



# Lexique

Guide des bonnes pratiques  
en médiation culturelle numérique  
pour les arts de la scène

## ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

L'accessibilité numérique désigne les caractéristiques de convivialité et de disponibilité d'un produit ou service numérique. Fondée sur le principe d'inclusion, l'accessibilité numérique permet à chaque personne, en tout temps, d'utiliser les ressources d'Internet à partir de l'équipement informatique dont elle dispose.



## ACCESSIBILITÉ WEB

L'accessibilité web renvoie à l'utilisation fonctionnelle et ergonomique d'un site web. Elle permet à toute personne ayant des limitations de consulter en tout temps les documents hypertextes et hypermédias disponibles sur Internet ou en ligne.

## ACTION CULTURELLE

L'action culturelle comprend tous les moyens mis en œuvre pour rapprocher le milieu artistique et culturel de la population.

## ACTIVITÉ ARTISTIQUE

Activité individuelle ou collective visant le développement de la pratique artistique dans un contexte de création ou de diffusion.

## ANIMATEUR OU ANIMATRICE DE COMMUNAUTÉ

Personne responsable d'animer une cybercommunauté afin de promouvoir un organisme et de fidéliser sa clientèle.

## ANIMATEUR OU ANIMATRICE MULTIMÉDIA

Personne poursuivant la mission sociale et éducative qui vise à favoriser une utilisation critique des technologies numériques de façon à contribuer à l'inclusion des publics économiquement ou socialement défavorisés.

## ART NUMÉRIQUE

L'art numérique renvoie à toute création qui se fait à l'aide de dispositifs numériques (ordinateurs, interfaces et réseaux).

## CITOYENNETÉ CULTURELLE

La notion de citoyenneté culturelle suppose que tous et toutes aient le droit d'accès à la culture. Les organismes culturels participent activement au développement de la citoyenneté culturelle lorsqu'ils favorisent l'expression culturelle de tous les citoyens et citoyennes. Dans cette perspective, leur participation à la culture est à la fois une expérience qui touche à la consommation, au spectacle, à la création et à la diffusion.

## CODÉVELOPPEMENT

Se dit d'une approche de travail structurée misant sur le partage des apprentissages, où chaque personne développe ses connaissances au même rythme que le groupe.



## CIRQUE SOCIAL

Le cirque social a pour mission première de rejoindre les communautés marginalisées par l'entremise de l'enseignement des arts du cirque. Par le fait même, il vise le développement personnel et social des personnes en situation de précarité.

## COCRÉATION (COCONSTRUCTION, COPRODUCTION)

Se dit d'une action, d'une intervention ou d'une création qui est élaborée par des intervenants de plusieurs horizons.

## COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

La compétence numérique renvoie aux aptitudes technologiques et intellectuelles ainsi qu'aux obligations morales nécessaires à toute utilisation du numérique.

## COMPÉTENCE TIERCE

Se dit d'une compétence qui émerge parallèlement, par exemple lors d'activités de médiation, au développement de savoirs et de savoir-faire liés à une discipline donnée.

## DEGRÉ D'INTERACTIVITÉ D'UNE ACTIVITÉ (ÉCHELLE)

Le degré d'interactivité d'une activité menée par un organisme culturel est une mesure de sa capacité d'interagir par divers moyens choisis auprès des publics de la culture.

## DÉMOCRATISATION DE LA CULTURE (DÉMOCRATISATION CULTURELLE)

La démocratisation de la culture est une politique culturelle qui vise l'accès à de l'art de qualité ou professionnel au plus grand nombre, surtout à titre de récepteur.

## CULTURE NUMÉRIQUE

La culture numérique renvoie aux transformations culturelles issues du développement et de l'utilisation des technologies numériques (Internet, web, etc.).

## DÉMOCRATIE CULTURELLE

La démocratie culturelle est une politique culturelle qui encourage l'expression artistique par toutes les couches de la population.

## DÉVELOPPEMENT DE PUBLICS (MARKETING CULTUREL)

Ensemble des activités favorisant un élargissement des publics ; vise à accroître la consommation des œuvres artistiques.

## DIFFUSEUR

Se dit d'une personne ou d'un organisme culturel qui facilite la diffusion d'un spectacle dans un ou plusieurs lieux (salles de spectacle, théâtres, festivals, musées, etc.).



