

Médiation et communication numérique : comment répondre aux nouvelles attentes des publics ?

Orientation bibliographique

Nathalie Halgand

Responsable du centre de ressources documentaires, Institut national du patrimoine

Orientation bibliographique réalisée pour les professionnels du patrimoine dans le cadre de la formation continue organisée par l'Institut national du patrimoine à Paris : « Médiation et communication numériques : comment répondre aux nouvelles attentes des publics ? », les 14, 15 et 16 juin 2023..

Elle n'a pas prétention à être exhaustive mais propose les références de quelques outils essentiels, faciles à se procurer, pour aider ces professionnels dans leurs missions.

*Les ouvrages et articles précédés d'un * peuvent être consultés au centre de ressources documentaires de l'Inp*

1. Public et pratiques numériques

*ANDREACOLA Florence, SANJUAN Eric, « Connaître ses visiteurs en ligne : quels outils, quelles méthodes ? », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], 2017, n° 172, p. 5-11.

<<https://journals.openedition.org/ocim/1823>> (consulté le 13 juin 2023)

* « L'art d'humaniser la civilisation numérique », *L'Observatoire, la revue des politiques culturelles*, été 2021, n° 58, 116 p.

**Baromètre du numérique, édition 2022, Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française* [en ligne], Paris, CREDOC, Pôle société, 2022, 313 p.

<https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/cge/barometre-numerique-2022.pdf?v=1684931616> (consulté le 13 juin 2023)

**Baromètre du numérique, équipements et usages, chiffres clés : infographie* [en ligne], 2 p.

<https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/cge/infographie-BN-2022.pdf?v=1684931616> (consulté le 13 juin 2023)

*BERTHOMIER Nathalie JONCHERY Anne, *Visites de musée et d'exposition au fil de l'âge* [en ligne], Paris, Ministère de la Culture, 2023, (coll. Cultures Etudes, 2023-1), 24 p.

<<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2023/Visites-de-musee-et-d-exposition-au-fil-de-l-age-CE-2023-1>> (consulté le 13 juin 2023)

*« Bibliothèques, musées, archives : le numérique dynamise et reconfigure les pratiques culturelles », *Societenumerique.gouv.fr* [en ligne], 20 mars 2018.

<<https://labo.societenumerique.gouv.fr/2018/03/20/bibliotheques-musees-archives-numerique-dynamise-reconfigure-pratiques-culturelles/>> (consulté le 13 juin 2023)

*BRICE MANSENCAL Lucie, HOIBIAN Sandra, MÜLLER Jörg, *Une baisse des pratiques culturelles appelée à durer ? Rapport détaillé Insertion des questions du Secrétariat Général du Ministère de la Culture dans l'Enquête Conditions de Vie et Aspirations des Français* [en ligne], Paris, CREDOC, janvier 2022.

<<https://www.credoc.fr/download/pdf/Sou/Sou2022-4855.pdf>> (consulté le 13 juin 2023)

CARDON Dominique, *Culture numérique*, Paris, Presses de la fondation nationale des sciences politiques, 2019, (Coll. Les petites humanités), 428 p.

*HOIBIAN Sandra, MESENCE Anne-Laure, avec la collab. de BERHUET Solen et de MILLOT Charlotte, *La visite des musées, expositions et monuments (Juin 2018) : Rapport d'étude réalisé à la demande de la Direction Générale des Patrimoines, Département de la politique des publics* [en ligne], Paris, Credoc, mai 2019, (coll. des rapports, n° 340), 98 p.
<<https://www.credoc.fr/download/pdf/Rapp/R340.pdf>> (consulté le 13 juin 2023)

*LOMBARDO Philippe, WOLFF Loup, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France* [en ligne], Paris, Ministère de la Culture, 2020, (coll. Cultures Etudes, 2020-2), 92 p.
<<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2023/Cinquante-ans-de-pratiques-culturelles-en-France-CE-2020-2>> (consulté le 13 juin 2023)

*« La médiation culturelle : ferment d'une politique de la relation, », *L'Observatoire, la revue des politique culturelles* [en ligne], hiver 2018, n° 51, 103 p.
<<https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2018-1.htm>> (consulté le 13 juin 2023)

*MÜLLER Jörg, SCHREIBER Amandine, *Les sorties culturelles des Français après deux années de Covid-19* [en ligne], Paris, Ministère de la Culture, 2022, (coll. Cultures Etudes, 2022-6), 22 p.
<<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2023/Les-sorties-culturelles-des-Francais-apres-deux-annees-de-Covid-19-CE-2022-6>> (consulté le 13 juin 2023)

2. Dispositifs et innovations de la médiation dans le domaine patrimonial

*BONNAUD Pierre-Marie, *La transition numérique des établissements culturels ?*, Voiron, Territorial, 2019, (coll. Dossier d'experts, n° 853), 95 p.

