



**HAL**  
open science

## Interaction tangibles pour renforcer l'aspect social des visites de musées

Peter Yvan

► **To cite this version:**

Peter Yvan. Interaction tangibles pour renforcer l'aspect social des visites de musées. IHM'14, 26e conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Oct 2014, Lille, France. pp.98-98, 2014. hal-01090418

**HAL Id: hal-01090418**

**<https://hal.science/hal-01090418v1>**

Submitted on 3 Dec 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Interaction tangibles pour renforcer l'aspect social des visites de musées

Yvan Peter  
 Université Lille 1 - LIFL - Équipe NOCE  
 Yvan.Peter@univ-lille1.fr

Ma contribution à cet atelier est liée à l'article "*Un dispositif d'interaction pour favoriser la discussion et l'engagement dans les musées*" présenté à IHM 2014 dans les Travaux en Cours [1]. Le travail présenté dans cet article correspond à un projet réalisé avec le Musée des Beaux Arts de Tourcoing (MUba). L'objectif était de concevoir et expérimenter des dispositifs d'interaction pour la visite de musée avec les objectifs suivants :

- solliciter le visiteur sans accaparer son attention afin qu'il reste attentif aux œuvres présentées ;
- favoriser la dimension sociale de la visite en offrant des opportunités de discussion entre les membres d'un groupe de visiteur.

Dans cette optique, nous avons conçu deux dispositifs (figure 1) :

- Une borne question sur laquelle les visiteurs choisissent la réponse à une question en apposant un tag RFID sur la zone correspondante. Les questions proposées amènent le visiteur à se positionner par rapport aux œuvres et à les revoir pour répondre. Par ailleurs, dans la mesure où nous avons donné un seul tag RFID par groupe de visiteurs, cela les amène à discuter pour négocier la réponse donnée ;
- un bracelet permettant d'envoyer des sollicitations aux autres membres d'un groupe. La notification d'appel est réalisée par une vibration et l'allumage d'une LED avec une couleur permettant d'identifier l'appelant. Ici, l'objectif était de fournir une occasion d'échanges et de discussion au sein d'un groupe suite à un appel.

Les premiers résultats de l'expérimentation avec la borne questions sont présentés dans l'article mentionné. Nous aimerions poursuivre ce premier travail en offrant des interfaces tangibles qui contribuent à renforcer cette dimension sociale de la visite [2]. Pour cela, ces interfaces doivent pouvoir transmettre les expériences (émotions [3], intérêt) des visiteurs présents ou passés ou permettre la mise en relation des visiteurs en servant de prétexte à la discussion.

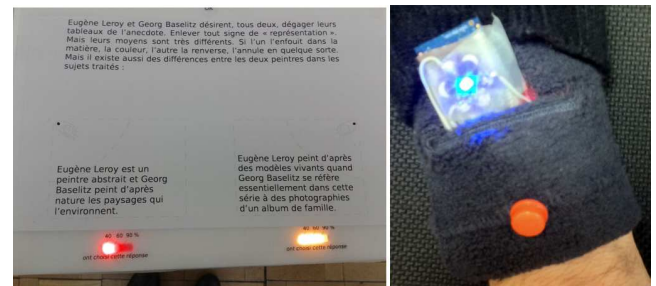


Figure 1: Prototypes : borne question et bracelet

## 1. REFERENCES

- [1] Plenacoste P., Peter Y. Un dispositif d'interaction pour favoriser la discussion et l'engagement dans les musées. *IHM 2014 - Travaux en Cours* .
- [2] Heath, C. Interaction and interactives : collaboration and participation with computer-based exhibits. *newblock Public Understanding of Science* 14(1), 2005, p. 91-101.
- [3] Alelis, G., Bobrowicz, A., Ang, C. S. Exhibiting Emotion : Capturing Visitors' Emotional Responses to Museum Artefacts. *Actes Design, User Experience, and Usability. User Experience in Novel Technological Environments (DUXU 2013) LNCS 8014*, 2013, p. 429-438.