

Entretien avec Marion Coville

Propos recueillis par Julie Bonnacarrère Florian Gambardella, dans un bar du 15^e arrondissement de Paris (19/04/2016)

Raconte-nous ton parcours, et comment tu es venue à travailler sur le jeu vidéo.

00:35 J'ai 27 ans. Si tu veux mon parcours de gameuse, j'ai commencé à jouer assez jeune. Je devais avoir trois ou quatre ans. Pour deux raisons, la première c'est que j'ai un de mes frères qui a 14 ans de plus que moi, et quand j'avais 4/5 ans, il a commencé des études d'ingénieur en informatique. Donc chez moi il y avait régulièrement des ordinateurs avec des jeux dessus. Ma mère est une méga-fan de *Super Mario*, donc c'est elle qui a insisté pour qu'il y ait une console à la maison. Donc j'ai commencé à y jouer vachement jeune. Au niveau des études, j'ai commencé par faire les Beaux-Arts, parce que je ne me voyais pas du tout aller à l'université, avec des grands amphis et plein de gens partout. Parce que j'ai eu mon bac relativement jeune, et quand j'ai dû choisir mes études, j'avais 15 ans. Et me balancer toute seule dans une grande ville, c'était pas possible. Donc j'ai fait les Beaux-Arts, et au bout de 4 ans aux Beaux-Arts, je me suis dit "hé mais c'est bizarre quand même, on est dans une école où on nous dit qu'un jour on sera des artistes, on participera à un monde de l'art... sauf qu'en fait on organise des expos dans le sous-sol des Beaux-Arts et on a aucun autre contact, on va pas voir des expositions. C'était à Cambrais. C'était une des raisons pour lesquelles on participait très peu à une vie culturelle, parce que tu avais des expositions à Lille, t'avais des expositions à Paris, mais on n'avait pas les moyens forcément de se rendre dans ces villes-là. Donc on était vachement isolés, et c'est comme ça que j'ai commencé à bosser. Pendant des années, à partir de 14-15 ans, j'ai commencé à participer à des sites internet, à écrire des articles. Donc, c'est un peu ça qui m'a fait ma première expérience professionnelle. C'était sur l'ancien site, avant *Madmoizelle*, l'équipe faisait partie d'un autre site. C'est là que j'ai commencé, et après j'ai participé à partir de la création de *madmoizelle.com*, à écrire pour eux. Et après, j'ai bossé dans d'autres trucs comme ça. Et c'est avec cette expérience-là que j'ai décroché mon premier stage à Paris au Palais de Tokyo. Et j'ai continué à bosser comme ça pendant un an dans différents centres d'art, et à la fin de l'année, je suis restée sur Paris pour reprendre mes études en métiers des arts et de la culture, en licence 3, à Paris-I. C'est comme ça que j'ai découvert les cultural studies, parce qu'on avait un cours, de Maxime Cervulle, qui nous disait : voilà une liste d'objets de la culture populaire, et vous allez faire un exposé dessus. Il y avait du jeu vidéo, et chacun avait le droit à ses petites références en cultural studies sur l'objet qu'il allait travailler. C'est comme ça que j'ai découvert qu'il y avait tout un champ des cultural studies. En fait, je n'avais pas vraiment arrêté de jouer aux jeux vidéo depuis que j'étais gamine, mais d'un seul coup, ça m'ouvrait tout un champ des possibles. Parce que je découvrais qu'il y avait des études là-dessus. Parce que la même année avec ce même prof, on a étudié les études de genre aussi, donc j'ai aussi découvert les gender studies en même temps. C'est un peu à partir de là que tout a commencé : après cet exposé, je me suis dit, je vais continuer sur d'autres jeux qui m'intéressent. J'ai un peu fait ça toute seule dans mon coin, c'est comme ça que j'ai bossé sur *Bayonetta*. Et comme ça m'a vraiment intéressée, à partir du master, j'ai fait un double cursus. J'ai continué quand même en pro, en métiers des arts et de la culture, et en sciences et techniques de l'exposition. Par contre, du côté recherche, j'ai

continué en cultural studies pour bosser sur les jeux vidéo. Et l'autre truc qui a fait démarrer tout ça, c'est que je me suis retrouvée en master, à avoir un stage avec un conseiller numérique, qui montait une exposition de jeux vidéo. En fait, en un an de temps, j'ai découvert les gender studies, les game studies, les cultural studies, le fait que le jeu vidéo pouvait être exposé, le fait que le jeu vidéo pouvait être un objet de recherche ! Ça a un peu fait éclater mon cerveau.

Vu que le jeu vidéo est un bien culturel qui se "consomme" comme un livre, on n'imagine pas à priori qu'il puisse être exposé. Et toi, dans tes expériences, tu as pu faire tout de suite le lien entre médiation culturelle et jeu vidéo.

05:19 Le truc, c'est que je suis arrivée sur un projet d'exposition qui était déjà en route. Donc c'est pas moi, comme ça en claquant les doigts, qui ai fait le lien. Déjà parce qu'il y avait d'autres expositions qui étaient en train de se monter, parce que c'était en 2010. J'ai bossé sur "Arcades" à partir de septembre 2010, et tu avais "MuséoGames" qui avait ouvert en juin 2010 par exemple. C'est pas un truc que j'ai moi-même mis en place comme ça. Du coup, comme je venais de la médiation culturelle, c'était des sujets je me voyais quand même assez facilement bosser, de réfléchir à comment on expose un truc comme ça, qu'est-ce qu'on en dit... Ça me paraissait assez logique.

