

artizest

Compte-rendu Atelier participatif "Etudiant·es" Musée Zoologique de Strasbourg

Juillet 2024





Sommaire

Contexte

3

Contexte général
Phase 3 : les ateliers participatifs

Synthèse

5

Observations générales
Réciprocité, anonymat et mixité
Autres observations

Détail des échanges

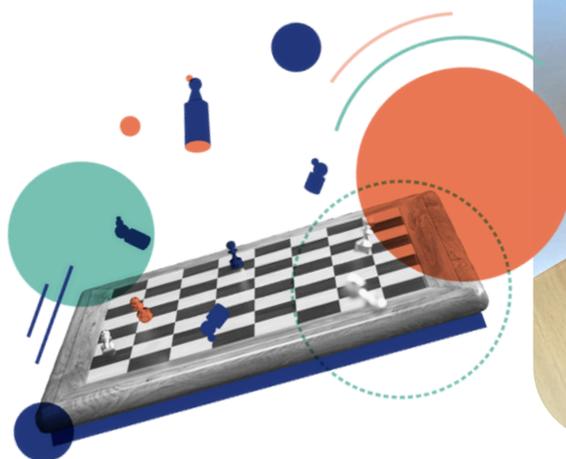
8

Séquence 1 et 2 : présentation des formats participatifs, vote et discussions en sous-groupes
Séquence 3 : idéation

Annexes

18

Cartes Formats Participatifs
Canvas
Grilles d'observation



Crédit photo première de couverture et cicontre : Artizest

Contexte

Contexte général

Pour accompagner son projet de rénovation, le Musée Zoologique de la Ville de Strasbourg met en œuvre une démarche participative. Démarrée en septembre 2022, cette démarche vise à consulter les habitant-es au sujet de la future programmation culturelle du musée, et ce sur deux domaines :

- les contenus et les formats d'animation et de médiation proposés au sein de cette future programmation culturelle (phases 1 et 2)
- la création d'une instance participative permettant aux habitant-es de continuer à s'impliquer et à influencer la programmation culturelle après la réouverture du musée (phase 3)

Les phases 1 et 2 ont été menées entre septembre 2022 et février 2024 par les équipes des Musées de la Ville de Strasbourg (Département éducatif et culturel des Musées et Musée Zoologique) et du Jardin des sciences de l'Université de Strasbourg, accompagnées dans ce travail par l'association Métis, et plus particulièrement, Cindy Lebat. Ces phases étaient organisées comme suit :

Phase 1 : enquête quantitative par questionnaire

Phase 2 : focus-groupes auprès de cinq profils ciblés d'habitant-es, ainsi que 5 stands à la rencontre des habitant-es dans l'espace public

L'ensemble des résultats de ces deux premières phases sont disponibles en accès libre sur le site participer.strasbourg.eu.

Phase 3 : les ateliers participatifs

La sélection des participants

La phase 3 de cette démarche participative propose quatre temps de concertation et de co-création aux habitant-es de Strasbourg. Lors de la phase 2, cinq segments de publics avaient été identifiés :

- Familles
- Spécialistes (ou « amateurs éclairés »)
- Étudiant-es
- Usager-es d'un Centre Socio-Culturel (CSC) voisin du musée
- Adultes adhérent-es du Groupe d'Entraide Mutuelle (GEM) de l'Arche, et résident-es de cette structure d'habitat partagé proche du musée.

1. Voir les grilles de prise de notes en annexe

Parmi ces cinq segments, deux ont été identifiés comme prioritaires pour les ateliers participatifs de la phase 3 : les étudiant-es et les usager-es du CSC. Ces deux segments de publics incluent des personnes qui habitent ou fréquentent assidûment les abords du Musée Zoologique sans avoir développé une habitude de visite et d'interaction avec le musée. C'est sur ce critère, et dans la volonté du respect de son objectif initial de la démarche « Favoriser une appropriation active du musée et de sa programmation par les habitant-es dans toute leur diversité » que ce choix a été fait. Enfin, ce choix était également motivé par l'idée que des formats imaginés par des publics peu habitués du Musée Zoologique conviendraient à des publics déjà conquis alors que l'inverse est moins probable. In fine, les formats coconstruits avec les participant-es sont voués à bénéficier à l'ensemble des habitant-es dans leur diversité, et non seulement aux étudiant-es et familles usagers du CSC voisin.

Le déroulé et contenu des ateliers

Deux sessions d'ateliers ont ainsi été organisées :

- Un atelier « Étudiant-es » : organisé à l'Atelier des sciences sur le campus de l'Université de Strasbourg le samedi 8 juin 2024
- Un atelier « Voisin-es » : organisé au Centre Socio-culturel de l'ARES, la Parenthèse, dans le quartier Vauban-Cité Spach, le mercredi 12 juin 2024.

