

LA MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE

Accompagner les pratiques
de médiation culturelle
dans l'environnement numérique

INDEX

AVANT-PROPOS	3
LA MÉDIATION CULTURELLE DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE	4
1. Contexte d'émergence	4
2. Définitions	6
3. Fonctions	8
LEXIQUE	11
1. Technologies	11
2. Méthodologies et lieux	16
RÉFÉRENCES	18
1. Organismes	18
2. Outils collaboratifs	19
BIBLIOGRAPHIE	20

ÉQUIPE DE RÉALISATION

Rédaction principale

Eva Quintas

Collaboration à la rédaction du lexique

Stéphanie Lagueux (Technologies)

Collaboration à la recherche documentaire

Elsa Fortant, Hanna Strauss (Outils collaboratifs)

Révision

Amélie Hamel, Sylvain Martet

Graphisme

Fernando Calderón

Pour citer ce document :

Quintas, Eva (2022). *La médiation culturelle numérique dans l'environnement numérique*.

[Guide d'accompagnement]. ARTENSO.

ISBN : 978-2-9821143-4-0

AVANT-PROPOS

Fondé en 2018, ARTENSO est un centre collégial de transfert en pratiques sociales novatrices (CCT-PSN) affilié au cégep de Saint-Laurent, à Montréal. Sa mission est de promouvoir les intérêts généraux et les enjeux propres à la recherche et à l'innovation en art et engagement social dans le domaine de la médiation culturelle.

Le territoire de recherche et d'intervention du centre est celui de la médiation culturelle, entendue comme un champ professionnel de l'action culturelle où s'élaborent des stratégies, des dispositifs et des outils pour améliorer l'accès aux productions culturelles et favoriser l'expression culturelle des citoyens et des citoyennes.

Les activités d'ARTENSO se cristallisent autour des liens entre le champ de la médiation culturelle et ceux de la création, de l'éducation, de l'intervention, de l'innovation ouverte et de la culture numérique. La question des processus collectifs de construction des savoirs, des démarches de conception participative et des nouveaux modèles opératoires, propulsés notamment par la culture numérique, est une dimension transversale qui oriente les actions et les axes de recherche-développement du centre.

Alors que les pratiques de médiation culturelle se sont projetées de façon accélérée dans l'environnement numérique en période de pandémie et de distanciation sociale, des interrogations persistent quant à leurs formes et objectifs.

ARTENSO proposait, au printemps 2020, un espace collaboratif en ligne, hébergé sur la plateforme Padlet, pour archiver et partager des ressources utiles au milieu de la médiation culturelle - <https://artenso.ca/espace-numerique-collaboratif/>

Ce guide suit maintenant l'ouverture du LAB_ARTENSO, un incubateur de médiations culturelles numériques consacré aux praticien.ne.s des milieux indépendants ou institutionnels. Il prend appui sur différentes réflexions produites ces dernières années pour proposer un accompagnement des usages, des outils et des technologies des médiations culturelles dans l'environnement numérique.

Bonne lecture!

Eva Quintas
Avril 2022

LA MÉDIATION CULTURELLE DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

CONTEXTE D'ÉMERGENCE

Bien qu'elle s'inscrive au départ dans des logiques institutionnelles, la médiation culturelle au Québec s'est fondée au tournant des années 2000 sur une volonté de renouveler les modes d'action culturelle, en mettant l'accent sur une conception inclusive et participative de la culture. Le champ de la médiation culturelle a été pensé largement comme un processus d'appropriation de diverses formes de pratiques et d'expressions pour renforcer la participation culturelle et la culture de la participation (Lafortune, 2012).

Cette approche de la médiation culturelle, ancrée dans une vision plurielle de la culture, la rapproche des pratiques artistiques ayant un caractère interactif et collectif, tels les pratiques relationnelles, les projets hors les murs et les arts numériques. Elle ouvre la voie aux principes qui sous-tendent la culture numérique, dont la collaboration et le partage.

Le numérique dans les pratiques culturelles

On se réfère souvent à l'Exposition universelle de 1967 pour situer, au Québec, l'émergence des arts technologiques et les premières présentations d'innovations technologiques et culturelles au grand public. Deux phases charnières marqueront ultérieurement l'inscription des technologies dans les pratiques culturelles.