Dans ton master, il n'y avait aucune difficulté à ce que tu commences à parler du jeu vidéo, pas de problème d'acceptation du sujet ?

06:16 En master recherche, aucun, parce que la base des cultural studies, c'est vraiment de s'intéresser à des objets illégitimes, et de ne pas considérer qu'il y a des objets qui ne font pas partie de la culture ou qui ne font pas partie de la recherche. Donc absolument pas. Par contre, j'ai essayé de remettre aussi le jeu vidéo dans mon master pro, notamment en sciences et techniques de l'exposition. Et autant avec certains profs ça passait assez facilement si j'employais tout le vocabulaire des arts numériques, autant je me souviens d'un prof de commissariat d'exposition où on devait, à partir d'un thème, imaginer une exposition, avec vraiment la scénographie, les oeuvres qu'il y avait à l'intérieur. J'avais proposé une exposition de jeux vidéo, et il avait passé en revue tous les projets les uns après les autres en cours, en faisant des annotations, des remarques... quand il est arrivé à moi, il a dit : Marion Coville... pfff ! Et il est passé à la suite. Après on ne m'a pas empêché de faire des mémoires là-dessus. Mon mémoire était basé sur une expérience de commissariat d'exposition donc on pouvait rien me reprocher non plus, donc c'est très bien passé.

Tu as pas mal passé des problèmes d'exposition du jeu vidéo, de sa manière d'être exposé. Tu n'étais pas très satisfaite de la manière dont il est exposé actuellement : sur un mode historique, ou centré sur le côté "aventure humaine" et pas forcément sur le médium. Est-ce que tu peux développer ?

07:45 C'est pas le fait que ce soit centré sur l'aventure humaine qui me posait problème, c'était plutôt le fait que ça participait à construire une histoire extrêmement uniforme du jeu vidéo, où on te mettait toujours les mêmes figures en tête, toujours les mêmes dates, toujours les mêmes jeux, toujours les mêmes technologies. Et ça passe sous silence

énormément de pratiques, énormément de figures. Ça construit une histoire extrêmement masculine, extrêmement blanche. Avec une identité très homogène. Moi c'était ça qui me posait problème vraiment. Et l'absence de médiation dans les expositions aussi. Je me souviens, j'avais fait un entretien avec des commissaires d'exposition d'une des expos, qui étaient fiers de me dire qu'ils avaient réussi à se passer de médiation, parce que pour eux la médiation culturelle, c'était juste une aide technique au cas où quelqu'un comprenait pas un jeu. Moi, ce qui me posait problème, c'était qu'on se reposait sur les usages préalables des gens. Donc si tu avais déjà joué aux jeux vidéo, c'est bien tu sais ce qu'il faut faire, sinon... débrouille-toi. Et c'était un peu l'autre problème : je trouvais ça assez exclu pour une partie des publics. L'aspect historique entretenait quand même une histoire qu'on nous rabâchait beaucoup sur le jeu vidéo a atteint ses 40 ans, enfin il est reconnu par les institutions culturelles. Du coup, il y avait aussi ce truc de vouloir à tout prix identifier le jeu vidéo comme un art majeur, mais en renforçant du coup les dichotomies entre des cultures populaires et des arts majeurs. Et ça me posait beaucoup de problèmes.

Tu trouves que c'est assez représentatif de la patrimonialisation actuelle du jeu vidéo ?

09:31 Oui, quand même.

Il n'y a pas eu d'amélioration ou d'évolutions ?

09:36 Si, il y a eu quand même une appropriation un peu plus large du jeu vidéo par les institutions culturelles qui n'est pas forcément de l'ordre de la patrimonialisation ; ou on va le mettre dans des programmations culturelles un peu plus larges ; on va essayer de faire d'autres choses avec. Mais il y a quand même un discours extrêmement fort sur l'histoire, sur la nostalgie que ça peut provoquer. On va quand même s'adresser en général à des joueurs de la "première heure", entre guillemets. Donc si, il y a quand même une évolution, mais après, ça va doucement.

Concernant ton travail de recherche en gender studies. Que fais-tu précisément ?

10:38 En fait, j'ai commencé par étudier tout simplement la représentation des femmes dans les jeux vidéo. C'est comme ça que je suis rentrée là-dedans... Avec *Bayonetta*, notamment. Au début je voulais faire un mémoire avec une typologie d'héroïnes. Ça s'est pas fait, parce que je trouvais ça problématique. J'essayais de mettre des cadres a priori... Je n'étais pas du tout satisfaite de la méthode que j'employais. En fait, j'ai continué à travailler là-dessus, et j'ai choisi un autre sujet de recherche sur ma thèse, parce que je fais une thèse sur les expositions de jeu vidéo. Le genre est revenu au fur et à mesure de l'écriture de ma thèse. Finalement je travaille quand même beaucoup sur la construction mutuelle du genre et des technologies. Comment au cours de la constitution d'une exposition, on va imaginer les visiteurs d'une certaine manière, comment est-ce que la division genrée du travail qui peut exister a aussi un rôle sur la manière dont sont conçues les technologies. Comment est-ce que tous ces rapports sociaux de genre ont un impact sur la matérialité d'une exposition. Et je travaille aussi sur les rapports sociaux de genre entre les publics. Notamment, je suis en train de terminer mon chapitre sur un corpus de quelques couples hétérosexuels et trentenaires qui sont venus à une exposition parce que le conjoint