L'objectif de chaque session était de présenter aux participant-es différents formats de participation possibles au musée allant de la simple contribution à la co-création. Une fois les différents formats présentés et compris de toutes, les participant-es étaient convié-es à exprimer leurs préférences et à expliciter leurs choix permettant ainsi d'identifier pour chaque format les caractéristiques favorisant ou freinant la participation de ces publics.

Ce document présente les résultats de la session d'ateliers « Étudiant-es ». Il a été rédigé par Alexia Jacques-Casanova grâce aux notes détaillées et premières analyses¹ de Maïlys Liutard (Musées de la Ville de Strasbourg), Joanne Hughes (Musées de la Ville de Strasbourg), Julie Morgen (Jardin des

Sciences) et Christelle Spettel (Jardin des Sciences). Parmi les supports présentés dans ce compte-rendu, les cartes « Formats Participatifs » sont la propriété intellectuelle de Artizest. Le canva présenté page 21 est sous licence NC-BY-SA.

Le profil des étudiant-es participant-es

Parmi les 12 étudiant-es ayant participé à cet atelier :

- 4 avaient assisté à un focus groupe de la phase 2 (dont 3 au focus groupe « étudiant-es » ; 1 au focus groupe « spécialistes »)
- 4 autres avaient manifesté leur intérêt pour participer au focus groupe « étudiant-es » mais n'étaient pas disponibles lors de sa passation. Ils avaient cependant assisté à la restitution publique de février 2024.
- Les 4 restant-es étaient des ami-es d'autres participant-es

Un premier lien avait donc été tissé avec deux-tiers des participant-es de ces ateliers grâce aux phases précédentes de la démarche.

Concernant leurs disciplines d'étude :

- 5 étudiant-es suivent un cursus scientifique : biologie (2), immunologie (2) et SPS Physique (1)
- 4 étudiant-es suivent un cursus en Sciences Humaines, Sociales ou Politiques : géographie/aménagement (1) ; médiation citoyenne (1) ; Sciences politiques et économiques (2)
- 2 étudiant-es suivent un cursus artistique
- 1 étudiant suit un cursus en sciences de l'ingénieur

Synthèse

Observations générales

Les étudiant-es ont sélectionné deux formats parmi les cinq proposés initialement :

- Le Mur participatif (sélectionné par 2 groupes)
- Le Crash-test (sélectionné par 1 groupe)

Un troisième format « remixé » lors de la séance d'idéation a également suscité beaucoup d'intérêt : L'afterwork/apéro des voisins. De manière générale, voici ce qui attire les étudiant-es dans les différents formats participatifs :

1. Le « concret »

Les étudiant-es ont souvent utilisé ce mot pour décrire le format Crash-test notamment. C'est également une des rares mentions sur le poster contributif proposé en fin d'atelier²: « *ce qui est cool et agréable dans le participatif c'est... 'd'avoir des actions concrètes'* » a ainsi écrit une participante. On observe chez les étudiant-es un besoin de pouvoir se projeter concrètement, d'une part sur ce que le musée propose, et d'autre part sur ce que leur propre contribution peut provoquer. Il est intéressant de noter que malgré son format rapide, familier, et accessible, le format Vote n'a pas été plébiscité par les étudiants car jugé peu concret :

« *c'est pas concret, on voit pas ce que ça donne en vrai* ».

Dans cette demande de concret, il semblerait que les étudiant-es écartent aussi les formats dont le cadre est un peu flou au profit de formats semi-structurés proposant donc un cadre rassurant et identifiable qui permette néanmoins l'expression de leurs opinions de manière nuancée (par opposition à une expression binaire dans le cadre d'un vote). Concernant le mur participatif, certains étudiants ont d'ailleurs proposé une amélioration qu'ils ont qualifiée de « *mieux structurée* » (voir p17) permettant d'organiser et trier les contributions.

En bref, les étudiant-es apprécient les formats participatifs qui aboutissent ou reposent sur une production tangible pouvant ensuite être expérimentée au musée et/ou dont le processus peut être rendu visible au musée.