La première phase date de la moitié des années 1990 avec l'arrivée d'Internet, et la démocratisation des ordinateurs et des supports d'archivage comme le cédérom. Ces années verront la production soutenue de sites web, de cédéroms de contenu, surtout dans le milieu muséal, et de numérisation massive des patrimoines. D'un côté, les artistes s'emparent des nouveaux outils pour développer des œuvres reposant de plus en plus sur l'interactivité, et de l'autre, des institutions s'approprient ces nouveaux médias pour faire connaître davantage leurs productions et joindre un plus grand nombre de personnes. On apprivoise les nouvelles technologies de l'information et des communications (TIC).

La deuxième phase se situe dix ans plus tard, autour de 2005, avec l'arrivée des réseaux sociaux, des ordinateurs portables, des appareils multifonctions, de la connexion sans fil : une explosion des technologies mobiles toujours en expansion. On parlera alors de l'avènement d'une culture du numérique, car un nombre croissant de productions est créé dorénavant à partir de technologies numériques. Dès lors, en court-circuitant les instances intermédiaires (de distribution, de médiation, de légitimation, etc.), elles modifient également les relations entre producteurs et publics, entre créatrices et consommatrices ou encore, entre développeurs et utilisateurs, en brouillant les frontières entre les uns et les autres.

Internet et les réseaux sociaux ont favorisé l'expansion de principes et de pratiques de contribution et de partage à travers les efforts collaboratifs de communautés de participant.e.s. Si un grand nombre de dispositifs de médiation numérique reproduisent les interventions classiques de documentation et de communication, d'autres mettent véritablement au cœur de l'expérience les savoirs des usager.ère.s. Les plateformes Wiki et nombre de réseaux sociaux associés à des institutions ou à des pratiques culturelles contribuent à une revalorisation de la figure de l'amateur dans une perspective de mise en commun et de création collective des contenus.

La participation, une notion clé

La participation est une figure clé, dominante et partagée, dans les pratiques contemporaines en médiation culturelle comme dans l'environnement numérique. « Dans l'économie de la longue traîne, les médiateurs enrichissent un écosystème informationnel global, au même titre que les amateurs » (Dujol, 2017). Dans la grande toile, les professionnel.le.s de la médiation culturelle adoptent à leur tour un rôle de conseil, de recommandation, de prescription, mettant à contribution leurs propres connaissances, non pas juste institutionnelles, mais relationnelles.

DÉFINITIONS

La notion de médiation numérique est souvent associée à différents pôles d'intervention, notamment ceux de la littératie, de la communication et de la créativité, et des arts numériques.

Le champ de la **littératie numérique** réfère plus spécifiquement à l'acquisition de connaissances informatiques, conceptuelles et stratégiques pour mieux se projeter dans le monde d'aujourd'hui. On parlera alors davantage de « médiation du numérique ». Selon **HabiloMédias**, le Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique, ce champ comprend trois compétences principales, soit celles d'utiliser, de comprendre et de créer :

- 1) l'habileté et la capacité d'utiliser les outils numériques, les programmes informatiques et les technologies émergentes ;
- 2) la faculté de comprendre de façon critique et éclairée le contenu et les outils des médias numériques ;
- 3) la connaissance et l'expertise pour produire des contenus et communiquer efficacement à l'aide de la technologie numérique.

En lien avec la médiation culturelle, dans des visées éducatives, des organismes tant artistiques que sociaux offriront, par exemple, des ateliers créatifs visant l'apprentissage de langages informatiques, la fabrication d'un robot ou la modélisation 3D... On aura remarqué également l'éclosion, au Québec comme ailleurs dans le monde, de laboratoires de fabrication (fablabs) mettant à la disposition d'une communauté des machines d'usinage, et faisant la promotion d'une culture du libre et du maker (apprentissage par la pratique, partage du patrimoine informationnel).

La notion de médiation numérique est également associée à celle de **créativité numérique** et réfère à des activités relevant de la communication marketing. La participation des publics aux processus de production culturelle, celle de l'utilisateur au cœur de l'expérience interactive, a aussi rapidement transporté la médiation et la créativité numériques dans les champs de la publicité et des médias. L'idée omniprésente que les algorithmes transforment nos relations au monde, et donc au marché, ouvrant de nouveaux espaces de productivité et de croissance, semble moduler la définition que l'on se fait de la créativité numérique. Le terme a été utilisé dans le monde des médias, de la publicité et du marketing pour décrire, d'une part, des stratégies de convergence entre plusieurs plateformes et, d'autre part, la capacité de générer de l'empathie chez l'utilisateur.

Dans cet axe, nombre d'institutions culturelles comme des musées, par exemple, développent une panoplie d'outils (applications mobiles, tablettes tactiles, intelligence artificielle) au service du marketing et de l'expérience de la visite, au croisement d'intentions de développement des publics (notamment des plus jeunes) et de diffusion des savoirs.

