BIBLIOGRAPHIE

Médiation Documentation Projet Réseaux sociaux Repérage Dossier documentaire Musée de science Parcours Culture Thésaurus Intelligence collective Visite Patrimoine scientifique, technique et naturel Intelligence économique Apprentissage Outil collaboratif Réseaux Rayonnement Economie numérique Science et Société Art Musées Web 2.0 Portail Centre de ressources Panorama de presse CCSTI Photothèque Gestion des collections Synthèse Economie Valorisation Management Publication Littérature grise Diffusion Sélective d'Informations Bases de données Politique culturelle Sciences de l'information Scénographie Muséal Exposition Conservation Professionnel Restauration Université Exposition Formation Utilisateur Catalogue en ligne Gestion de l'information Veille Produit documentaire Education Droit Pédagogie Bibliothèque Numérique Forum Didactique des sciences et des technique Catalogue Muséologie Développement durable Sociologie des sciences Connaissance Blog Stratégie Technologie Vulgarisation Outils pédagogiques Centre de documentation Participatif Mutualisation Histoire des sciences et des techniques Catalogage Médias Synthèse Bibliographie Collaboration Public Service documentaire Communication Animation Edition Lecteur Territoire Coopération Muséographie Musées de France Mémoire Collectif Restauration Collection Europe Muséologie des sciences Patrimoine culturel Qualité Accompagnement Valeur ajoutée Numérisation Pratique culturelle Internet Recherche Médiathèque Indexation Médiation Documentation Projet Réseaux sociaux

Bibliographie commentée

Analyser les relations entre public, numérique et institutions culturelles

Stage organisé par l'OCIM
Paris, les 24, 25 et 26 juin 2014

Cet évènement participe au projet *Numérique 2014* qui associe l'AMS, MSW, l'OCIM et la SMQ

OCIM
Université de Bourgogne
36 rue Chabot Charny
21000 Dijon - France

Tél + 33 3 80 58 98 50

Fax + 33 3 80 58 98 58

www.ocim.fr

ocim@u-bourgogne

Office de Coopération et d'Information Muséales
Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques

PRÉSENTATION

La **médiation numérique**, qu'elle se matérialise au travers de **dispositifs fixes et ou mobiles** dans l'exposition ou qu'elle soit mise en œuvre dans la sphère du **web** et des **réseaux sociaux,** fait l'objet d'investissements importants des institutions culturelles. Profondément liée à l'actualité économique et aux **usages des technologies informatisées**, ce type de médiation impose une réflexion sur le statut de ces outils dans la **relation entre publics** et **établissements**, publics et **objets**, publics et **savoirs**.

➔ ***Les monographies et articles de cette bibliographie sont disponibles au centre de documentation de l'OCIM***

Conditions de consultation et d'emprunt :
Monographies : sur place ou prêt par courrier à raison de 5 ouvrages au plus, sur demande, pour une durée maximum d'un mois
Articles de périodiques : sur place ou mise à disposition de photocopies par envoi postal

Mél : documentation.ocim@u-bourgogne.fr

L'OCIM remercie les professionnels qui ont contribué à ce travail bibliographique.

Ne reproduisez ce document que si vous en avez l'utilité !

SOMMAIRE

MONOGRAPHIES DU CENTRE DE DOCUMENTATION 4

ARTICLES DE PÉRODIQUES ET D'OUVRAGES DU CENTRE DE DOCUMENTATION 11

PUBLIC DANS L'EXPOSITION : ÉTUDES ET USAGES DU NUMÉRIQUE 11

MUSÉES : ACTEURS D'INTERNET 20

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES EN LIGNE 29

SITES WEB ET ORGANISMES RESSOURCES 29

REPÈRES ET RÉFLEXIONS SUR LA MÉDIATION NUMÉRIQUE 32

ENQUÊTES SUR LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES FRANÇAIS 35

EN COMPLÉMENT

Pour identifier des documents qui proposent une **approche pratique de conception de dispositifs ou de stratégies numériques**, vous pouvez vous reporter à la bibliographie complémentaire sur le site de l'OCIM :

Produire les interactions entre espace réel et espace virtuel d'un équipement muséographique
Dijon : Office de Coopération et d'Information Muséales (OCIM), 2014. - 36 pages
Résumé : Aujourd'hui nombreuses sont les solutions de médiation numériques fixes et mobiles qui permettent de créer des liens entre l'espace réel de l'exposition et un espace virtuel. Souvent développés dans une logique participative, certains outils offrent des opportunités pour faire adopter aux publics des pratiques de visites nouvelles. Entre information, enrichissement de la visite, « gamification », la variété des technologies disponibles impose de définir une stratégie multimédia aux objectifs clairs.

MONOGRAPHIES DU CENTRE DE DOCUMENTATION

Le musée augmenté - Le musée à l'heure du numérique / LESAFFRE Gaëlle
Paris : MKF, 2014. - 200 pages
(Collection Les essais numériques)
ISBN 979-10-92305-19-7
Résumé : Réflexions sur le statut du musée à l'heure du numérique, tant dans sa relation au public que dans ses missions d'exposition des collections ou de médiation. Développer les publics, les rendre actifs, personnaliser la visite, permettre de préparer ou de poursuivre l'expérience avant et après sa venue : le numérique porte en lui la promesse d'un supplément et apparaît aujourd'hui comme la solution aux problématiques rencontrées par l'institution muséale. Plus d'accessibilité aux collections et aux connaissances pour un plus grand nombre, en modifiant les limites spatiales et temporelles de la situation de visite ; plus de participation des publics et plus de personnalisation dans la relation entre le visiteur et le musée. Professionnels de musée et chercheurs interrogent ensemble les usages et les pratiques des technologies numériques au musée autour de quatre grandes questions thématiques : le partage de la légitimité du discours entre le musée et ses publics, le numérique et la visite, la relation entre institution et visiteurs et les bénéfices de l'usage d'outils de médiation numérique, fixes ou mobiles.
À PARAÎTRE en juillet 2014

NMC horizon report - 2013 museum edition / JOHNSON Larry ; ADAMS BECKER Samantha ; FREEMAN Alex
Austin : New Media Consortium (NMC), 2013. - 44 pages
ISBN 978-0-989733-52-6
Résumé : Rapport qui identifie et analyse les innovations technologiques susceptibles d'avoir un impact dans les cinq prochaines années sur la médiation dans les musées, au niveau de l'apprentissage et de l'interprétation. L'édition 2013 présente six tendances : à court terme, le crowdsourcing et l'usage de terminaux numériques mobiles personnels ; à moyen terme, l'édition électronique et les services géolocalisés ; à long terme, les interfaces naturelles et les technologies de la conservation-restauration.
EN COMPLÉMENT, le wiki du rapport :

> **The NMC horizon report - 2013 museum edition wiki**
> Résumé : Cet espace collaboratif de travail est à la base du processus de recherche, de discussion et de sélection des tendances présentées dans le rapport 2013. Il permet donc d'approfondir les axes qui y sont identifiés.

Conversations with visitors - Social media in museums
Édimbourg : MuseumsEtc, 2012. - 360 pages
ISBN 978-1-907697-38-8
Résumé : Les médias sociaux ont profondément changé le fonctionnement des musées : la communication unidirectionnelle des experts aux visiteurs est abandonnée au profit d'un modèle conversationnel moins hiérarchique. Comment ces changements peuvent-ils être exploités concrètement dans l'espace muséal réel et/ou virtuel ? Comment bâtir une stratégie en ligne, développer un outil pédagogique ou un jeu sur un terminal mobile (téléphone ou tablette), mener des recherches, etc. ? Divers spécialistes issus du monde des multimédias ou de celui des musées donnent des conseils pratiques sur la manière de communiquer, d'impliquer, de provoquer ou encore d'analyser les visiteurs (et les non-visiteurs) de musées grâce aux médias sociaux.

Du musée conservateur au musée virtuel - Patrimoine et institution / BAUJARD Corinne
Paris : Lavoisier ; London : Hermes science, 2012. - 278 pages
ISBN 978-2-7462-4502-0
Résumé : Réflexions sur les conséquences de la numérisation du patrimoine sur le management des musées de France. Quelle gouvernance peut-on attendre de cette évolution aux conséquences culturelles sans précédent ? Quels sont les accès qui valorisent le mieux les contenus au sein des espaces numériques ? Les nouvelles formes de diffusion bouleversent-elles l'expérience de visite ? Le terme de musée virtuel entraine-t-il une désaffection envers le musée conservateur ? Le musée physique (in situ) qui expose les œuvres se prolonge par des dispositifs numériques au sein même de ses murs (cartels, audioguides, interactivités, sons, vidéos, etc.) et par la multiplication de sites internet en ligne, publics ou privés. Le « musée virtuel » en vient à rejoindre le « musée conservateur », à devenir son extension, mais aussi parfois un concurrent. Dès lors que la mission de service public est confrontée au marché, la relation de l'institution à son patrimoine s'en trouve affectée.

Le musée participatif / MOUTON Swanny
Nantes : École de design Nantes Atlantique, 2012. - 72 pages
Sans ISBN
Résumé : Mémoire de recherche consacré aux possibilités d'intégration du numérique au sein des musées, à la recherche de participation, de personnalisation et d'adaptation. Comment les musées intègrent-ils ces nouveaux outils ? Quelles sont les clés d'un échange entre une institution et son public ? Quelle place donner aux outils numériques dans le but d'une médiation participative dans les musées ? Éléments de réponse.

La muséologie, champ de théories et de pratiques / MEUNIER Anik ; LUCKERHOFF Jason
Québec : Presses de l'Université du Québec (PUQ), 2012. - 277 pages
(Collection Publics et culture)
ISBN 978-2-7605-3403-2
Résumé : Réflexions sur les transformations des musées et des institutions patrimoniales et sur la muséologie comme champ de théories et de pratiques. Dans un contexte de globalisation impliquant un rétrécissement de l'espace et un aplanissement des cultures, comment la muséologie peut-elle repenser ses rapports, en particulier avec le monde professionnel ? La muséologie doit-elle être considérée comme une discipline autonome, une science appliquée ou un champ professionnel ? Quels sont les formes émergentes de médiation des savoirs et le devenir des fonctions d'éducation et de diffusion propres aux musées ? Ces questions sont abordées selon différentes approches. Les auteurs font le point sur la question de la muséologie comme discipline scientifique et tentent d'en déterminer les formes. Puis, ils s'intéressent aux missions et aux orientations de la recherche dans le champ de la muséologie, de l'éducation muséale et des médiations culturelles. Ils présentent enfin des projets de partenariat et des modes de collaboration entre acteurs sociaux, chercheurs et professionnels dans les musées.
Voir notamment :

> **Réel versus virtuel - Enjeux et perspectives liés à l'utilisation des technologies mobiles au sein d'un musée d'histoire** / LAROUCHE Marie-Claude ; BOLLY Hugues ; VALLIERES Nicole. - pp. 189-215
>
> **Entre mobilité et virtualité - Enjeux et défis d'un cybermusée de la diaspora arménienne au Québec** / FOURCADE Marie-Blanche. - pp. 217-229

La sociologie des usages - Continuités et transformations / VIDAL Geneviève
Paris : Lavoisier ; Londres : Hermes science, 2012. - 256 pages
Résumé : Tour d'horizon de la sociologie des usages, dans un contexte d'intensification des technologies de l'information et de la communication et de banalisation des études d'usages, souvent réduites à l'accumulation de données chiffrées ou qualitatives, malgré la richesse des travaux. Ce champ de recherche a produit des connaissances tant sur l'appropriation sociale des innovations techniques, sur les détournements, contournements, que sur l'insertion de nouveaux usages dans les pratiques préexistantes et leurs significations. Des chercheurs auscultant les enjeux scientifiques, politiques, économiques et les pratiques numériques, posent les éléments d'un débat sur la recherche contemporaine sur les usages. Une mise à distance de la notion d'usage, une réflexion critique relative aux méthodologies et à l'approche socio-politique sont ainsi engagées.
EN COURS D'ACQUISITION

La visite des musées, des expositions et des monuments / BIGOT Régis ; DAUDEY Emilie ; HOLBIAN Sandra ; MULLER Jörg
Paris : Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (CREDOC), 2012. - 84 pages
(Collection Rapports du CREDOC ; n° 281)
Résumé : Cette enquête s'intéresse aux pratiques culturelles de la population, en particulier les visites des monuments, des sites historiques, des villes d'art et d'histoire, des musées et des expositions. Ces résultats se présentent en plusieurs parties : une première série de questions cherche à évaluer les comportements généraux liés aux visites culturelles : quels lieux culturels ont visité les Français au cours des douze derniers mois ? Quel type de musée ou d'exposition ont-ils visité ? Y sont-ils allés seuls, avec un adulte de leur entourage, avec un enfant ou en groupe organisé ? La visite s'est-elle déroulée dans la région où ils habitent ou en dehors ? Une deuxième partie analyse la satisfaction de la visite : est-ce que la visite correspondait ou dépassait les attentes du visiteur ? Les usages d'Internet constituent le troisième volet : comment et dans quel but les visiteurs utilisent-ils Internet avant, après ou pendant la visite ? Une quatrième série de questions tente de cerner les attitudes des Français par rapport à la tarification : savent-ils que certains peuvent bénéficier de la gratuité pour visiter les collections permanentes des musées et monuments nationaux ? Ont-ils renoncé à une visite culturelle parce que le prix d'entrée leur semblait trop élevé ?