2. L'assurance d'être entendu-e et considéré-e

Que ce soit lors des activités ou au cours de discussions à la marge, les étudiant-es ont plus d'une fois évoqué leur enthousiasme à l'idée d'être écouté-es et de voir leurs opinions réellement prises en compte. Pouvoir constater l'impact visible et tangible de leur contribution est un élément déterminant dans leur participation. Dans le Crash-test, cela s'illustre par la modification et l'amélioration du dispositif en fonction de leurs retours ; pour le Mur participatif, cela s'illustre dans l'affichage d'une réponse à leur question et/ou à la prise en compte et la visibilité de leurs propositions. Sur le poster contributif, une des étudiantes écrit que

« *ce qui est cool et agréable dans le participatif c'est 'de sentir qu'on participe à mettre une pierre à l'édifice'* ».

3. Le ratio temps investi et résultat

L'« optimisation » de la participation semble un critère important pour les étudiant-es. D'un coup d'œil ils doivent pouvoir identifier si le temps investi provoquera des résultats satisfaisants. Ainsi, ils ont tendance à privilégier des formats très courts – « *ça prend même pas 5 minutes* » – où l'effort est moindre. En revanche, ils semblent prêt-es à investir beaucoup plus de temps lorsque l'activité leur apparaît concrète et suivie d'un impact visible, comme c'est le cas avec le Crash-test.

2. Ce poster proposé en « accès libre » pendant le temps convivial en fin d'ateliers n'a été rempli que par trois étudiant-es.

4. La mise en réseau des contributions

Les étudiant-es semblent avoir une appétence pour la comparaison et la contextualisation de leur contribution : le besoin de connaître et de visualiser les avis des autres participant-es, quel que soit le profil de ces derniers. En écho avec les points 1 et 2 ci-dessus, il semblerait que la possibilité de visualiser et comparer sa contribution donne aux étudiants la sensation que leur participation est plus concrète, plus valorisée et donc plus pertinente. Cette « mise en réseau » témoigne également du désir de visibiliser le travail réalisé par les publics dans le cadre des démarches participatives par un espace de monstration par exemple.

----> La participation doit être concrète dans son processus comme dans son résultat ; elle doit être visible et valorisée ; elle doit être optimisée et faire l'objet d'un retour (feedback).

Les formats clivants

Lorsqu'on les interroge sur les formats auxquels iels ne voudraient surtout pas participer deux personnes mentionnent la Co-crétation et une personne le Café des voisins.

Concernant la Co-crétation, c'est le manque de confiance dans sa propre créativité (« *j'ai pas des idées pour créer des activités comme ça* »), le sentiment d'illégitimité, l'investissement en temps et l'aspect « conception » qui rebute. Certain-es étudiant-es disent préférer une discussion plutôt qu'une activité qui requiert de concevoir et d'imaginer. La Co-crétation est également jugée non-démocratique car nécessairement adressée (ou appropriée) par des personnes déjà intéressées. Enfin, il est intéressant de noter que pour les étudiant-es, la co-crétation n'est pas ponctuelle : co-créter c'est concevoir de A à Z un projet avec les équipes du musée.

Pour le Café des voisins c'est l'effort et la crainte de l'interaction sociale qui rebute les étudiants « *je ne me vois pas me retrouver avec plein de gens que je ne connais pas* », « *je me vois mal taper la discut' sans les connaître avant* ».

Paradoxalement, ces deux formats sont aussi très plébiscités à d'autres endroits :

- Trois étudiant-es confient qu'iels auraient voté pour le format Co-crétation si iels avaient été interrogés en tant qu'individus plutôt qu'en sous-groupes (voir détail p13)
- L'afterwork/apéro des voisins (version remixée du Café des voisins) a été sélectionné comme format favori par quatre participant-es (voir p14 pour plus d'information)

Réciprocité, anonymat et mixité

À l'aune de l'évaluation de la phase 2, il est apparu essentiel de questionner les étudiant-e sur ces trois points et plus particulièrement :

- Qu'attendent-iels en retour de leur participation ?
- Souhaiteraient-iels être valorisé-es nommément pour leurs contributions ou l'anonymat serait-il au contraire un facilitateur de leur participation ?
- Préféreraient-iels rester entre étudiant-es ?

Réciprocité

Les étudiant-es n'attendent pas de contrepartie et souhaitent « seulement » être écouté-es, que leur parole soit prise en compte et que leurs contributions soient suivies d'effets. Par exemple, au sujet du Mur participatif iels disent :

" À part la réponse [on n'attend] pas vraiment autre chose "

" si on fait une proposition et qu'on revient au musée et qu'on voit l'amélioration, on a l'impression d'être écouté et pris en compte "

Et au sujet du Crash-test :

"Que ça se réalise"

Quelques spécificités ont émergé en fonction des formats. Concernant le Mur participatif, les étudiant-es évoquent le désir de pouvoir être redirigé-es vers des ressources leur permettant d' « aller plus loin » si iels le souhaitent. Concernant le Crash-test, les étudiant-es estiment que la meilleure « récompense » serait que le résultat plaise aux autres visiteurs. Il pourra donc être pertinent de rendre visible et communiquer aux bêta-testeur-euses les appréciations formulées par les visiteur-ices une fois la médiation ouverte au grand public.

