



HAL
open science

Dépasser l'opposition entre culture et loisirs ? L'exemple de $M\mu$ au Mucem

Nicolas Doduik

► **To cite this version:**

Nicolas Doduik. Dépasser l'opposition entre culture et loisirs ? L'exemple de $M\mu$ au Mucem. Culture et Musées, 2020, 35, pp.305-310. 10.4000/culturemusees.5138 . hal-02885421

HAL Id: hal-02885421

<https://hal.science/hal-02885421v1>

Submitted on 30 Jun 2020

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.

Dépasser l'opposition entre culture et loisirs ? L'exemple de Mμ au Mucem

Nicolas Doduik



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/culturemusees/5138>

DOI : 10.4000/culturemusees.5138

ISSN : 2111-4528

Éditeur

Avignon Université

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2020

Pagination : 305-310

ISSN : 1766-2923

Ce document vous est offert par Aix-Marseille Université (AMU)



Référence électronique

Nicolas Doduik, « Dépasser l'opposition entre culture et loisirs ? L'exemple de Mμ au Mucem », *Culture & Musées* [En ligne], 35 | 2020, mis en ligne le 01 juin 2020, consulté le 30 juin 2020. URL : <http://journals.openedition.org/culturemusees/5138> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/culturemusees.5138>

Dépasser l'opposition entre culture et loisirs ? L'exemple de M μ au Mucem

Nicolas Doduik

*Aix-Marseille Université, CNRS,
Lames, Aix-en-Provence, France*

M μ , un jeu dans un musée

« M μ : plongée au cœur du Mucem » est un projet de médiation culturelle ludique du Mucem (Marseille). Par le biais d'une application mobile, il fait incarner aux visiteurs et visiteuses des archéologues du futur qui redécouvrent le musée englouti sous l'eau à la suite d'une catastrophe naturelle. En déambulant physiquement dans le Mucem, les publics utilisent l'application téléchargeable gratuitement pour scanner des balises (QR codes) correspondant aux rares objets ayant survécu au désastre. Ils vont tenter de comprendre l'origine et la fonction de ces artefacts en discutant, *via* une fausse messagerie instantanée, avec des archéologues fictifs qui ont tout oublié des civilisations du passé.

Pour le Mucem, cette expérimentation numérique a pour but de tester une nouvelle forme de médiation culturelle qui tisse des liens entre les pratiques culturelles (expositions) et les pratiques de loisirs du lieu (promenade dans les espaces ouverts), tout en assumant son caractère ludique. M μ est conçu comme un véritable jeu et

non comme un jeu sérieux dont les ficelles didactiques nuisent souvent à l'expérience ludique. L'objectif est de désacraliser le musée en attirant éventuellement des publics amateurs de jeu vidéo, plus jeunes et plus diversifiés sociologiquement que ne le sont les publics habituels de musée (Rufat *et al.*, 2014 : 9). M μ s'inscrit au Mucem dans un ensemble d'outils de médiation conçus pour être en décalage par rapport à l'offre habituelle des musées : dispositifs numériques, ateliers participatifs, installations jouant sur les codes de l'exposition muséale, visites guidées aux thèmes humoristiques. Ces dispositifs sont pensés par les professionnels du Mucem comme des « dispositifs de médiation ludique » (qu'on appellera ainsi dans la suite de ce texte) et correspondent à une évolution générale des musées qui accordent davantage de place à ce qui était auparavant exclu de la sphère de la culture dite légitime. Ils interrogent finalement les représentations sociales de la culture et des loisirs : peut-on s'amuser dans un musée ? Mais surtout, pour qui, au sens large des publics et des non-publics, est-ce que la culture peut s'avérer être un loisir ?

