les objets du musée. »²⁰⁰

Les règles du jeu s'inspirent du jeu des sept familles. Seize objets du musée ont été choisis et répartis dans quatre familles différentes : créateurs de merveilles, chasseurs de fantômes, dompteurs d'éléments, accélérateurs de temps. Ces familles, appelées « collections » sont représentées par une couleur²⁰¹.

Les noms des collections ont été inventés après une réflexion entre les équipes du musée et les concepteurs du jeu. Il s'agissait de trouver une façon d'exprimer le lien qui unissait les objets séparés dans le musée et ainsi de construire un groupe thématique d'objets, ce qui constituait un type d'organisation inédite des objets. Le jeu impose ainsi aux objets du musée un regroupement artificiel et une qualification spécifique.

La logique de ce regroupement est implicite et doit être trouvée par le joueur. Ainsi le jeu rend l'accès à l'objet d'autant plus mystérieux qu'il ne s'agira pas seulement de savoir ce qu'il est, à quoi il sert et qui en est l'auteur, mais aussi de comprendre le lien qui l'unit à un autre objet de la collection, ainsi que son rapport avec le nom de la collection.

Mais en contrepoint total à cette relative opacité entre l'objet et le système de signes linguistiques qui se rapporte à lui, le jeu fonctionne à partir de la fusion entre l'objet et sa représentation iconique. En effet, le but du jeu est annoncé comme suit : « Chaque soir, seize objets du musée rangent leur double, représenté par une carte sur une borne à côté d'eux.

²⁰⁰ Astic, I., Aunis, C., 2009, « PLUG : les secrets du musée – Recherche d'une médiation entre virtualité et réalité », *La lettre de l'Ocim*, 125, p.8.

²⁰¹ Voir la planche d'illustrations p.105.

Mais cette nuit, les doubles se sont échappés et se sont dédoublés ; ils se sont amusés à se cacher dans une autre borne que la leur. Si vous les retrouvez et que vous les regroupez avant minuit, ils vous raconteront leurs secrets. »²⁰²

ENCART – le rôle des « cartes virtuelles » dans le jeu

Les objets réels sont chacun représentés par une image, qu'on appelle « carte virtuelle ». Les cartes virtuelles sont au nombre de 48 dans le jeu ; chaque image a été triplée dans le jeu pour augmenter le nombre de cartes et pour éviter de « bloquer » le jeu en cours de partie. Ces cartes sont distribuées sur les étiquettes RFID, à côté de l'objet réel dans les salles du musée et aussi entre les huit téléphones portables qui sont remis aux joueurs lors de chaque session. Chaque téléphone possède en mémoire quatre cartes différentes appartenant chacune à une famille différente. Le joueur se retrouve donc avec une sorte de « main » de départ composée de quatre cartes, qu'il pourra échanger ou garder²⁰³. La distribution entre les bornes et les terminaux est tout à fait aléatoire et s'effectue au début de chaque partie.

Deux autres éléments éditoriaux accompagnent le mouvement des cartes et participent du ressort narratif qui consiste à confondre objet et représentation. Des petits textes sont accessibles sur le téléphone pour chaque image virtuelle : ce sont les *zooms* dans lesquels l'objet se raconte lui-même. Enfin, à chaque fois que les cartes sont échangées, des *répliques* enregistrées sont diffusées oralement, à nouveau sous la forme de la prise de parole par l'objet. Ces deux types de discours sur les objets sont analysés plus avant dans le cinquième chapitre.

Avant de commencer la session de jeu, le joueur a la mission de retrouver l'une des quatre familles d'objets, dont il possède déjà l'une des cartes dans son téléphone. Il doit alors parcourir le musée afin de trouver les bornes et de consulter le contenu de ces bornes. Trouvera-t-il l'objet qu'il cherche ? Pourra-t-il déposer l'une de ses cartes ?

²⁰² Extrait du mode d'emploi remis au joueur.

²⁰³ Voir la planche d'illustrations p.105.

ENCART — le gain de points

À chaque fois qu'il échange ou collectionne une carte, le joueur peut gagner des points. Le gagnant de la partie étant celui qui aura remporté le plus de points. Le gain de points a fait l'objet d'une longue réflexion pour les équipes du projet, qui souhaitaient interroger l'acquisition de connaissances par le jeu, c'est-à-dire ne pas privilégier le gain de points en fonction des connaissances encyclopédiques des joueurs. En effet, le joueur peut gagner des points en répondant à des petits quiz sur les objets lorsqu'il se trouve sur une borne. Ces points dits de « curiosité » ne sont qu'au nombre de 60 par bonne réponse et 20 points sont perdus à chaque mauvaise réponse. Mais les actions qui rapportent le plus ne consistent pas en un test de connaissance : dès lors que l'on range les cartes virtuelles dans les bornes près des objets qu'elles représentent, l'équipe gagne 100 points de civisme. Échanger des cartes avec les autres joueurs fait gagner 100 points d'esprit collectif. Réunir une famille complète rapporte 300 points (75 points par cartes collectées)²⁰⁴.

La proposition de communication est ainsi à la fois complexe et très lisible : elle se fonde sur le brouillage des frontières entre différents niveaux de réalité, le niveau de l'espace tangible du musée, le niveau des objets, le niveau des objets virtuels, le niveau narratif du jeu. En effet, l'objet réel donne son identité aux objets virtuels ; le déroulement du jeu repose sur l'accomplissement d'activités qui ont une charge symbolique forte (être civique, être collaboratif) ; le musée en tant qu'espace concret de médiation sert de cadre au jeu. Cette confusion est l'occasion pour les concepteurs du dispositif d'énoncer une promesse très claire : les visiteurs vont pouvoir écrire leur propre parcours de visite dans le musée, au gré du déplacement des cartes sur les bornes.

De nombreuses interrogations affluent, face à ce dispositif. Elles permettent de soumettre la question de l'ajustement à la problématique de l'interactivité :

Le visiteur est-il réellement plus libre de construire la visite qu'il souhaite ? La pratique de visite qu'il opère est-elle réellement une réécriture du dispositif d'exposition ? Et, enfin, quel modèle communicationnel est sous-jacent à ce type de projet ? Joëlle Le Marec explique que les visiteurs qui utilisent ces dispositifs de médiation interactifs y voient des outils mis à leur disposition par l'institution pour qu'ils aient un bon usage du musée. « Même si ces produits sont perçus et exploités comme des moyens d'individualiser les rapports au musée ; ils sont aussi, dans le même temps, utilisés sur le mode opposé, comme une manière d'apprendre

²⁰⁴ Un exemplaire du mode d'emploi qui est remis au joueur est en annexe. Annexe n°2.

comment pratiquer le musée. »²⁰⁵ Ces représentations sont très importantes à prendre en compte avant de considérer la façon dont les visiteurs utilisent le jeu « PLUG ». En effet, il semble que ce qui rend l'individu actif c'est de réfléchir à son propre statut, de se poser des questions sur sa pratique comme « peut-on courir au musée ? », bien plus que de faire fonctionner l'outil dit « interactif ».

²⁰⁵ Le Marec, J., 2005, « La relation entre l'institution muséale et les publics : confrontation de modèles », in *Musées, connaissance et développement des publics*, Journée d'études 6 avril 2004, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, p.110.