*BOTTICELLI Peter, MAHARD Martha R., CLOONAN Michèle V., *Libraries, archives, and museums today : insights from the field*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2019, 173 p.

*CATTANI Elodie, « Le numérique au service du patrimoine culturel immatériel », *Mondes sociaux* [en ligne], 21 avril 2020.
<<https://sms.hypotheses.org/24726>> (consulté le 13 juin 2023)

*CAULIER Sophy, « La réalité virtuelle au secours du tourisme et du patrimoine », *lemonde.fr* [en ligne], 1^{er} septembre 2019.
<https://www.lemonde.fr/economie/article/2019/09/01/les-technologies-immersives-au-secours-du-tourisme-du-patrimoine-et-de-la-culture_5505149_3234.html> (consulté le 13 juin 2023)

*CHAIGNEAU Cécile, « Comment les industries culturelles valorisent le patrimoine ? », *Objectif-languedoc roussillon.latribune.fr* [en ligne], 2 août 2019.
<<https://objectif-languedoc-roussillon.latribune.fr/entreprises/industrie/2019-08-02/comment-les-icc-valorisent-le-patrimoine-824061.html>> (consulté le 13 juin 2023)

*CROIZET Pierre, *Guide pratique de la médiation culturelle numérique : sites muséaux, archéologiques, et patrimoniaux*, Voiron, Territorial éditions, 2022, (coll. Dossier d'experts, Culture, animation et patrimoine), 132 p.

*DALBAVIE Juliette, GELLEREAU Michèle, DA LAGE Emilie, « Faire l'expérience de dispositifs numériques de visite et en suivre l'appropriation publique : vers de nouveaux rapports aux œuvres et aux lieux de l'expérience ? », In *Regards sur l'innovation - Les médiations des patrimoines vers la culture numérique? (2)* [en ligne], Villeneuve d'Ascq, Laboratoire GERiCO, Université de Lille, 2016, (coll. Études de communication, n° 46), p. 109-128.
<<https://journals.openedition.org/edc/6575>> (consulté le 13 juin 2023)

*« Dossier : 530 applications mobiles muséales et patrimoniales en France (09/02/2021) », *Club innovation & culture France* [en ligne], 9 février 2021.
<<http://www.club-innovation-culture.fr/applications-mobiles-france-3/>> (consulté le 13 juin 2023)

*« Dossier : Tour de France 2020 des nouveaux dispositifs numériques muséaux et patrimoniaux permanents », *Club innovation & culture France* [en ligne], 21 février 2020.
<<http://www.club-innovation-culture.fr/tour-de-france-2020-nouveaux-dispositifs-patrimoniaux-permanents/>> (consulté le 13 juin 2023)

*HUMANN Sophie, « Les nouvelles technologies au secours du patrimoine », *Vieilles maisons françaises*, 2020, n° 291, p. 19-24.

*LE DEVEHAT Marie, *Regard sur le tournant numérique de la valorisation patrimoniale* [en ligne], Paris, Patrimoine sans frontières, 2021, 5 p.

<<http://psf.org/projet/fr/nos-ressources/publications/nos-regards-sur/181-regard-sur-le-tournant-numerique-de-la-valorisation-patrimoniale>> (consulté le 13 juin 2023)

**Le patrimoine artistique à l'ère du numérique ?*, Aix-en-Provence, Presses universitaires d'Aix-Marseille, 2020, (coll. Les cahiers des rencontres droit & arts, n° 4), 95 p.

**Scénographies numériques du patrimoine : expérimentations, recherches et médiations*, Avignon, Éditions Universitaires d'Avignon, 2020, (coll. En-Jeux), 259 p.

*TROVATO Mattea, « Avec l'impressionnisme, la Rmn-GP lance « les coulisses de l'art », une collection d'applications dédiées à l'histoire de l'art », *Club innovation & culture France* [en ligne], 24 février 2018.

<<http://www.club-innovation-culture.fr/rmngp-collection-appli-impressionnisme/>> (consulté le 13 juin 2023)

*VINCENT Nicole, KURTZ Camille, *Images et patrimoine numérisé : enjeux et nouveaux usages*, Lormont, Le Bord de L'eau, 2019, (coll. UDPN), 121 p.

2.1. Archéologie – Monuments historiques – jardins

*BOUKO Catherine, « Quand le numérique s'invite au château : les serious games comme outil de médiation du patrimoine », In *Pratiques d'espace - Les médiations des patrimoines vers la culture numérique ? (1)*, Villeneuve d'Ascq, Laboratoire GERiCO, Université de Lille, 2015, (coll. Études de communication, n° 45), p. 97-112.

*CAILLET-BARANIAC Florence, « Médiation numérique d'un site archéologique : à la rencontre entre réalité et virtualité », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], 2017, n° 172, p. 12-16.