Nous trouvons également, en réseau ou hors réseau, en ligne ou dans l'espace physique, de plus en plus de projets de médiation culturelle numérique qui se situent du côté des **arts numériques participatifs**, rendant également poreuse la frontière entre médiation et création. Plusieurs propositions reposent sur des prises de parole collectives qui modifient le rapport à l'auteur. trice et transforment à la fois le rôle des artistes et des participant.e.s. Par ailleurs, nombre de nouvelles technologies telles la réalité virtuelle, augmentée ou mixte permettent des expériences immersives qui favorisent l'empathie des usager.ère.s. L'inté-

gration des technologies numériques dans plusieurs types de pratiques artistiques contribue significativement au développement d'une culture participative au sein de la collectivité.

La **médiation culturelle numérique**, quant à elle, se pose comme un ensemble de moyens numériques mis en œuvre pour répondre aux objectifs et aux intentions de la médiation culturelle. Il s'agit de médiations culturelles qui se font dans les espaces numériques, virtuels ou physiques, à l'aide de technologies numériques et de supports informatiques. Nous retenons ici la définition proposée par Marie-Claude Larouche (2019) : « l'ensemble de moyens numériques en appui à la médiation culturelle ».

Les dispositifs numériques sont développés grâce aux capacités d'encodage informatique s'appuyant sur des réseaux, des équipements et des applications logicielles selon différentes configurations (p. ex. sites Internet, applications mobiles, réseaux sociaux, etc.) et différentes modalités médiatiques (p. ex. vidéo, images, textes, audio, etc.). Les dispositifs numériques sont déployés dans différents lieux physiques ou virtuels et selon différentes temporalités (...)

Il convient finalement de distinguer l'usage du numérique comme simple outil pour créer des objets de médiation plus traditionnels ou statiques (par exemple, des guides d'interprétation numérisés en format PDF) et les formes qui mettent à profit **le numérique comme médium à part entière**. Dans ce second cas, les moyens de médiation culturelle sont créés, archivés et diffusés uniquement sous format numérique et en exploitent les caractéristiques inhérentes, notamment l'interaction et la participation.

FONCTIONS

Située dans l'environnement numérique, la médiation culturelle répond aux deux mêmes grands ensembles de fonctions : celui de la **transmission des objets et des savoirs culturels, et celui de l'expression et de la participation culturelles des personnes**. Ces finalités premières se subdivisent en catégories propres aux outils, aux technologies et aux formes des espaces numériques.

Dans cette proposition de typologie, la liste des objectifs spécifiques tout comme celle des formes n'est pas exhaustive et les intentions peuvent croiser plusieurs catégories.

TYPOLOGIE DES FONCTIONS

FINALITÉ	La médiation comme relais de la diffusion	La médiation comme expérience	La médiation comme communication
OBJECTIFS	Transmettre Documenter	Participer Cocréer	Informers Converser
FOCUS	Œuvres	Participant.e.s	Publics
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<p>Archiver et mettre en valeur les objets et savoirs culturels (spectacles, expositions, lieux, processus) et les activités de médiation</p> <p>Nourrir la conception d'activités de médiation culturelle avec du contenu artistique</p> <p>Partager les démarches des artistes via des rencontres diffusées en direct ou en différé</p>	<p>Enrichir un thème en invitant la collectivité à envoyer et à partager des contenus (photos, textes, sons)</p> <p>Initier les publics à une forme artistique, à une technique, à une technologie</p> <p>Favoriser l'expression créative des personnes via des ateliers participatifs</p>	<p>Engager et fidéliser les auditoires</p> <p>Stimuler la nature sociale des publics par la conversation</p> <p>Valoriser l'intelligence collective</p> <p>Collecter des données sur les publics</p>
FORMES	<p>Cahiers d'accompagnement</p> <p>Capsules vidéo</p> <p>Balados, guides d'écoute</p> <p>Captations vidéo 360 de spectacles</p> <p>Jeux</p> <p>Etc.</p>	<p>Collecte de témoignages, de récits et d'images dans des lieux physiques ou en ligne</p> <p>Création collective d'une œuvre plastique, d'une exposition ou d'une chorégraphie inspirée par une proposition artistique</p>	<p>Commentaires, critiques, évaluations, documentation sur les réseaux sociaux, blogues, tweets, Instagram, wikis, etc.</p>

