



**HAL**  
open science

## Préface Bâtir un musée numérique. De "l'intuition concepteur" à l'ergonomie cognitive.

Marc Renneville

► **To cite this version:**

Marc Renneville. Préface Bâtir un musée numérique. De "l'intuition concepteur" à l'ergonomie cognitive.. 2018. hal-01800342

**HAL Id: hal-01800342**

**<https://hal.science/hal-01800342>**

Preprint submitted on 26 May 2018

**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.

### Bâtir un musée numérique. De « l'intuition-concepteur » à l'ergonomie cognitive

« Criminocorpus » est un néologisme imaginé en 2003 au sein d'une équipe de recherche collective sur l'état des savoirs criminologiques à la fin du XIXe siècle. Le mot désignait l'un des résultats de la recherche, qui visait à créer sur le web un site portail sur l'histoire des crimes et des peines. Ce site n'était pas envisagé comme une modalité de diffusion des résultats de nos recherches mais bien plutôt comme un espace expérimental de publication collective et de restitution plurielle que ne permettait pas l'imprimé.

L'objectif du portail était de proposer en accès libre des ressources relevant aussi bien des outils de recherche que d'une valorisation accessible à un public dépassant la seule communauté scientifique. Nous avons eu l'occasion de retracer ailleurs les grandes lignes de l'évolution du projet, qui est passé d'un site portail unique à une plateforme constituée d'une revue (<https://journals.openedition.org/criminocorpus/>), d'un blog d'actualités (<https://criminocorpus.hypotheses.org/>) et d'un musée virtuel (<https://criminocorpus.org/>)<sup>1</sup>. Cette plateforme de publication a fait l'objet d'une consolidation institutionnelle en 2015 par la création du Centre pour les humanités numériques et l'histoire de la justice (CLAMOR UMS 3726)<sup>2</sup>. L'ensemble constitue un écosystème de publication original dans le paysage international des sciences humaines et sociales<sup>3</sup>.

S'il n'y a pas lieu d'explicitier ici les contraintes et les solutions techniques successives du projet, il me paraît indispensable de rappeler comme chercheur en histoire que j'ai été d'emblée soucieux de proposer aux utilisateurs la meilleure interface possible. Soucieux et donc, forcément, très critique sur l'incomplétude du résultat obtenu... Considérant les humanités numériques comme un champ de pratiques, une forge d'outils au service de la recherche et non comme une discipline à part entière, j'ai longtemps abordé la question de l'interface homme-machine à partir de ma seule expertise du contenu. Certes, je postulais comme Sean Takats, que « le design, ça compte » et la première charte graphique du portail, réalisée par mes propres moyens, était bien loin de mes attentes<sup>4</sup> ! La plateforme 2018 n'a heureusement plus rien à voir sur ce critère avec le portail de 2005... Mais bien d'autres questions ont surgi au fil du temps : la pérennisation du site bien sûr, enjeu crucial pour tout projet numérique, mais aussi la structuration des ressources et la visualisation des données. Comment organiser des contenus multimédias de natures différentes ? Fallait-il privilégier la déclinaison en ligne de forme d'organisation préexistante, telles que des « expositions », des « outils de recherches », des « collections » ? Fallait-il au contraire inventer une nouvelle terminologie ? Comment faire coexister en un même espace des bases de données destinées à la recherche et des formes de valorisation visant un public plus large ? Comment – surtout – donner à voir une palette de ressources qui s'enrichit dans un espace de visualisation 2D – l'écran – qui lui, n'évolue pas ? Comment choisir, pour chaque donnée ou thématique, entre l'accessibilité par visualisation immédiate et l'accessibilité indirecte, par rubrique en menu sélectif, par navigation hypertexte, moteur de recherche ?

L'organisation de Criminocorpus n'a ainsi cessé de se modifier au fil d'une réflexion tempérée par le cadre contraint des techniques web à notre disposition. J'avais bien conscience que notre volonté d'amélioration de l'expérience utilisateur était limitée par un raisonnement relevant de l'intuition du concepteur, et non des usages du site. La logique comptable des compteurs de visites n'était sous cet angle que d'une faible

---

<sup>1</sup> Marc Renneville, Jean-Lucien Sanchez, Sophie Victorien, « Criminocorpus. Un projet numérique pour l'histoire de la justice », *Digital Humanities Quarterly*, 2018, 12 (1), <http://www.digitalthumanities.org/dhq/vol/12/1/000365/000365.html>

<sup>2</sup> M. Renneville, « Le renouvellement de l'histoire du droit et de la justice à travers le CLAMOR » in Thomas Clay, Bénédicte Fauvarque-Cosson, Florence Renucci et Sandrine Zientara-Logeay (dirs.), *États généraux de la recherche sur le droit et la justice*, Paris, LexisNexis, 2018, pp. 221-232.