## DISPOSITIFS COMPOSITES (DISPOSITIFS MIXTES, DISPOSITIFS HYBRIDES)

Renvoie à des dispositifs (de médiation culturelle par exemple) qui mêlent le présentiel et le numérique.

## ENGAGEMENT CULTUREL

L'engagement culturel des citoyens et citoyennes renvoie à la participation du public à des pratiques artistiques. On peut le mesurer par divers moyens : nombre de sorties culturelles, achat de billets de spectacle, bénévolat effectué dans un organisme, etc.

## HUMANITÉS NUMÉRIQUES

Le terme « humanités numériques » (*digital humanities*) fait référence au domaine de recherche et d'enseignement où se rencontrent les sciences humaines et sociales, le champ des arts et des lettres ainsi que les sciences informatiques. Les humanités numériques produisent et diffusent des savoirs, des méthodes et de nouveaux objets de connaissance en s'appuyant sur les données numériques.



## DISPOSITIFS NUMÉRIQUES

Ensemble des moyens technologiques qui appuient les activités de médiation culturelle. Ces moyens comprennent le recours aux équipements informatiques, aux logiciels, aux réseaux sociaux, aux applications mobiles et aux sites web ainsi qu'aux multiples stratégies de partage de l'information (vidéos, images, textes, documents audio, etc.).

## HORIZON D'ATTENTE (DU PUBLIC, DU LECTORAT, ETC.)

L'horizon d'attente renvoie à l'expérience préalable d'un public pour une activité culturelle donnée.

## INCLUSION CULTURELLE

L'inclusion culturelle consiste à inciter toute personne à prendre part à la vie culturelle, peu importe son statut social, son origine ethnoculturelle, son identité de genre, son orientation sexuelle, sa religion, son âge ou encore ses capacités physiques et intellectuelles.

## INNOVATION COLLABORATIVE

Pour un organisme culturel, l'innovation collaborative consiste à jumeler ses compétences à celles d'autres organismes ou structures externes dans le but d'optimiser les pratiques réciproques.

## INNOVATION SOCIALE

Action visant spécifiquement à favoriser le bien-être et l'épanouissement des personnes et des communautés.

## IN SITU

Se dit d'une activité artistique réalisée sur place, qui sollicite une participation directe et active du public.

## INCUBATEUR

Un incubateur est un organisme ou un programme qui offre de l'aide aux entreprises et aux organismes au moment de leur démarrage afin d'assurer leurs chances de succès. L'incubateur peut, selon le cas, comprendre l'accès aux infrastructures d'un laboratoire ou encore fournir un soutien financier.

## INNOVATION OUVERTE (OPEN INNOVATION)

Au sein d'un organisme, l'innovation ouverte consiste à se tourner vers des partenaires extérieurs dans le but de s'ouvrir aux pratiques participatives et au partage de données.





## **JEUNES PUBLICS**

L'appellation « jeunes publics » désigne l'ensemble des publics qui ne sont pas considérés comme adultes, de la petite enfance à la fin de l'adolescence. La mise au pluriel du terme souligne la pluralité et la diversité de ce segment de public.

## **MATÉRIEL DIDACTIQUE**

Tout produit soutenant des activités d'enseignement ou d'apprentissage.

## **MÉDIATION CULTURELLE**

La médiation culturelle concerne un ensemble de pratiques favorisant le dialogue autour d'une expression artistique ou culturelle.

## **LITTÉRATIE NUMÉRIQUE**

Somme des connaissances et compétences permettant à toute personne l'utilisation optimale du numérique.

## **MÉDIAS**

Moyens de communication (sonores, écrits ou visuels) permettant de diffuser de l'information.

## **MÉDIATRICE OU MÉDIATEUR CULTUREL (ARTISTE MÉDIATEUR OU MÉDIATRICE, MÉDIATEUR OU MÉDIATRICE NUMÉRIQUE)**

Personne ayant pour fonction d'établir des liens entre le milieu culturel et les différents publics. De par sa connaissance approfondie des contenus culturels et des publics, elle est amenée à concevoir, à animer et à accompagner différents projets. La définition s'applique aussi à une personne faisant appel à la technologie pour établir ces liens.