FINALITÉ	La médiation comme communauté	
OBJECTIFS	Faire en commun Innover Transformer	Être ensemble Fusionner Communier
FOCUS	Processus collectifs	Rendez-vous collectifs
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	Inviter les publics à s'approprier des lieux comme les musées ou d'autres patrimoines pour mieux réinventer leur médiation Trouver des solutions numériques à des défis artistiques	Inviter la communauté à célébrer dans l'espace public, qu'il soit physique ou virtuel Valoriser le corps du public comme médium de l'action
FORMES	Laboratoires vivants Médialabs, fablabs Sprints créatifs : <i>hackathon</i> , idéathon Museomix	Phénomènes dans l'espace physique, mais activés par les réseaux numériques Rendez-vous collectifs avec instructions (p. ex. audioguides, balados) <i>Flashmobs</i>

LEXIQUE

TECHNOLOGIES, OUTILS ET SUPPORTS

Application, application web, application mobile

Une application, un applicatif ou encore une appli ou une app est, dans le domaine informatique, un programme (ou un ensemble logiciel) directement utilisé pour réaliser une tâche ou un ensemble de tâches élémentaires d'un même domaine ou formant un tout (*Wikipédia*).

Une **application web** est un logiciel d'application fonctionnant selon le modèle client-serveur et communiquant par protocole HTTP. À titre d'exemple, les messageries web, les wikis et les blogues sont des applications web. Elles sont généralement hébergées sur des serveurs accessibles à partir d'un navigateur web, contrairement aux **applications mobiles**, qui doivent être installées sur un appareil mobile comme un téléphone ou une tablette. Ces dernières sont généralement distribuées à partir de plateformes de téléchargement telles l'App Store et Google Play (*Grand dictionnaire terminologique, Wikipédia*).

Un **logiciel** est un ensemble de séquences d'instructions interprétables par une machine et d'un jeu de données nécessaires à ces opérations. Le logiciel détermine les tâches qui peuvent être effectuées par la machine, ordonne son fonctionnement et lui procure ainsi son utilité fonctionnelle (*Wikipédia*). Une application est un logiciel « applicatif », alors qu'un logiciel « système » se charge d'opérer notre ordinateur. Le logiciel système est un ensemble de programmes informatiques qui fournit un environnement permettant de créer et d'exécuter des logiciels applicatifs. Les fonctionnalités de base d'un ordinateur, telle la manipulation des fichiers et des périphériques, sont apportées par le logiciel système. Le logiciel système est lancé avant le logiciel applicatif et joue le rôle d'intermédiaire entre le logiciel applicatif et le matériel de l'ordinateur (*Wikipédia*). Par exemple, Mac OS ou Windows sont des logiciels système, et Photoshop est un logiciel applicatif.

Baladodiffusion

La baladodiffusion (ou *podcasting* en anglais) est un moyen de diffuser des fichiers (audio, vidéo ou autres) sur Internet appelés balados, au Canada francophone, ou podcasts. Si l'on peut écouter un balado simplement à partir d'un site web, sans abonnement, la baladodiffusion réfère au système de diffusion via un abonnement à un flux de données au format RSS ou équivalent qui télécharge automatiquement les nouveaux contenus au fil du temps. La baladodiffusion permet aux utilisateur.trice.s l'écoute immédiate ou le téléchargement automatique d'émissions audio ou vidéo, à destination de baladeurs numériques et autres appareils mobiles en vue d'une écoute ou d'un visionnement ultérieurs (*Wikipédia*).

Borne interactive

Dispositif de communication intégrant un terminal interactif, muni d'un écran tactile ou d'un clavier, qui est installé dans les lieux publics et qui permet d'orienter ou de renseigner les personnes utilisatrices sur différents sujets, produits et services (*Grand dictionnaire terminologique*).

Code, code source ouvert (open source)

Le code informatique est un langage de programmation qui peut être converti pour constituer un programme exécutable. C'est un ensemble de lignes d'un programme contenant des instructions pouvant être reconnues par un compilateur ou un interpréteur (soit des programmes qui transforment et interprètent). Exemples de langages : Javascript, C++, PHP. Le code peut être rendu disponible gratuitement pour qu'il puisse être modifié et redistribué dans un contexte de développement communautaire. On parle alors de code source ouvert (*Grand dictionnaire terminologique, Wikipédia*).