joue beaucoup, est passionné, et voulait “instruire” sa compagne. Et comment tu as un double discours de compétence, où tu as une femme qui est décrite comme incompétente, néophyte, même si elle a une pratique du jeu vidéo. Et comment à côté on a un conjoint qui au contraire va se présenter comme un expert, comme celui qui va faire apprendre des choses. Voilà, c’est revenu au fur et à mesure de ma thèse, en fait.

Ça rejoint la question de la “communauté des gamers”. Est-ce que ça a un sens de parler de communauté de gamers ? de la représentation traditionnel du gamer homme, plutôt jeune ?

12:51 Oui, c’est des communautés de pratiques, en fait. Oui, mais DES communautés. Il y a une représentation que l’on peut qualifier d’hégémonique, qui va porter sur une identité notamment de genre, mais pas seulement, qui va porter sur des supports matériels particuliers, sur des jeux en particulier. Parce que ça va plutôt être du jeu sur PC ou sur console de salon. Beaucoup moins sur consoles ou tablettes. Ça va être des genres de jeux spécifiques aussi. Ça va être un image assez majoritaire, mais qui cache en fait plein d’autres pratiques, qui sont moins visibles, voire invisibles. Mais qui existent aussi. Mais qui ne vont pas forcément se définir comme du jeu vidéo, et c’est des gens qui ne vont pas forcément se définir comme gamers. Tu as une enquête assez récente d’Adrienne Shaw, qui bosse là-dessus depuis des années. Elle bosse sur les groupes sociaux minoritaires qui ont une pratique du jeu vidéo, mais qui refusent l’identification comme gamer. Elle montre en fait que c’est tout simplement qu’eux se sentent exclus de ces communautés-là, de leur représentation, et qu’ils estiment que leur identité n’est pas adéquate avec l’image qu’on se fait du joueur. Ce sont des gens qui ont des pratiques mais qui ne vont pas forcément se définir comme joueurs de jeux vidéo, ou qui ne vont pas forcément le mettre au centre de leur identité.

Parmi les gens qu’on rencontre, il y a deux extrêmes, entre ceux qui disent que la notion même de “communauté des gamers” n’a pas de sens parce qu’elle occulte les particularités, et d’autres qui disent au contraire que la “communauté existe”, et qu’il y un problème de sexisme en son sein, de représentations de genre, et de genre en général. Comment est-ce que tu te situes par rapport à ces positions ?

15:18 Je pense qu’on peut vraiment parler de communautés de pratiques, mais au pluriel. Il y a des communautés, mais je suis d’accord sur le fait qu’il y a, “une” communauté, je ne sais pas si on peut parler d’ “une” communauté, mais il y a aussi une représentation hégémonique, majoritaire, de ce qu’est le jeu vidéo, de ce qu’est la pratique du jeu vidéo, et ces représentations-là, elles sont imprégnées d’une culture masculine, occidentale, hétérosexuelle, etc., etc. Et ça c’est une réalité. Il y a quand même une communauté majoritaire, en tout cas des représentations majoritaires. Et c’est quelque chose qu’on retrouve en fait plus largement dans le domaine des sciences et techniques en fait. Il y a beaucoup d’études là-dessus, sur comment c’est généralement associé à une représentation de genre, masculine, comment est-ce que les femmes sont généralement exclues de ces domaines-là, ou à des postes très spécifiques.

Tu sens une espèce de prise de conscience, une volonté de faire évoluer ça ? De la part des principaux intéressés ?

16:29 Je trouve qu'on parle beaucoup plus de genre qu'avant, de sexisme qu'avant. Après, j'ai quand même beaucoup l'impression que c'est toujours les mêmes débats qui se refont, qui se refont, qui se refont. Après, c'est à nuancer, parce que moi-même, pour des raisons à la fois professionnelles mais aussi d'identité, je me suis beaucoup écartée, et de l'actualité du jeu vidéo, et tout simplement de la pratique mainstream... tout simplement parce que je n'ai pas l'argent d'avoir les consoles qui sortent ! Tout simplement, ça fait que l'actualité m'intéresse beaucoup moins. Je me suis aussi moi-même mise à la marge, et j'ai construit mes autres propres petits réseaux de pratiques qui me conviennent un peu mieux.

Est-ce que donc tu es en contact avec la scène indépendante alternative du jeu vidéo, qui promeut parfois un jeu vidéo différent ? Est-ce qu'ils viennent te chercher, est-ce que tu vas les voir ?