<<https://journals.openedition.org/ocim/1811>> (consulté le 13 juin 2023)

*« Connaissance et médiation : l'apport du numérique », In *Regards sur le patrimoine de demain : création et innovation : actes du colloque de l'Association des conservateurs des antiquités et objets d'art*, Alençon, 28-30 septembre 2017, Arles, Actes Sud ; Paris, Errance, 2018, p. 157-197.

-RYON Jean-François, « Le trésor de Nozeroy : essai de méthodologie pour un cahier des charges incluant les nouvelles technologies », p. 157-163.

-MASSOL-KREMER Virginie, FASSINA Françoise, « La restauration du retable de Tanus : un exemple de pédagogie numérique », p. 164-173.

-LAM Brigitte, « Valorisation numérique des collections textiles de la Ville d'Aix-en-Provence », p. 174-181.

VACCARO Anne-Cécile, « Visite virtuelle du patrimoine calvadosien : l'exemple de l'église prieurale de Saint-Gabriel-Brécy », p. 182-188.

-BITEAU Elodie, « CAO 2.0. Utilisation des réseaux sociaux dans la préservation et la préservation du patrimoine mobilier : le cas de patrimoines de l'Eure », p. 189-197.

*CORLIN Thomas, « VR : quelle forme et quels financements pour le film du Château de Chambord ? » *Culturematin.com* [en ligne], 10 janvier 2021.

<https://www.culturematin.com/publics/mediation/pratiques/vr-quelle-forme-et-quels-financements-pour-le-film-du-chateau-de-chambord.html?nl=103264&utm_source=email&utm_id=237927&utm_campaign=newsletter-culturematin-2022-01-12> (consulté le 13 juin 2023)

*COURTIN Christophe, « Parcours numérique - L'expérience du château des ducs de Bretagne », *Lettre du comité national français de l'ICOM* [en ligne], 2018, n° 41, p. 42-47.

<https://www.icom-musees.fr/sites/default/files/2018-09/ICOM-brochure%20A4_complet_84p_num.pdf#page=23> (consulté le 13 juin 2023)

*FÈVRES DE BIDERAN Jessica, « Restituer le Moyen-Age et ses monuments en images de synthèse : le Palais de l'Ombrière comme objet médiateur », In JACOBI Daniel, DENISE Fabrice (dir.), *Les médiations de l'archéologie*, Dijon, Editions universitaires de Dijon ; Office de coopération et d'information muséales (OCIM), 2017, (coll. les Dossiers de l'OCIM), p. 79-90.

*GUFFON Christophe, VEISSIERE Olivier, « Chartreuse de Mélan : restitution du site et des bâtiments disparus sous forme d'une maquette numérique », *La rubrique des patrimoines de Savoie*, 2016, n° 37, p. 26-29.

*IOANNIDES Marinos (ed.), *Digital cultural heritage : final conference of the Marie Skłodowska-Curie initial training network for digital cultural heritage, ITN-DCH 2017, Olimje, Slovenia, May 23–25, 2017, revised selected paper*, Cham, Springer, 2018, (coll. Lecture Notes in Computer Science-LNCS, n° 10605), 376 p.

*IOANNIDES Marinos, MARTINS João, ŽARNIĆ Roko (ed.) et al., *Advances in digital cultural heritage : International workshop, Funchal, Madeira, Portugal, June 28, 2017, revised selected papers*, Cham, Springer, 2018, (coll. Lecture Notes in Computer Science-LNCS, n° 10754), 227 p.

*LEGGE Eric de, « L'HistoPad, l'expérience de la réalité augmentée », *Demeure historique*, n° 197, 2015, p. 34-35.

*LESCOP Laurent, CASSEN Serge, GRIMAUD Valentin, « Naexus : dispositif immersif mobile pour la valorisation du patrimoine » [en ligne], In *Virtual retrospect : Actes du colloque 2013 [en ligne]*, Pessac (France), 27-29 novembre 2013, Bordeaux, Ausonius, 2016, (coll. Archéovision, n° 6).
<<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01502339/file/Lescop.pdf>> (consulté le 13 juin 2023)

*PELLETIER Sandrine, CUVILLIEZ Julian, « Bretagne : les nouvelles technologies au service du patrimoine, (PRIAE) », *Archéologia*, 2018, n° 567, p. 14-15.

*RENAUD Lise, « Patrimoine sur écran », *Patrimoine Environnement*, 2021, n° 200, p. 18-20.

*SAGORY Thomas, « Grands sites archéologiques : une collection numérique destinée à un large public », *Culture et recherche* [en ligne], 2019, n° 139, p. 71.
<<https://www.culture.gouv.fr/Media/Thematiques/Enseignement-superieur-et-recherche/Culture-et-recherche/Files/Culture-et-Recherche-139-Archeologie.-Entre-ruptures-et-continuites>> (consulté le 13 juin 2023)

*UBELMANN Yves, « Iconem, une start up au service de la mémoire de l'humanité ». Propos recueillis par Stéphanie PIODA, *Archéologia*, 2018, n° 569, p. 52-57.