Code QR

Un code QR, de l'anglais *QR code* pour *quick response code* (code à réponse rapide), est un type de code-barres à deux dimensions (ou code matriciel) constitué de modules carrés noirs disposés dans un carré à fond blanc. Il s'agit d'un format optique lisible par une machine et pouvant être visualisé sur l'écran d'un appareil mobile ou imprimé sur papier. Le contenu du code peut être décodé rapidement après avoir été lu par un lecteur de code QR installé sur une borne ou un appareil mobile. Il permet d'emmagasiner plus d'informations qu'un code à barres, et surtout des données directement reconnues par des applications, permettant ainsi de déclencher facilement des actions comme accéder à un site web, envoyer un courriel ou un appel, faire un paiement direct, etc. (*Wikipédia*).

Creative commons

Creative Commons réunit un ensemble de licences de droits d'auteur régissant les conditions de réutilisation et de distribution d'œuvres. Creative Commons est une organisation à but non lucratif dont le but est de faciliter la diffusion et le partage des œuvres, tout en accompagnant les nouvelles pratiques de création à l'ère du numérique (*Wikipédia*).

<https://creativecommons.org/>

Donnée, donnée d'usage, données ouvertes, bases de données

Représentation d'une information, codée dans un format permettant son traitement par un appareil informatique. La **donnée d'usage** résulte quant à elle de l'interaction d'une personne utilisatrice avec un service ou un système. Ces données, qui sont la matérialisation d'une partie de nos comportements numériques, peuvent être accompagnées de données personnelles et de données descriptives (*Petit lexique de la donnée – Synapse C*).

Les **bases de données** représentent un ensemble de données sur support numérique, d'origine publique ou privée, produites par une collectivité, une agence publique, un gouvernement ou une entreprise. Les **données ouvertes** sont diffusées de manière structurée selon une méthode et une licence ouverte garantissant leur libre accès et leur réutilisation par tou.te.s, sans restriction technique, juridique ou financière (donc gratuitement) (*État des lieux sur les métadonnées relatives aux contenus culturels* – Observatoire de la culture et des communications de l'Institut de la statistique du Québec, Gouvernement du Canada).

Internet, internet des objets

Internet est un réseau informatique mondial accessible au public. Il s'agit d'un réseau de réseaux, à commutation de paquets, soit une méthode de regroupement de données qui sont transmises sur un réseau numérique sous forme de paquets composés d'un en-tête et d'une charge utile. Sans centre névralgique, Internet est composé de millions de réseaux interconnectés, aussi bien publics que privés, universitaires, commerciaux et gouvernementaux, eux-mêmes regroupés en réseaux autonomes ; il en existait plus de 91 000 en 2019. Il permet à des ordinateurs et à des serveurs de communiquer au moyen d'un protocole de communication commun (IP). L'information est transmise via Internet grâce à un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données, qui permet des applications variées comme le courrier électronique, le World Wide Web, la messagerie instantanée, le partage de fichiers en pair-à-pair, la diffusion en continu (*streaming*), la balado-diffusion ou la visioconférence (*Wikipédia*).

L'**Internet des objets** désigne l'ensemble des infrastructures et des technologies mises en place pour faire fonctionner des objets divers par le biais d'une connexion Internet. On parle alors d'objets connectés. Ces objets, ayant leur propre identité numérique, sont pilotables à distance, le plus souvent à l'aide d'un ordinateur ou d'un appareil mobile. Il peut s'agir d'objets du quotidien omniprésents dans les logements (télévision, réfrigérateur, machine à laver, thermostats, détecteurs de fumée ou de mouvement) ou de systèmes plus complexes comme des véhicules (avions, voitures autonomes) et l'éclairage d'une ville (*Futura-Sciences*).

Intelligence artificielle

L'intelligence artificielle (IA) est un domaine d'étude qui regroupe l'ensemble des théories et des techniques mises en œuvre ayant pour objet la reproduction artificielle des facultés cognitives de l'intelligence humaine dans le but de créer des systèmes ou des machines capables d'exécuter des fonctions relevant normalement de celle-ci, comme l'apprentissage.

Jeu vidéo, jeu vidéo en ligne

Création audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur ou la joueuse contrôlent l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu (*Grand dictionnaire terminologique*). Une part des jeux vidéo est accessible en ligne, ce qui permet le partage du jeu entre plusieurs joueur.euse.s et le développement de communautés en ligne auteures d'un jeu.

Mapping vidéo

Le *mapping* vidéo, également appelé projection architecturale, fresque lumineuse, ou fresque vidéo, est une technologie multimédia permettant de projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes, de recréer des images sur des structures en relief (*Wikipédia*).