Les représentations sociales de la culture et des loisirs

Une enquête de 2016 du Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) s'intéresse aux représentations sociales de la culture (Guy, 2016). Elle met en valeur les représentations spontanées associées au mot « culture », puis les classements qu'opèrent les enquêtés entre des activités considérées comme culturelles « dans tous les cas », selon certains critères, ou « en aucun cas ». « Visiter un musée ou un monument » fait consensus : 84 % des Français considèrent que cela fait partie de la culture « dans tous les cas ». Pour repère, à l'opposé du spectre de la légitimité culturelle, ce n'est le cas que de 5 % des Français pour les émissions de télé-réalité. Jean-Michel Guy identifie quatre groupes qui correspondent à des « attitudes caractéristiques à l'égard de l'extension du champ de la culture » (*ibid.* : 9). Pour le « libéralisme culturel », tout est culturel. Pour l'« éclectisme critique », tout est potentiellement culturel selon certains critères. Pour le « classicisme », le champ culturel n'est pas extensible au-delà de sa sphère traditionnellement légitime. Enfin, l'« attitude contestataire » concerne une minorité de la population (9 %) qui rejette de nombreux *items* hors du champ culturel, notamment des domaines qui font partie de la culture pour la majorité de la population : musique classique, théâtre. Selon l'auteur, cela « peut s'expliquer par le rejet d'une culture perçue comme appartenant à un autre groupe social que le sien » (*ibid.* : 10). C'est d'ailleurs le seul des quatre groupes dont les caractéristiques sociales sont identifiables : il est davantage composé d'hommes non diplômés et ouvriers. Car le résultat principal de cette étude est, au contraire, l'homogénéité sociale des trois autres groupes, qui composent 91 % de la population : « tout se passe comme si une représentation commune de la culture assez extensive s'était imposée et traversait tous les groupes sociaux. » (*ibid.* : 1).

Cette représentation consensuelle de la culture est surprenante quand on la compare aux pratiques culturelles concrètes dont chaque enquête souligne l'importance

des marqueurs sociaux (Donnat, 2009). Richard A. Peterson (1992) nuance la théorie bourdieusienne (Bourdieu, 1979) tout en montrant que la distinction n'avait pas disparu. Elle avait seulement évolué : la violence symbolique ne s'exprimait plus par une opposition entre culture d'élite et culture de masse, mais par la capacité d'une élite désormais « omnivore » à inclure dans son champ culturel ce qui en était auparavant exclu (notamment la culture dite de masse), contrairement aux classes populaires « univores ». Guy conclut au contraire sur « l'hypothèse que s'est imposée [...] une conception de la culture, ouverte, libérale, éclectique, [...] susceptible d'absorber toute activité [...] et de dépasser une vision étroite, scolaire, intimidante de la culture » (2016 : 12).

Cette conclusion peut laisser penser que la majorité de la population ne distingue plus les différentes pratiques culturelles selon leur légitimité. Et donc conduire les musées, pour s'adresser au plus grand nombre, à proposer des dispositifs de médiation qui brouillent la frontière entre la culture légitime et les loisirs. Mais cette conception extensive de la culture concerne-t-elle vraiment toute la population ?

La culture est-elle un loisir pour tous ?

Les premiers résultats de notre thèse de sociologie en cours interrogent cette représentation commune de la culture à travers une question particulière : la différence entre les représentations sociales de la culture et des loisirs.

Des questionnaires ont été passés en face-à-face avec des visiteurs du Mucem ayant fait l'expérience d'un « dispositif de médiation ludique » (n = 106) : il ne s'agit donc pas de visiteurs tirés au hasard mais de participants à des actions de médiation considérées comme ludiques par les professionnels du Mucem. L'échantillon est socialement proche des publics du Mucem en général¹, et donc non représentatif de la population française.

1. Source : Observatoire permanent des publics du Mucem, année 2018 (n = 2 331).

On y observe une surreprésentation des cadres et professions intellectuelles supérieures (51 % des individus en emploi de l'échantillon contre 19,3 % des individus en emploi de la population française) et une sous-représentation des ouvriers (3 % des individus en emploi de l'échantillon contre 19,6 % des individus en emploi de la population française) et des professions intermédiaires.

Les enquêtés ont été invités à parler de leurs « principales activités culturelles » puis de leurs « principales activités de loisirs ». Ces questions posées en face-à-face font sens pour la grande majorité des personnes interrogées, qui n'ont aucun mal à citer des activités pratiquées dans les deux catégories. Pour la plupart d'entre eux, certaines activités « culturelles » sont également citées comme « loisirs » (dans les champs de la musique, du cinéma, du théâtre, de la lecture, etc.).

Posées ainsi, ces questions induisent une séparation entre culture et loisir, ce qui ne fait pas sens si l'on a une conception extensive et ouverte de la culture. Puisque l'objectif est d'identifier des attitudes caractéristiques vis-à-vis de la culture et des loisirs, il est ensuite demandé : « Faites-vous une séparation nette entre activités culturelles et activités de loisirs ? » La réponse spontanée (« Non », « Ça dépend », « Oui ») témoigne d'une conception plus ou moins extensive de la culture. Puis une discussion avec les enquêtés sur les réponses aux deux questions précédentes permet d'identifier plus précisément pourquoi telle ou telle activité a été considérée comme culturelle ou de loisirs, ce qui

conduit parfois les enquêtés à passer d'un « libéralisme culturel » (non, il n'y a aucune séparation entre culture et loisirs) à un « éclectisme critique » (il y a bien quelques différences entre culture et loisirs, selon certains critères) après cette relance de l'enquêteur. Ce tableau résume la façon dont cette question suivie d'une relance permet de retrouver les attitudes à l'égard de l'extension du champ de la culture telles qu'identifiées par l'enquête de Guy :

