

PROPOSITION SUJETS DE THESE CONTRATS DOCTORAUX FR AGORANTIC 2026—2029

| | | | |
|---|--|--------------------|-----------------------------|
| Directeur-riche de thèse : | Lise Renaud | Mail : | lise.renaud@univ-avignon.fr |
| Laboratoire porteur : | Centre Norbert Elias (UMR 8562) | Téléphone : | |
| Co-directeur-riche et/ou co-encadrant-e et leurs e-mails : | Ouassim Hamzaoui ouassim.hamzaoui@univ-avignon.fr | | |
| Laboratoires associés : | . JPEG | | |

Titre en français :

La patrimonialisation du jeu vidéo à l'épreuve de la datavisualisation.

Rendre compte et comprendre la dissémination des « musées du jeu vidéo » en Europe entre logiques de légitimation culturelle, stratégies d'acteurs et conceptions muséographiques

Titre en anglais :

Heritage making process of video games through data visualisation.

Understanding the dissemination of "video games museums" in Europe across cultural legitimisation, actors strategies and museographics conceptions

Résumé (7 lignes maximum) :

Ce sujet de thèse articule une approche en science de l'information et de la communication, et en science politique dans l'objectif de concevoir une base de données consacrée aux « musées du jeu vidéo » en Europe et de mettre à l'épreuve des figurations capables de rendre compte de leur déploiement. Ce travail de recueil et de documentation des logiques muséographiques, des relations entre les acteurs impliqués et des contextes de développement est inscrit au cœur d'une réflexion de mise en lumière d'un mouvement européen intersectoriel de reconnaissance culturelle du jeu vidéo.

Mots clés :

jeu vidéo, patrimonialisation, stratégies d'acteurs, politiques publiques européennes, datavisualisation, musée, exposition, stratégies industrielles, culturalisation de l'industrie.

1. Liste des disciplines concernées

Le sujet de thèse s'inscrit dans l'axe A de la FR Agorantic « Données et corpus : constitution, exploitation et valorisation ». Il s'agit à travers cette recherche doctorale d'élaborer un jeu de données d'expérimentation, permettant de caractériser l'élaboration d'un type de musée en Europe. Ce jeu de données doit permettre d'explorer différents traitements visuels des données récoltées capables de figurer les trajectoires des institutions (évaluation de la pérennité des institutions), les configurations d'acteurs

impliqués (jeux et rôles d'une diversité d'acteurs, aussi bien publics que privés, à finalité lucrative ou non et relevant des champs culturels, politiques, industriels ou marchands) et de caractériser les muséographies adoptées (rapport à l'objet, à la pratique vidéoludique, ainsi que modalités et stratégies de documentation de l'exposition).

Ce sujet réclame une approche interdisciplinaire entre sciences de l'information et de la communication, et plus spécifiquement relevant de la muséologie critique, et science politique, pour ce qui a trait à l'objectivation des trajectoires institutionnelles et des processus d'institutionnalisation à l'aune de la sociologie des acteurs de l'action publique, notamment européenne. L'intérêt de ce croisement est double. D'une part, cette forme d'interdisciplinarité est le moyen de pouvoir opérer une articulation fine entre une recherche au niveau micro en sémiotique muséographique et une approche macro en analyse des politiques publiques, en capacité de modéliser les processus politiques, les stratégies d'acteurs. D'autre part, elle est le moyen d'un point de vue méthodologique de combiner l'élaboration d'une base de données diachroniques et comportant des données photographiques ou vidéographiques, avec un traitement permettant de modéliser un processus d'émergence muséale en prise avec un contexte politique et économique particulier.

C'est cette combinatoire disciplinaire et méthodologique qui garantit la capacité de cette recherche doctorale à mettre à l'épreuve la possibilité de retracer et figurer la construction d'espaces muséaux dédiés à un objet social en quête de légitimité.

2. Présentation du sujet

L'émergence de « musées du jeu vidéo » en Europe

Les années 1990 et suivantes ont été marquées par la création sur le territoire européen, de structures se revendiquant « musée du jeu vidéo », que ce soit le *Computerspiele museum* à Berlin ouvert en 1997, le *VIGAMUS* à Rome ouvert en 2012, l'*OXO* à Malaga en 2023, ou encore prochainement en France le musée *Odyssée* dont l'ouverture est prévue en 2028. La plupart de ces lieux sont issus de la volonté d'acteurs privés, notamment associatifs, de présenter l'histoire du jeu vidéo au grand public à travers un espace muséographique dédié.