17:45 Beaucoup plus, en fait. Parce que j'ai fait un terrain d'un an et demi à la Cité des Sciences, mais j'ai aussi fait une partie plus état des lieux sur toutes les expositions. Et un truc qui m'intéressait beaucoup, c'était beaucoup les festivals, comme Amaze à Berlin, comme *ScreenShake*... C'est des milieux que j'ai beaucoup fréquenté pour mes recherches, parce que ça m'intéressait aussi d'un point de vue personnel. Et je me suis aussi beaucoup rapprochée de toute la production de queer games, parce que ça me parlait beaucoup plus, je me sentais moins exclue dans les thèmes qui étaient portés par ces jeux-là. Et grâce à une amie, j'ai pu l'aider à monter un atelier queer games, depuis un an, mensuel, dans un bar LGBT. Et du coup, on essaie aussi de se tenir au courant, et on essaie aussi de faire circuler ces queer games aux premiers concernés... et d'essayer nous-mêmes de créer une communauté de pratiques autour de ça. Mais un petit cocon beaucoup plus accueillant et qui reflète aussi nos identités. Une communauté de pratiques de plus, en fait, mais une petite communauté.

Est-ce que tu sens du côté du journalisme, depuis le journalisme grand public jusqu'au journalisme spécialisé dans le jeu vidéo, une appétence pour ces sujets-là ? A la fois la question de la patrimonialisation, ou celle du genre ?

19:25 Oui, mais j'ai l'impression que ça continue à cohabiter avec des discours qui sont plutôt aux théories de effets directs des médias, où on va continuer à te parler d'addiction, de violence, sans prendre en compte la complexité de la réception des publics, et compagnie. Du côté du genre, oui c'est en compte, mais parfois en réactivant les pires stéréotypes possibles. Je vais te citer un exemple que j'aime beaucoup et qui me fait beaucoup rire à chaque fois : au moment où il y a eu les polémiques autour du dernier *Tomb Raider*, avec Lara Croft qui subissait une tentative de viol, j'avais été interrogée par le journal *Le Monde* avec un autre chercheur. Et on était tous les deux présentés comme des chercheurs. Et ensuite il y a un journaliste de France Télévisions qui nous a contactés tous les deux pour faire un sujet pour le JT de 20 heures. Et au fur et à mesure, en discutant avec lui, il m'a expliqué comment est-ce qu'il voulait monter son reportage. Il nous avait contacté parce qu'il nous avait lu dans *Le Monde*, où on était présentés comme chercheurs. En fait il voulait venir chez moi, il voulait me filmer en train de "jouer à mon héroïne préférée", je cite, il voulait ensuite que je lui raconte face caméra quels étaient mes

sentiments face à cette héroïne sexualisée, c'était *Bayonetta*, juste mes sentiments - je suis une femme - et ensuite il allait interroger mon collègue chercheur homme pour porter un discours scientifique et analyser mes sentiments face au jeu. C'est un peu le pire exemple que j'aie, mais en fait il revient extrêmement souvent. C'est-à-dire que ça fait 6 ans que je fais des recherches là-dessus. Les journalistes continuent de me contacter en tant que joueuse. Et quand je dis que je fais des recherches, ils me répondent "oui mais vous en tant que femme". La dernière fois, ça m'a fait le coup à *Arrêt sur Images*, où pareil j'ai eu un journaliste qui m'a contacté pour préparer l'émission. J'étais super contente parce qu'il m'a posé plein de questions sur les game studies, sur l'histoire du champ, sur comment ça s'est monté. Je trouvais ça génial, je me suis dit cool on me prend au sérieux on me parle en tant que chercheuse. Et arrivée sur le plateau, quand j'ai commencé à parler des représentations dans le jeu vidéo, Daniel Schneidermann m'a coupé la parole et m'a dit : "oui mais vous, en tant que joueuse, ça vous fait quoi ?" Vraiment, il y a toujours ce truc à moitié psychologisant sur toi en tant que femme, en tant que joueuse, mais tes recherches on n'en a rien à foutre. C'est déprimant.

Nous-mêmes, on s'est rendu compte d'un phénomène lors de nos prises de contacts : la proportion de femmes qui ont accepté de nous rencontrer est bien plus faible que la proportion d'homme. Peut-être ont-elles eu peur de se faire contacter en tant que "joueuses" seulement, peut-être est-on dans un problème plus sociétal de différence de genre, les femmes se sentant moins légitimes pour prendre la parole. Mais il n'empêche qu'on se demandait : mais pourquoi y a-t-il si peu de femmes qui acceptent de nous rencontrer ?

23:13 Tu sais, la première fois que j'ai été citée dans un article de presse, c'était quand Fanny Lignon a fait le colloque "Genre et jeux vidéo", où la partie que j'avais présentée était citée dans un article de *Libération*. Deux jours après, j'avais un mec qui avait retrouvé mon adresse mail, et j'ai reçu un long mail où il me disait que c'était vraiment honteux que je fasse ce genre de recherche, et où il exigeait que je me justifie face à lui de mes méthodologies et de mes objectifs de recherche, et pourquoi je faisais du mal aux jeux vidéo. Et c'est un exemple parmi tant d'autres ! Là, il y a le documentaire de Sonia Gonzales qui vient de sortir. Je me retrouve avec ma tronche en plein milieu d'un article des *Inrocks*. Là, je voyais sortir sur Twitter tout de suite : "ah ça y est vous mettez des meufs pour faire du clic." C'est fatiguant, c'est vraiment fatiguant, et du coup, je comprends qu'au bout d'un moment, il y ait une réticence. Moi, quelque part, j'ai quand même la chance d'avoir cette étiquette université, donc je peux dire : "non mais attends là, tu ne vas pas me parler... m'exotiser pour ma pratique.