Anonymat

Les étudiant-es n'ont pas d'avis tranché sur la question et sont favorables à une option ouverte : possibilité de mentionner son prénom, un pseudo ou de rester anonyme, quel que soit le format participatif choisi. Il n'y a pas de volonté d'être

valorisé-e ou remercié-e à titre individuel.

Dans le cadre d'un dispositif numérique ou hybride, laisser un nom doit être optionnel et rapide.

Mixité

Pas de réponse tranchée sur ce point non plus. Une partie des personnes présentes (6 sur 12) évoque la non-mixité comme un plus dans le cadre du Café des voisins, mais personne ne juge rédhibitoire la présence d'autres publics dans le cadre du Café des voisins, ou du Crash-test – les deux formats « collectifs » les plus discutés.

Autres observations

Le lieu de la participation

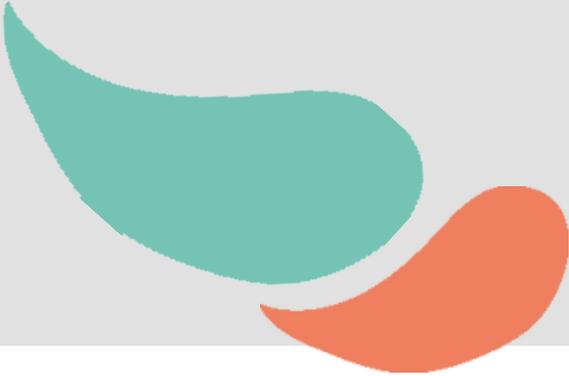
Quel que soit le format, le fait de se déplacer « exprès pour participer » est vécu comme un frein par les étudiant-es, sauf dans le cas d'un format Crash-test car il présente une dimension exclusive. Les opportunités de participation à date fixe représentent aussi potentiellement un frein, car les étudiants ne sont pas toujours certain-es de pouvoir se rendre disponibles. Pour ces deux raisons, et dans l'objectif de faciliter leur implication, le musée pourrait : proposer une activité participative à l'issue d'une visite ; proposer plusieurs créneaux horaires de participation ; proposer une activité « à la rencontre des étudiant-es » directement sur le campus et/ou lors d'un événement dédié (cf. infra).

Le spectre de la participation

(programmation culturelle et au-delà)

L'exemple de la Chambre des Visiteurs à Rouen a beaucoup intéressé les étudiant-es. Les activités de curation de contenus et/ou de sélection d'objets de la collection à partir d'un thème donné est un domaine dans lequel les étudiants se projettent aisément et avec enthousiasme. La participation au futur Musée Zoologique pourrait donc potentiellement être un jour étendue au commissariat d'exposition.

Détail des échanges



Séquences 1 & 2

Présentation des formats participatifs, vote et discussions en sous-groupes

Dans la première séquence, cinq formats de participation étaient présentés aux participant-es de l'atelier : le café des voisins, le Crash-test, le vote, le mur participatif, et la co-création (voir cartes en annexe). Les participant-es étaient invité-es à poser des questions pour affiner leur compréhension de chacun de ces formats.

Pour la deuxième séquence, les participant-es étaient divisé-es en sous-groupes. Dans chaque sous-groupe, les étudiant-es devaient aboutir à un consensus et sélectionner leur format favori, c'est-à-dire, celui au sein duquel ils et elles imagineraient s'impliquer. Chaque sous-groupe présentait ensuite son format favori aux autres, en plénière. Une prise de notes systématique des verbatims a eu lieu dans les sous-groupes et lors des plénières, afin de garder trace des échanges et d'en permettre l'analyse (Cf. grilles d'observation en annexe).

Format « Mur participatif » : sélectionné comme favori par le Groupe 1 et le Groupe 3

Format « Crash-test » : sélectionné comme favori par le Groupe 2

Les éléments ci-dessous compilent les avis, positifs comme négatifs de l'ensemble de groupes pour chacun des formats participatifs. Les sections « autres points positifs/négatifs » présentent des avantages mentionnés par les participant-es mais ne les concernant pas directement. En effet, il est fréquent que les participant-es se projettent sur ce qui pourrait plaire ou convenir à d'autres publics – le choix a été fait de présenter ces éléments séparément.