« Faites-vous une séparation nette entre activités culturelles et activités de loisirs ? »			
Réponse spontanée	Attitude spontanée	Réponse après relance	Attitude après relance
Non	Libéralisme culturel	Non	Libéralisme culturel
		« Ça dépend »	Éclectisme critique
Oui	Classicisme	Oui	Classicisme
		« Ça dépend »	Éclectisme critique
« Ça dépend »	Éclectisme critique	« Ça dépend »	Éclectisme critique

*Tableau 1 : Attitudes à l'égard de l'extension du champ de la culture (Guy, 2016)
d'après les réponses au questionnaire, Nicolas Doduik.*

L'« attitude contestataire » n'est pas repérable avec ces questions, mais elle est probablement rare parmi les visiteurs et visiteuses des musées : les hommes peu diplômés et ouvriers y sont précisément sous-représentés.

Il apparaît que la conception extensive de la culture, et plus généralement omnivore (« libéralisme culturel » ou « éclectisme critique »), est dans l'ensemble plus partagée par ces enquêtés que par la population française. Cela est probablement dû à la surreprésentation de certaines catégories dans l'échantillon.

	Classicisme	Contestataire	Éclectisme	Libéralisme	NSP	Effectifs
Échantillon avant relance	14 %	0 %	13 %	71 %	2 %	106
Échantillon après relance	12 %	0 %	44 %	42 %	2 %	
Population française²	30 %	9 %	32 %	29 %	0 %	1 515
	Univores		Omnivores			Effectifs
Échantillon avant relance	14 %		86 %			104
Échantillon après relance	13 %		87 %			
Population française²	39 %		61 %			1 515

Tableau 2. Proportions de chaque attitude à l'égard de l'extension du champ de la culture, Nicolas Doduik. Lecture du tableau : avant relance de l'enquêteur, 13 % de l'échantillon étudié a une attitude d'« éclectisme critique ». Après relance de l'enquêteur, il s'agit de 44 % de l'échantillon.

2. D'après les résultats de l'enquête sur un échantillon représentatif de la population française âgée de plus de 15 ans en 2015 (n = 1 515) (Guy, 2016).

Par rapport à la population française, c'est la faible présence de l'attitude du « classicisme » vis-à-vis des loisirs qui surprend : très peu d'enquêtés considèrent que culture et loisirs n'ont rien à voir. Cela conduit à penser que les publics des « dispositifs de médiation ludique » du Mucem sont encore plus concernés par la conclusion de Guy que l'ensemble des Français : ils adoptent à 87 % une conception extensive de la culture, contre 61 % de l'ensemble de la population française. Si Guy montre que cette conception ouverte s'est élargie à une majorité de la population française, elle concerne ici une majorité écrasante des participants aux « dispositifs de médiation ludique » interrogés. Cela conforte l'objectif des professionnels du Mucem de s'adresser, à travers ces dispositifs particuliers, à des publics pour qui les loisirs s'intègrent à la culture.

Mais à la différence de l'ensemble de la population française, ici les trois groupes d'attitudes vis-à-vis de la culture et des loisirs ne sont pas homogènes socialement. Les catégories socioprofessionnelles favorisées de l'échantillon ont davantage tendance à adopter une attitude extensive vis-à-vis de la culture et des loisirs.

À titre d'exemple, dans notre échantillon, les cadres et professions intellectuelles supérieures ont environ deux fois plus de chances d'adopter une vision omnivore de la culture que les professions intermédiaires. L'attitude extensive décrite par Guy ne fait donc pas consensus ici. Dans l'échantillon étudié, les catégories moyennes ont une conception moins extensive, moins omnivore, que les catégories supérieures, ce qui laisse à penser que le fait de considérer un

Après relance							
	Classicisme	Contestataire	Éclectisme	Libéralisme	NSP	Effectifs	Répartition
Cadres et professions intermédiaires supérieures	9 %	0 %	47 %	44 %	0 %	32	30 %
Professions intermédiaires	18 %		45 %	36 %	0 %	22	21 %
Autres actifs³	20 %		50 %	30 %	0 %	10	9 %
Retraités	13 %		27 %	47 %	13 %	15	14 %
Autres inactifs	7 %		48 %	44 %	0 %	27	25 %
Ensemble de l'échantillon	12 %		44 %	42 %	2 %	106	100 %
Population française	30 %	9 %	32 %	29 %	0 %	1 515	

Tableau 3. Proportion de chaque attitude à l'égard de l'extension du champ de la culture selon la catégorie socioprofessionnelle, Nicolas Doduik.