Ecouter



« Comment le Château de Versailles a su s'adapter au digital ? » Interview de Paul Chaine – Chef de Service Développement Numériques du Château de Versailles, *Luxsure.fr*, 1^{er} septembre 2021.
<<https://www.luxsure.fr/2021/09/01/numart-interview-de-paul-chaine-chef-de-service-developpements-numeriques-du-chateau-de-versailles/>> (consulté le 13 juin 2023)

2.2. Musées

*« Allons-nous vivre de plus en plus d'expériences sensorielles numériques », In BAUWENS Malika, BETARD Daphné, BONDIL Nathalie (dir.) et al., « Que seront et que feront les musées en 2030 ? », *Beaux-Arts magazine*, mars 2021, n° 441, p. 80-81.

*BADULESCU Cristina, DE LA VILLE Valérie-Inès (dir.), « La médiation muséale au prisme du numérique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], 2019, n° 16.
<<https://journals.openedition.org/rfsic/5566>> (consulté le 13 juin 2023)

- *BARTHEBIN Jeremy, « Le Centre Pompidou lance son chatbot de communication et de médiation avec Ask Mona », *Club-innovation-culture.fr* [en ligne], 3 janvier 2022.
<<http://www.club-innovation-culture.fr/centre-pompidou-chatbot-ask-mona/>> (consulté le 13 juin 2023)
- *CAMPETELLA Paolo, « Vers une communication systématique dans les musées archéologiques. Le rôle des outils numériques : caractéristiques et modèles », *Culture & Musées* [En ligne], 2018, n° 31.
<<http://journals.openedition.org/culturemusees/2104>> (consulté le 13 juin 2023)
- *COUVREUR Jean-Thibaut, *L'expérience du musée en ligne, rapport, juin 2019* [en ligne], Paris, Groupe SOS Culture, 2019, 34 p.
<http://www.groupe-sos.org/media/doc/actus/l_experience_du_musee_en_ligne_jt_couvreur-b47f.pdf> (consulté le 13 juin 2023)
- *« Digitalisierung », *Museum Aktuell*, 2017, n° 246, p. 9-25.
Notamment :
- VOGEL Andreas, « Zur Zukunft der Vermittlungsarbeit von Museen », p. 15-18.
- LIEBERMANN Ronald, « Ein Multimediaguide finanziert sich selbst », p. 20-21.
- *« Digitalisierung –Teil 2 », *Museum Aktuell*, 2018, n° 247, p. 9-23.
Notamment :
- FRANZEN Judith, KLINKE Leo, SCHIERHOLD Kerstin, « Mit Virtual Reality ins Megalithgrab », p. 20-23.
- *DUJED Virginie, « TIME, un outil de visite innovant au service de tous », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], 2017, n° 170, p. 18-22.
<<https://journals.openedition.org/ocim/1753>> (consulté le 15 septembre 2021).
- *MARTIN Yves-Armel, « Le numérique, nouveaux territoires de la médiation », In SERAIN Fanny, VAYSSE François, CHAZOTTES Patrice et al., *La médiation culturelle : cinquième roue du carrosse ?*, Paris, L'Harmattan, 2016, (Coll. Patrimoines et sociétés), p. 139-145.
- *« Musées et numérique : vol. 1 », *Musées et collections publiques de France*, 2019, n° 282, 29 p.
- *« Musées et numérique : vol. 2 », *Musées et collections publiques de France*, 2020, n° 285, 29 p.
- *« Museums in a digital world », *Museum international*, 2018, vol. 70, n° 277-278, p. 3-175.
- *« Le numérique dans les institutions muséales », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], 2015, n° 162.
<<http://journals.openedition.org/ocim/1576>> (consulté le 13 juin 2023)
- Stratégie institutionnelle et numérique**
JUTANT Camille, « Interroger la relation entre public, institutions culturelles et numérique », p. 15-19.
BAZ Ana-Laura, « La stratégie numérique au musée de la Civilisation », p. 25-33.
ROLAND Xavier, « L'Artothèque, un espace muséal d'un nouveau genre », p. 30-37.
- Usages du numérique et expériences des publics**
ESTERMANN Beat, « Open data et crowdsourcing : un état des lieux du point de vue des musées », p. 41-46.
FOURCADE Marie-Blanche, « La médiation du patrimoine en ligne : réflexion autour d'une cyber-exposition pour le centenaire du génocide arménien au Québec », p. 47-50.
- Quelles évaluations ?**
SCHMITT Daniel, MEYER-CHEMENSKA Muriel, « 20 ans de numérique dans les musées : entre monstration et effacement », p. 53-57.
CHICOINEAU Laurent, « Numérique : vers un nouvel âge de la médiation culturelle des sciences ? », p. 58-62.
- *SANDRI Eva, *Les imaginaires numériques au musée*, Paris, MKF, 2020, (coll. Les essais numériques), 123 p.
- *TEXIER Bruno, « Faut-il repenser les musées et les lieux de culture ? », *Archimag*, juillet-août 2021, n° 346, p. 22-23.
- *VIDAL Geneviève, COURTIN Christophe, HAENE Laurence et al., *La médiation numérique muséale : un renouvellement de la diffusion culturelle*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, 2018, (coll. Labyrinthes), 212 p.

