

Les rôles du musée au prisme du numérique

Nicolas Doduik - doctorant LAMES AMU

sous la direction de Sylvia Girel

Contexte de la recherche

Le Mucem a ouvert ses portes en 2013 : dans l'optique d'être un « musée du XXIème siècle », sa direction encourage une réflexion sur l'introduction du numérique au sein du musée.

Les spécificités du Mucem orientent cette réflexion : opérateur national implanté à Marseille, il s'agit d'un musée de société, ni musée scientifique ni musée de beaux-arts. Les caractéristiques classiques du numérique au musée qui sont louées (aide à la compréhension de mécanismes scientifiques) ou décriées (écran hypnotique au détriment des œuvres d'arts) ne sont donc pas en question.

Le protocole de recherche repose sur la création d'un dispositif numérique pour les publics du Mucem, puis sur l'analyse du cheminement de sa conception à sa réception pour interroger à la fois la manière dont le numérique est conçu dans les pratiques professionnelles, et comment les publics se l'approprient.

A ce stade (au début de la conception), le processus permet déjà d'interroger les rôles du musée au prisme du numérique.

La conception progressive du dispositif

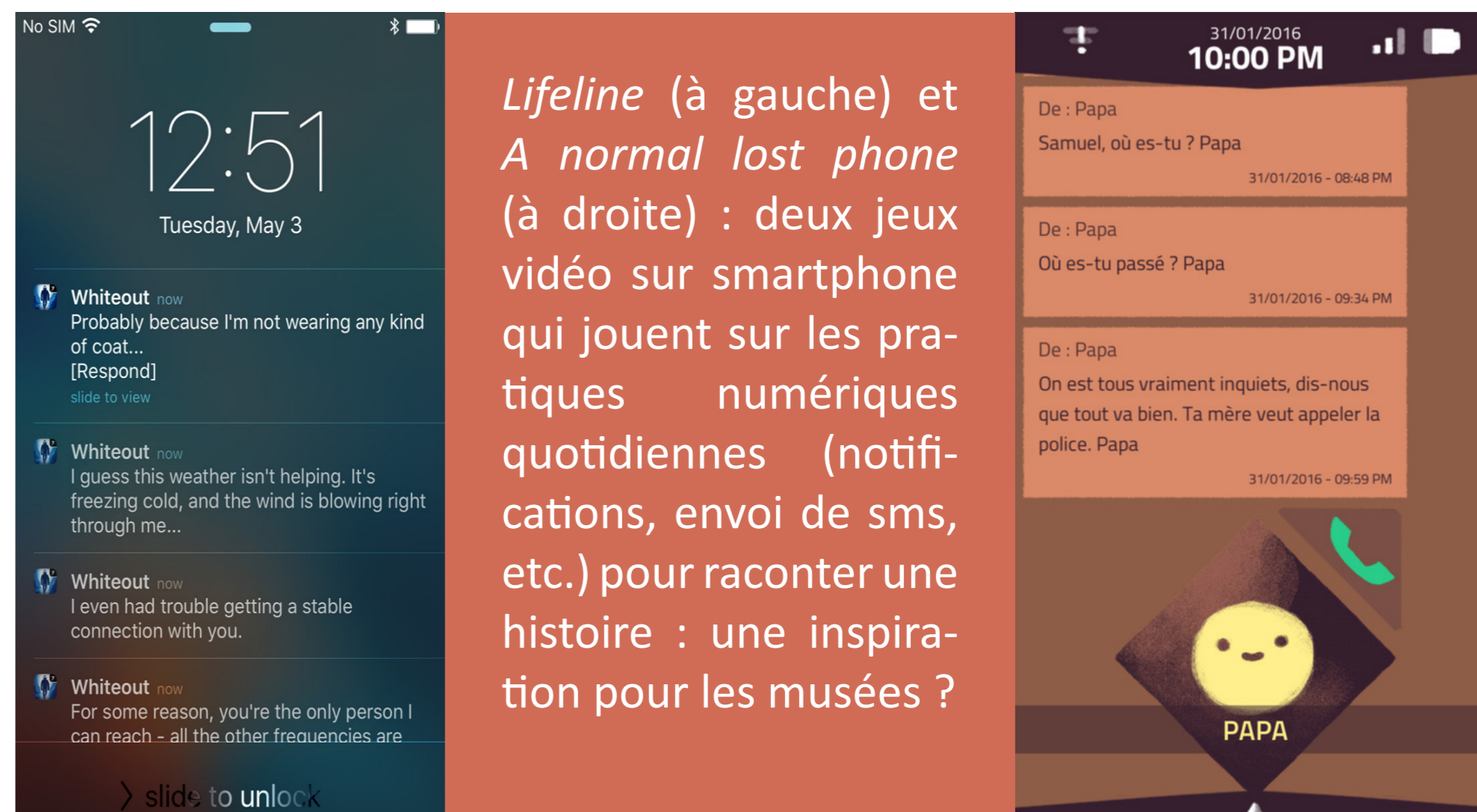
Les contraintes institutionnelles apparues au fur et à mesure du développement du projet limitent les potentialités qu'offrent certaines caractéristiques du numérique :