Les musées au prisme de la communication / RASSE Paul ; GIRAULT Yves
Paris : Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), 2011. - 279 pages
(Collection Hermès ; n° 61)
ISBN 978-2-271-07284-9

> **L'art contemporain, Internet et le musée** / BERNIER Christine. - pp. 84-89
> Résumé : Cet article explore l'utilisation que font certains musées des avancées technologiques et communicationnelles les plus actuelles. En prenant appui sur des théories et des exemples tirés principalement du contexte nord-américain, il s'agit d'examiner la présentation d'une œuvre d'art contemporain, « No woman, no cry » de Chris Ofili, sélectionnée par la Tate Britain dans le Google art project. L'étude de ce cas récent montre comment l'institution muséale reconduit, sur le Web, les principes de pratiques qu'elle applique depuis longtemps dans les salles d'exposition et dans les messages adressés au public.

Le mariage de raison du musée d'art et du Web / SCHAFER Valérie ; THIERRY Benjamin. - pp. 102-105
Résumé : La conquête de l'espace virtuel par les musées d'art français s'est faite en moins d'une décennie, malgré la crainte initiale de désacralisation de l'art et de baisse de la fréquentation. Les acteurs et les étapes de l'émergence d'une visibilité sur le Web permettent d'éclairer la relation des institutions muséales avec les technologies du numérique, mais également la redéfinition des liens avec le public.

De nouvelles médiations numériques au service de la culture augmentée / CHAPELAIN Brigitte. - pp. 106-108
Résumé : Approche réflexive et historique sur les innovations numériques et leurs impacts sur la culture. Présentation du concept de « culture augmentée ».

Analyse des usages de l'IPad et de la Muséotouch - « Le musée des confluences dévoile ses réserves » présentée au musée gallo-romain de Fourvière du 16 décembre 2010 au 8 mai 2011 / GAGNEBIEN Anne ; JAUNIAU Cécilia ; VALOTI Ilaria ; VIDAL Geneviève
Villetaneuse : Laboratoire des sciences de l'information et de la communication (LabSIC), 2011. - 78 pages
Sans ISBN
Résumé : Ce rapport présente l'étude des usages de dispositifs multimédias, l'IPad et la Muséotouch, dans l'exposition « Le musée des confluences dévoile ses réserves » présentée au musée gallo-romain de Fourvière début 2011. L'exposition, qui a pour intention de faire comprendre l'histoire complexe d'un musée a été le lieu d'une expérimentation d'une tablette tactile IPad équipée d'une carte RFID (radio-frequency identification) pour un enrichissement de visite et d'un explorateur multitouch de collections muséographiques, la Muséotouch, conçus et réalisés en collaboration avec le centre Erasme. Ces dispositifs de médiation mettent en œuvre des technologies numériques pour placer le visiteur dans la situation d'acteur de sa visite.

Creativity and technology - Social media, mobiles and museums / KATZ James E. ; LABAR Wayne ; LYNCH Ellen
Édimbourg : MuseumsEtc, 2011. - 467 pages
ISBN 978-1-90697-11-1
Résumé : Recueil de 13 contributions consacrées à la place des médias sociaux et de la technologie mobile dans les musées : usages de l'iPhone, étude sociologique sur l'appropriation par les visiteurs des technologies interactives et immersives, les liens entre objets, art et jeux sur smartphone dans les musées, le design et l'implémentation d'une narration numérique dans la scénographie d'exposition, la place de la technologie mobile dans l'apprentissage au musée, etc.

Let's get real - How to evaluate online success / FINNIS Jane ; CHAN Sebastian ; CLEMENTS Rachel
Brighton : Culture24, 2011. - 39 pages
Sans ISBN
Résumé : Les institutions culturelles qui investissent régulièrement dans des services en ligne ont besoin de comprendre et de faire usage des données qu'elles collectent dans leurs activités en ligne. Pour répondre à cette demande, 17 organisations culturelles, cinq agences et une université britanniques ont participé à un projet dont l'objectif a été d'évaluer le succès réel des médias virtuels, des outils et des plateformes de réseaux sociaux. Ce guide pratique est le résultat de ce travail commun.

Libres savoirs - Les biens communs de la connaissance : produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXIème siècle / Association Vecam
Caen : C&F, 2011. - 351 pages
ISBN 978-2-915825-06-0
Résumé : Réflexion autour du partage ou de l'appropriation des savoirs et des enjeux socio-économiques qui en découlent. L'association Vecam, actrice de l'éducation populaire, coordonne une analyse sur l'émergence des « biens communs » de la connaissance dans la dynamique de diffusion, numérisation, circulation des informations, sur le plan international. Quels sont les impacts de l'accès voire du libre accès aux savoirs sur la science ? Quelles créations apportent les libres savoirs ? Quels rapports avec le domaine public ? Quelles implications pour la citoyenneté ? Éléments de réponse autour de divers sujets : santé, droits de propriété intellectuelle, semences agricoles, biopiraterie, licences Creative Commons (CC), ressources éducatives, logiciels libres, etc.

The participatory museum / SIMON Nina
[s.l.] : Museum2.0, 2010. - 388 pages
ISBN 978-0-615-34650-2
Résumé : Dans les musées, avec le développement de nouvelles technologies, la participation des visiteurs est une des préoccupations majeures du début du XXIème siècle. Comment mettre concrètement en œuvre ce principe ? Comment susciter l'échange avec les communautés ? Conseils pratiques, notamment en matière d'évaluation.

Pratiques d'évaluation - Une approche réflexive et opérationnelle de la connaissance des publics / CANDITO Nathalie ; ALLAINE Corinne
Lyon : Musée des confluences, 2010. - 221 pages
(Collection Du muséum au musée des confluences ; n° 6)
ISBN 978-2-918263-08-1
Résumé : Depuis quelques années, les institutions muséales mènent des travaux d'étude et de recherche sur la démocratisation et l'élargissement des publics, sur la fidélisation et les modes d'appropriation, sur l'impact et la pertinence de leurs actions. Il ne s'agit plus seulement d'avoir des chiffres ou des profils socioéconomiques, mais d'écouter le public, d'analyser sa parole et de se remettre en question. Au musée des confluences, ces études participent à toutes les étapes de la réalisation du projet culturel du musée : positionnement de la démarche d'évaluation, élaboration de la méthode et exploitation des résultats. Explications.

Le sacre de l'amateur - Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique / FLICHY Patrice
Paris : Seuil ; La république des idées, 2010. - 97 pages
ISBN 978-2-02-103144-7
Résumé : Grâce à l'informatique et au Web participatif, les amateurs ont investi tous les aspects de la culture contemporaine. Leurs pratiques ont bouleversé la manière de produire de la connaissance, de diffuser l'information, de créer des œuvres, de militer. Cette démocratisation des compétences contrebalance l'élitisme de nos sociétés et prolonge la démocratisation politique et scolaire à l'œuvre depuis deux siècles. Retour sur un phénomène de société.

Twitter for museums - Strategies and tactics for success. A collection of essays / ALLEN-GREIL Dana ; HILL Laurence ; PROCTOR Nancy et al.
Édimbourg : MuseumsEtc, 2010. - 412 pages
ISBN 978-0-956194-36-7
Résumé : Guide pratique d'utilisation du site internet Twitter destiné aux musées ou autres organisations culturelles, quelle que soit leur taille. Ce site, de type réseau social/microblogging, est mis à profit comme outil de communication favorisant l'engagement et la participation du public. Un ensemble de recommandations et de conseils pour l'exploitation optimale de ce service est illustré de nombreuses études de cas provenant de musées américains, européens et australiens.

Visite culturelle et TIC - Le numérique au service de la visite touristique et culturelle / MANTEI Christian
Paris : Atout France, 2009. - 160 pages
(Collection Développement touristique ; n° 8)
ISBN 978-2-915215-64-9
Résumé : Étude établissant un panorama mondial des exploitations des technologies de l'information et de la communication par les établissements et sites culturels. Elle en dégage les pratiques les plus prometteuses et souligne les perspectives les plus mobilisatrices. Comment innover en faisant les bons choix ? Comment créer de la valeur ajoutée pour chacun des acteurs concernés : visiteur physique ou électronique, gestionnaire de site ou responsable territorial ? Quel retour sur investissement attendre ? Guide destiné à bâtir une stratégie numérique solide à partir d'indicateurs pertinents.

The digital museum - A think guide / DIN Herminia ; HECHT Phyllis
Washington D.C. : American Association of Museums (AAM), 2008. - 223 pages
ISBN 978-1-933253-09-1
Résumé : 25 experts des domaines de la technologie et de la muséologie explorent l'impact du numérique sur les musées, de l'interprétation à la conservation. Ils abordent des sujets aussi variés que l'utilisation des périphériques sans fil, les jeux numériques, les sites web, l'open source ou l'e-learning.

Digital technologies and the museum experience - Handheld guides and other media / TALLON Loïc ; WALKER Kevin
Lanham : Altamira, 2008. - 238 pages
ISBN 978-0-7591-1121-9.
Résumé : À la fin de la décennie 2000, la tendance dans les expositions muséales est à l'utilisation créative des nouvelles technologies. Comment ces dernières peuvent-elles transformer l'expérience du musée ? Recueil de 11 essais qui analysent le potentiel des technologies mobiles (téléphones portables, appareils photos numériques, lecteurs MP3, Personal Digital Assistants (PDA)) pour stimuler l'apprentissage des visiteurs grâce à l'interactivité.

Recording the museum - Digital heritage and the technologies of change / PARRY Ross
Londres, New York : Routledge, 2007. - 166 pages
ISBN 978-0-415-35388-5
Résumé : Comment les nouveaux médias ont-ils influencé les pratiques, les aspirations et les perceptions du musée moderne ? Au travers d'une approche historique, sont présentés les principes et les valeurs sur lesquels les musées ont ancré leurs actions (information et exposition), et qui sont toujours en vigueur aujourd'hui. Au déterminisme technologique, au média passif et à la notion de musée comme institution de la transmission du savoir sont opposés les technologies de la communication formées à l'image de la société, les nouveaux médias comme produits culturels contributeurs actifs des messages qu'ils transmettent et les musées eux-mêmes vus comme un média qui tend à prendre part aux interactions des publics. L'analyse de quatre activités et technologies (la numérisation, la gestion de bases de données, la réalité virtuelle et l'hypermédia) dégage une histoire du musée informatisé.

Contribution à l'étude de l'interactivité - Les usages du multimédia de musée / VIDAL Geneviève
Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux (PUB), 2006. - 168 pages
(Collection Labyrinthes)
ISBN 978-2-86781-403-7
Résumé : Analyse de l'interactivité dans le secteur muséal, qui présente l'intérêt de tenir une place spécifique dans la société en tant qu'institution publique tout en s'inscrivant dans une certaine mesure, dans les logiques d'industrialisation et de marchandisation de la culture. Cette situation, source de tension, permet l'examen de la dissémination des technologies informatiques, télécommunicationnelles et multimédias. Grâce à une étude approfondie des activités multimédias des musées, l'auteure aborde, dans une démarche critique, les problématiques relatives à l'interactivité.