Mur participatif [choix du Groupe 1 et Groupe 3]

Points positifs

- **Accès facile et contextualisé** (en fin de visite) : ne nécessite pas de déplacement supplémentaire
- Demande **peu de temps** d'investissement
- Permet d'**échanger « directement »** avec le musée pour **émettre des suggestions**, donner un avis ou poser des questions
- Plus **ouvert** qu'un simple vote
- Possibilité de participer sur son temps libre : cette proposition n'est **pas figée par un créneau horaire**

Autres points positifs

- Format plus démocratique : permet à un nombre plus important de personnes de participer

Points négatifs

- Le **manque de pertinence** des propositions qui sont laissées sur ce genre de murs
- L'**effort supplémentaire** à fournir pour consulter la réponse à la question qu'on a posée.
"si tu poses une question, après il faut faire la démarche pour aller voir la réponse... et tu sais pas quand tu vas avoir la réponse..."
- L'**incertitude** sur le fait que sa contribution soit lue ou qu'une réponse soit apportée à sa question

Il est intéressant de noter que le Groupe 2 n'a pas mentionné un seul point positif pour ce format lors de ses échanges en sous-groupe.

Suggestions et propositions des étudiants

Une variété de formats de contribution

- + Les étudiant-es suggèrent des formats variés ne se cantonnant pas au texte : des audios par exemple, inspirés des vocaux qu'on peut enregistrer et s'envoyer par téléphone
- + les proposent un format numérique ou une technologie de mapping structurée par une IA qui permettrait par exemple de générer un nuage des mots récurrents
- + les suggèrent d'inclure plusieurs sections et formats de contribution au sein du mur dont une section « vote »
- + les aimeraient pouvoir simplement upvoter³ la proposition de quelqu'un d'autre

Un mur « hors-les-murs »

- + Les étudiant-es souhaiteraient voir ce mur participatif au musée, mais pas que ! les l'imaginent également sur le campus de l'Université, au Studium, dans les restos U ; ou encore dans la rue lors de la Nuit des musées.

Un cycle de vie identifié

- + Les étudiant-es envisagent un mur faisant l'objet d'une modération/médiation humaine et/ou un mur autonome mais présentant un cycle de vie précis et communiqué. Par exemple, les étudiant-es posent leurs questions du lundi au mercredi et les réponses sont affichées du vendredi au dimanche.

Autres observations

Une opportunité d'interactions profondes

Dans le cas d'un mur participatif proposant de poser des questions au musée, le fait d'obtenir une réponse est crucial pour les participant-es. On pourrait alors envisager de « capitaliser » sur cette réponse pour créer du lien avec les publics : par exemple, en offrant la possibilité de recevoir une réponse personnelle à sa question, ce qui nécessiterait alors de laisser son adresse email, ou même postale pour recevoir un courrier du musée.

Une dissonance entre déclaratif et usages ?

Les étudiant-es ont sollicité ce format mais expliquent en avoir déjà vus à d'autres endroits sans y avoir participé, principalement par crainte que leur idée soit « *fondue dans la masse* ».

On peut aussi émettre l'hypothèse que c'est le manque de « concret » qui a freiné leur participation à ce type de dispositif : *comment sont utilisées les suggestions ? qui répond à mes questions et quand ?* etc.

Références évoquées par les participant-es

Le mur participatif du 5e lieu à Strasbourg qui « est plein tout le temps ».

3. Action de mettre un pouce bleu ou tout autre signal d'approbation permettant de faire « remonter » la proposition d'une autre personne et de la mettre en exergue.

Crash-test [choix du Groupe 2]

Points positifs

- La dimension **concrète**, mentionnée à plusieurs reprises, notamment par le Groupe 2
- La sensation d'être **réellement entendu-e** et de **pouvoir influencer le développement** d'une médiation proposée au musée, de « *contribuer à la création de quelque chose* » – l'impact
- La localisation **in situ**, au musée
- Le **format structuré**, opposé par exemple au format trop libre de la co-création
- L'**optimisation du temps et de la récompense** : le Crash-test propose un rendez-vous unique (on ne s'y rend qu'une fois) et permet de tester des activités concrètes
- Le potentiel ludique et plus largement le fait que ce soit « **une sortie en soit** ».
- L'aspect **collectif**
- La dimension **exclusive** de pouvoir tester en **avant-première**

Autres points positifs

- Un format qui peut attirer des profils de visiteurs variés

Vote

Points positifs

- Le **pouvoir** donné aux participants (« *on peut avoir le dernier mot* »)