Exposition et interactivité

*ANDREACOLA Florence, « La visite du musée de société à l'époque de la culture numérique - Étude des interactions médiatisées pendant la visite », In DELARGE Alexandre (dir.), *Le musée participatif : l'ambition des écomusées*, Paris, La Documentation française, 2018, (Coll. Musées-mondes), p. 65-71.

*« Avec une nouvelle application mobile, la National Gallery de Londres souhaite guider et impliquer ses visiteurs de 7-11 ans », *Club innovation & culture France* [en ligne], 13 avril 2022.

<<http://www.club-innovation-culture.fr/national-gallery-londres-application-mobile-visiteurs-7-11-ans/>> (consulté le 13 juin 2023)

*BIDERAN Jessica, ROLAND Antoine, « Promesses et limites de l'immersion », *La Lettre de l'OCIM*, 2021, n° 198, p. 10-15.

*CELEUX-LANVAL Maïlys, « Le futur de l'art », *Beaux-Arts magazine*, 2019, n° 424, p. 68-75.

*« Grâce au Museum Lab, le Louvre et DNP proposent une exploration numérique des chefs-d'œuvre de la Grèce antique », *Club-innovation-culture.fr* [en ligne], 25 septembre 2019.

<<http://www.club-innovation-culture.fr/grace-au-museum-lab-le-louvre-et-dnp-proposent-une-exploration-numerique-des-chefs-doeuvre-du-monde-grec-antique/>> (consulté le 13 juin 2023)

*SANDRI Eva, « Les ajustements des professionnels de la médiation au musée face aux enjeux de la culture numérique », In *Regards sur l'innovation - Les médiations des patrimoines vers la culture numérique ? (2)* [en ligne], Villeneuve d'Ascq, Laboratoire GERiiCO, Université de Lille, 2016, (coll. Études de communication, n° 46), p. 71-86.

<<https://journals.openedition.org/edc/6557>> (consulté le 13 juin 2023)

Nouvelles médiations : applications mobiles et réseaux sociaux

*ANDREACOLA Florence, « Médiation numérique au musée : tendances actuelles », *Musées et collections publiques de France*, 2020, n° 285, p. 15-19.

* « Avec l'histopad, la Saline Royale d'Arc-et-Senans (Doubs) offre une nouvelle expérience de médiation », *Club-innovation-culture.fr* [en ligne], 1^{er} juillet 2020

<<http://www.club-innovation-culture.fr/histopad-saline-royale-arc-et-senans/>> (consulté le 13 juin 2023)
Article réservé aux abonnés

BOUVIER Xavier (dir.), *Les réseaux sociaux : retenir l'essentiel*, Paris, Nathan, 2018, (coll. Repères pratiques, n° 34), 95 p.

*CACCIVIO Alexandra, « L'application qui révolutionne la visite du musée », *La Gazette des communes, des départements, des régions*, 2019, n° 34/2480, p. 47.

*BALLARINI Marie, *La création des contenus culturels sur les médias sociaux : entre médiation et communication* [en ligne], Paris, Université Paris Dauphine - PSL; Laboratoire d'excellence Industries Culturelles et Création Artistique; Bibliothèque Nationale de France, 2023, 86 p.

<<https://hal.science/hal-04085845>> (consulté le 13 juin 2023)

*CHEVRY PÉBAYLE Emmanuelle, DILLAERTS Han, « Les institutions culturelles au miroir des réseaux sociaux numériques », *Balisages* [en ligne], 2021, n° 2.

<<https://publications-prairial.fr/balisages/index.php?id=176>> (consulté le 13 juin 2023)

*CONFINO Franck, TEITGEN Benjamin, *Maîtriser sa communication publique numérique : enjeux, outils et stratégies*, Voiron, Territorial, 2017, (coll. Dossier d'experts, n° 762), 124 p.

*« Les coopérations des Youtubers avec les institutions culturelles, muséales et patrimoniales françaises : dossier », *Club Innovation & Culture CLIC France* [en ligne], 8 novembre 2017.

<<http://www.club-innovation-culture.fr/cooperations-youtubers-institutions-culturelles-francaises/>> (consulté le 13 juin 2023)

Article réservé aux abonnés

*COUILLARD Noémie, *Les community managers des musées français : identité professionnelle, stratégies numériques et politique des publics* [en ligne], Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Avignon, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, 2017, 463 p.
<<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01715055/document>> (consulté le 13 juin 2023)

*FORRESTAL Valérie, VELLA Tinamarie, *Using Twitter to build communities. A primer for libraries, archives, and museums*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2018, 103 p.