Le musée virtuel - Vers une éthique de nouvelles images / DELOCHE Bernard
Paris : Presses Universitaires de France (PUF), 2001. - 265 pages
ISBN 978-2-13-052042-9
Résumé : L'irruption dans les musées du multimédia est-elle un simple événement conjoncturel d'adaptation aux techniques nouvelles ou bien menace-t-elle l'institution dans son identité la plus profonde ? Éléments de réponse.

ARTICLES DE PÉRODIQUES ET D'OUVRAGES DU CENTRE DE DOCUMENTATION

PUBLIC DANS L'EXPOSITION : ÉTUDES ET USAGES DU NUMÉRIQUE

Changement à MacBride avec l'utilisation d'Interpretour et des tablettes / CUNNING Patricia
in **Muse vol. 33 n° 2 (2014)**. - pp. 44-49
Résumé : Présentation des bénéfices de la création de l'outil de visite « Interpretour » et de l'équipement en tablettes tactiles au musée MacBride (Whitehorse, Canada). Pour répondre aux besoins du musée qu'une simple application mobile ne pouvait satisfaire, le programme Interpretour a donc été créé et testé via l'utilisation de tablettes par l'institution. Quel coût financier cela représente-t-il ? Comment le programme vient-il en complément de la visite ? Cet outil de médiation a-t-il permis une hausse de la fréquentation ? Quel retour des visiteurs et du personnel ?

Les serious games, dispositifs numériques de médiation : processus sociocognitifs et affectifs dans les usages et les effets sur les publics / FOURQUET-COURBET Marie-Pierre ; COURBET Didier
in **Culture et musées n° 22 (2014)**. - pp. 165-188
Résumé : Récemment utilisés comme dispositifs numériques de médiation culturelle par les musées des sciences et techniques, les « serious games » ont pour objectif de faire apprendre de nouvelles connaissances et d'instaurer des comportements sains pour la santé, éco-citoyens, etc. par le jeu. Y parviennent-ils et comment ? Quels sont les processus sociocognitifs et socio-affectifs qui se développent lors de l'usage des serious games par les publics ? Après une synthèse de la littérature sur les processus psychosociaux mis en œuvre par les visiteurs-joueurs, il est démontré à partir d'une expérience récente dans le domaine de l'environnement, que les serious games pourraient provoquer des effets d'engagement favorables à l'instauration des comportements pertinents visés.

La table interactive du musée d'histoire naturelle de Lille / DALBAVIE Juliette
in **La lettre de l'OCIM n° 152 (2014)**. - pp. 14-21
Résumé : Étude visant à établir l'impact d'une table interactive immergée dans l'espace muséal. Bien que cet outil permette de développer les usages collaboratifs et coopératifs, ses limites interrogent le rapport entre collection numérisée et exposée, mais aussi les modes de médiation et de scénographie.

A custom fit : personalizing experiences using technology
in **ASTC dimensions mai/juin (2013)**. - pp. 40-43
Résumé : Des professionnels de musées et centres de sciences d'Europe du Nord et des États-Unis reviennent sur la manière dont leur institution tire parti des technologies interactives pour personnaliser l'expérience de visite de leur public : la réutilisation des contenus produits dans l'exposition en dehors, le jeu, le guidage sur smartphone ou encore la personnalisation des panneaux explicatifs.

Dossier : A digital world
in **ASTC dimensions mars/avril (2013)**. - pp. 22-50
Résumé : Dossier composé de six articles sur le numérique dans les centres de sciences. Comment les professionnels de l'éducation informelle utilisent-ils les médias numériques et les jeux vidéo pour créer des expériences d'apprentissage interactives ? Du défi scientifique à relever via son téléphone ou sa tablette à la réalisation de film pour écran hémisphérique, la flexibilité des nouvelles technologies et le pouvoir du jeu se révèlent des outils efficaces pour diffuser la culture scientifique. Exemples.

L'expérience PLUG université Paris-Nuit : un juste équilibre entre apprentissage et jeu / AUNIS Coline ; ASTIC Isabelle ; GRESSIER Eric ; DAMALA Areti
in **La lettre de l'OCIM n° 145 (2013)**. - pp. 5-12
Résumé : À travers la description des principes et de la mise en œuvre de la seconde étape du jeu pervasif PLUG, les responsables du projet analysent les perspectives de son utilisation comme outil pédagogique permettant d'aller plus loin dans l'expérience de visite ainsi que les possibilités offertes à l'institution muséale dans sa réflexion sur les nouvelles formes de la médiation.

Get in touch / DEAN Christopher
in **Attractions management vol. 18 Q.2 (2013)**. - pp. 68-69
Résumé : En 2012, le Manchester museum est devenu le premier musée du monde à proposer une découverte haptique de certains objets qu'il conserve. Présentation de cet outil qui permet au visiteur de toucher virtuellement aux collections.

La médiation ou les conditions de la délibération dans une société technologique / PELLUCHON Corine. - pp. 85-92
in **La médiation - Un enjeu démocratique** / ROYOUX Dominique
Sarrant : La librairie des territoires, 2013. - 129 pages
ISBN 979-1-09-036906-1
Résumé : Les citoyens n'appréhendent que rarement dans leur ensemble les connaissances et les débats sur les nouvelles technologies alors même que le contexte sociétal se réclame d'innovations techniques mises en place toujours plus rapidement et plus largement. Ce constat d'une maître de conférence en philosophie mène à une réflexion engagée sur l'élaboration d'un système où les acteurs du champ scientifique et technique ne seraient plus seuls à juger du bien-fondé de l'exploitation de ces produits. Par la médiation scientifique, notamment pour les sujets environnementaux (OGM par exemple), les citoyens retrouveraient leur place dans la cité. Dès lors, ils participeraient davantage aux délibérations publiques ainsi qu'aux prises de décisions aux côtés des experts, tout en refondant la logique de pouvoir politique.

Muséologies vol. 6 n° 2 (2013)

Entretien avec Monique Camirand / BELANGER Charlène. - pp. 105-114
Résumé : Regard d'une professionnelle expérimentée sur les technologies numériques intégrées aux musées et expositions. L'analyse de nombreux dispositifs de différente nature ouvre des voies afin d'envisager les effets éducatifs dont peuvent bénéficier les visiteurs et les usagers dans ce contexte technologique. Puis sont abordés les enjeux de la conception des contenus numériques dans les expositions et les programmes éducatifs. Une remarque conclut cet entretien : les usages que les technologies numériques induisent sont peut-être déjà présents dans les pratiques hors-les-murs des visiteurs ; ces derniers les intègrent tout simplement à leurs modes de visites.

Les planétariums numériques - Des musées virtuels pour découvrir la science aujourd'hui / GUYOT Walter ; COURTOIS Hélène ; TOUSSAINT Jacques. - pp. 83-102
Résumé : L'exemple du planétarium de Vaulx-en-Velin sert l'analyse des usages du numérique au sein de ces structures de diffusion de la science. Pour les auteurs, ces environnements virtuels immersifs offrent aux visiteurs un cadre technologique nouveau en lien direct avec la science qui s'élabore, c'est-à-dire la cosmographie dans son contexte de production. Ces outils facilitent ainsi la construction de connaissance par les visiteurs en prenant appui sur des données de recherche en cours. Les activités de médiation des planétariums deviennent ainsi des activités de formation du public.

L'expographie numérique ou la question du « comment » ! / GELINAS Dominique
in **Muséologies vol. 6 n° 2 (2013)**. - pp. 68-79
Résumé : Si les raisons et les avantages pour lesquels les institutions muséales doivent se lancer dans l'aventure numérique sont désormais bien connus, l'homogénéité des usages identifiés dans de nombreuses institutions questionne la réelle portée des transformations qu'occasionne l'entrée du numérique au musée. Le « pourquoi » laisse alors la place au « comment ». Comment remplir l'espace numérique ? Comment organiser le contenu afin qu'il soit significatif et appropriable par le public ? Comment rendre le projet numérique distinctif ? Pour répondre à ces questions, l'expographie numérique est analysée sur trois plans : les dispositifs et l'interface, la perception de l'expographe à l'égard des technologies et le traitement qu'il fait du contenu, et enfin les publics avec leurs besoins réels et leur utilisation.

New ways of looking and learning in natural history museums : the use of gigapixel imaging to bring science and publics together / LOUW Marti ; CROWLEY Kevin
in **Curator vol. 56 n° 1 (2013)**. - pp. 87-104
Résumé : Quel est le potentiel éducatif des images en très haute définition, qu'elles soient diffusées dans une exposition, pendant une activité culturelle ou encore sur Internet ? Pour répondre à cette question, plusieurs institutions américaines dont un musée de science ont analysé la capacité de cette technologie à éduquer à l'observation scientifique visuelle. Appliquée à la communication et à l'éducation scientifiques, cette technologie peut assurer le passage d'une approche didactique centrée sur la communication unilatérale descendante à des plateformes technologiques qui facilitent l'observation partagée, le dialogue et l'engagement.

Le numérique au service de la médiation / VIELFAURE Florence
in **Musées & collections publiques de France n° 267 (2013)**. - pp. 77-80
Résumé : Ce regard du département de la politique des publics de la direction générale des patrimoines du ministère de la culture sur la médiation numérique pointe les tendances actuelles et les expérimentations en cours du domaine.

Outils numériques et éducation à l'environnement - Quels usages possibles avec le public ? / HORTOLAN Michel
in **Les livrets de l'IFREE n° 5 (2013)**. - 140 pages
Résumé : La place du numérique s'intensifie dans les lieux éducatifs et plus particulièrement dans le champ de l'éducation à l'environnement. Les outils numériques peuvent-ils être un support pédagogique, qu'ils soient manipulés par l'éducateur/enseignant ou par le public ? Quelle est leur plus-value pédagogique potentielle ? Quelle distinction faire entre usages réels et potentiels ? Guide sur les apports et les freins de l'usage de ces outils numériques basé sur plusieurs expériences : ballade numérique, création d'un hyperpaysage, animation d'un blog destiné au dialogue avec un scientifique, cyber rallye, serious game, participation à une base de données en ligne, etc.

Les savoirs ouverts favorisent-ils la sérendipité ? / BOURCIER Danièle. - pp. 169-179.
in **Penser la valeur d'usage des sciences** / GLASSEY Olivier ; LERESCHE Jean-Philippe ; MOESCHLER Olivier
Paris : Archives contemporaines, 2013. - 241 pages
ISBN 978-2-8130-0086-6
Résumé : Réflexions sur la valorisation par l'ouverture de la connaissance et des savoirs et son intérêt pour la sérendipité, associée ici à l'innovation. Quel rôle joue la circulation ouverte des idées ou des données pour la créativité ? Quelles évolutions des outils technologiques et de la notion de propriété intellectuelle ? Qu'apporte l'open data, la peer-production, les sciences commons ? Quelle importance de l'interdisciplinarité collaborative pour le succès d'une telle démarche ? Éléments de réponse enrichis d'exemples concrets d'innovations et de découvertes scientifiques (physiques, sociologiques, médicales) liées à la sérendipité.

Smart technologies - Autonomie, simplicité et confort garantis / DUBEY Gérard
in **Alliage n° 72 (2013)**. - pp. 49-58
Résumé : Réflexions sur la dimension naturelle des « technologies ou objets intelligents ». Ces plateformes de services opérant via des applications logicielles, tels les smartphones, posent d'une part des problèmes éthico-juridiques de traçabilité et d'autre part se révèlent intrusifs et invasifs, ce qui conjointement remet en question leur supposée « naturalité ». Quel type d'autonomie permet la fréquentation de ces objets ? Quel type d'expérience du monde et quel type d'intelligence accompagnent-ils dans leur apprentissage ?

Stratégies narratives transmédias - Des pratiques scénaristiques transversales ? / DI CROSTA Marida. - pp. 103-114
in **Le transmedia storytelling** / BOURDAA Mélanie
Paris : L'harmattan, 2013. - 150 pages
(Revue Terminal ; n° 112)
ISBN 978-2-343-00574-4
Résumé : Réflexions sur le transmedia storytelling, ses modalités et les enjeux de cette stratégie narrative des industries culturelles et médiatiques. Après la définition de cette façon de raconter des histoires en rajoutant des éléments narratifs sur diverses plateformes médiatiques pour créer un univers complet et augmenté, trois axes sont développés pour rendre compte de sa richesse. Le premier axe propose une réflexion épistémologique qui permet de mieux comprendre le positionnement scientifique de la notion. Le deuxième axe revient sur les enjeux de marketing et de licensing. Le troisième et dernier axe décortique les fonctionnements relatifs à la narration.