## **NON-PUBLICS (PUBLICS EMPÊCHÉS)**

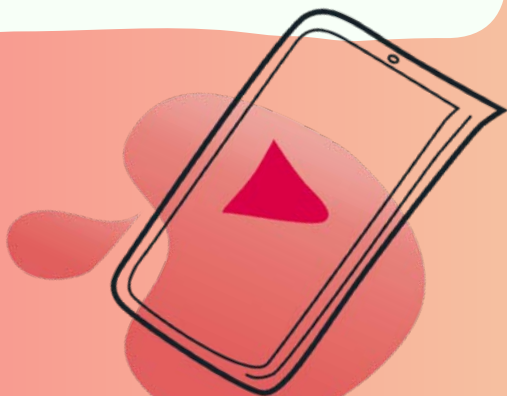
La notion de non-publics renvoie aux personnes qui ne fréquentent pas un organisme culturel donné. On qualifie de publics empêchés des groupes (comme les personnes incarcérées ou malades) dont la situation ou la condition entravent leur participation culturelle.

## **PASSEUSE OU PASSEUR CULTUREL**

Se dit d'une personne qui, dans le cadre de ses fonctions, participe à la transmission des arts et de la culture, comme les enseignantes et enseignants.

## **PLATEFORME (PLATEFORME NUMÉRIQUE)**

La plateforme ou plateforme numérique est la structure matérielle d'un système informatique capable d'assurer les fonctionnalités d'un système d'exploitation.



## **OUTILS COLLABORATIFS (OUTILS DE TRAVAIL COLLABORATIF)**

Les outils collaboratifs (courrier électronique, visioconférence, agenda électronique de groupe, etc.) concourent à la réalisation d'un projet en misant sur la communication, le partage et la gestion optimale des connaissances.

## **PASSEUSE OU PASSEUR NUMÉRIQUE**

Personne possédant de l'expertise en numérique et des connaissances en production et en diffusion culturelle. Elle travaille au développement de projets de médiation culturelle numérique avec d'autres professionnels et fluidifie les communications à toutes les étapes du travail.

## **PRATIQUE INSPIRANTE (BONNE PRATIQUE)**

Ensemble de pratiques tirées de l'expérience qui sont considérées par la communauté qui œuvre dans ce champ d'activité comme une manière de faire recommandable ou dont il est possible de s'inspirer.



## STRATÉGIE NUMÉRIQUE

La stratégie numérique est une suite d'opérations assurant la transformation et le développement d'un organisme culturel afin que son équipe s'adapte à l'ère numérique.

## TUTORIEL

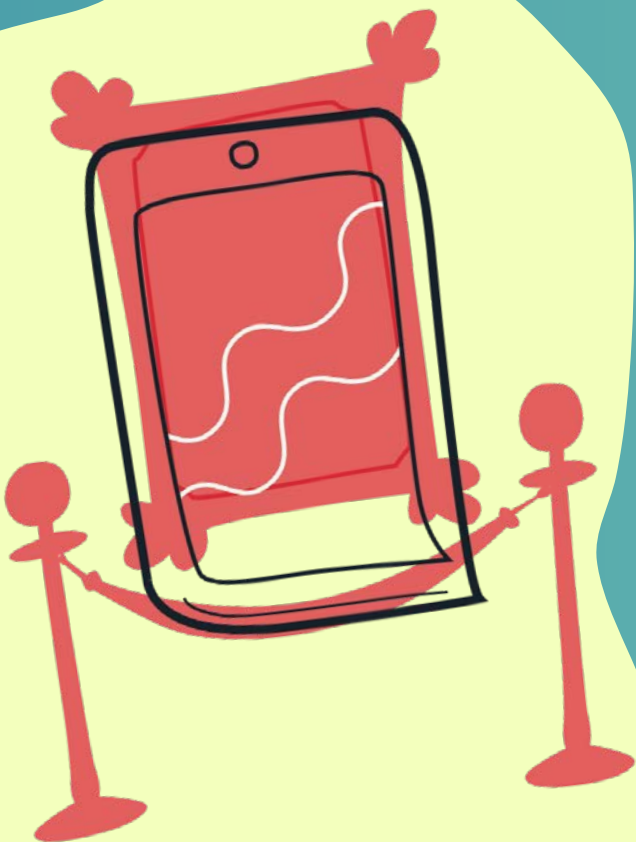
Ensemble des exercices qui constituent le guide d'utilisation pour l'apprentissage d'un logiciel.

## TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Ensemble des outils et des ressources technologiques assurant la création, la transmission, l'enregistrement et le partage des informations via l'ordinateur, l'Internet et d'autres moyens de diffusion (sites web, blogues, systèmes de messagerie, balados, radio, télévision, téléphonie, etc.).

## VISÉES D'INITIATION OU D'ENRICHISSEMENT

Les activités d'initiation aux arts de la scène sont caractérisées par une dimension d'éducation informelle et de découverte de soi. Elles ont généralement pour but de faire découvrir aux personnes non initiées (le public préscolaire ou scolaire par exemple) un art de la scène, parfois dans l'optique d'optimiser le confort du public cible. D'autres activités de médiation culturelle ont plutôt des visées d'enrichissement et touchent surtout des publics fréquentant déjà les lieux culturels.



## BIBLIOGRAPHIE

Aboudrar, Bruno Nassim, et François Mairesse (2016). *La médiation culturelle*, Paris : Presses universitaires de France.

Bellavance, Guy (dir.) (2000). *Démocratisation de la culture ou démocratie culturelle? Deux logiques d'action publique*, Québec : Presses de l'Université Laval.

Casemajor, Nathalie, et autres (dir.) (2017). *Expériences critiques de la médiation culturelle*. Québec : Presses de l'Université Laval.

Gouvernement du Québec (avril 2019). *Cadre de référence de la compétence numérique*, [En ligne]. [[http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/ministere/Cadre-reference-competece-num.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/Cadre-reference-competece-num.pdf)]

Guay, Hervé, et autres (2022). « Savoirs et savoir-faire relatifs aux arts de la scène dans la pratique de la médiation culturelle et numérique des organismes de théâtre, danse et cirque au Québec », *Digital Studies/Le champ numérique*, vol. 12, n° 1.

Jacobi, Derek, et Jason Luckerhoff (dir.) (2010). « À la recherche du "non-public" », *Loisir & Société*, vol. 32, n° 1.

Lapointe, Marie-Claude, et autres (2020). « Enquête quantitative sur les dispositifs de médiation numérique dans les arts de la scène au Québec », *Animation, territoires et pratiques socioculturelles*, n° 17, p. 1-14.

Lapointe, Marie-Claude, et Jason Luckerhoff (dir.) (2021). *Non-publics de la culture. Six institutions culturelles de la Mauricie à l'étude*. Québec : Presses de l'Université du Québec, collection « Culture et publics ».

Larouche, Marie-Claude, et autres (2019). *Médiation culturelle numérique et valorisation de documents patrimoniaux en classe d'histoire nationale*, communication présentée au colloque « La médiation culturelle numérique et ses dispositifs, au prisme des disciplines et des publics » du congrès de l'ACFAS à l'Université du Québec en Outaouais.

Montoya, Nathalie (2008). « Médiation et médiateurs culturels : quelques problèmes de définition dans la construction d'une activité professionnelle », *Lien social et Politiques*, n° 60, p. 25-35.

## SITES WEB

Compétence culture.  
<https://competenceculture.ca>

Culture Montréal.  
<https://culturemontreal.ca>

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

Culture pour tous!  
<https://www.culturepourtous.ca>

Métiers du web. L'observatoire des emplois et des compétences.  
<http://www.metiers-du-web.com>

Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics.  
<http://publictionnaire.huma-num.fr>



Conseil de recherches en sciences humaines du Canada

Social Sciences and Humanities Research Council of Canada

Canada

Ce guide est le fruit d'un partenariat financé par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada dans le cadre du projet de recherche « Dispositifs de médiation numérique des arts de la scène : pratique, savoir et savoir-faire » dirigé par Hervé Guay et appuyé par Marie Beaulieu, Marie-Claude Lapointe, Marie-Claude Larouche et Louis Patrick Leroux.

Direction scientifique : Hervé Guay  
 Rédaction : Julie Beaulieu  
 Révision des contenus : Hervé Guay, Prune Lieutier  
 Révision linguistique : Vincent Fortier  
 Graphisme : Gregorybrossat.com  
 Illustrations : Sébastien Deschênes