*FRUMHOLTZ Marie, « Musées : le lent assaut de la réalité virtuelle », *Le Quotidien de l'art* [en ligne], 6 février 2020, n° 1881, p. 8-10.
<<https://www.lequotidiendelart.com/articles/17045-mus%C3%A9es-le-lent-assaut-de-la-r%C3%A9alit%C3%A9-virtuelle.html>> (consulté le 13 juin 2023)
Article réservé aux abonnés

*FRUMHOLTZ Marie, « Numérique et musée : le leurre de la démocratisation », *Le Quotidien de l'art* [en ligne], 17 janvier 2020, n° 1867, p. 8-11.
<<https://www.lequotidiendelart.com/articles/16901-num%C3%A9rique-et-mus%C3%A9e-le-leurre-de-la-d%C3%A9mocratisation.html>> (consulté le 13 juin 2023)
Article réservé aux abonnés

*GAUTHIER Gonzague, « Médiation numérique et community manager », In SERAIN Fanny, VAYSSE François, CHAZOTTES Patrice et al., *La médiation culturelle : cinquième roue du carrosse ?*, Paris, L'Harmattan, 2016, (Coll. Patrimoines et sociétés), p. 147-150.

**Guide de bonne conduite Influenceurs et créateurs de contenus. L'essentiel de vos droits et devoirs* [en ligne], Paris, Ministère de l'Economie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, juin 2023, 22 p.
<<https://idf.drieets.gouv.fr/sites/idf.drieets.gouv.fr/IMG/pdf/guide-de-bonne-conduite-des-influenceurs.pdf>> (consulté le 13 juin 2023)

*JUANALS Brigitte, MINEL Jean-Luc, « Stratégies de communication et dispositifs de médiation à l'ère numérique : vers des musées ouverts », In *Nouvelles tendances de la muséologie*, Paris, La documentation française, 2016, (coll. Musées-mondes), p. 159-194.

*LESAFFRE Gaëlle, « La réalité augmentée au musée : une révolution du regard », *L'hebdou du quotidien de l'art* [en ligne], 2018, n° 1423, p. 22-23.
<http://www.museopic.com/wp-content/uploads/2018/02/QDA_2018_01_26-extraitchoisi.pdf> (consulté le 13 juin 2023)

*MELISSANO Niko, « Les réseaux sociaux : Youtube pour les musées : points de vue comparés musées et youtuber. Comment toucher de nouveaux publics ? », *Musées et collections publiques de France*, 2018, n° 277, vol. 1, p. 44-45.

*MON Lorri, KOONTZ Christie, *Marketing and social media: a guide for libraries, archives, and museums*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2021, 310 p.

*MOREL Pierre, « Nouveau musée de la Libération : plongez dans la peau d'un résistant grâce à la réalité virtuelle », *Lefigaro.fr* [en ligne], 25 août 2019.
<<http://www.lefigaro.fr/arts-expositions/nouveau-musee-de-la-liberation-plongez-dans-la-peau-d-un-resistant-grace-a-la-realite-virtuelle-20190825>> (consulté le 13 juin 2023)

**Musée 21^e siècle : le musée comme espace collaboratif* [en ligne], Paris, Ministère de la culture, 2016.
<<https://www.culture.gouv.fr/Actualites/Musees-21e-siecle-le-musee-comme-espace-collaboratif>> (consulté le 13 juin 2023)

*PICOT Léopold, « Entre coup de com' et véritable médiation culturelle, les musées s'allient aux jeux vidéo », *Rfi.fr* [en ligne], 8 janvier 2021.
<<https://www.rfi.fr/fr/culture/20220108-entre-coup-de-com-et-v%C3%A9ritable-m%C3%A9diation-culturelle-les-mus%C3%A9es-s-allient-aux-jeux-vid%C3%A9o>> (consulté le 13 juin 2023)

*PIERON Séverine, « Les blogueuses culture, nouvelles muses des musées et institutions » *Madame.lefigaro.fr* [en ligne], 14 avril 2020.
<<https://madame.lefigaro.fr/celebrities/influenceuses-blogueuses-art-culture-inspirent-musees-institutions-140420-180590>> (consulté le 13 juin 2023)

*ROLAND Antoine, « Musées : peut-on innover sans technologie ? », *Correspondances digitales* [en ligne], avril 2020.

<<https://correspondances.co/musees-innover-sans-technologie/>> (consulté le 13 juin 2023)

*SERAIN Fanny, VAYSSE François, CHAZOTTES Patrice et al., *La médiation culturelle : cinquième roue du carrosse ?*, Paris, L'Harmattan, 2016, (coll. Patrimoine et sociétés), 269 p.