Using motivational psychology / DAVIES Paul
in **Interpretation journal vol. 18 n° 2 (2013)**. - p. 9
Résumé : Pourquoi certaines applications multimédias dédiées à l'interprétation du patrimoine manquent-elles leur rencontre avec les publics, malgré tout le soin apporté au développement des contenus ? Un psychologue spécialiste des technologies apporte quelques éléments d'explication et donne des clés pour agir sur la motivation des visiteurs à utiliser ces dispositifs mobiles multimédias.

Visiter les musées : expérience, appropriation, participation / EIDELMAN Jacqueline ; GOTTESDIENER Hana ; LE MAREC Joëlle
in **Culture et musées Hors-série (2013)**. - pp. 73-116
Résumé : En France, au cours des vingt dernières années, la recherche sur les musées et leurs publics s'est complexifiée tant au niveau des objets d'étude que des méthodologies. Les disciplines en sciences et sociales qui s'y sont consacrées en ont été transformées. Cette revue de questions présente des travaux portant notamment sur la construction des savoirs ou encore sur la construction d'une identité de visiteur. Elle rend compte également des études sur les différentes formes de médiation muséale et, en particulier, celles liées au numérique et au développement des réseaux sociaux, ce qui permet d'interroger des notions comme celles d'interactivité ou de participation, voire de visite.

Culture et musées n° 19 (2012)

Nouveaux médias au musée - Le visiteur équipé / GENTES Annie ; JUTANT Camille. - pp. 67-89
Résumé : Analyse des pratiques scientifiques pluridisciplinaires en jeu dans le projet de recherche en ingénierie « PLUG » mené entre 2008 et 2009 au musée des arts et métiers. En parallèle des cadres de convergence imposés par les textes des programmes de recherches, se développe un autre type de convergence à partir d'une remise en cause des positionnements traditionnels de chaque discipline impliquée dans le projet. Cette situation conduit à l'invention en commun d'un objet qui assure plusieurs fonctions dans le projet de recherche. L'utilisation de cet objet-média par les testeurs permet de mettre au jour l'exercice d'une performance qui requalifie l'objet, la technologie et la pratique de visite dans le contexte spécifique du musée.

Les tables interactives dans les expositions scientifiques - De l'interactivité à l'expérience / VIDAL Geneviève. - pp. 111-126
Résumé : Les nouvelles médiations culturelles numériques présentent des enjeux d'ordre technique, ergonomique, pédagogique et esthétique. Elles proposent un nouveau type d'expérience qui dépasse la posture fonctionnelle. L'étude d'usages ergo-cognitifs d'une table interactive montre que le plaisir et le rapport sensible à ces dispositifs se trouvent au cœur de la médiation comme invitation à participer à des expérimentations pour accéder à des savoirs scientifiques.

Expérimentation : entre usage, innovation et créativité / TOPALIAN Roland ; MARTIN Yves-Armel ; DESHAYES Sophie
in **Musées et recherche - Cultiver les alliances** / LE MAREC Joëlle ; MACZEK Ewa ; LOCHOT Serge
Dijon : Office de Coopération et d'Information Muséales (OCIM), 2012. - 192 pages
(Collection Les dossiers de l'OCIM)
ISBN 978-2-11-129905-4
Résumé : Dossier composé de trois articles sur les technologies numériques appliquées aux musées dans une optique recherche. Le premier article porte sur les apports de ces outils numériques à la médiation. Le deuxième article interroge la place de l'innovation dans les musées et centres de sciences : considérés comme des lieux privilégiés dans ce domaine, diverses technologies y sont testées, mais pour quels résultats ? Le dernier article questionne le lien entre innovation technologique et innovation pédagogique au musée.

Quel impact les technologies ont-elles sur la production et la diffusion des connaissances ? / PERAYA Daniel
in **10 ans déjà, 10 questions de communication** / FLEURY Béatrice ; WALTER Jacques
Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2012. - 385 pages
(Collection Questions de communication ; n° 21)
ISBN 978-2-8143-0120-7
Résumé : Cet article propose quelques hypothèses relatives à l'impact des technologies de l'information et de la communication, en particulier celles communément appelées Web 2.0, sur les processus de construction et de diffusion des connaissances. L'approche choisie se fonde sur la mise en perspective des travaux de François Lyotard, consacrés à la pragmatique des savoirs narratifs et scientifiques, avec le développement de ces technologies et de leurs usages. L'analyse s'appuie sur l'observation de phénomènes tels que la percolation des usages et la porosité des sphères privées, professionnelles et académiques. Elle montre comment se développent, chez les apprenants comme chez les enseignants universitaires, des conceptions épistémiques qui semblent héritées de leurs pratiques et de leurs usages privés de ces technologies.

University collections and object-based pedagogies / SIMPSON Andrew ; HAMMOND Gina
in **University museums and collections journal n° 5 (2012)**. - 8 pages
Résumé : Le développement des technologies de l'information communication pour les enseignements universitaires constitue une véritable opportunité d'intégrer des données sur les musées et leurs collections aux contenus dématérialisés. Mais, encore faut-il que, dans la méthode pédagogique qui consiste à utiliser un objet pour médiatiser un savoir, la matérialité de l'objet ne soit pas un facteur d'apprentissage. Les conclusions d'une étude mise en place pour répondre à cette question ont des implications aussi bien sur l'enseignement à distance que sur la valorisation des collections muséales.

University museums in the digital ages : the Cravens world open storage teaching collection / BIEHL Peter F. ; HARRISON Laura. - pp. 638-659
in **A handbook for academic museums - Exhibitions and education** / JANDL Stefanie S. ; GOLD Mark S.
Édimbourg : MuseumsEtc, 2012. - 743 pages
ISBN 978-1-907697-52-4
Résumé : Présentation de la mise en valeur de la collection pédagogique Craven, qui contient des objets archéologiques et ethnographiques issus de tous les continents et qui couvre une large période historique. Tous les objets sont accessibles en permanence grâce à la combinaison de deux dispositifs scénographiques : une sélection d'objets auxquels a été adjoint une borne interactive multimédia destinée à l'interprétation et des vitrines destinées au stockage du reste de la collection. Un aparté fait le point sur la polémique au sujet des acquisitions frauduleuses qui a éclaté aux États-Unis au début des années 2000.

Beyond information : ritual, relationship, and re-encounter through mobile connectivity / WASSERMAN Sherri
in **Curator vol. 54 n° 1 (2011)**. - pp. 11-24
Résumé : Les technologies mobiles sont plus que de simples plateformes de distribution d'informations à la disposition des musées. Démonstration, à travers neuf études de cas, des nombreuses possibilités d'exploitation des technologies mobiles dans l'exposition mais aussi en dehors, pour construire de nouvelles relations avec le public.

Les cahiers du musée des confluences n° 7 (2011)

Innovations numériques : révolution au musée / MARTIN Yves-Armel. - pp. 117-128
Résumé : Les technologies numériques offrent des opportunités nouvelles pour les musées, que ce soit au niveau des outils de médiation ou au niveau des espaces d'expositions. Les institutions muséales peuvent bénéficier de la souplesse de ces technologies sans renoncer à l'expérience sensible. Par leur propension à bouleverser les organisations, le statut des publics et les méthodes de productions, les technologies numériques questionnent les musées dans leurs fondements. Explications.

Multimédiation : un partenariat pour intégrer les innovations technologiques au musée des confluences / SHIMELLS Elisabeth. - pp. 129-139
Résumé : Depuis 2005, le musée des confluences et le centre Érasme mènent un travail commun autour de l'usage de technologies innovantes en médiation culturelle. D'abord sous forme d'expérimentation, ce partenariat s'est enrichi au fil du temps d'une réflexion théorique formalisée contribuant à la définition de la politique numérique de l'établissement. Originalité, constance, dialogue et co-construction sont les maîtres-mots de cette démarche. Présentation.

The cook, the marquis, his wife, and her maids : the use of dramatic characters in Peter Greenaway's « Peopling the palaces » as a way of interpreting historic buildings / CHITTENDEN Tara
in **Curator vol. 54 n° 3 (2011)**. - pp. 261–278
Résumé : Présentation de l'installation de Peter Greenaway (artiste britannique) intitulée « Peopling the palaces » à Venaria Reale (Italie) entre 2007 et 2010. Cette intervention a consisté en la réalisation d'une vidéo de 500 personnages du XVIIème siècle projetée dans le palais de la ville pour reconstituer la vie de l'époque. L'analyse de l'aide à l'interprétation que constituent ces acteurs virtuels conclue à l'efficacité des techniques théâtrales pour comprendre l'histoire.

Évaluer les effets des dispositifs ludiques destinés aux enfants en visite familiale / BARBIEUX Claire
in **La lettre de l'OCIM n° 135 (2011)**. - pp. 19-26
Résumé : Après avoir montré que la pratique du jeu au musée constitue une motivation importante de la visite en famille, l'auteure présente une méthodologie d'enquête, mêlant observation vidéo du comportement des familles et questionnaire administré aux enfants, qui permet notamment de mesurer l'efficacité du jeu comme support éducatif de l'institution muséale.

Integrating ICT in exhibitions / PUJOL TOST Laia
in **Museum management and curatorship vol. 26 n° 1 (2011)**. - pp. 63-79
Résumé : Comment intégrer les technologies de l'information et de la communication à l'exposition, et dépasser leur fonction d'outil de communication muséale ? L'étude de l'utilisation actuelle des nouvelles technologies dans les expositions britanniques permet d'identifier les solutions les plus efficaces. Compte-rendu.

L'oculométrie au service de l'évaluation de bornes interactives / PELLEGRIN Anne ; PERROT Christian
in **La lettre de l'OCIM n° 133 (2011)**. - pp. 38-41
Résumé : Quel est l'impact visuel d'un multimédia ? Où se porte le regard des utilisateurs sur les bornes interactives ? Comment adapter un site au comportement des internautes ? Comment les amener à lire le message que l'émetteur veut faire passer ? Présentation d'une méthode que l'équipe de recherche Multicom, membre du laboratoire d'informatique de Grenoble, a mis en œuvre pour tester la réception des bornes interactives : le « eyetracking ».

Planetarium of the future / LANTZ Ed
in **Curator vol. 54 n° 3 (2011)**. - pp. 293-312
Résumé : Depuis le début du XXIème siècle, les planétariums du monde entier se sont équipés de projecteurs numériques qui permettent d'enrichir considérablement les contenus proposés aux visiteurs, grâce à l'affichage en temps réel par exemple. D'autres musées, scientifiques ou culturels pourraient bénéficier du potentiel d'immersion que ces équipements offrent. Présentation de ces nouveaux médias.

Reinventing the forum : multiple perspectives, information transmission and new technology / REYNOLDS Rebecca
in **Museum management and curatorship vol. 26 n° 1 (2011)**. - pp. 45-62
Résumé : Depuis l'adoption massive des nouvelles technologies, le rôle de « forum » du musée, lieu de débat, s'est considérablement renforcé. Pour évaluer les bénéfices d'une offre de médiation offrant plusieurs points de vue, une enquête a été réalisée auprès d'étudiants sur les contenus audio proposés par le Victoria and Albert museum (Londres), accessibles hors de l'espace d'exposition. L'étude de l'expression des visiteurs en réaction à ces contenus montre que la multiplicité des discours, qu'ils soient tenus par des professionnels des musées ou par des experts issus d'autres champs professionnels, a des bénéfices pédagogiques.

The role of technologies in cultural mediation in museums : an actor-network theory view applied in France / KEFI Hajer ; PALLUD Jessie
in **Museum management and curatorship vol. 26 n° 3 (2011)**. - pp. 273-289
Résumé : Analyse de la perception qu'ont les professionnels des musées du rôle joué par les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) dans leur institution. Les interactions entre professionnels, œuvres d'art, publics et TIC sont caractérisées selon la théorie de l'acteur réseau. Une enquête qualitative menée dans quatre grands musées français révèle deux types de médiations électroniques : l'une orientée vers le visiteur et l'autre vers le conservateur. Les retombées positives de ces stratégies de communication sur les professionnels apparaissent controversées.