Métadonnées

Ensemble structuré de données accompagnant une œuvre au format numérique et servant notamment à en décrire le contenu et le format, à assurer son indexation dans les moteurs de recherche et les bases de données, et à faciliter la gestion des droits d'auteur qui y sont liés (*Grand dictionnaire terminologique*). Les métadonnées contribuent à la découvrabilité des contenus en ligne.

Microcontrôleur

Un microcontrôleur est un circuit intégré qui rassemble les éléments essentiels d'un ordinateur : processeur, mémoires, unités périphériques et interfaces d'entrées-sorties (*Wikipédia*). C'est un élément souvent utilisé dans les œuvres interactives pour connecter et programmer des senseurs (micro, diode, humidité, etc.) à des périphériques (écran, lumière, haut-parleur, etc.). Exemples : Arduino, Raspberry Pi.

Numérique

Le terme vient du latin *numerus*, qui signifie « nombre ». Il s'agit d'un langage issu de systèmes binaires (groupes zéro et un). On dit numérique une information qui se présente sous forme de nombres associés à une indication de la grandeur physique à laquelle ils s'appliquent, permettant les calculs, les statistiques, la vérification des modèles mathématiques. Numérique s'oppose en ce sens à « analogique » et à « algébrique ». On a pris

l'habitude de désigner comme numériques les données informatiques. Elles sont traitées par les ordinateurs, développés depuis la seconde moitié du XXe siècle à partir de machines à calculer programmables (Futura-Sciences, *Wikipédia*).

La **culture numérique** désigne, par extension, les relations sociales dans les circonstances où dominent les médias reposant sur ces systèmes (*Wikipédia*).

Plateformes et applications collaboratives

Une plateforme de travail collaboratif est un espace de travail virtuel, parfois sous la forme d'un site Internet, qui centralise tous les outils liés à la conduite d'un projet, à la gestion des connaissances ou au fonctionnement d'une organisation et les met à disposition des acteurs (*Wikipédia*). Exemples : Google Workspace, Microsoft Teams, Padlet, Trello, Mural, etc.

Prototype

Modèle ou mise en œuvre préliminaire permettant l'évaluation de la conception d'un système, de sa réalisation et de son potentiel d'exploitation, ou encore une meilleure identification et compréhension des besoins (*Grand dictionnaire terminologique*).

Réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte

La réalité virtuelle est une technologie immersive fondée sur l'usage d'un masque de réalité virtuelle ou de lunettes dans lesquels un contenu audiovisuel est présenté en trois dimensions et avec une perspective à 360 degrés donnant l'impression d'être présent dans un environnement distant (Québec numérique). Elle peut aussi être appréhendée à travers un téléphone ou une tablette, via des applications comme Artivive ou Pokemon Go.

La **réalité augmentée** est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D ou 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique en temps réel. Elle désigne souvent les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images. Elle s'applique aussi bien à la perception visuelle (superposition d'images virtuelles aux images réelles) qu'aux perceptions proprioceptives comme les perceptions tactiles ou auditives. Les promoteurs de réalité augmentée utilisent des dispositifs technologiques pour insérer des images de synthèse sur les images du monde réel grâce à l'appareil photo d'un téléphone portable ou à des lunettes vidéo spécifiques (*Wikipédia*). La **réalité mixte** combine les mondes virtuel et réel, et se distingue de la réalité virtuelle essentiellement par le type du casque prenant en compte l'espace réel.

Robot (ou agent) conversationnel (chat bot)

Assistant virtuel intégré en tant que logiciel tiers dans un service de messagerie instantanée, qui peut dialoguer avec l'internaute au moyen du langage naturel ou encore effectuer diverses actions commandées par celle-ci ou celui-ci.

Visualisation de données

Représentation graphique de données brutes afin de les rendre plus facilement interprétables. La visualisation de données se concrétise par exemple par des documents infographiques, des animations, des cartes de densité de clics, des graphiques, etc., qui peuvent être interactifs, ce qui permet aux personnes utilisatrices de les manipuler et de les explorer aux fins d'analyse, ou être munis d'indicateurs pouvant notamment alerter les personnes utilisatrices quand les données sont mises à jour (*Grand dictionnaire terminologique*).

Exemple : <http://internet-map.net/>.

Le **World Wide Web**, littéralement la « toile [d'araignée] mondiale » (abrégé *www* ou le *Web*), est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet (infrastructure de réseaux). Le *Web* permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages *web* entre elles. Le *Web* n'est qu'une des applications d'Internet, distincte d'autres applications comme le courrier électronique, la visioconférence et le partage de fichiers en pair-à-pair (*Wikipédia*).