*TEXIER Bruno, « Quand la réalité virtuelle reconstitue le patrimoine », *Archimag*, 2017, n° 305, p. 46-47.

*VIDAL Geneviève (dir.), *La médiation numérique muséale : un renouvellement de la diffusion culturelle*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, 2018, (coll. Labyrinthes), 212 p.

*VILATTE Jean-Christophe, SCHALL Céline, «Le quotidien d'un poilu de la Première Guerre mondiale sur Facebook : une nouvelle forme de médiation ? », In CAMART Cécile MAIRESSE François, PREVOST-THOMAS Cécile (dir.) et al., *Les mondes de la médiation culturelle : médiations et cultures*, Paris, L'Harmattan, 2016, (coll. Les cahiers de ma médiation culturelle), volume 2, p. 57-70.



Consulter également

**Le jeu vidéo, outil de médiation et de pédagogie* [en ligne] : table ronde de la matinée d'étude Le jeu vidéo au service des institutions culturelles, organisée au Centre Pompidou le 24 septembre 2021.

<https://www.afjv.com/news/10726_conference-jeu-video-outil-mediation-pedagogie.htm> (consulté le 13 juin 2023)

**Les musées dans le game !, Sans réserve/s* [en ligne], Quai des savoirs, 12 janvier 2022.

<<https://podcast.ausha.co/le-podcast-quai-des-savoirs/les-musees-dans-le-game>> (consulté le 13 juin 2023)

Podcasts

*CAROFF Margaux, « Podcast : radioscopie d'un phénomène mondial », *France Culture* [en ligne], 13 février 2021.

<<https://www.franceculture.fr/medias/podcast-radioscopie-dun-phenomene-mondial>> (consulté le 13 juin 2023)

*COHEN Evelyne, « La baladodiffusion : de la réécoute à la création sonore de podcasts », *Sociétés & Représentations, Publications de la Sorbonne* [en ligne], 2019, n° 48 (2), p.159-167.

<<https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2019-2-page-159.htm>> (consulté le 13 juin 2023)

*« Elisabeth Gravil : "le musée en ligne se conçoit différemment du musée physique" », *Archimag*, juillet-août 2021, n° 346, p. 42-43.

*« Karakal – Une start-up de l'audio au service du patrimoine et de la culture », *Mon Cher Watson* [en ligne], 12 avril 2021.

<<https://www.moncherwatson.fr/post/karakal-startup-audio-patrimoine-culture-hanna-feyler-2021>> (consulté le 13 juin 2023)

*« Naissance et enjeux des podcasts patrimoniaux », *Exposcope.wordpress.com* [en ligne], 11 mai 2021.

<<https://exposcope.wordpress.com/2021/05/11/podcast/>> (consulté le 13 juin 2023)

*PESQUER Omer, « Ouvrir d'autres numériques », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], mars-avril 2021, n° 194, p. 54-56.

<<https://fr.calameo.com/read/00577706012ccd2526211?fbclid=IwAR39Lyn9ToJdcz4QV2CHyHOkMR8qL0LtuqXVyyiOpawWnHWfD3bOk7ma-os>> (consulté le 13 juin 2023)

*RIOUX Christophe, « Les podcasts de musées trouvent leur voix », *Le Quotidien de l'Art* [en ligne], 4 février 2021.

<<https://www.lequotidiendelart.com/articles/19133-les-podcasts-de-mus%C3%A9es-trouvent-leur-voix.html>> (consulté le 13 juin 2023)

*ROY Marion, « Les musées dans nos oreilles : les podcasts au musée et sur les musées », *L'art de muséer* [en ligne], 16 mai 2021.

<<http://formation-exposition-musee.fr/l-art-de-muser/2194-les-musees-dans-nos-oreilles-les-podcasts-au-musee-et-sur-les-musees>> (consulté le 13 juin 2023)

*SIMÉONE Christine, « Le podcast tuera-t-il le bon vieil audioguide des musées ? », *France Inter* [en ligne], 18 mai 2019.

<<https://www.franceinter.fr/culture/le-podcast-tuera-t-il-le-bon-vieux-audioguide-des-musees>> (consulté le 13 juin 2023)

À consulter également

**La stratégie numérique dans les musées* [en ligne] : Journée professionnelle du 5 octobre 2018, Paris, Auditorium de l'Institut national d'histoire de l'art.

<<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Musees/Les-musees-en-France/Les-politiques-des-musees-de-France/Colloques-et-journees-d-etudes-des-musees-de-France/Publications-colloques/Journee-professionnelle-La-strategie-numerique-dans-les-musees-Paris-05-10-2018>> (consulté le 13 juin 2023)



Palais des Beaux-Arts de Lille
Photo : J.-M. Dautel, montage : C. Masset

2.3. Patrimoine scientifique, technique et naturel

*CHICOINEAU Laurent, *Partager les cultures scientifique, technique, et industrielle à l'ère numérique* [en ligne], Grenoble, La Casemate, 2015.