Points négatifs

- L'aspect **binaire**
- La surabondance de ce genre de formats « *on en a tous les jours dans les boîtes mails* »
- La difficulté à prendre une décision éclairée sans avoir préalablement testé les activités soumises au vote (« **pas concret** »)

Suggestions et propositions des étudiants

- + Les étudiant-es voient le vote presque comme une option « en plus », en amont ou en aval d'un autre format comme le Crash-test par exemple
- + En réponse à l'aspect binaire du vote, les étudiant-es partagent leur souhait de pouvoir aussi s'exprimer sur le fond, faire des commentaires ou des suggestions
- + l'els proposent d'intégrer le vote au mur participatif

Café des voisins

Points positifs

- **Rencontrer** les équipes du musée et avoir une occasion d'**échanger** avec elles
- La dimension **conviviale**

Points négatifs

- La présence de **personnes qu'on ne connaît pas** et avec lesquelles on n'a pas ou peu l'habitude d'échanger (personnes (plus) âgées notamment)
- L'**implication** jugée trop légère :
"envie de m'impliquer réellement ... pas juste consultatif, je fais pas dans la demi-mesure, j'aime interagir »
,et paradoxalement, un **investissement** en temps trop long pour certain-es :
"trop d'implication en temps"
- Une difficulté à se projeter sur l'**utilité** pour le musée, ce que le musée peut faire de ces échanges.

Autres points négatifs :

Le Café des voisins est jugé moins démocratique que le Mur participatif : les étudiant-es estiment que ce format aurait du mal à attirer des personnes ne venant pas déjà au musée.

Autres observations

Deux hypothèses peuvent être émises à partir des critiques émises par les étudiant-es :

1. Les habitudes sociales : le temps du café n'est peut-être pas perçu par les étudiant-es comme un temps convivial privilégié. Ils proposent d'ailleurs un « apéro des voisins », ce créneau horaire et ce contexte de convivialité correspondant certainement davantage à leurs habitudes d'interaction sociale. Lors des conversations, iels évoquent d'ailleurs qu'iels pourraient participer à un Café des voisins si ce temps se déroulait sur « un créneau de cours » ou le soir.
2. Le manque de « contrepartie » apparent : il semblerait que les étudiant-es ne perçoivent pas de « valeur ajoutée » pour elleux sur ce format. Cela pourrait expliquer qu'iels acceptent d'y participer à condition que ce temps soit intégré à leurs contraintes quotidiennes (sur le campus, pendant un créneau de cours) ; ou qu'il s'inscrive dans un cadre de loisir jugé plus attractif qu'un café : un apéro ou un afterwork comme évoqué lors de la séquence idéation.

Co-création

Points positifs

- Une **pertinence plus évidente** que sur les formats souples (Café des voisins par exemple), « *on sait pourquoi on vient* »
- Un cadre structuré
- Un engagement important

Points négatifs

- Temps et **lourdeur** de l'investissement
- Sentiment d'**illégitimité**, peur de ne pas avoir assez d'idées
- Pression auto-imposée de **devoir performer**, être créatif

Autres points négatifs :

- Moins inclusif : concernerait des personnes déjà intéressées par les thématiques du Musée Zoologique

Autres observations

Un format clivant

Le format Co-création est de loin celui provoquant le plus de divisions et paradoxes pour les étudiant-es. Il est écarté très rapidement (voire d'emblée) par deux groupes. En même temps, plusieurs étudiant-es (au moins trois) confient qu'ils auraient voté pour ce format si iels avaient été interrogés en tant qu'individus plutôt qu'en sous-groupes. La profondeur de l'engagement est une des caractéristiques clivantes de ce format. En effet, elle est perçue comme un point positif par une partie des étudiant-es : les « *spécialistes* », étudiant-es familièr-es des disciplines du Musée Zoologique, ou des pratiques de médiation culturelle, ou encore habitué-es des milieux associatifs et des logiques collaboratives. Inversement, la profondeur de l'engagement nécessaire à la co-création semblait être un point négatif pour les profils de participant-es plus « éloigné-es » de ces pratiques et centres d'intérêt.

Paradoxe de la légitimité perçue

Il est intéressant de souligner le paradoxe entre la légitimité (scientifique et créative) perçue par les participant-es et leurs actions/interactions réelles. D'un côté, iels s'estiment illégitimes et craignent de ne pas avoir assez d'imagination, de l'autre, iels n'ont aucun mal à se projeter dans les exercices d'idéation et à entrer dans des activités de co-création durant lesquelles iels s'exclament « *des idées d'activités à faire au musée, j'en ai plein* ».