Du réel au virtuel : une expérience de visite dans l'exposition / CHABERT Ghislaine ; BOUILLOT Daniel
in **Culture et musées n° 15 (2010)**. - pp. 117-135
Résumé : Quel statut les visiteurs d'une exposition réelle donnent-ils à un espace d'exposition virtuel situé dans celle-ci ? Quels usages et quelles perceptions le public a-t-il d'un espace d'exposition virtuel ? Ces questions de recherche sur les œuvres numériques sont abordées au travers de l'étude des usages d'une borne interactive installée dans l'exposition permanente consacrée à l'image animée à la cité de l'image en mouvement d'Annecy depuis 2006.

EGO-TRAP : a mobile augmented reality tool for science learning in a semi-formal setting / KAHR-HOJLAND Anne
in **Curator vol. 53 n° 4 (2010)**. - pp. 501-509
Résumé : EGO-TRAP est une application mobile ludique sur téléphone portable développée par et pour l'experimentarium de Copenhague. Elle est destinée à faciliter la médiation scientifique dans les classes de lycée. Présentation de l'outil.

Interpretation and interactivity for families in art galleries in the USA / WOODALL Alexandra
in **Journal of education in museums n° 31 (2010)**. - pp. 14-23
Résumé : Étude sur les espaces interactifs destinés aux familles dans cinq grands musées d'art aux États-Unis. Après une brève description des équipements de ces institutions, présentation des conclusions de cette enquête.

Visiteur ou joueur ? - Les multiples facettes de la technologie RFID / JUTANT Camille ; GUYOT Aude ; GENTES Annie
in **La lettre de l'OCIM n° 125 (2009)**. - pp. 12-20
Résumé : Présentation d'une enquête menée auprès des utilisateurs du jeu « PLUG : les secrets du musée » qui montre les apports de cet outil de médiation dans l'approche du musée. Ce dernier permet notamment de renouveler les liens du visiteur avec les objets du musée (en créant un espace dans lequel il ne s'agit plus de comprendre les objets mais de se les approprier) ainsi que les liens entre les visiteurs (en suscitant des rapports de convivialité jusque-là inédits au musée).

Musées vol. 26 (2007)

Pour une théorie de la réalité virtuelle dans les musées d'archéologie / PUJOL TOST Laia. - pp. 8-21
Résumé : Réflexion sur l'utilisation de la réalité virtuelle comme instrument de présentation et d'interprétation du patrimoine archéologique.

Expo, techno, jeunes publics : un langage en exploration au musée de la civilisation / EDMOND Marie ; TARI Katy. - pp. 64-73
Résumé : Pour assurer la cohésion dans le choix des contenus, des technologies et de la jeune clientèle qu'il veut attirer dans ses salles d'exposition, le musée de la civilisation de Québec explore différentes pistes. La connaissance de ses publics, la recherche et l'expérimentation, l'intégration des jeunes créateurs au développement et l'évaluation font partie des moyens que le musée se donne pour améliorer son produit muséologique et ainsi continuer à innover.

From living to virtual / CROWLEY Kevin ; EBERBACH Catherine
in **Curator vol. 48 n° 3 (2005)**. - pp. 317-338
Résumé : De plus en plus de répliques et d'objets virtuels sont intégrés au sein des expositions interactives. Cette étude analyse l'impact en matière d'apprentissage de trois types de plantes (réelles, modélisées et virtuelles) dans un jardin botanique sur 12 familles-test. Présentation des résultats.

MUSÉES : ACTEURS D'INTERNET

Dossier : Le numérique dans les musées
in **Le journal des arts n° 406 (2014)**. - pp. 19-24
Résumé : Dossier composé de cinq articles sur le numérique au musée. Côté innovation, les applications pour smartphones et tablettes se dotent de fonctions de géolocalisation tandis que les réseaux sociaux séduisent les opérateurs culturels sans qu'ils sachent vraiment encore en tirer parti au mieux. Google continue à étendre ses domaines d'intervention offrant début 2014 près de 60 000 œuvres en haute définition. Pourtant, la stratégie web du centre Pompidou fait qu'il reste l'un des grands musées français à ne pas avoir rejoint le projet du géant américain. Les nouvelles technologies ne sont cependant pas forcément les meilleures médiatrices, comme en témoigne un neurologue.

Le patrimoine culturel numérique : entre compilation et computation / DESPRES-LONNET Marie
in **Culture et musées n° 22 (2014)**. - pp. 71-86
Résumé : Le projet Europeana, initié en 2006, regroupe les catalogues de multiples institutions européennes chargées de la conservation du patrimoine culturel au sein d'une même base de données. L'étude des modifications structurelles et des réécritures qui interviennent aux différentes phases du projet, de la création des notices locales dans deux institutions au versement dans la base collective, montre que la constitution de cette base repose actuellement sur une logique de compilation, renforcée par la calculabilité technique des éléments rassemblés. Cependant, la volonté de constituer un patrimoine culturel européen est un acte politique fort et cette étude confirme que la réussite d'un tel projet ne peut consister à rassembler ce que chaque pays et chaque institution de ce pays, prise ans une logique locale aura reçu et désiré transmettre localement.

À la rencontre des adolescents en ligne ? L'enjeu du numérique pour la médiation culturelle / COUILLARD Noémie ; NOUVELLON Maylis
in **Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales** / DAHAN Chantal
Marly-le-Roi : Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (INJEP), 2013. - 79 pages
(Collection Cahiers de l'action ; n° 38)
ISBN 978-2-11-129641-1
Résumé : Depuis quelques années, les musées investissent les réseaux sociaux et les plateformes de partage d'Internet. Cette question d'actions en ligne émanant de musées se pose particulièrement pour les adolescents au regard de leur attrait pour les nouvelles technologies. Or, les réponses muséales sont peu nombreuses. L'analyse de cette offre permet de lire les freins à l'encontre de telles actions et d'interroger la pertinence d'une segmentation trop forte des dispositifs de médiation, compte tenu de la spécificité des adolescents.

Auschwitz sur Facebook : un livre d'or avant la visite / GLASSEY Olivier ; PREZIOSO Stéfanie
in **Culture et musées n° 20 (2013)**. - pp. 95-120
Résumé : À partir de l'exemple de l'espace dédié au musée d'Auschwitz sur Facebook, analyse de la manière dont les musées représentent leur identité et leurs activités au sein d'un environnement constitué de contributions multiples et de discussions hétérogènes : le Web dit « social ». Sont mis en évidence des points de friction entre, d'une part, les formats et les dynamiques propres aux réseaux sociaux (oralité écrite, tyrannie du récent, etc.) et, d'autre part, le projet de traduction de la fonction mémorielle du musée.

Curator vol. 56 n° 1 (2013) : Communicating science

Mutualizing museum knowledge : folksonomies and the changing shape of expertise / CAIRNS Susan. - pp. 107-119
Résumé : Avec Internet et la mise en réseau du savoir se pose la question des rapports entre experts et non-experts dans la création, la préservation et la circulation des connaissances. Un mouvement s'affirme en faveur de la co-création et de la mutualisation de ces dernières. Comment les musées, gardiens traditionnels du savoir, peuvent-ils s'inscrire dans cette évolution ? Le tagging partagé (social tagging), une pratique qui consiste à associer des mots clés librement choisis à un objet pour le décrire, peut constituer une solution. Cette pratique ne permet pas de mutualiser le savoir mais facilite son accès, donne un aperçu sur les usagers et leurs systèmes de pensées et fait évoluer le catalogue dématérialisé des collections en un document historique vivant.

Digital cultural heritage and the crowd / OWENS Trevor. - pp. 121-130
Résumé : En dépit d'une tradition ancienne de collaboration avec le public, les musées, bibliothèques et archives peuvent encore renforcer ce rapprochement en proposant à chacun de tagger, classer, transcrire, etc., d'apporter de la valeur ajoutée à un contenu dématérialisé. Réflexions sur les rapports entre la pratique du crowdsourcing et les missions et valeurs éthiques des organisations culturelles.

Microblogging and nanotweets : nanotechnology on Twitter / VELTRI Guiseppe A.
in **Public understanding of science vol. 22 n° 7 (2013)**. - pp. 832-849
Résumé : Le Web social est un espace d'échanges au niveau local, national et international qui est amené à jouer un rôle important dans la diffusion des connaissances scientifiques auprès du grand public. L'analyse d'un corpus de tweets sur les nanotechnologies montre que les comportements vis-à-vis de ce média sont similaires à ceux que l'on peut observer vis-à-vis des médias plus traditionnels.

Musées & collections publiques de France n° 267 (2013) : Quels réseaux pour les musées ?

Les collections des musées de France sur les réseaux / MANOEUVRE Laurent. - pp. 60-65
Résumé : Aujourd'hui, les musées de France sont systématiquement présents sur Internet. Mais combien d'entre eux y sont visibles ? Quelle image offrent-ils à l'internaute, dans le contexte d'une offre surabondante et de moyens réduits ? Eléments de réponse.

Le site internet musées-Midi-Pyrénées - Un outils de mise en réseau ? / LE HANVIC Jocelyne ; GHESTIN Claire ; BERTHOUMIEU Cécile. - pp. 66-71
Résumé : Présentation du site internet musées-Midi-Pyrénées, dont la vocation est de représenter 76 musées de la région. Quels sont les problèmes rencontrés depuis sa mise en œuvre ? Quelles solutions ont été trouvées ? Quelles sont les évolutions prévues ? Quel est le rôle joué par les ressources humaines ?

Au musée du quai Branly : les réseaux virtuels, les portails thématiques / DALEX Françoise. - pp. 72-76
Résumé : Retour sur la politique numérique du musée du quai Branly : le portail documentaire, une base de données des collections, les partenaires avec lesquels il réseaute, notamment les portails « Spectacle du monde » et « Mémoires Amériques françaises ».

Les réseaux sociaux, nouveaux modes de médiation / BEN SASSI Mériam. - pp. 81-84
Résumé : Chaque jour de nouveaux musées investissent, expérimentent, adoptent et placent au cœur même de leurs stratégies ces nouveaux modes de médiation que sont les réseaux sociaux. Afin de comprendre les changements dont sont porteurs ces outils, il importe d'abord de connaître la genèse de leur adoption puis leur spécificité.

Au musée Saint-Raymond de Toulouse : « livetweet » d'exposition et stratégie de communication par le biais des réseaux sociaux / GUILLEMOT Emmanuelle. - pp. 88-89
Résumé : Présentation de la stratégie du musée des antiques de Toulouse sur les réseaux sociaux : le commentaire instantané des expositions par l'établissement sur Twitter et le ton employé dans sa communication numérique.

Au muséum de Toulouse : expériences collaboratives avec le public à partir des réseaux sociaux / DAHLEM Maud. - pp. 90-91
Résumé : Rapide passage en revue de quelques expériences collaboratives basées sur le numérique développées par le muséum de Toulouse. Elles sont révélatrices de la démarche expérimentale et progressive du muséum.

Muséologies vol. 6 n° 2 (2013)

Musées et visites virtuelles : évolutions et possibilités de développement / TERRISSE Marc. - pp. 15-31
Résumé : Ce retour critique sur l'évolution de la visite en ligne, des années 1990 à nos jours offre un aperçu du dialogue entre la récente histoire des pratiques et les courants d'idées qui ont marqué l'appropriation du Web. Il pointe les perspectives et enjeux des visites en ligne et interroge les effets du virtuel sur les structures d'une part, et sur les visiteurs d'autre part.