<sup>3</sup> Jeanne Barnicaud, Lucille Nicolas et Julien Saint-Pol, « Criminocorpus, écosystème numérique de l'histoire du crime », *carner ApprentHIST*, 2016, Disponible en ligne: <https://ahl.hypotheses.org/297> [consulté le 13 mai 2018].

<sup>4</sup> Sean Takats, « Le design ça compte (Design matters) » in Gilles Rouffineau (dir.), *Transmettre l'histoire. Contribution du design à la production des savoirs*, Paris, Éditions B42, 2014, p. 63-73.

utilité : les compteurs ont simplement permis à l'équipe de rédaction de vérifier la croissance continue de la fréquentation de Criminocorpus et d'orienter le développement de certaines ressources en raison de leur taux de visites<sup>5</sup>. Nous avons donc fait appel aux utilisateurs du site. En 2012, un sondage par questionnaire a permis de recueillir 212 réponses à une série de questions visant à établir les faiblesses du portail pour dégager des pistes d'amélioration. Loin de répondre à notre attente, le dépouillement du questionnaire dressait le portrait d'un échantillon d'utilisateurs satisfaits des contenus comme de l'interface du site. Le décalage ainsi produit entre notre perception et ce retour flatteur n'a fait que renforcer ma conviction que l'aide à la réflexion ne pouvait venir que d'une compétence externe aux concepteurs du site et à ses usagers. Si Criminocorpus est bien reconnue comme la plateforme de référence en ligne pour l'histoire de la justice, cette reconnaissance ne nous dit rien des modalités d'appropriation de ses contenus.

En septembre 2016, grâce à la création du CLAMOR, la plateforme Criminocorpus a pris un tournant décisif. Anticipant l'improbable création d'un musée d'histoire de la justice en France, le site portail a été refondu pour prendre la forme du premier Musée d'histoire de la justice nativement numérique. Cette transformation marquait notre intention de porter la recherche historique au cœur de la réflexion collective sur les questions de justice. Et là encore, le projet n'est pas sans poser questions : Qu'est-ce qu'un musée virtuel ? En quoi se distingue-t-il (ou pas) d'un musée classique<sup>6</sup> ? À quelles conditions des chercheurs sont-ils en capacité de toucher un public au-delà de leurs pairs ? Le CLAMOR relève, par ce nouveau projet, le défi de créer un service culturel innovant qui ne pourra pleinement advenir sans la coopération de nouvelles compétences. La connaissance de notre public est ainsi devenue une exigence. Qui consulte le site ? Quels sont les usages qui en sont faits ? Quelles pistes d'amélioration peut-on déduire de ces usages ?

Depuis la création du site musée, le CLAMOR est engagé dans un dialogue fructueux avec Emmanuelle Papinot, doctorante en ergonomie cognitive au laboratoire Cognition, Langues, Langage et Ergonomie (CLLE) UMR 5263 de Toulouse II, sous la direction d'André Tricot (CLLE – Toulouse) et la codirection de Mônica Macedo-Rouet (Experice – Paris 8). Plusieurs améliorations réalisées en 2017 sont d'ores et déjà la conséquence directe de ses analyses. Je m'en inquiète d'ailleurs car, à ce rythme, sa démonstration finale risque de porter sur un site qui n'existe plus... Il m'a donc semblé utile que le travail d'Emmanuelle Papinot fasse l'objet d'un rapport écrit, distinct de la thèse, en raison du caractère opérationnel de sa recherche et de la portée heuristique de sa démarche pour d'autres projets numériques en sciences humaines et sociales. Ce rapport aura ainsi atteint l'un de ses objectifs s'il peut contribuer à sensibiliser les chercheurs porteurs de projet numériques à l'intérêt de l'ergonomie cognitive pour les guider dans la conception d'interfaces efficaces, répondant tout à la fois aux exigences de la recherche et aux attentes des utilisateurs visés.

**Marc Renneville**

Directeur de recherche CNRS  
Directeur du CLAMOR  
Centre pour les humanités numériques et l'histoire de la justice  
(UMS 3726 CNRS. Ministère de la Justice)

---

<sup>5</sup>. A contenu identique, la fréquentation du site musée a augmenté de 20% dans l'année de son lancement par rapport au site portail. Statistiques AwStats musée 2017 Visiteurs différents = 275 000 ; Visites = 500 000 ; Nb de pages vues = 2 900 000

<sup>6</sup>. Marc Renneville, Jean-Lucien Sanchez, Sophie Victorien, *Musée de l'histoire de la justice (catalogue)*, 2015, Paris, École des Gobelins. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01390788>