Crédit photo : Musées de la Ville de Strasbourg

Séquence 3

Idéation

Les étudiant-es, toujours réparti-es en trois sous-groupes, étaient invité-es à imaginer leur propre format participatif à partir de cartes vierges (voir annexes).

Les participant-es ont rencontré des difficultés à imaginer de nouveaux formats, même si iels avaient compris l'exercice pourtant complexe (voire « meta ») qui leur était proposé. Ils expliquent que les cartes fournies semblent couvrir tout l'éventail de participation possible. Les formats imaginés par les étudiant-es et présentés ci-dessous ont donc émergé « parce qu'il fallait imaginer quelque chose », ils révèlent cependant des enseignements éclairants.

Afterwork/apéro des voisins

Afterwork / apéro des voisins

18:30

Description :
étendre les horaires du musée en soirée pour discuter directement avec des professionnels / personnels du musée

collectif | discuter | donner un aperçu | cadre convivial

🕒 1h 30 env. // qq fois / an

📍 au musée

Description

Étendre les horaires du musée en soirée pour discuter directement avec des professionnels/personnels du musée.

Informations complémentaires

L'idée de proposer un afterwork/apéro plutôt qu'un Café des voisins était liée à la volonté de faciliter la participation des publics : on ne se déplace pas « juste » pour ce moment, c'est un temps qui est proposé en fin de journée et peut donc être couplé à une visite du musée.

« Tu manges tes chips avec le conservateur et tu discutes un peu »

Rebonds des autres groupes

Les autres groupes montrent en effet plus d'intérêt pour ce format que pour le Café des voisins. Ils sont particulièrement séduits par la remise en contexte du temps convivial (après une visite) et apprécient l'idée de pouvoir échanger directement avec des professionnel·les du musée, quel que soit leur poste.

Les étudiant-es se questionnent sur la thématique des discussions : est-ce qu'on parle de ce qu'on a vu au musée ou d'autre chose ?

Le mur + vote

Description

Dans plusieurs salles du musée, des stations numériques permettent de voter sur des thématiques variées. À la fin de la visite, un mur participatif rend compte des différents votes.

Informations complémentaires

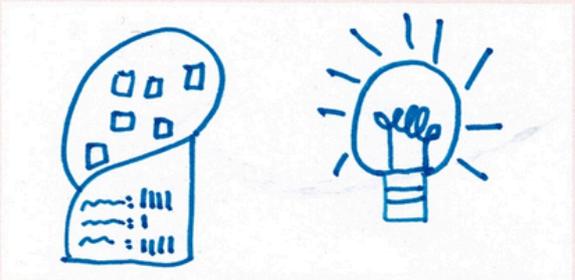
Les stations numériques proposent aux visiteurs des amorces de phrase à compléter ou des questions.

Rebonds des autres groupes

Une personne évoque la possibilité de voter « physiquement » avec des jetons par exemple afin de rendre le vote plus ludique et plus tangible. En début de visite, chaque visiteur aurait 10 jetons qu'il ou elle pourrait utiliser comme bon lui semble.

Les étudiant-es partagent la volonté de pouvoir visualiser les réponses des autres personnes.

Mur + vote



Description :
Dans plusieurs salles des stations qui permettent de voter et à la fin de la visite un mur participatif avec un résumé des votes.

Individuel cadre
structuré

Questions
Proposer

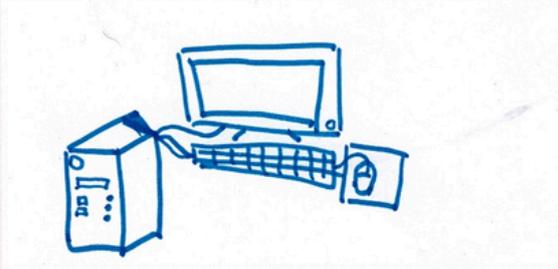
Partager

🕒 5 min quand on va au musée

📍 au Musée

Le Crash-test en simulation

Simulation



Description :
Simulation en ligne (test à choix, pour des activités, récolte des préférences / avis)

individual donner son avis Tester sélection cadre structuré

🕒 15-30 min, à volonté

📍 En ligne, site internet du musée

Description

Simulation en ligne d'une activité : scénario à choix, récolte des préférences, possibilité de donner son avis et préparation préalable à un Crash-test "en vrai". Sorte d'entre-deux entre un crash-test et un vote.

Informations complémentaires

Dans ce groupe, les étudiant-es commencent par imaginer plusieurs formats qui sont de la cocréation puis se censurent du fait de l'investissement en temps que cela nécessite. Pour elles et eux la cocréation signifie participer de A à Z à la conception d'un projet.