Comment tu vois se structurer le milieu de la recherche en jeu vidéo ?

24:55 Oulà... Moi je veux continuer à faire de la recherche, pas forcément sur le jeu vidéo. Je suis entrée par la recherche par le jeu vidéo, et avant le fait de faire de la recherche ne m'avait pas traversé l'esprit. Maintenant que j'ai découvert le milieu de la recherche en sciences sociales, il y a des thèmes un peu plus généraux qui m'intéressent vraiment : genre et technique c'est un peu mon dada. Mais je ne veux pas absolument travailler sur le jeu vidéo. Après, ça se structure, ce n'est pas pour prêcher pour ma paroisse, mais ça se structure quand même pas mal autour de l'Observatoire des Mondes Numériques en

Sciences Humaines, où on a quand même un collectif d'une centaine de chercheurs. Au début, c'était un réunion de quelques personnes qui faisaient des doctorats à la fin des années 1990 en jeu vidéo. Et au fur et à mesure, en fait la plupart des candidatures qu'on reçoit 10 ans plus tard, c'est aussi des doctorants et doctorantes qui se sentent isolés dans des labos de recherches, qui du coup cherchent un collectif. On a des projets ANR qui commencent à être montés sur le jeu vidéo, mais c'est des collectifs qui ne sont pas au sein d'un labo, d'une université, mais qui vont être plutôt beaucoup plus étendus. Et ça va se développer aussi en dehors des espaces universitaires. Par exemple c'est une association ici. Après on a eu tout le champ de la psychologie qui s'est intéressée au jeu vidéo, il y a aussi le champ de la sociologie, de l'infocom... des études en arts. Et puis on a aussi pas mal de discipline qui arrivent au fur et à mesure. Par exemple, on a maintenant des civilisations américaines, de la linguistique, de l'anthropologie. Vraiment, plus les années passent, plus on voit arriver d'autres disciplines, que ce soit l'histoire encore... Ça s'étend.

Dans quel sens tu vois aller la recherche ? Plutôt dans un sens où le jeu vidéo serait un peu multi-disciplinaire, ou plutôt une constitution sur le modèle de la recherche cinématographique, la création d'un pôle de recherche sur le jeu vidéo ?

27:48 Vu le découpage disciplinaire en France, j'aurais plutôt tendance à dire que le jeu vidéo est un objet de recherche qui va être mobilisé par plein de disciplines différentes, avec des méthodologies et selon des disciplines que tu étudies. Ce qui est un peu aussi la manière dont sont constituées les cultural studies et tous les sous-champs des cultural studies, où tu vas avoir plein de disciplines qui vont s'attaquer à un sujet avec plein de questions différentes, de méthodologies différentes. Moi j'ai plutôt l'impression de voir ça aujourd'hui. Je suis en train d'organiser avec une collègue une journée doctorale sur les jeux vidéo, où on est 12 doctorants à présenter. On travaille tous et toutes sur le jeu vidéo, mais il y a vraiment des axes de recherches qui sont extrêmement différents. Parce que comme le cinéma, quand tu parles de jeu vidéo, tu peux parler du contenu médiatique, du support matériel, de la conception, de la pratique. Du coup, il y a tellement de choses à étudier que tu retrouves quand même des approches extrêmement différentes selon les disciplines. On a tous comme thématique de recherche le jeu vidéo et on a tous des objets de recherche qui sont différents.

On voit que les grands éditeurs comme EA, comme Ubisoft, commencent à s'intéresser à la question du genre. Est-ce que toi-même, tu sens un intérêt de ces grands éditeurs pour tes travaux ?

29:52 Je pense qu'à un moment, même pour des raisons économiques matérielles, ils vont être un peu obligés de s'y penser pour des questions de com, d'économie. Si je veux être vraiment très cynique. Donc oui, dans la mesure où on parle de plus en plus de genre et de sexisme, à partir du moment où il y a un problème, c'est quand même moins silencieux qu'avant, et ça sorte beaucoup plus dans les médias, c'est beaucoup plus discuté dans les réseaux sociaux... Donc, même d'une manière purement utilitaire, ils ont pas vraiment intérêt à l'ignorer. Après, je n'irais pas jusqu'à dire que c'est en train de révolutionner l'industrie. Mais encore une fois, aujourd'hui, ils font des jeux auxquels je ne peux pas jouer !

Malgré le fait que tu ne puisses pas vraiment juger sur pièce, est-ce que tu sens une évolution des représentations de genre, et même sociales, plus généralement ?

30:59 Ben j'ai l'impression qu'on se pose quand même plus la question, mais je pense que ça dépend quand même largement des titres. C'est plus discuté mais je sais pas. Il faudrait vraiment que j'aie à nouveau un regard plus général dessus, mais à cause de la rédaction de ma thèse, ça fait un bout de temps que je suis un peu restée en dehors de l'actualité. Le fait aussi de glisser des contenus vers la conception des technologies et genre fait que j'ai un peu plus laissé tomber le reste.

Pour revenir sur les expos, vers quoi tu penses que la scénographie des expositions devrait tendre ?

