

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION – USAGES DE L'INTERACTIVITÉ : CONTEXTE ET NOTION	9
---	---

PARTIE I

LES INTERFACES MULTIMÉDIAS COMME MÉDIATION CULTURELLE	15
--	----

Chapitre 1 – Une édition en images et textes	19
---	-----------

<i>Une multitude d'images</i>	<i>22</i>
-------------------------------------	-----------

<i>Naviguer dans les sites</i>	<i>26</i>
--------------------------------------	-----------

<i>Les partenariats et portails</i>	<i>28</i>
---	-----------

<i>Mettre à jour et maintenir le contact</i>	<i>29</i>
--	-----------

<i>Attirer et protéger</i>	<i>31</i>
----------------------------------	-----------

<i>Le ministère de la Culture sur l'internet</i>	<i>34</i>
--	-----------

<i>Une médiation qui se cherche encore</i>	<i>36</i>
--	-----------

<i>Rencontres entre les musées et leurs publics</i>	<i>38</i>
---	-----------

<i>Diffuser : une priorité</i>	<i>39</i>
--------------------------------------	-----------

Chapitre 2 – La communication électronique	41
---	-----------

<i>Le cas d'un site dédié à une exposition et un forum</i>	<i>43</i>
--	-----------

<i>Une autre expérience de forum</i>	<i>54</i>
--	-----------

<i>La messagerie électronique</i>	<i>55</i>
---	-----------

<i>Compteurs, sondages et questionnaires</i>	<i>57</i>
--	-----------

Chapitre 3 – Information et animation en guise d'interactivité	61
---	-----------

<i>L'interactivité et les filiations d'usages</i>	<i>63</i>
---	-----------

<i>Collections et expositions en ligne</i>	<i>65</i>
--	-----------

<i>Les jeux</i>	<i>68</i>
-----------------------	-----------

<i>L'enrichissement des contenus diffusés</i>	<i>70</i>
---	-----------

<i>La position inchangée du musée</i>	<i>72</i>
---	-----------

PARTIE II	
LE POUVOIR DES USAGERS	75
Chapitre 1 – Culture technique et culture des réseaux : efficacité, rapidité, manipulations des données	79
<i>L'utilisateur : une figure extensible</i>	80
<i>Vitesse et efficacité</i>	81
<i>Simplifier l'accès</i>	82
<i>Commander</i>	84
<i>Emotions</i>	85
<i>Nouvelles expériences</i>	86
<i>Revendications de postures</i>	89
Chapitre 2 – Dialogue entre musée et usagers : le choc des pouvoirs ? ..	91
<i>Intervenir dans le processus de médiation</i>	93
<i>Objectifs d'usages</i>	95
<i>Rencontre ou confrontation entre musées et publics ?</i>	97
<i>Nouvelles relations avec les contenus</i>	99
<i>Repositionnements des acteurs</i>	100
PARTIE III	
LES MUSÉES DANS LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION	103
Chapitre 1 – Le multimédia : compromis pour un accès à la culture ..	107
<i>Ergonomie et repères</i>	108
<i>Concilier créativité et standardisation</i>	110
<i>Les usagers dans la tourmente des signes et des expériences</i>	113
<i>Les représentations des auteurs</i>	115
Chapitre 2 – Le double paradigme technologie et musée ou l'industrie et la mission d'intérêt général	117
<i>La difficile gouvernance de l'internet</i>	117
<i>De la spécificité de la place du musée dans la société</i>	121
<i>Le « devoir » de changement des musées</i>	123
<i>Le musée en ligne : un espace public ?</i>	125
<i>Le rendez-vous manqué de l'alternative muséale</i>	127
Chapitre 3 – Potentiel et processus d'appauvrissement de l'interactivité ..	129
<i>Regroupements et échanges en ligne</i>	133
<i>S'emparer du potentiel interactif des technologies internet</i>	132
<i>Les limites des innovations interactives</i>	143
CONCLUSION – VERS UNE INTERACTIVITÉ PASSIVE ?	147
BIBLIOGRAPHIE	161