- Où prend place le dispositif ? En le limitant à une existence in situ (dans le musée) et non en ligne (sur le site internet ou les réseaux sociaux), on s'empêche de considérer les publics hors-les-murs comme des visiteurs du musée à part entière.
- Quel public est visé ? En évitant une tonalité « gadget » trop prononcée pour ne pas brusquer les publics habitués des musées, on peut ignorer d'autres publics moins enclins à franchir les portes d'un musée.
- A quoi sert finalement un dispositif numérique ? En considérant le numérique comme un simple outil, on manque peut-être la radicale nouveauté que les pratiques numériques permettent dans la constitution et l'appropriation de savoirs scientifiques et culturels.

Ces contraintes et orientations peuvent limiter l'exploration de nouveaux rôles du musée qu'appelle pourtant le numérique.

Références

- Boullier, Dominique, 2016. *Sociologie du Numérique*, Armand Colin.
- Coulangeon, Philippe, 2011. *Les métamorphoses de la distinction. Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui*, Grasset, Paris.
- Hennion, Antoine, 2013. "D'une sociologie de la médiation à une pragmatique des attachements." *SociologieS*, <http://sociologies.revues.org/4353>.
- Simon, Nina, 2010. *The Participatory Museum*, Museum 2.0.



Lifeline (à gauche) et *A normal lost phone* (à droite) : deux jeux vidéo sur smartphone qui jouent sur les pratiques numériques quotidiennes (notifications, envoi de sms, etc.) pour raconter une histoire : une inspiration pour les musées ?

Incorporer les pratiques numériques au musée

On observe en effet un double mouvement contradictoire dans l'appropriation du numérique au musée :

- D'une part, le numérique est vu comme une solution miracle : par la seule vertu de la technologie, un dispositif serait ludique, pédagogique, interactif et participatif, et résoudrait les problématiques d'accès aux musées.
- D'autre part, on envisage le numérique comme un simple outil, véhicule d'un contenu préexistant : or la technique n'a jamais été neutre, y compris dans le domaine culturel, comme l'a montré la sociologie de la traduction (Hennion 2013).

Pourtant, en dépassant cette opposition, on peut définir le numérique comme un ensemble d'outils et de cultures et envisager les nouveaux rôles que peut avoir un musée aujourd'hui. Si les multiples inégalités d'accès au musée persistent (Coulangeon 2011), l'introduction du numérique peut être un levier pour penser différemment le musée et faire évoluer ses publics.

Aux rôles traditionnels du musée (collecter, conserver, valoriser, exposer) s'ajouteraient de nouvelles missions : créer du lien social, organiser des événements fédérateurs, être des lieux de vie (Simon 2010). Peut-on aller jusqu'à remettre en question l'idée ancrée qu'un musée a pour mission principale de transmettre des savoirs à ses visiteurs ? Ou à tout le moins redéfinir ce qu'est l'apprentissage dans un contexte de loisir ?

Il faut certainement pour cela considérer les cultures numériques dans leur ensemble, et non le numérique et Internet comme de simples outils. Cela conduit à envisager les pratiques numériques comme des phénomènes culturels à part entière (Boullier 2016) : le remix (des memes à la bidouille des makers), la sérendipité (du lien hypertexte au zapping) et l'horizontalité de la constitution des savoirs (de Wikipédia aux sciences participatives). C'est donc à un changement structurel du musée qu'appelle l'innovation numérique : il s'agit d'intégrer ces phénomènes numériques dans les manières de faire culture dans les établissements culturels.

Journée doctorale du LAMES

Laboratoire méditerranéen de sociologie, UMR 7305

MMSH, salle Paul-Albert Février, 15 juin 2017