32:35 De ce que j'ai vu, il y a quand même différents types d'exposition de jeux vidéo, qui correspondent généralement à la manière dont les lieux qui les accueillent fonctionnent. C'est-à-dire que tu vas retrouver les expositions sur l'histoire du jeu vidéo, tu vas les retrouver dans les lieux patrimoniaux, dans les musées, qui ont plutôt vocation à conserver un patrimoine. Les expositions où on va te présenter comme des oeuvres contemporaines, tu vas plutôt les retrouver dans des centres d'art, qui n'ont pas vocation à collectionner les oeuvres, mais plutôt à montrer des oeuvres contemporaines qui sont en train de se faire. Donc, là-dessus j'ai pas forcément d'idée de ce que serait mon exposition de jeu vidéo particulière. Par contre, je pense qu'il y a vraiment un gros boulot à faire pour penser l'inclusion de tous les publics. C'est ce que je disais tout à l'heure par rapport au manque de médiation. Tu as aussi un courant maintenant d'expositions de jeu vidéo qui mettent en scène le corps des visiteurs, notamment par l'usage de Kinect, par exemple. Sauf que tu te retrouves dans des situations où si tu veux interagir avec les oeuvres ou avec les dispositifs, tu dois te mettre en scène et tu dois te mettre dans une situation où il y a plein de gens qui te regardent... Et c'est plutôt toutes ces questions-là qui m'intéressent. Comment est-ce que ça peut aussi générer de l'exclusion, l'usage des nouvelles technologies à partir du moment où on n'accompagne les publics dans ces usages et on part du principe que comme c'est les jeux vidéo, c'est déjà une pratique domestique, c'est pas la peine d'expliquer comment ça fonctionne, c'est pas la peine d'accompagner les publics. Et c'est plutôt ça qui me pose problème, parce que, par exemple, sur le terrain que j'ai fait à la Cité des Sciences, on se rend compte qu'il y a énormément de personnes qui ne jouent pas qui viennent à l'exposition. Et ça a été pensé par l'équipe beaucoup : comment est-ce qu'on prend en compte aussi les non-joueurs, les néophytes pour essayer de penser à l'expérience de tout le monde en fait ! Parce que quand tu fais des recherches, tu te rends compte que les visiteurs d'exposition, ils viennent quand même assez rarement seuls dans des expositions, ils viennent en groupe. La motivation principale que j'ai recueillie dans les entretiens, c'est le fait d'être ensemble, d'avoir une activité partagée. Donc c'est quand même nécessaire. A partir du moment où cette visite là est un support de sociabilité, c'est quand même super important que tout le monde puisse y accéder et qu'il n'y ait pas des exclusions parce qu'on met les visiteurs dans une situation où ils vont pas oser faire quelque chose, où ils ne vont pas se sentir à l'aise, où tout simplement ils vont pas avoir les connaissances ou les compétences... C'est plutôt ça qui me botte.

Comment se passe la curation des jeux, comment fonctionne la patrimonialisation des jeux ?

37:15 On en revient à la question de l'histoire, de tout à l'heure. Qu'est-ce que tu juges pertinent, qu'est-ce que tu juges négligeable. Et t'as des approches récurrentes sur ça. Même sans parler des types ou des titres de jeux, tu vas plutôt avoir des pratiques de sauvegarde qui vont être sur le code des jeux vidéo, et tu vas plutôt en avoir d'autres qui vont être sur la sauvegarde du matériel de jeu, des supports physiques. Et puis tu as d'autres approches qui se développent aussi, notamment avec Newman, qui sont plutôt sur des approches où en fait ce qu'il faudrait essayer de sauvegarder, c'est pas le support logiciel ou le support matériel, mais la pratique que les gens en ont à un instant T dans un contexte spécifique. Ils ont donc des pratiques de documentation, qui passent par la vidéo, ils vont récupérer les soluces que tu trouves en ligne, en vidéo. Il y a le MoMA qui a essayé de faire ça en fait. Eux ils font l'acquisition du code source des jeux, plus l'acquisition d'un support matériel, et pour certains jeux comme *Eve Online* ou comme les *Sims*, par surtout pour *Eve Online*, ils ont fait appel aux joueurs et aux joueuses pour filmer les parties de jeu, pour documenter l'univers. Ils travaillent aussi avec les concepteurs du jeu pour récolter un maximum de données, pour recréer un univers de jeu. Donc tu as plein de pratiques différentes qui à mon avis sont intéressantes aussi parce qu'elles sont très complémentaires. Mais qui en fait posent toutes la question : tu peux pas avoir une sauvegarde exhaustive de toutes les pratiques et de toutes les manières de s'approprier le jeu vidéo, bien évidemment. Et à un moment, il y a des choix et des sélections qui se font. Et moi, je fais partie de ces horribles personnages qui étudient les choix des autres, et qui font : hum, j'aurais pas fait pareil.

Par exemple, la question de la sauvegarde des jeux exclusivement en ligne, ou encore avec l'e-sport, la sauvegarde des meilleures parties, historiques, est-ce qu'elle se pose, et comment on y répond ?