Avec ces démarches de mise en exposition, différents acteurs cherchent ainsi à revaloriser le jeu vidéo en le définissant comme un objet culturel central dans nos sociétés contemporaines (Coville, 2016). Ces lieux permettent de porter dans l'espace public un discours en opposition aux discours dévalorisants qui associent le jeu vidéo à un objet futile et dangereux qui engendrerait une addiction et des comportements violents (Mauco, 2012) par la présence de contenus empreints de « masculinité militarisée » (Kline, 2003). Les « musées du jeu vidéo » peuvent être appréhendés comme des espaces de production et de circulation d'un contre-récit sur les objets et les pratiques vidéoludiques en leur attribuant une dimension culturelle et patrimoniale : l'exposition s'apparente à une stratégie de légitimation de la valeur culturelle et artistique du jeu vidéo. En parallèle, un ensemble d'actions nationales et européennes, qu'elles soient menées par des associations, des amateurs ou des institutions (par exemple en France la Bnf ou le Cnam), œuvrent à renforcer la préservation et conservation du patrimoine vidéoludique (Barbier, 2022).

Si l'ensemble de ces initiatives peuvent questionner à la fois quant à la nature de ce qui est à conserver, aux acteurs impliqués dans les gestes de patrimonialisation (Ibid.) et concernant les formes de leur mise en exposition (Coville, 2016), comprendre la place et le rôle des industriels et des politiques publiques dans ces dynamiques constitue une focale féconde pour penser « ce que produisent ces formes de coopération entre industrie des jeux vidéos et d'autres acteurs comme les musées ou l'État » (Coville, 2022). Surtout un tel regard permet de se saisir pleinement des paradoxes inhérents à ces processus socio-symboliques. Comment les acteurs politiques combinent-ils politiques de régulation (Halpern, 2017), culturelle (Calligaro & Vlassis, 2017) et de développement industriel (Jullien & Smith, 2008) ? Quelles stratégies et positionnements pour les industriels entre participation à des actions de patrimonialisation (gestes de conservation) et encouragement au renouvellement commercial (politique d'obsolescence) ?

Des rapprochements au niveau européen qui interrogent

Ce mouvement de reconnaissance culturelle au niveau européen s'appuie en outre sur des modalités d'institutionnalisation qui donnent à voir des formes de rapprochement, caractéristiques des politiques publiques européennes, entre acteurs privés et acteurs publics (Grossman, 2009). En effet, en mars 2012, Andreas Lange (Directeur du *Computerspiele museum*), Ian Livingstone (fondateur de *Games Workshop*

et curateur au British Game Institute), Marco Accordi Rickard (Directeur du VIGAMUS), et Philippe Dubois (Directeur de [MO5.com](https://www.mo5.com)) se réunissent à Rapallo en Italie afin de créer l'EFGAMP, the European Federation of Video Game Archives, Museums and Preservation Projects. L'objectif de cette fédération est d'œuvrer à la préservation du patrimoine numérique, mais surtout vidéoludique, et d'encourager les initiatives le rendant accessible. Parmi ces membres, nous pouvons retrouver plusieurs « musées du jeu vidéo » dont le VIGAMUS (Italie), le Computerspiele museum (Allemagne), LVLup (Estonie), le Finnish Museum of Games (Finlande), le Video Games Museum (Grèce), ou encore The National Video Game Museum (Royaume Uni). La fédération compte également parmi ses membres d'autres types de structures plus centrées sur la préservation que l'exposition comme l'Embracer Games Archive (Suède), The Royal Library (Danemark) et le [Pixelarchiv.cz](https://www.pixelarchiv.cz) (République Tchèque). Ainsi, à travers des initiatives de préservation et d'exposition du jeu vidéo se forme un réseau à l'échelle européenne qui travaille à soutenir le mouvement de reconnaissance culturelle du jeu vidéo. En 2025, un autre type d'acteur rejoint la fédération : GOG, une boutique en ligne européenne de jeu vidéo. En intégrant l'EFGAMP, cette entreprise polonaise issue de l'industrie vidéoludique témoigne d'un intérêt pour la reconnaissance culturelle du jeu vidéo. Cette adhésion questionne notamment du fait des liens que la fédération entretient avec la Commission Européenne pour participer à la construction de politiques concernant le jeu vidéo et son industrie. Ainsi, à l'heure où la Commission Européenne publie ces lignes directrices concernant la protection des mineurs sur les services numériques¹ et encourage les États membres à soutenir les initiatives promouvant la dimension culturelle et créative du jeu vidéo², n'y-a-t-il pas un intérêt autre que patrimonial, pour une industrie vidéoludique à intégrer les mouvements de reconnaissance culturelle pour obtenir des aides et/ou réduire les mesures de restriction (Klüver, 2014) ?