Partager le patrimoine numérique, construire le territoire en ligne / FOURCADE Marie-Blanche. - pp. 35-49
Résumé : Les expositions virtuelles fleurissent sur Internet. Les inventaires patrimoniaux et collections muséales en ligne se structurent et s'enrichissent, tissant de denses réseaux virtuels de connaissances. Des projets de musées virtuels de plus en plus audacieux voient progressivement le jour. Pour comprendre cette frénésie technologique qui justifie le renouvellement des pratiques et l'intérêt des publics, il faut abandonner la forme pour analyser les projets qui sous-tendent de tels déploiements. L'étude de trois expériences de collaboration citoyenne et communautaire qui visent la conservation et la diffusion d'un petit patrimoine par la collecte de mémoire dégage les différentes dynamiques sociales et identitaires à l'œuvre dans le virtuel et permet de saisir leurs effets sur la constitution de territoires alternatifs d'appartenance. S'il est certain que de nouveaux codes sont nécessaires aux visiteurs pour aborder le patrimoine en ligne, les interactions qui sont provoquées offrent également des alternatives d'interprétation, de partage et de transmission qui façonnent elles-mêmes un autre regard sur le patrimoine et la patrimonialisation. Analyse des possibles effets du numérique sur le patrimoine en contexte de mise en valeur, et par le fait même, sur les fonctions, les pratiques et les valeurs qui fondent l'institution muséale.

Entretien avec Bernard Deloche / MEUNIER Anik ; FOURCADE Marie-Blanche. - pp. 53-62
Résumé : Dans cet entretien sur la relation entre les institutions et le numérique, Bernard Deloche rappelle que la concurrence entre nouveaux médias et musées renvoie à la question de la nature de l'action exercée. Cette action induit de nouveaux médias qui produisent et diffusent une nouvelle culture. Il propose ainsi trois modèles (identitaires, comportementaux et mentaux) qui témoignent du changement de la culture au sens fort. L'enchevêtrement de ces modèles sociaux atteste en quelque sorte la redéfinition de la culture, mais caractérise aussi la culture actuelle. S'ensuit une concurrence affirmée pour le musée et les autres médias qui l'entourent. Puis les questions de la diversification de la médiation, du développement de différentes catégories de publics et de la formation des étudiants en muséologie sont abordées, toujours en lien avec les technologies numériques qui s'imposent de plus en plus dans les différentes sphères d'activité et d'action du musée. Réflexions sur la portée de l'inscription du musée dans l'espace virtuel.

A sense of place : re-purposing and impacting historical research evidence through digital heritage and interpretation practice / HOWELL Ray ; CHILCOTT Matt
in **International journal of intangible heritage vol. 8 (2013)**. - pp. 165-176
Résumé : La dissémination des recherches et des connaissances historiques dans le grand public bénéficie de la politique numérique des sites touristiques et des institutions culturelles. D'une part, le développement de différents contenus dématérialisés accessibles en ligne met à jour de nouveaux modèles d'engagement du public vis-à-vis de l'histoire mais ouvre aussi de nouvelles perspectives à « l'expérience » qu'offrent de nombreuses entreprises du secteur des nouvelles technologies. Et d'autre part, ce constat de bénéfice souligne le rôle moteur du patrimoine culturel pour le marché du tourisme. Explications au travers de l'exemple des pratiques numériques et d'interprétation de l'université du Pays de Galles de Newport.

The temple and the bazaar : Wikipedia as a platform for open authority in museums / BYRD PHILLIPS Lori
in **Curator vol. 56 n° 2 (2013)**. - pp. 219-235
Résumé : Les musées essaient de concilier leur modèle traditionnel autoritaire avec leur volonté d'incorporer de nouveaux points de vue à l'interprétation culturelle. Ce mouvement d'ouverture traverse aussi la société grâce au Web social. Les questions de démocratisation et de redistribution de l'autorité sont donc communes aux champs des musées et des technologies. Dans cette perspective, pourquoi ne pas utiliser un outil existant tel que Wikipédia comme plateforme de partage de connaissances entre les musées et leurs visiteurs ? Explications.

Web et musées : le choc des cultures / BAUSSON Samuel ; DURANTHON Francis
in **La lettre de l'OCIM n° 150 (2013)**. - pp. 31-25
Résumé : Face au développement des nouvelles pratiques des internautes (réseaux sociaux), les auteurs proposent quelques pistes innovantes à suivre par les institutions muséales qui souhaiteraient passer d'une logique « vitrine » à une logique « relationnelle » et imaginer des musées co-créatifs dans lesquels le visiteur, intégré comme acteur de la vie du musée et de ses projets, devient membre d'une communauté à la fois utilisateur et contributeur d'un savoir commun.

Chiming in on museums and participatory culture / STEIN Robert
in **Curator vol. 55 n° 2 (2012)**. - pp. 215-226
Résumé : Le boom informationnel lié à Internet et l'apparition de communautés virtuelles ont changé les rapports de force dans les musées. La participation de nouveaux acteurs à la vie culturelle soulève de nombreuses questions. D'où la nécessité d'engager une réflexion muséale autour du partage de l'autorité et des attentes de la société en ce sens. Mais cette analyse ne doit pas se limiter à caractériser le rôle que les publics jouent ou non dans l'institution. Les musées doivent aussi anticiper les conséquences de leurs choix sur les relations qu'ils entretiennent avec leur communauté. Démonstration.

Les communautés émergentes de la culture scientifique et technique / BORDEAUX Marie-Christine
in **L'observatoire n° 40 (2012)**. - pp. 70-72
Résumé : Occupant une place marginale dans les politiques culturelles, la Culture Scientifique et Technique (CST) est pourtant l'un des lieux d'observation de la participation des plus intéressants. Ancrées dans une tradition d'éducation populaire, les structures de CST fondent en effet leurs médiations sur l'appropriation des savoirs et sur l'intérêt qu'il y a à participer aux débats sur les avancées de la science. La médiation est donc, dans ce secteur, éducative et délibérative, c'est-à-dire relative à la distance critique et au débat public. Quelles perspectives ont été ouvertes par les pratiques de collaboration et de discussion sur Internet et les réseaux sociaux ? Réponse de Nicolas Loubet, co-directeur d'une agence de services multimédias et co-fondateur de Knowtex, réseau social spécialisé.

The educational potential of museum websites : building an instrument for assessing pre-service teachers' views / PAVLOU Victoria
in **Museum management and curatorship vol. 27 n° 3 (2012)**. - pp. 291-309
Résumé : Présentation d'un outil d'évaluation de sites web de musées. Des futurs enseignants du primaire chypriotes ont évalué 12 sites (page d'accueil, navigation, contenu et communication). Les résultats montrent que la visite du site internet d'un musée encourage les internautes à consulter de nouveau le site pour des raisons professionnelles et personnelles et à se rendre au musée lui-même. Ce référentiel peut être utilisé pour évaluer les besoins des enseignants en matière de contenu dématérialisé.

Les musées, acteurs sur le Web / SCHAFER Valérie ; THIERRY Benjamin ; COUILLARD Noémie
in **La lettre de l'OCIM n° 142 (2012)**. - pp. 5-14
Résumé : Comment l'institution muséale dans son ensemble et dans sa diversité a-t-elle négocié le virage numérique des années 1990-2000 et comment s'adapte-t-elle aujourd'hui aux nouveaux usages (réseaux sociaux, Web 2.0, etc.) de ces outils numériques ? Les réponses apportées par les auteurs à ces interrogations montrent la diversité des situations et ne permettent pas de dégager un modèle bien défini par des musées qui, dans ce domaine, semblent encore assez marqués par l'expérimentation et le pragmatisme.

Museum management and curatorship vol. 27 n° 5 (2012)

> **Current social media uses and evaluations in American museums** / FLETCHER Adrienne ; LEE Moon J. - pp. 505-521
> Résumé : Étude sur l'usage des médias sociaux dans les musées américains. Quels sont les sites qu'ils utilisent ? Que diffusent-ils ? Comment évaluent-ils cette démarche ?

Textiles, dress, and fashion museum website development : strategies and practices / SHAY STEWART Tekara ; MARCKETTI Sara B. - pp. 523-538
Résumé : Pour les musées, les bénéfices d'une présence sur Internet quelle qu'en soit sa forme sont bien connus, notamment l'élargissement de leur public. L'analyse de onze entretiens de professionnels de musées spécialisés dans les textiles, l'habillement ou encore la mode permet de mieux cerner les apports des sites web à l'institution muséale. Cette étude pointe les challenges et les solutions existantes pour créer et entretenir une présence en ligne et conclue par des conseils stratégiques spécialement destinés aux musées textiles.

The new communication technologies for sharing and participatory Italian university museums / CORRADINI Elena
in **University museums and collections journal n° 5 (2012)**. - 14 pages
Résumé : Retour sur la création de l'observatoire des usages des outils du Web 2.0 par les musées universitaires italiens. Après un point sur les bénéfices sociaux et éducatifs des dispositifs participatifs dans les musées, l'auteure présente les résultats de la première évaluation de l'observatoire qui a pris la forme d'une enquête par questionnaire.

La participation culturelle sur Internet - Encadrement et appropriations transgressives du patrimoine numérisé / CASEMAJOR LOUSTEAU Nathalie. - pp. 81-98
in **Les observatoires et l'observation** / PIPONNIER Anne
Paris : Nec plus, 2012. - 122 pages
(Collection Communication & langages ; n° 171)
Résumé : Analyse des dérives dans les usages de dispositifs numériques d'appropriation et de partage des contenus issus des collections publiques numérisées. La dimension participative devient prépondérante pour les institutions patrimoniales, or, il peut aussi en découler certains excès : non-respect des conditions d'utilisation, détournement, publication commerciale, etc. Quels obstacles inhérents à la diffusion peut-on rencontrer dans ces pratiques culturelles abusives ? Quels types de profils sont impliqués dans ces mésusages du patrimoine numérisé ? Éléments de réponses.

Social butterfly / DAVIDOFF John
in **Museum news vol. 91 n° 2 (2012)**. - pp. 31-33 ; 65-67
Résumé : De nombreux musées continuent de considérer les médias sociaux comme un outil marketing de plus. Pourtant, leurs responsables pourraient y voir une opportunité supplémentaire de mener à bien les missions de chaque établissement (susciter l'engagement des publics, étendre sa portée, etc.). Que connaissent les responsables des médias sociaux ? Comment les utilisent-ils ? Pour quels résultats ? Recueil de témoignages de responsables de musées.

Museum management and curatorship vol. 26 n° 4 (2011)

Digital heritage : behind the scenes of the museum website / WILSON Ross J. - pp. 373-389
Résumé : Étude du rôle des ressources en ligne utilisées par les musées comme moyens de communication, sources de recherches et outils pour toucher de nouveaux publics. Cette contribution s'attache plus particulièrement aux langages de marquage (HTML) et de programmation utilisés pour délivrer les contenus aux usagers. À l'aide de l'exposition « Ancient Cyprus in the British museum », l'auteur souligne la manière dont l'expérience virtuelle du visiteur est structurée de la même façon que son expérience réelle. Il s'appuie sur les théories de l'intertextualité pour étudier la relation d'analogie entre les langages informatiques et une pratique muséale plus large.

Exploring the effectiveness of information searching tools on Greek museum websites / LAZARINIS Fotis. - pp. 391-408
Résumé : Étude sur l'efficacité des outils de recherche d'information des sites web des musées grecs. Après une évaluation du nombre de pages web et de fichiers de ces sites, il apparaît que des moteurs de recherche performants sont nécessaires pour améliorer le service proposé aux visiteurs en ligne. Si ceux-ci considèrent les outils de recherche comme essentiels, ces derniers sont soit inexistants, soit inefficaces dans les sites web des musées grecs.

Quel service public culturel face à la révolution numérique ? / REGOURD Serge
in **L'observatoire Hors-série n° 4 (2011)**. - pp. 36-38
Résumé : La révolution numérique, apparentée à la numérisation des contenus, la diversification des supports et le développement d'Internet, a-t-elle créé un nouvel espace de liberté ou menace-t-elle de remise en cause des services publics, dans le domaine culturel notamment ? Élément de réponse.

Transformations in cultural communication : social media, cultural exchange, and creative connections / RUSSO Angelina
in **Curator vol. 54 n° 3 (2011)**. - pp. 327–346
Résumé : L'implémentation d'applications de type « médias sociaux » accessibles depuis Internet contribue au développement d'échanges culturels et à la création de nouveaux liens entre les acteurs qui gravitent autour des musées. Explications à partir de deux exemples : la commémoration du centenaire de la Première Guerre mondiale en 2014 et les réseaux associant des créateurs (designers) et des institutions culturelles. Par ce type d'actions innovantes, ces dernières renforcent leur rôle économique et social au sein de leurs communautés.