39:56 Le MoMA se pose un peu ces questions-là. Ils ont créé un dispositif qui s'appelle *Eve in a box*, par rapport à *Eve Online*, où en fait, on est sur un serveur indépendant. Du coup, même si tous les serveurs de *Eve Online* ferment, ce monde-là reste sur une machine en local, au MoMA. Et ils actualisent vraiment le jeu le plus souvent possible, ils ont travaillé avec les concepteurs pour collecter vraiment toutes les activités, l'impact matériel sur l'univers que peuvent avoir les activités des joueurs et des joueuses. Mais en fait, ce monde-là, en tant que chercheur, si un jour tu t'y connectes, il y aura zéro joueur à l'intérieur. Du coup, tu perds toutes les interactions qu'il y a. Mais en même temps, ce qu'ils expliquaient, c'est que ça pose des problèmes horribles de collecte de données privées, que bah non, il y a une vie privée à respecter, tu vas pas juste aller copier les discussions privées des gens, les conversations... Là du coup, je pense qu'il y a aussi un travail à faire avec d'autres. Parce que là, on est vraiment sur le volet très artistique, muséification, mais il y a un travail de concert avec l'anthropologie, avec des méthodes ethnographiques, avec de la sociologie... simplement parce que tu as aussi des gens qui étudient ces pratiques-là, et ça pour moi c'est fondamental. Et je trouve ça assez étonnant que dans les lieux vraiment de la patrimonialisation, de la muséification du jeu vidéo, tous les endroits où j'ai un peu traîné les pieds, on ne parle absolument pas de ces enquêtes, de ces recherches. Il y a vraiment un cloisonnement des disciplines et des milieux.

C'est une méconnaissance ou un désintérêt ?

41:55 Je pense que c'est une méconnaissance aussi. Il y a quelques tables rondes qui se montent, mais en même temps, je ne suis pas persuadé que les chercheurs en jeu vidéo aient une visibilité folle. Autant dans le domaine de la biologie, de la physique, de la chimie, tu as vraiment tout un travail de vulgarisation scientifique qui a été mis en place, où tu as des centres de sciences, où tu as des postes de médiateurs... tu as plein de structures dédiées à la médiation scientifique. Mais la médiation des sciences humaines et sociales, c'est vide. Je rêve de travailler là-dedans, mais faut monter des structures.

Toi, quand on te contacte en dehors du milieu scientifique, ce n'est que sur les sujets de genre, et pas sur la médiation donc ?

42:55 On me contacte quasiment exclusivement que pour parler des femmes dans les jeux vidéo. Même pas du genre, des femmes. Après, là, avec notamment l'inclusion du jeu vidéo dans les bibliothèques, de plus en plus on me contacte quand même pour des questions sur les usages des publics, mais c'est très neuf et ça fait plutôt des années que personne ne connaît mon sujet de thèse, et je suis la meuf qui parle des meufs dans le jeu vidéo.

Alors que ça n'a pas l'air d'être si important, dans tes publications.

43:33 Oui, et c'est... surtout que je ne suis pas que sur la représentation des femmes. Et généralement c'est là-dessus qu'on te rabat.

Concernant les associations : tu t'investis dans des collectifs, dans des associations qui veulent faire porter une nouvelle conception du jeu ?

44:18 Vraiment, c'est l'atelier queer games, que je continue avec cette amie-là, et c'est quelque chose auquel je tiens. Après, les autres associations dans lesquelles je suis vraiment investis, c'est l'OMNSH, parce que je fais partie du conseil d'administration et du bureau depuis 2014. J'essaie notamment d'organiser, pas forcément pour porter une nouvelle image du jeu vidéo, mais plutôt pour créer des espaces de rencontre et de discussion pour les chercheurs et les chercheuses, et surtout les jeunes doctorants et doctorantes. Pour avoir des espaces pour parler de méthodologie, sur comment tu mènes une recherche dans ces conditions-là et sur ces thèmes là. D'où les doctorales qu'on organise en mai : c'est vraiment essayer d'avoir un espace de rencontre en dehors de nos labos, pour ceux qui en ont. Ça vraiment pour moi, c'est vraiment important. Parce qu'on est dans une telle situation dans la recherche, on est dans une telle précarité, que pour moi les réseaux de soutien sont vraiment importants. Et là je ne parle pas des jeux vidéos seulement en fait, je parle de la situation des jeunes chercheurs et des jeunes chercheuses à l'université, qui est vraiment déplorable. Et du coup, ces réseaux de soutien-là sont vraiment nécessaires. Et puis, après je suis investie aussi dans une association qui porte une revue de cultural studies, où pareil, on traite régulièrement du jeu vidéo, mais pas que.

Tu sais s'il y a beaucoup d'ateliers comme ceux que tu organises ?

46:18 Les ateliers queer games, ça repose sur de tellement petites initiatives, que je ne sais pas. A ma connaissance, je n'en connais pas, mais c'est vraiment des petites initiatives donc je peux pas vraiment savoir. Les ateliers de chercheurs, en fait, j'ai quand même l'impression que l'OMNSH là-dessus, est quand même une association assez... Je ne suis pas sûre qu'il y ait énormément de collectifs dédiés aux chercheurs et chercheuses sur cette approche-là. Des ateliers de doctorants, doctorantes, oui il y en a. Mais sur ces questions-là, il n'y en a pas des masses, et il y a surtout beaucoup d'université qui ne font pas grand chose.