Par ailleurs, les partenariats d'entreprises vidéoludiques avec des « musées du jeu vidéo » certes témoigne d'un intérêt des acteurs du marché pour la reconnaissance culturelle mais semble plus largement devenir un enjeu international dans la construction d'un discours patrimonial autour du jeu vidéo. Le fait que Nintendo et Playstation, des firmes multinationales soient partenaires de l'OXO en Espagne peut par exemple interroger sur leurs motivations à infiltrer ces mouvements de reconnaissance culturelle européens ? De même, le positionnement de la Commission Européenne n'est pas anodin, puisque pour justifier le besoin de renforcer la dimension culturelle et créative du secteur européen du jeu vidéo, elle souligne le poids économique de celui-ci, mais aussi la vulnérabilité des entreprises face à la concurrence internationale (Commission Européenne, novembre 2023). La reconnaissance culturelle du jeu vidéo est aussi dépendante d'une volonté plus globale de soutien à l'industrie vidéoludique européenne.

Le musée, un média opérateur d'anoblissement

La reconnaissance culturelle du jeu vidéo constitue en ce sens un enjeu stratégique en termes de politique publique européenne, mais aussi pour les industriels du secteur. Elle s'effectue à travers différentes stratégies relationnelles et communicationnelles à l'échelle européenne :

- La construction et la diffusion de l'identité culturelle du jeu vidéo lors de la conception d'espaces muséographiques ;
- La mise en réseau d'acteurs dont les statuts différents et parfois concurrentiels, sont fédérés grâce à un discours sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel ;
- Le renforcement des interactions entre les acteurs patrimonialisant le jeu vidéo, les industries vidéoludiques (européennes et internationales) et l'Union Européenne.

L'ensemble des parties prenantes, bien que mué par des motivations différentes, ont un objectif commun affiché : la reconnaissance culturelle du jeu vidéo. Celle-ci induit un changement de statut de la chose vidéoludique impactant sa représentation, le jeu vidéo passe d'un objet de divertissement dangereux à un objet culturel digne et reconnu. L'ensemble des acteurs participent ainsi à ce que Sophie Mariot-Leduc, dans ses travaux de recherche sur la patrimonialisation de la technique, appelle le « processus d'anoblissement » (Mariot-Leduc 2008) c'est-à-dire le renversement d'une représentation

¹ Communication from the Commission (Juillet 2025), Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online, pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065 https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ:C_202505519

² Council of the European Union, (Novembre 2023), Council conclusions on enhancing the cultural and creative dimension of the European video games sector https://afjv.link/file_server/afjv_download/2023/231127_ue_concil_conclusions.pdf

négative d'un objet au profit d'un statut culturel noble. En d'autres termes, ce déploiement de musées du jeu vidéo en Europe illustre les capacités de la patrimonialisation à transformer les perceptions d'un produit industriel et souligne à quel point la mise en exposition peut se définir comme un processus de « culturalisation » (Bouquillion et al., 2013) qui mérite d'être pensé comme un enjeu commercial et politique.

Une combinaison méthodologique et une expérimentation de datavisualisations

La thèse combinera des méthodologies sociologiques, de sémiotique visuelle et d'analyse de discours. Elle s'appuiera en outre sur l'élaboration d'un jeu de données visant à retracer le déploiement des « musées du jeu vidéo » en Europe. L'un des enjeux méthodologiques sera d'expérimenter des modalités de visualisation (Walker Rettberg, 2020) des processus socio-symboliques identifiés. Sur ce dernier point la thèse pourra compter sur l'appui de membres du LORIA (UMR 7503 en informatique), plus spécifiquement de ceux de l'axe industries du futur coordonné par Gilles Simon, dont les travaux portent sur la représentation visuelle des données.