Webdiffusion

Diffusion sur le *Web* de contenus audiovisuels qui sont envoyés automatiquement à l'internaute qui s'abonne à une ou plusieurs chaînes thématiques auprès d'un serveur (*Grand dictionnaire terminologique*). La diffusion peut se faire en flux continu ou en téléchargement.

MÉTHODOLOGIES ET LIEUX

Accélérateur, incubateur

Structures d'accompagnement de création de projets ou d'entreprises. En général, l'incubateur apporte appui et conseils pour l'idéation, la formation et le financement des premières étapes de la vie d'un produit ou d'une organisation ; on parlera en général de soutien à la maturation d'idées innovantes. L'accélérateur offre plus spécifiquement aux entreprises en démarrage un soutien additionnel sous forme d'accès à des investissements et à du financement. On dira que l'incubation vise à construire et l'accélération, à renforcer. Les incubateurs sont souvent des organisations à but non lucratif, alors que les accélérateurs sont davantage liés à des fonds d'investissement privé (LLio, Québec numérique).

Laboratoire vivant, fablab, médialab

En culture et en culture numérique, les **laboratoires** désignent généralement des espaces et des méthodologies où les citoyens-usagers sont considérés comme des acteurs clés des processus de recherche et d'innovation. Le **laboratoire vivant** (*living lab*) est une méthode basée sur le savoir des personnes qui y participent pour développer des solutions innovantes face à des problématiques complexes (sociales, techniques, technologiques, etc.). Bien que de nature diverse selon leur champ d'activité (santé, tourisme, environnement, etc.), les laboratoires vivants reposent sur une démarche de cocréation ou de coconstruction dans un système ouvert, intersectoriel et lié à des contextes réels.

Laboratoire de fabrication, fabricathèque, fablab

Atelier de création et de fabrication ouvert au public, soumis à une charte d'utilisation, où les utilisateur.trice.s partagent savoirs, compétences et outils nécessaires à la conception et à la réalisation de leurs projets techniques ou artistiques, le plus souvent numériques. Les fablabs sont des **makerspaces**, soit des lieux physiques de rencontre qui favorisent une approche

créative du « faire-ensemble ». Sont mis à la disposition des publics divers outils, notamment des machines-outils à commande numérique pour la conception et la réalisation d'objets (imprimante 3D, découpeuse-graveuse laser, microcontrôleurs, etc.). En 2022, on compte au Québec quelque 75 fablabs offrant des ateliers se déclinant sous ces termes : biolab, créalab, hackerspace, médialab, mobilab, technolab et ruche d'art (wiki de Fab Labs Québec).

Médialab

Les médialabs sont orientés vers la création de productions médiatiques (représentations sonores, en images fixes ou animées, diffusion audiovisuelle en direct, etc.). Ils restent dans la culture des makerspaces, où une communauté d'utilisateur.s partage des connaissances, des savoirs et des techniques liés à la production médiatique.

Pensée design, *design thinking*

La pensée design est une approche de l'innovation centrée sur l'humain. C'est une méthode ou un processus qui se veut une synthèse entre la pensée analytique (convergente) et la pensée intuitive (divergente) pour susciter de l'innovation. Elle s'appuie sur les méthodes et les outils des designers en favorisant l'échange entre les personnes qui veulent développer un service ou un produit et les attentes des publics visés. Imaginée par divers designers et industriels depuis les années 1970 (Rolf Fast, Université Standford ; David M. Kelley, Tim Brown, IDEO), elle repose sur des principes tels le droit à l'erreur, l'empathie, la créativité, la cocréation et l'itération (Usabilis.com, IDEO).

Sprint créatif, *hackathon*, idéathon

Un sprint créatif est un format court et intensif de rencontre et de production pour faire émerger rapidement des solutions, des idées avec des méthodes et des outils d'animation et de collaboration. Ces formats s'inspirent de la culture numérique, notamment du *hackathon*, soit des marathons de programmation, souvent en jeu vidéo, où des développeur.euse.s bénévoles travaillent de façon collaborative à partir de données qui sont mises à leur disposition. Le format s'est depuis transposé dans de multiples sphères d'activités de la vie sociale pour prototyper des idées et des solutions.

