

La médiation culturelle numérique, vers une transformation des musées ?

Nicolas Doduik

► **To cite this version:**

Nicolas Doduik. La médiation culturelle numérique, vers une transformation des musées ?. Journée doctorale internationale OMNSH
2. Penser et étudier les objets numériques, Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), Jun 2017, Paris, France. hal-01990645

HAL Id: hal-01990645

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01990645>

Submitted on 23 Jan 2019

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.

LA MEDIATION CULTURELLE NUMERIQUE, VERS UNE TRANSFORMATION DES MUSEES ?

*Journée doctorale de l'OMNSH
3 juin 2017
Penser et étudier les objets numériques*

INFORMATIONS

Nicolas Doduik, doctorant en sociologie sous la direction de Sylvia Girel : Aix Marseille Univ, CNRS, LAMES, Aix-en-Provence, Mucem.

Mots-clés : Musées, Numérique, Médiation culturelle, Publics, Visiteurs.

PROBLEMATIQUE ET METHODOLOGIE

Cette thèse s'inscrit dans le cadre d'une CIFRE au Mucem (Marseille). L'objet étudié est la médiation culturelle numérique dans les musées.

Le problème principal auquel répond la recherche est le suivant : comment le numérique remet à jour les rôles et missions des musées publics en France ?

En effet, l'introduction du numérique au musée s'accompagne pour ses promoteurs de l'espoir de voir évoluer ses missions traditionnelles (collecter, conserver, valoriser, exposer) vers de nouveaux rôles : créer du « lien social », être un lieu de vie, etc. Or ces réflexions datent d'avant l'arrivée du numérique « grand public » : le mouvement des écomusées dans les années 1970 les incarnaient déjà. Qu'ont de particulier les outils numériques dans ce mouvement général des musées ?

L'angle d'étude est celui des coulisses du musée (Coville 2016) : il s'agit donc de suivre un projet de dispositif numérique, de la conception à la réception finale (Akrich 1998), en combinant observation participante, entretiens, suivis de visite, et statistiques sur les questionnaires produits par le musée.

Je voudrais ici mettre en évidence la vision du numérique au musée qui se révèle à travers le lancement d'un projet que je coordonne au Mucem.

LANCEMENT DU PROJET DE COMPAGNON NUMERIQUE

Chargé de proposer un « projet numérique » avec une carte blanche, j'ai réalisé une cartographie des dispositifs numériques muséaux existants en esquissant une typologie : huit catégories qui résumaient chacune une expérience particulière pour les publics de musée permise par les outils numériques : communiquer, accéder, visualiser, participer, etc.

Parmi les projets proposés qui se rangeaient dans certaines de ces catégories, un choix a été fait par la direction selon trois principes :

- Ne pas mettre en avant les collections, mais plutôt les expositions et le site architectural : le jeu de type *Minecraft* / *Les Sims* où le visiteur pourrait décorer une maison à partir des objets du musée n'a pas été retenu.
- Créer un dispositif in situ (dans le musée physique) et non en ligne : l'invitation de youtubeurs à faire des vidéos spéciales sur le musée (comme l'a fait Le Louvre) n'a pas été retenue.
- Ne pas être trop « restrictif » dans les publics visés, ce qui signifiait ne pas proposer un dispositif trop ludique qui n'intéresserait que des « geeks » : l'idée de créer un *escape game* n'a pas été retenue.

C'est le projet de « compagnon de visite adaptatif » qui a finalement été choisi. L'idée de départ était de proposer aux publics du musée un dispositif qui les accompagne tout au long de la découverte et du parcours du musée. Ce compagnon était imaginé comme une intelligence artificielle qui s'adapterait au visiteur en lui proposant une visite spécifique (à son temps disponible, à ses envies, à ses habitudes ou non de visite), et qui lui permettrait d'interagir avec certains éléments du musée, voire avec d'autres visiteurs (Heath et vom Lehn 2009).

VERS UNE TRANSFORMATION DES MUSEES ?

Les premières évolutions du projet font apparaître la conception que le musée se fait du « numérique », qui s'inscrit dans une vision traditionnelle de la médiation culturelle et qui laisse peu de place à l'évolution des rôles d'un musée.

La distinction forte faite entre les publics in situ et en ligne, en n'envisageant la présence du musée sur internet que comme une action de communication et non de médiation, reste ancrée dans une conception des publics « réels » pourtant amplement discutée aujourd'hui (Wolff 2017).

C'est surtout un principe sans cesse rappelé par les membres de l'équipe qui cantonne la médiation numérique à ce qu'elle est actuellement : le fait que le contenu doit primer sur le

contenant, l'apport culturel sur l'outil technique, la fin sur le moyen. L'objet numérique qui fait la médiation, le lien entre le visiteur et le musée, n'est envisagé que comme un intermédiaire.

La définition de la « médiation » donnée par les théoriciens de l'acteur réseau (Hennion 2013) et des *science studies* (Latour 1987) fait cependant changer de perspective : la technique n'est pas qu'un intermédiaire ou un moyen : elle crée du sens, et le contenu est bien affecté par son contenant (McLuhan et Fiore 2001). Ce qui est évident pour les praticiens de la médiation culturelle vis-à-vis des médiateurs humains (qui ne sont pas de simples liens vers un contenu préexistant, qui créent bien un sens ajouté à celui de l'œuvre qu'ils font découvrir (Caillet 1994)) ne l'est pas encore vis-à-vis des médiateurs non-humains. C'est cette création de sens que je souhaite explorer à travers la conception puis la réception du dispositif de compagnon numérique.

Derrière la question des rôles du musée se trouve celle de la légitimité culturelle qu'ils incarnent (Bourdieu 1979) : en assumant une médiation culturelle numérique qui soit davantage qu'un simple outil ou intermédiaire, et qui ne s'efface pas devant une culture préexistante, peut-on faire évoluer la conception de la culture légitime ?

Bibliographie

- Akrich, Madeleine. 1998. « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation ». *Education permanente* (134):79-89.
- Bourdieu, Pierre. 1979. *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Caillet, Elisabeth. 1994. « L'ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence ». *Publics et Musées* 6(1):53-73.
- Coville, Marion. 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. » Paris 1. (<http://www.theses.fr/2016PA01H306>).
- Heath, Christian et Dirk vom Lehn. 2009. « Interactivity and Collaboration: new forms of participation in museums, galleries and science centres. » in *Museums in a Digital Age*.
- Hennion, Antoine. 2013. « D'une sociologie de la médiation à une pragmatique des attachements ». *SociologieS*. (<https://sociologies.revues.org/4353#tocto1n3>).
- Latour, Bruno. 1987. *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*. Harvard University Press.
- McLuhan, Marshall et Quentin Fiore. 2001. *The Medium Is the Massage*. 9th edition. Gingko Press.
- Wolff, Loup. 2017. « Croisements de publics, croisements d'usages ? ». Table ronde dans le cadre du colloque "Les publics, in situ et en ligne" du 27 et 28 mars 2017 (<http://www.rencontres-numeriques.org/2017/public/?action=restitution>).