Déroulé méthodologique

La recherche doctorale nécessite :

1. De déterminer des indicateurs permettant de caractériser un « musée du jeu vidéo », de recenser les acteurs impliqués dans son développement et logiques expographiques afférentes.
2. De documenter chaque institution recensée et son contexte de déploiement (politiques européennes, nationales ou locales notamment).
3. D'effectuer une analyse sémiotique des espaces muséographiques en se focalisant sur le concept d'exposition, la nature des expôts mobilisés et les formats du média exposition choisi. Le recueil des données (photographies, vidéos) et les résultats de l'analyse seront ensuite intégrés à la base de données.
4. De réaliser des campagnes d'entretien avec les différents acteurs impliqués dans les politiques de développement de « musées de jeu vidéo » pour comprendre et caractériser les dynamiques relationnelles et les stratégies communicationnelles. Les résultats seront de même intégrés à la base de données.
5. D'effectuer et explorer à partir du jeu de données constitué, des figurations visuelles susceptibles d'exprimer et retracer l'émergence d'un type de musée, les relations des acteurs impliqués et les caractéristiques des muséographies.

Délimitation du terrain

Le travail de thèse opérera par un travail documentaire de recensement des « musées du jeu vidéo » européens. Il s'agira notamment d'identifier l'ensemble des musées se revendiquant comme « musée du jeu vidéo » actuellement en activité, mais aussi de prendre en compte ceux qui ont fermés (Pixel Museum à Strasbourg et à Bruxelles, Le Musée du Jeu Vidéo à Paris, etc.) . L'étude devra aussi permettre de recenser les acteurs parties prenantes de chaque musée et de documenter leur muséographie.

Certains des musées recensés sont susceptibles de faire l'objet d'une investigation plus approfondie concernant les choix muséographiques, l'étude des interactions professionnelles et du rôle des politiques publiques. De prime abord, les musées pressentis pour faire l'objet d'une étude approfondie sont : *Odyssée* en Seine-et-Marne, *Computerspiele museum* à Berlin, *VIGAMUS* à Rome, l'*OXO* à Malaga.

3. Profil du/de la candidat.e

La personne candidate devra disposer d'une solide formation en sciences sociales, en sciences de l'information ou de la communication et/ou en science politique. Elle devra maîtriser les techniques d'enquêtes en sciences sociales à la fois d'analyse documentaire, les méthodes d'enquête qualitatives et les études sémiotiques. Elle fera preuve d'une connaissance des enjeux de la formalisation visuelle de données statistiques.

Son parcours devra faire état d'une appétence pour la recherche en sciences sociales et pour les secteurs muséal, patrimonial et des industries culturelles et créatives. Elle aura de même un intérêt pour les problématiques inhérentes à la datavisualisation.

Elle sera invitée à participer activement aux travaux de la FR Agorantic (FR3621).

Elle sera aussi encourager à participer aux activités du PEPR ICCARE plus spécifiquement les journées d'accélération organisées par les secteurs « jeux vidéo » et « musées et patrimoines » de l'ICCARE LAB.

4. Opportunités de mobilité à l'international du/de la doctorant·e dans le cadre de sa thèse

Dans le cadre de la réalisation de sa thèse, la personne doctorante sera amenée à effectuer des mobilités européennes pour effectuer son terrain de recherche dans la mesure où l'analyse muséologique réclame une observation *in situ* des muséographies adoptées par des musées européens.

Les collaborations préexistantes avec l'université de Liège, permettent par ailleurs, d'envisager une mobilité au Liège Game Lab en fin de 1^{ère} année au début de 2^{ème} année, celle-ci devrait permettre de renforcer l'approche du jeu vidéo en tant qu'objet culturel.

5. Références bibliographiques

BARBIER Benjamin (2014), « Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur ? », *Hybrid*, n°1.

BARBIER Benjamin (2016), *Le processus de patrimonialisation des cultures populaires à l'ère numérique : le cas du jeu vidéo*, thèse en SIC, Université Paris 8.

BARBIER Benjamin (2022), « Les aspects immatériels du jeu vidéo : les plateformes comme lieux de préservation des traces et des communautés », *Hybrid*, n°8.

BERRY Vincent (2012), *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses universitaires de Rennes.

BERRY Vincent (2015), Et si un jeu vidéo n'était qu'un jeu ? Culture, habitus ludiques et cadres de l'expérience, in BROUGERE Gilles, *Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu*. Paris : Nouveau Monde.

BOUQUILLION Philippe, MIÈGE Bernard et MOEGLIN Pierre (2013), *L'industrialisation des biens symboliques : les industries créatives en regard des industries culturelles*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2013.

BROUDOUX Évelyne, CHARTRON Ghislaine (dir.) (2015), *Big Data - Open Data : Quelles valeurs ? Quels enjeux ?*, Actes du colloque « Document numérique et société », Rabat, 2015. Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur.