Wikipedia links and viral loops / BREMEN Sara
in **Curator vol. 54 n° 2 (2011)**. - pp. 117-122
Résumé : Le potentiel social de l'exposition n'est plus à prouver : le partage d'une expérience avec son voisin en est sa plus simple expression. Il est envisageable de structurer et d'amplifier ce rôle en mettant en relation l'art, les objets, l'expérience, les visiteurs et les nouvelles technologies pour créer un espace participatif. Les contributions des visiteurs, enrichies par la capacité du musée à utiliser les médias sociaux se révéleront être un outil participatif performant pour l'exposition. Démonstration.

The presence of web 2.0 tools on museum websites : a comparative study between England, France, Spain, Italy, and the USA / LOPEZ Ximena ; MARGAPOTI Ilaria ; BOVE Giuseppe ; MARAGLIANO Roberto
in **Museum management and curatorship vol. 25 n° 2 (2010)**. - pp. 235-249
Résumé : Internet est devenu un espace participatif, collaboratif et d'échanges grâce aux outils de type Web 2.0. Les musées ont commencé à utiliser ces outils pour toucher leurs publics en dehors de leurs espaces physiques. Analyse des solutions mises en place dans les musées de cinq pays (Angleterre, France, Espagne, Italie et États-Unis).

Collaborating in the public's domain / MCCOY Richard
in **CeROArt n° 3 (2009)**. - 14 pages
Résumé : Depuis les années 80, les conservateurs-restaurateurs ont utilisé Internet de façon novatrice afin de créer des collaborations et de partager l'information autour de biens culturels. La montée du Web 2.0, l'avènement des applications de médias sociaux ainsi que d'autres avancées technologiques permettent aux conservateurs de former des réseaux de collaboration plus larges. Aujourd'hui, ils ont la possibilité d'exploiter la puissance de ces progrès technologiques et d'entamer la construction de nouvelles façons de créer et de partager plus d'informations sur le plan institutionnel et personnel. Dans le même temps, les conservateurs peuvent directement inviter le visiteur à participer à la création de cette information.

L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition - Les parcours de la base Joconde / DESPRES-LONNET Marie
in **Culture et musées n° 14 (2009)**. - pp. 19-36
Résumé : Afin de permettre à de nouveaux publics de découvrir son catalogue collectif, la direction des musées de France propose de le feuilleter à travers différents parcours thématiques. Ces parcours sont construits à partir d'une interrogation ciblée de la base de données Joconde, qui regroupe l'ensemble des notices d'inventaire informatisées. Présentation.

Institutions culturelles patrimoniales et nouvelles pratiques numériques / DALBERA Jean-Pierre
in **Muséologies vol. 3 n° 2 (2009)**. - pp. 36-47
Résumé : Les transformations liées à l'évolution des technologies numériques qui se sont produites depuis cinq ans obligent les institutions culturelles à redéfinir les relations qu'elles entretiennent avec leur public. Elles doivent dorénavant prendre en considération le multimédia dans la mise en place de leur dispositif muséographique et documentaire et être présentes sur Internet pour y proposer des offres originales via une diversité d'outils et de médias : portail web, production éditoriale en ligne, Web 2.0 ou encore plateforme intégrée. L'analyse de cette offre montre la nécessité pour les institutions muséales de penser globalement leur stratégie numérique, que les dispositifs soient destinés à la gestion interne ou aux publics.

Participatory communication with social media / RUSSO Angelina ; WATKINS Jerry ; KELLY Linda; CHAN Sebastian
in **Curator vol. 51 n° 1 (2008)**. - pp. 21-31
Résumé : La majorité des musées commencent à utiliser les médias sociaux, tels que les blogs, les podcasts ou encore les contenus partagés, pour impliquer le visiteur dans une démarche participative. Ceci marque un virage important dans les méthodes de communication utilisées par les musées à destination de leurs publics. Ceci permet également de mettre en place de nouveaux systèmes d'apprentissage. Explications.

Visite + : innover dans l'interactivité / TOPALIAN Roland ; LE MAREC Joëlle
in **La lettre de l'OCIM n° 118 (2008)**. - pp. 22-32
Résumé : Innovation culturelle et technologique, le concept « Visite + » a comme point de départ la prise en compte des pratiques culturelles des visiteurs. Les initiateurs de l'expérience montrent comment cet outil crée pour les visiteurs un lien nouveau avec le musée au-delà de la simple visite et suscite, dans le cadre d'une recherche développement collective, une remise en question des formats classiques de collaboration entre une institution muséale et un laboratoire de recherche.

Connaître et utiliser les outils pédagogiques en ligne / LELIEVRE Virginie
in **La lettre de l'OCIM n° 86 (2003)**. - pp. 20-26
Résumé : Les sites internet à vocation pédagogique et éducative sont devenus des outils importants de diffusion de la culture scientifique, technique et industrielle. Toutefois leur abondance et leur diversité ne permettent pas toujours à l'utilisateur de s'y retrouver. La démarche proposée par la nef des sciences (Mulhouse) consiste à établir une typologie de ces sites ainsi qu'une grille d'analyse de leurs contenus. Explications et conseils pratiques.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES EN LIGNE

➔ *Tous les sites web étaient disponibles à la consultation le 28 mai 2014*

SITES WEB ET ORGANISMES RESSOURCES

Buzzeum / DRUBAY Diane
Blog de l'agence Buzzeum, qui travaille dans la communication muséale et culturelle en ligne et les nouveaux médias.

Club innovation & culture France (CLIC)
Le CLIC fédère plus de 110 lieux culturels et dix entreprises qui souhaitent partager leurs bonnes pratiques et expériences en matière de services numériques destinés au public.
Voir notamment dans la rubrique « dossier » :

> **229 musées et lieux culturels français sur les réseaux sociaux (au 1er avril 2014)** **(2014)**
> **272 applications mobiles muséales, patrimoniales et culturelles en France (au 16 juin 2014)** **(2014)**
> **Innovation dans les musées et lieux de patrimoine en France et dans le monde : cahier des tendances 2013** / LOCHON Pierre-Yves **(2014)**
> **Ouverture et réouverture de musées et lieux de patrimoine en France : les outils numériques en développement** **(2014)**
> **Top 30 des musées et lieux culturels français sur Facebook et Twitter (mai 2014)** / G Xavier **(2014)**
> **Tour du monde 2014 des expos en vidéo (bandes annonces et reportages)** **(2014)**
> **Musées / lieux culturels et numérique : articles de référence** **(2013)**
> **Visites virtuelles des musées et des lieux culturels** / HEULIN Carole **(2013)**

Comité international pour l'audiovisuel et les technologies de l'image et du son (AVICOM)
Créé en 1991, l'AVICOM est l'un des comités internationaux du Conseil international des musées (ICOM). Ses missions sont de conseiller les musées, sensibiliser et informer les professionnels sur l'utilité et les potentialités de l'audiovisuel et des nouvelles technologies, dans les domaines pédagogiques, informatifs, promotionnels et commerciaux.

Crossmédia - Blog du master Création et Édition Numériques (CEN), université Paris 8 / AZEMARD Ghislaine ; DESPREZ Hélène ; NOËL Laurence et al.
Blog de veille sur l'innovation technologique pour la valorisation numérique des territoires, des cultures et de la création.
Voir notamment :

> **La médiation culturelle numérique, quels nouveaux supports ?** / POUTEAU Charlène ; CALLOIS Pauline ; BEAUNAY Marie **(2013)**

Culture labs : l'innovation numérique pour découvrir les patrimoines
Le ministère de la culture et de la communication s'est engagé dans une nouvelle démarche de soutien à l'innovation numérique pour développer des usages culturels numériques innovants pour le grand public. Culture labs identifie des expérimentations grand public, à la fois innovantes, visibles et valorisant des contenus culturels numériques.

DASM / MAGRO Sébastien
Blog dédié aux pratiques liées au numérique dans les institutions culturelles.
Voir notamment :

Les logiques participatives en muséologie aujourd'hui (2012)

Erasme
Depuis 2005, le centre Erasme, centre d'innovation numérique du département du Rhône, assure une veille technologique pour identifier les nouvelles possibilités qui peuvent s'offrir aux musées, propose des pistes d'usage, puis réalise le maquettage de dispositifs les mettant en œuvre. Cette démarche s'inscrit en particulier dans la préfiguration du musée des confluences. Il s'agit d'identifier et d'évaluer les briques technologiques nécessaires, de les confronter aux difficultés de mises en œuvre et d'évaluer leurs intérêts et inconvénients.

Institut de Recherche et d'Innovation (IRI)
En 2006, le centre Pompidou, sous l'impulsion du philosophe Bernard Stiegler, a créé en son sein l'IRI pour anticiper, accompagner et analyser les mutations des pratiques culturelles permises par les technologies numériques et pour contribuer parfois à les faire émerger.
Voir notamment les séminaires :

Muséologie, muséographie et nouvelles formes d'adresse au public (2007-2013)

Knowtex blog
Blog consacré aux industries culturelles, à la transition numérique et à l'innovation sociale.

Mixeum / BAUSSON Samuel
Blog dédié au déploiement des musées en ligne et à leur évolution envisagée sous l'angle des usages en « réseaux ».

Museum analytics
Plateforme qui donne des chiffres de fréquentation de musées internationaux, notamment de leurs différents sites web (dont Facebook, Twitter).

Muzeonum
Muzeonum est une plateforme de ressources sur le numérique au musée. Ce projet collectif a été créé (2011) et est animé par la communauté informelle Museogeek. Dans cette communauté se retrouvent des agents d'institutions culturelles, des professionnels, consultants indépendants et ou en agences, des étudiants en histoire de l'art, en médiation, en design, en marketing, mais aussi des amateurs de musée dont ces disciplines ne sont pas le métier. Ce groupe est à l'origine de plusieurs projets, parmi lesquels Museomix, Muzeonum et le groupe SMV (un Soir, un Musée, un Verre).

EN COMPLÉMENT, pour en savoir plus et suivre la communauté Museogeek :

Présentation sur Muzeonum : Les museogeeks
Groupe d'échange sur Facebook (groupe fermé)
Sur Twitter

Thot cursus
Site dédié à la promotion de la formation et de l'utilisation des outils numériques pour l'éducation et la culture. Il propose, entre autres, des articles analysant les stratégies, pratiques pédagogiques, publications, etc. relatives à l'utilisation du multimédia en éducation et formation.
Voir notamment :

De la visite à la participation, le nouvel usager du musée / VAUFREY Christine **(2013)**
Dossier : Musées et patrimoines numériques **(2013)**
La réalité augmentée entre au musée / CLEMENT Francine **(2013)**

EN COMPLÉMENT, trois événements nationaux et internationaux récurrents :

Médiation & numérique dans les équipements culturels
Rencontres professionnelles du ministère de la culture, Paris **(2011-2013)**
Retranscription des rencontres « Médiation & numérique dans les équipements culturels » organisées depuis 2011 sous la forme de différents supports : synthèses d'études, présentations, vidéos des intervenants et débats, fiches de présentation et fiches descriptives d'actions. Présentation d'un certain nombre de réalisations et d'expériences et témoignages d'acteurs de terrain et de chercheurs.

Édition 2011
Édition 2012
Édition 2013

Museomix
Événement dédié aux nouvelles formes de médiations et aux numériques dans les musées. Cette manifestation annuelle, qui s'est déroulée une première fois en 2011, a pour objectif de s'approprier les musées à la lumière des innovations. Elle rassemble chaque année des designers, « makers », codeurs, experts de contenus, communicants pour créer en équipe des prototypes numériques de médiation.

Édition 2012 : Museomix vu par les personnels du musée, les visiteurs, les participants, et dispositif par dispositif
Édition 2013 : Prototypes

Museums and the Web
Conférence internationale annuelle dont la première édition remonte à 1997. Elle réunit des intervenants qui réfléchissent à comment les musées et leurs usagers peuvent bénéficier des dernières innovations du Web dans une approche pluridisciplinaire.

REPÈRES ET RÉFLEXIONS SUR LA MÉDIATION NUMÉRIQUE

Uses of museum digital mediations - Methodologies and relations between public and museums / VIDAL Geneviève
in **The connected audience**. First European conference on audience research and evaluation, Jewish museum, Berlin **(2014)**. - 21 minutes 33
Résumé : Point sur les usages du numérique dans les musées. Coté outils, les usages sont conditionnés par le rapport de chaque visiteur aux technologies de l'information-communication et à l'innovation. Côté médiation, le passage d'un fonctionnement unidirectionnel à un mode participatif a donné lieu à de nouvelles pratiques.
Voir aussi le diaporama bilingue utilisé comme support à cette intervention.