RÉFÉRENCES

ORGANISMES

Cpour.ca – Lexique pour mieux comprendre le langage culturel et numérique

<https://cpour.ca/2018/10/29/un-lexique-pour-mieux-comprendre-le-langage-culturel-et-numerique/>

Compétence Culture – Coffre à outils technopédagogiques

https://competenceculture.ca/_perfectionnement/coffre-a-outils-technopedagogiques/?fbclid=IwAR0wFquGaMcNesWBXVKZjU930vCyKzq_NAJOA47BYiFFwVervj0hbT17KI

Culture pour tous – Accompagnement numérique

<https://www.culturepourtous.ca/professionnels-de-la-culture/accompagnement-numerique/mediation-culturelle-numerique/>

HabiloMédias – Littératie numérique et médiatique

<https://habilomedias.ca/>

Québec numérique – Lexique, boîte à outils

<https://culturenumeriqc.qcnum.com/>

Récit – Ressources en enseignement et apprentissage avec l'intégration des technologies

<http://recit.qc.ca/>

OUTILS COLLABORATIFS

Partager, archiver, faire de la gestion visuelle de données (cartes heuristiques) et de l'édition collaborative.

Padlet – ARTENSO : espace numérique collaboratif sur la médiation culturelle

<https://padlet.com/centreartenso>

Coggle

<https://coggle.it>

Miro

<https://miro.com/>

Mural

<https://www.mural.co/>

Etherpad

<https://etherpad.org/>

Se rassembler, discuter, échanger

Discord

<https://discord.com>

Mattermost

<https://mattermost.com/>

Vidéoconférence, webdiffusion, messageries

Zoom

<https://zoom.us/>

Jitsi Meet

<https://meet.jit.si/>

Google Hangout

<https://hangouts.google.com/?hl=fr>

8X8 Meet

<https://8x8.vc/>

OBS

<https://obsproject.com>

Logiciels gratuits et à code ouvert utiles pour l'enregistrement vidéo et la diffusion de tutoriels en direct.

BIBLIOGRAPHIE

Bordeaux, Marie-Christine (2018). La médiation culturelle. Des dispositifs et des modèles toujours en tension. *L'Observatoire*, 51, 5-8.

Bordeaux, Marie-Christine et Caillet, Élisabeth (2014). La médiation culturelle : pratiques et enjeux théoriques. *Culture et musées* (hors-série), 139-164. DOI : [10.4000/culturemusees.749](https://doi.org/10.4000/culturemusees.749)

Compétence Culture et CPour (2016). *Développement des compétences numériques dans le secteur culturel*.

Diouf, Laurent, Anne Vincent, Anne-Cécile Worms (2013). Les arts numériques. *L'art et son marché*, Centre de recherche et d'information socio-politiques — CRISP, 81, 9-84.
<https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>

Dujol, Lionel et Mercier, Silvère (2017). *Médiation numérique des savoirs : des enjeux aux dispositifs*, Montréal : Éd. Asted.
<http://mediation-numerique-des-savoirs.org/>

Fraysse, Patrick (2015). La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? *Distances et médiations des savoirs*, 12.
<http://journals.openedition.org/dms/1219> ;
DOI : <https://doi.org/10.4000/dms.1219>

Lafortune, Jean-Marie (dir.) (2012). *La médiation culturelle : le sens des mots et l'essence des pratiques*, Québec : Presses de l'Université du Québec.

Larouche, Marie-Claude, Palomino, Jean-François, Lanoix, Alexandre, Simard Denis, Ouellet, Katryne et Gaudet-Boulay, Sébastien (2019, 31 mai). *Médiation culturelle numérique et valorisation de documents patrimoniaux en classe d'histoire nationale* [Communication]. Colloque La médiation culturelle numérique et ses dispositifs, au prisme des disciplines et des publics, ACFAS, UQO, Gatineau, Québec. <https://www.acfas.ca/evenements/congres/programme/87/600/614/c>

Quintas, Eva (2019, 31 mai). *La médiation culturelle numérique, repères historiques et conceptuels* [Communication]. Colloque La médiation culturelle numérique et ses dispositifs, au prisme des disciplines et des publics, ACFAS, UQO, Gatineau, Québec.
<https://www.acfas.ca/app/congres/87/programme/colloques/46192>

Quintas, Eva (2016). *Comprendre et valoriser l'écosystème montréalais de la créativité numérique : un levier pour le développement local et le rayonnement international de la métropole*. Printemps numérique, 52 pages.

Quintas, Eva (2014). *La médiation culturelle en questions*. Culture pour tous, 10 pages.

Stinès, Marielle (2018). *Pour une éducation populaire (au) numérique ouverte sur les pratiques des jeunes*. Échosciences Normandie.
<https://www.echosciences-normandie.fr/articles/pour-une-education-populaire-au-numerique-ouverte-sur-les-pratiques-des-jeunes>