CALLIGARO, Oriane, VLASSIS, Antonios (2017), « La politique européenne de la culture. Entre paradigme économique et rhétorique de l'exception », *Politique européenne*, vol. 56, n°2, p. 8-28.

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*, these en art et histoire de l'art, Université Paris 1.

COVILLE Marion, « Formuler le jeu vidéo comme un "bien culturel". Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux vidéo », in *Penser (avec) la culture vidéoludique*, S. Krichane, I. Pante et Y. Rochat (dir.), Liège, PUL, 2022

DAVALLON Jean (1999), *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'harmattan.

DAVALLON Jean (2023), *Des traces patrimoniales en devenir. Une analyse communicationnelle des modes de patrimonialisation*, Londres, ISTE Éditions.

DAVALLON, Jean, (2010), « L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie » *Culture & Musées*, 16(1), p. 229-238.

GENVO, Sébastien, (2011), « Jeux Vidéo », *Communication*, n°88, p. 93-101

GENVO, Sébastien, PHILIPPETTE, Thibault (2023), *Introduction aux théories des jeux vidéos*, Presse universitaires de Liège.

GRANDJEAN, Martin (2022) « La visualisation de données, entre usages démonstratifs et heuristiques », in BOHET, Baptiste et PRINGUET Virginie, *Les devenir numériques des patrimoines*, Editions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, p. 199-217.

GUY, Jean-Michel (2016), « Les représentations de la culture dans la population française », *Culture études*, n°1, p. 1-16.

GROSSMAN, Emiliano (2009), « Les intérêts privés et la construction européenne », in DEHOUSSE, Renaud, *Politiques européennes*, Presses de Sciences Po., Paris, p. 83-105.

HALPERN, Charlotte (2017), « Les politiques de régulation », in COSTA Olivier et MERAND Frédéric, *Études*

européennes, Bruylant, p. 247-297.

JULLIEN, Bernard, SMITH Andy (2008), « L'Union Européenne et la régulation des industries : vers une sociologie politique de l'économie », *Politique européenne*, vol. 25, n°2, p. 137-159.

KLINE, Stephen, DYER-WITHEFORD, Nick, DE PEUTER, Greig (2003). *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, 376 pages

KLÜVER, Heike (2014), « Les lobbies dans la gouvernance ou la main – invisible – du marché » (traduit de l'anglais par RICHEL Isabelle), *Pouvoirs*, vol. 149, n°2, p. 121-134.

KRICHANE, Selim, PANTE, Isaac, ROCHAT, Yannick, (2022), *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Presses universitaires de Liège.

MANOVICH, Lev, 2011. « What is visualisation? », *Visual Studies*, 26, 1, 36-49.

MARIOT-LEDUC, Sophie (2008), *Le patrimoine technique : enjeux et perspectives d'un patrimoine en cours de constitution*, thèse en SIC, Avignon.

MAUCO Olivier (2008) « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n°67, p. 19-31.

MAUCO, Olivier, (2011). L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale. *Quaderni*, n°75, p. 51-62.

MAUCO, Olivier (2012) *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, thèse de doctorat en Sciences Politiques, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

MOINDREAU, Rodolphe (2016) « Armée et jeux vidéo de guerre : Quelles utilisations ? », *Inflexions*, n°32, p. 145-152

MONTEBEAULT Hugo et DOR Simon, « À quoi pensent les archives de la jouabilité ? Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique », *Conserveries mémorielles*, 2018, n° 23.

TARDY, Cécile (2012), *Représentations documentaires de l'exposition*, Paris, Éd.Hermann.

TER MINASSIAN, Hovig (2012), « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, n°82, p. 121-139.

TUFTE, Edward R. (1983), *The Visual Display of Quantitative Information*, Cheshire, Graphics Press.

WALKER RETTBERG, Jill, (2016), « Ways of knowing with data visualizations », in ENGBRETSSEN Martin & KENNEDY Helen (eds.), *Data Visualization in Society*, Amsterdam University Press, p. 35-48.

X J'ai informé le/la directeur·rice de mon unité du dépôt de cette proposition de sujet de thèse

Les sujets devront être adressés avant le 12 décembre 2025 midi à fr-aporantic@univ-avignon.fr

Maximum 5 pages, titre du fichier : acronymesujet-labo-Dirthèse-AGORANTIC.pdf