Est-ce que tu participes à des événements de vulgarisation, comme le Stunfest, ou des initiatives de blogueurs ?

47:36 Il y a beaucoup de gens de l'OMNSH qui participent au Stunfest, moi je l'ai fait il y a deux ans. Moi je l'ai fait il y a deux ans.

Et quel est le public ? Qui est-ce que vous rencontrez ?

47:57 J'ai rencontré beaucoup de joueurs et de joueuses, et c'est intéressant, parce que tu peux expliquer aussi un peu comment est-ce que tu travailles sur cet objet, c'est un public différent. Après on est plusieurs à travailler assez régulièrement pour des formations en bibliothèque, pour des bibliothécaires qui reçoivent du jeu vidéo d'un seul coup dans leur bibliothèque, et à qui on fait des formations sur les usages, sur les publics, sur leurs représentations. Ça c'est un autre public. Après, ça va être des tables rondes, des choses comme ça. Sinon, parler un peu dans les médias, mais généralement, moi il y a aussi beaucoup de demandes que j'écarte. Dès que je vois qu'on veut absolument m'amener sur l'addiction, sur les effets, en considérant que les publics sont totalement passifs, je me barre en courant.

Tu avais pris la parole en parlant du fait que les aides au jeu vidéo avaient participé à la considération du média comme objet culturel.

49:30 Oui, parce que tout simplement, pour que le jeu vidéo bénéficie de financements publics, en fait, il fallait du point de l'Union Européenne, il soit reconnu comme un bien culturel. Ce qui au début n'était pas le cas : enfin, il y avait des doutes, il y a eu des enquêtes. Et donc du coup, pendant cette période là, t'as eu beaucoup d'initiatives du ministère de la culture pour la reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'oeuvre, en tant que culture, en tant qu'art. Il y a eu des décorations de concepteurs de jeux vidéo, qui ont été nommés chevaliers dans l'ordre des arts et des lettres. Il y a eu beaucoup de discours de Donnedieu de Vabre, notamment, sur le fait que le jeu vidéo avait tout à fait sa place rue du Valois, dans les salons du ministère. Après, ça a continué avec les politiques de Frédéric Mitterrand, qui décrivait aussi le jeu vidéo comme un art. Et puis il y a eu aussi avec le crédit d'impôt en 2008 l'ajout de critères définis comme culturels, à la fois pour prouver qu'on allait bien entre guillemets, soutenir que les projets "réellement culturels", qui là aussi sanctionnent un petit peu qu'est-ce qui va être considéré comme culturel dans les jeux vidéo et qu'est-ce qui l'est pas. C'est toutes les initiatives des politiques au moment où il a fallu

faire accepter le jeu vidéo comme bien culturel qui ont contribué en fait à sa définition en tant que tel.

Est-ce que ça a eu une incidence sur la production vidéoludique, en termes de contenus, ou est-ce que ça a été juste une manière détournée de financer une industrie culturelle ?

51:18 Ça je sais pas exactement. Pour l'instant je me suis vraiment penchée sur les conditions dans lesquelles elles ont été mises en place, ces subventions. Pour répondre à cette question, il faudrait vraiment faire une étude, comparer à partir du moment où ces subventions ont été mises en place, regarder ce qui a été produit en France, comparer les projets déposés, et ça c'est vraiment une seconde étude. C'est une seconde thèse !

Si tu reprends les critères qui avaient été mis en place pour le crédit d'impôt, et si tu reprends les discours de Mitterrand, on était plutôt sur l'idée que le jeu vidéo était culturel parce qu'il convoquait des disciplines qui elles-mêmes étaient reconnues comme culturelles. Ça allait être la musique, le dessin, le graphisme, toutes ces genres de choses... Et sur les critères du crédit d'impôt, on est un peu sur la même chose, c'est-à-dire qu'à un moment, ils font la différence entre les dépenses artistiques et celles qui ne le sont pas. Et les dépenses qui ne sont pas considérées comme artistiques, ça va être par exemple la programmation. Donc il y a quand une distinction des activités même à l'intérieur du jeu vidéo, et tu peux te demander si, finalement, ce qui fait la notion d'expérience, ce qui va être plutôt spécifique au jeu vidéo, c'est pas forcément reconnu en tant que tel. Du moins la notion d'expérience, de design d'interaction. C'est ce que reconnaît le MoMA, en prenant en compte les jeux vidéo au titre d'oeuvres de design, et vraiment d'oeuvre de design d'interaction. Mais en France, la manière dont on les a mises en valeur, en tout cas, au ministère de la Culture, ça valorise le dessin, le scénario, la narration, le graphisme, donc c'est culturel.

C'est quelque chose qu'on retrouve dans les expositions, dans la manière de présenter le jeu ?

54:07 Oui. C'est beaucoup le cas. Tu vas avoir des expositions qui sont quand même très centrées sur le graphisme. Tu as même des jeux où c'est un espèce de bingo : à partir du moment où on parle d'art et de jeu vidéo, tu sais qu'on va te citer *Flower*, *Ico*, *Shadow of the Colossus*. Et la plupart du temps, il y a beaucoup à dire du coup, sur l'interaction, sur la manière dont va être construite l'expérience... Mais généralement on va plutôt t'en parler pour la beauté visuelle, esthétique, que pour l'expérience qu'ils génèrent.