3. Pour rendre ces résultats plus lisibles, la catégorie « autres actifs » regroupe les agriculteurs exploitants, les artisans, commerçants et chefs d'entreprise, les employés et les ouvriers, qui cumulent 9 % seulement de l'échantillon étudié.

dispositif de médiation culturelle comme un loisir n'est pas partagé par tous ces visiteurs. Considérer que la culture est un loisir, en mêlant pratiques culturelles et pratiques de loisirs au point de ne pas pouvoir les séparer, est une capacité qui n'est pas partagée par tous. On peut la rapprocher de la notion d'éclectisme dont Peterson considère qu'elle est la nouvelle distinction culturelle. On retrouve cette capacité chez les cadres et professions intellectuelles supérieures de l'échantillon, qui témoignent en entretien d'un rapport décomplexé à la culture comme aux loisirs : « Dans les deux cas, c'est pas un travail, c'est pas une souffrance » (psychologue, 27 ans). Au contraire, le « classicisme » qu'on retrouve davantage chez les catégories moyennes et populaires de l'échantillon correspond à une conception de la culture comme un

effort et non pas un loisir, comme l'exprime cette enquêtée en entretien : « La culture demande plus de concentration que les loisirs » (ancienne employée de banque retraitée, 68 ans).

Une médiation pensée comme ludique ne modifie pas la sociographie des publics

L'objectif des dispositifs de médiation comme Mμ, qui font appel aux loisirs, est de désacraliser le musée. Mais si la capacité à considérer la culture comme un loisir est une attitude caractéristique de catégories sociales déjà surreprésentées dans les publics des musées, la démocratisation attendue n'aura pas lieu. Pour le dire autrement, si l'on fait des jeux dans les

musées, cela ne profitera peut-être qu'à celles et ceux pour qui visiter un musée est déjà un loisir. Cette hypothèse fait écho à la controverse sur les « nouvelles pédagogies » scolaires, dont le but est de développer un autre rapport au savoir. Sous couvert de réduction des inégalités, ces pédagogies reposent sur un rapport ludique à la scolarité et les renforcent parfois (De Cock, 2017). Une question commune se pose aux musées et à l'école : parmi leurs usagers, qui est capable de tisser ce rapport décomplexé et ludique à la culture et aux savoirs ?

colloque « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations », qui s'est déroulé à Liège en 2018, avec « Entre médiation culturelle et médiation ludique » (hal-01990628).

Courriel : nicolas.doduik[at]gmail.com

Bibliographie

Bourdieu (Pierre). 1979. *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Minuit.

De Cock (Laurence). 2017. « Céline Alvarez, une pédagogie "business compatible" », en ligne sur Mediapart, 21 mai 2017 : <https://www.mediapart.fr/journal/culture-idees/270517/celine-alvarez-une-pedagogie-business-compatible?onglet=full> [consulté le 22 avril 2020].

Donnat (Olivier). 2009. *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*. Paris : La Découverte.

Guy (Jean-Michel). 2016. *Les Représentations de la culture dans la population française*. Paris : ministère de la Culture et de la Communication, DEPS (Culture Études, 1).

Peterson (Richard A.). 1992. « Understanding audience segmentation: from elite and mass to omnivore and univore ». *Poetics*, 21(4), p. 243-258.

Rufat (Samuel), Ter Minassian (Hovig) & Coavoux (Samuel). 2014. « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle ». *Espace géographique*, 43(4), p. 308-323.

Auteur

Nicolas Doduik est doctorant en sociologie, sous la direction de Sylvia Girel, à Aix-Marseille Université (laboratoire Lames), en convention industrielle de formation par la recherche (Cifre) au Mucem. Ses travaux se développent au croisement de la sociologie de la culture et de la sociologie des usages et des techniques numériques. Il a participé au 8^e congrès de l'Association française de sociologie à Aix-en-Provence en 2019 avec la communication « Pratiques et représentations de la culture à Marseille : capitale européenne, musée national et réalités locales » (hal-02291434), ainsi qu'au