<http://lacasemate.fr/wp-content/uploads/2016/02/Rapport-numerique_2016-mail.pdf> (consulté le 13 juin 2023)

*LAROCHE Florent, ROSATO Virginie, FRANÇOIS Paul, « Patrimoine industriel numérique 3D », *Patrimoine industriel : archéologie, technique, mémoire*, 2019, n° 74-75, p. 114-119.

* « Le patrimoine industriel à l'ère numérique », In « Le patrimoine industriel au XXI^e siècle, nouveaux défis : actes du congrès TICCIH, Lille, Région 2015 », *Patrimoine industriel, archéologie, technique, mémoire*, 2018, Hors-série n° 1, p. 307-324.

-HACHEZ-LEROY, « Introduction », p. 307-308.

-KERGOSIEN Eric, JACQUEMIN Bernard, SEVERO Marta et al. « Le projet TECTONIQ pour la valorisation du patrimoine numérique de l'industrie textile dans le nord de la France », p. 309-315.

-FISHER Tom, BOTTICELLO Julie, THOMPSON James et al. « 3D representations of heritage – Understanding the leavers lace machine through documents, ethnography and animation », p. 316-324.

3. Eco-responsabilité numérique

**Augures Lab numérique responsable. Un programme d'expérimentation collaboratif — pour éco-concevoir le numérique culturel*, Les Augures x Ctrl s, décembre 2021, 16 p.

<<http://www.tmnlab.com/wp-content/uploads/2022/03/Augures-Lab--Nume%CC%81rique-responsable-2022.pdf>> (consulté le 13 juin 2023)

**Décarbonons la Culture ! dans le cadre du plan de transformation de l'économie française : rapport final, novembre 2021* [en ligne], Paris, The Shift Project, 2021, 209 p.

<<https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2021/12/211130-TSP-PTEF-Rapport-final-Culture-v3.pdf>> (consulté le 13 juin 2023)

→ *Synthèse* [en ligne], Paris, The Shift Project, 2021, 19 p.
<https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2021/11/TSP_CULTURE_Synthese-full.pdf>
(consulté le 13 juin 2023)
→ *Support de présentation* [en ligne], Paris, The Shift Project, 2021, 60 p.
<<https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2021/12/211130TSP-Rapportfinal-PTEF-culture.pdf>>
(consulté le 13 juin 2023)

* « *Le numérique peut-il participer à la transition écologique ?* » *Lettre ADEME stratégie* [en ligne], septembre 2022, n° 64, 8 p.
<<https://librairie.ademe.fr/dechets-economie-circulaire/5791-lettre-ademe-strategie-n-64-septembre-2022.html>> (consulté le 13 juin 2023)

4. Sites web de référence (liens consultés le 13 juin 2023).



Portail Patrimoine numérique, catalogue des collections numérisées
<<http://www.numerique.culture.fr/pub-fr/index.html>> (consulté le 13 juin 2023)

Centre des monuments nationaux – réseaux sociaux
<<https://www.monuments-nationaux.fr/Reseaux-sociaux>>

Clic France, Club innovation & culture France
Rencontres « Culture et innovation »
<<http://www.club-innovation-culture.fr/>>

Conférences « Museums And the Web »
<<http://www.archimuse.com/conferences/mw.html>>

International Cultural Heritage Informatics Meetings
<<http://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>>

Ministère de la Culture / Innovation numérique / Département de l'innovation numérique (SG/SCPCI)
Rubrique du site du ministère de la Culture consacré à l'actualité du numérique dans la culture.
<<http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Innovation-numerique>>

Ocim, Centre national d'idéation Musées + Patrimoine + CSTI
<<https://ocim.fr/>>

Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais
<<https://www.rmngp.fr/les-activites-de-la-rmn-gp/missions-et-metiers/accueillir>>
<<https://www.rmngp.fr/les-activites-de-la-rmn-gp/missions-et-metiers/communiquer>>

Séminaires de l'IRI (l'Institut de Recherche et de l'innovation)
<<http://web.iri.centrepompidou.fr/fonds/seminaires/seminaire>>

Promotion de l'innovation et le développement d'outils numériques pour la communication et la médiation

Centre des monuments nationaux – L'incubateur du patrimoine
<<http://www.lincubateurdupatrimoine.fr/Qui-sommes-nous/Le-CMN-innove>>

Creative Museum Project
<<http://creative-museum.net/>>

Design Thinking for Libraries
<<http://designthinkingforlibraries.com/>>

Design Thinking for Museums

<[https://designthinkingformuseums.net/ Museums 2040](https://designthinkingformuseums.net/Museums 2040)>

Museomix – People make museums

<<https://www.museomix.org/en/>>

Droits d'auteur

© Institut national du patrimoine