Le musée numérique - Veille stratégique / DANJOU Raphaël
Québec : Centre facilitant la recherche et l'innovation dans les organisations, à l'aide des technologies de l'information et de la communication (CEFRIO), 2013. - 7 pages
Résumé : Bulletin d'information sur les effets du numérique et d'Internet sur les musées et les organisations culturelles à travers le monde. Les meilleures pratiques en éducation, technologie, propriété intellectuelle et conservation numériques y sont répertoriées et analysées.

France : plus de 15 ans de numérique pour les musées / PESQUER Omer
in **Omer Pesquer (2012-2013)**
Résumé : Chronologie du numérique dans les musées en France.

L'application de la narration transmédia à l'interprétation des patrimoines / GERMAN Ronan John
Mémoire de master : histoire de l'art et archéologie mention patrimoines, musées & multimédia / sous la direction de LEGUAY Eric
Poitiers : Université de Poitiers, 2012. - 119 pages
Résumé : Ce mémoire vise à analyser les cadres théoriques et pratiques de l'application de la notion récente de narration transmédia à l'interprétation des patrimoines afin d'inciter l'engagement des différents publics avant, pendant et après la visite dans un but de sensibilisation. Comment s'articulent la narration transmédia à l'interprétation ? Quelle méthodologie mettre en place pour que la narration transmédia se mette au service de l'interprétation ? Ce mémoire a également pour but d'analyser les changements qui s'opèrent dans la manière de consommer les contenus patrimoniaux chez les différents publics, les usages du numérique dans la population et les environnements émergents de création, de production et de diffusion qui façonnent les nouvelles pratiques de partage, de participation, d'interaction et d'innovation.

Concevoir et réaliser une stratégie multimédia au musée / DELCHER Marina
Mémoire de master : politique et gestion de la culture / Sous la direction de PAULUS Odile ; FORGE François
Strasbourg : Institut d'Étude Politique (IEP), 2012. - 140 pages
Résumé : Étude qui se veut un manuel pratique pour concevoir et réaliser une stratégie multimédia au musée.

La médiation numérique et les musées : entre autonomie et prescription / VIDAL Geneviève
in **Développer la médiation documentaire numérique** / GALAUP Xavier
Paris : École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB), 2012
(Collection boîte à outils ; n° 25)
ISBN 979-10-91281-06-5
Résumé : La médiation muséale sur les réseaux numériques mène à une situation ambivalente, où s'affrontent deux logiques, celle de l'autonomie des usagers-visiteurs et celle de la prescription des médiateurs. En effet, les scénarios, les fonctionnalités, le design et l'ergonomie des dispositifs interactifs mis en œuvre marquent une ambition d'autonomisation de l'accès au patrimoine. La mise en relation, qui demande un investissement de la part de l'institution en matière d'interactivité, est synonyme de rapprochement pris en charge par la technique et, dans le même temps, crée les conditions d'une mise à distance. Que font les médiateurs de cette ambivalence ? Comment peuvent-ils composer avec une mission de diffusion et des propositions de participation en direction de leurs publics ? Explications.

Mémoires de master 1 et 2 / AUBIN Laetitia

> **S'approprier la visite au musée : quels modèles pour la participation amateur ?**
> Mémoire de master 2 : histoire et politique des musées et du patrimoine / Sous la direction de WELGER-BARBOZA Corinne ; POULOT Dominique
> Paris : Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2011. - 149 pages
> **Museum 2.0 - La construction de la participation sociale**
> Mémoire de master 1 : histoire de l'art / Sous la direction de WELGER-BARBOZA Corinne
> Paris : Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2010. - 137 pages
> Résumé : Ces deux mémoires rédigés par la même étudiante font le point sur la participation via les outils de type web 2.0 des visiteurs. Le plus récent met l'accent sur la figure de l'amateur.

Quelles stratégies pour les musées sur Internet ? Entre « click and mortar » et « mortar and click » / NOTEBAERT Jean-François ; PULH Mathilde ; MENCARELLI Rémi et al.
in **Management & avenir n° 44 (2011)**. - pp. 147-164
Résumé : De nombreuses entreprises utilisent Internet dans le cadre d'une stratégie « click and mortar » (qui combine offre réelle et offre virtuelle). Cette même stratégie est également utilisée dans le champ muséal, mais ses conséquences n'ont pas été évaluées. Une étude quantitative menée sur un échantillon de 388 visiteurs, effectuée au musée de Bibracte (France), indique que la satisfaction et la confiance éprouvées lors de la navigation par les internautes ont une influence directe sur un bouche-à-oreille positif et la visite effective du musée. Dès lors, il paraît intéressant d'intégrer le site Internet au management des activités culturelles et artistiques, tout en respectant les spécificités de ce domaine d'activité.

S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle - Approche communicationnelle de la visite muséale / JUTANT Camille
Thèse de doctorat : programme international de doctorat en muséologie, médiation, patrimoine / Sous la direction de JEANNERET Yves ; SCHIELE Bernard
Avignon : École doctorale culture et patrimoine de l'université d'Avignon et des pays du Vaucluse ; Montréal : Université du Québec À Montréal (UQAM), 2011. - 581 pages
Résumé : Thèse de doctorat dont l'objectif est de comprendre le rapport qui peut s'établir entre l'expérience spécifique de la culture et la relation à la culture, dans le cas particulier de la visite muséale. C'est la notion d'ajustement qui est proposée pour rendre compte de ce rapport. Celle-ci désigne un régime d'interaction au cours duquel l'acteur social s'engage dans un corps-à-corps avec un dispositif de communication et interprète la situation en mobilisant des représentations de cette situation et de son rôle de visiteur.

Les stratégies virtuelles des musées : l'heure de vérité
Centre Pompidou, Paris **(2011)**. - 2 heures 8 minutes
Résumé : Le musée contemporain fait aujourd'hui face aux enjeux essentiels de la culture numérique. Deux propositions distinctes s'offrent à lui : l'une suggère la création d'un musée virtuel cherchant à reproduire en ligne l'expérience de la visite. L'autre s'attache à la mise en place de centres de ressources de référence qui relaient les connaissances et l'expertise des professionnels pour les rendre accessibles à tous. Quatre spécialistes, Carlo d'Asaro Biondo, vice-président de Google, Marc Sands, directeur des publics et de l'information de la Tate gallery, Londres, Alain Seban, président du centre Pompidou, Bernard Stiegler, philosophe et directeur de l'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI), discutent des enjeux de chacun de ces positionnements. Au centre du débat, la question de la forme que peut ou doit prendre le musée sur Internet à l'époque des échanges globalisés et immédiats de l'information et de l'importance croissante des réseaux sociaux dans les stratégies de trafic de ces institutions de plus en plus contraintes par des objectifs de rentabilité.

Les musées virtuels et la question de la lecture : pour une muséologie numérique centrée sur le visiteur / KANELLOS Ioannis
in **Revue des interactions humaines médiatisées vol. 10 n° 2 (2009)**. - pp. 3-34
Résumé : L'article discute de la possibilité de développer une authentique muséologie numérique centrée sur le visiteur. Dans un premier temps, il cherche à positionner cette question à l'intérieur de la volonté d'une politique culturelle démocratique ; il montre vite que ce problème se résume en réalité à l'accessibilité effective à des contenus différents des œuvres. Il défend ainsi l'idée d'une visite comme cas particulier de lecture et il place, par conséquent, le débat dans le contexte d'une théorie forcément interprétative. Ensuite, il cherche à donner les idées directrices d'une telle démarche en ce qui concerne l'architecture des connaissances qui la sous-tendent. Après une discussion critique de ces idées, il propose une première tentative d'implémentation, par un musée virtuel thématique, développé à dessein. Ce musée est brièvement présenté dans le but d'illustrer les notions fondamentales d'une telle muséologie (notamment celles de parcours de visite, de profil de visiteur et de présentation multi-niveau des œuvres). Enfin, l'article revient au discours introductif pour proposer une réflexion sur les enjeux et les nécessités, à la fois culturelles et éducatives, d'une muséologie numérique centrée sur le visiteur.

EN COMPLÉMENT, une bibliographie sur l'encyclopédie collaborative Wikipédia et les musées :

Wikipédia & musées
Dijon : Office de Coopération et d'Information Muséales (OCIM), 2013. - 34 pages
Résumé : Bibliographie dont l'objectif est, sans aucune prétention d'exhaustivité, de regrouper des ressources documentaires sur la thématique « Wikipédia & musées ». L'objectif de ce travail documentaire est également d'élargir la réflexion à des thématiques plus générales telles que l'ouverture des données culturelles (open data), le Web sémantique et le Web de données, les archives ouvertes, les notions de « domaine public » et de « bien commun », la co-construction des savoirs, la problématique du libre, les rapports « science et société », les processus participatifs au musée ou encore la gouvernance citoyenne.

RAPPEL une bibliographie sur le numérique au musée selon une approche pratique est disponible sur le site de l'OCIM :

Produire les interactions entre espace réel et espace virtuel d'un équipement muséographique
Dijon : Office de Coopération et d'Information Muséales (OCIM), 2014. - 36 pages
Résumé : Aujourd'hui, nombreuses sont les solutions de médiation numériques fixes et mobiles qui permettent de créer des liens entre l'espace réel de l'exposition et un espace virtuel. Souvent développés dans une logique participative, certains outils offrent des opportunités pour faire adopter aux publics des pratiques de visites nouvelles. Entre information, enrichissement de la visite, « gamification », la variété des technologies disponibles impose de définir une stratégie multimédia aux objectifs clairs.

ENQUÊTES SUR LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES FRANÇAIS

Enquête Microsoft « Les jeunes et le numérique » / CAZENAVE Hugues
Paris : OpinionWay ; Issy-les-Moulineaux : Microsoft France, 2014. - 20 pages
Résumé : Enquête sur les rapports des jeunes Français (moins de 29 ans) au numérique : emploi, pratiques et formation.

Chiffres clés 2013 / HEITZMANN Raymond
Ivry-sur-Seine : Observatoire du numérique, 2013. - 8 pages
Résumé : Panorama synthétique du numérique en France, qui permet d'en caractériser le développement et le poids au niveau national comme à l'échelle européenne, à l'aune d'indicateurs essentiels portant sur : le développement du secteur producteur des Technologies de l'Information-Communication (TIC) et des infrastructures et l'usage des TIC par les particuliers, les entreprises et l'administration.
Voir aussi, dans la rubrique « usages », le diagnostic, les données sur l'accès à Internet et celles sur les usages du grand public.

La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française / BIGOT Régis ; CROUTTE Patricia ; DAUDEY Emilie
Paris : Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (CREDOC), 2013. - 288 pages
(Collection des rapports ; n° 297)
Résumé : Enquête annuelle du CREDOC sur les pratiques numériques des Français. En quatre chapitres, il est analysé avec précision les équipements technologiques et numériques utilisés par les Français (télévision, téléphone, tablette, smartphone, etc.), les différents modes et lieux de connexion. Les usages d'Internet et de l'ordinateur sont passés au crible ainsi que la place des nouvelles technologies dans la sphère professionnelle. Enfin, il est interrogé le fait de superposer des usages et la place des nouvelles technologies durant les temps morts.
Voir aussi le dossier de presse :

> **La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française - Conférence de presse, 10 décembre 2013** / Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (CREDOC) ; Conseil Général de l'Économie (CGE) ; Autorité de Régulation des Communications Électroniques et des Postes (ARCEP)
> Paris : CGE ; ARCEP, 2013. - 37 pages

Observatoire des réseaux sociaux 2013 / Institut Français d'Opinion Publique (IFOP)
Paris : IFOP, 2013. - 31 pages
Résumé : Dans un univers digital en constante mutation, cette enquête permet de mieux comprendre et appréhender les évolutions des réseaux, ainsi que leur notoriété auprès des Français, et évalue ainsi chaque année plus de 50 réseaux sociaux selon deux axes complémentaires : une approche barométrique des usages et comportements des Français à l'égard des réseaux sociaux, et une approche thématique annuelle reflétant la tendance générale observée (depuis 2010).