Les étudiant-es du Groupe 2 envisageaient ce format comme un moyen de recueillir des avis de façon plus large qu'à travers le crash-test : un format plus accessible car pouvant être réalisé partout (à distance).

Observations sur l'idée du Groupe 2

Rebonds en plénière

- Le groupe concède que cette option nécessite un travail titanesque de préparation de la simulation.
- Les autres groupes questionnent l'utilité de se rendre ensuite au musée

Suggestions et inspirations

Le groupe mentionne les trames narratives interactives telles que proposées dans l'épisode *Bandersnatch* de la série *Black Mirror* ou encore dans les collections d'ouvrages « Le livre dont vous êtes le héros » ou la grotte de Lascaux en ligne.

→ À travers ce passage à un format numérique, on observe une volonté de démocratiser le Crash-test, de le rendre plus accessible. Lorsqu'on leur propose un Crash-test mobile qui viendrait à la rencontre des habitant-es sur une place publique, les étudiant-es ne semblent pas conquis-es : « on n'est pas forcément sur place » ou encore « il faut avoir le temps quand on tombe dessus ».

Le mur 2.0

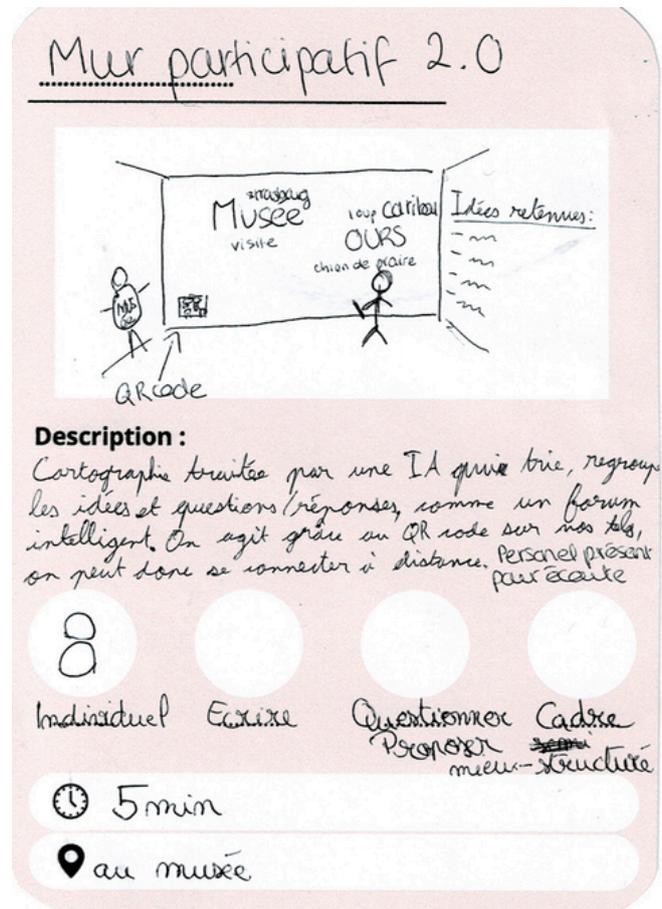
Description

Ce groupe proposait une amélioration du format Mur participatif qui présenterait les différentes contributions des participants sous la forme d'une cartographie dynamique et personnalisée, cela grâce à l'intervention d'une IA. Un QR code au mur permet d'accéder à la plateforme de contribution. Les contributions sont également disponibles à distance depuis son smartphone et consultable en ligne sur un site dédié. Sur place, un dispositif mis à disposition permet aux personnes ne disposant pas de smartphone de contribuer.

Informations complémentaires

L'idée de proposer une version numérique «comme un forum sur internet» du Mur participatif était en partie motivée par le désir de pouvoir réagir aux propositions d'autres personnes, voire d'échanger avec elles. Les étudiant-es imaginent une salle entièrement consacrée à ce dispositif numérique qui deviendrait immersif, «comme l'Atelier des Lumières à Paris».

Les étudiant-es envisagent une potentielle modération de ce mur participatif 2.0: une personne pour «intéresser et inciter à participer» et/ou pour aider les personnes à utiliser le dispositif.



Annexes



Café des voisins



©Roman Yanish - MAH Santa-Cruz

Description :

Des professionnels du musée viennent discuter avec vous autour d'un café pour mieux connaître vos centres d'intérêts, vos besoins. Ils créent ensuite des activités à partir de ces informations.



Collectif



Discuter



Donner un avis



Cadre convivial



1h30 environ, deux fois par an



au Centre Socio-Culturel ou au musée (ou ailleurs)

Crash test



© V&A, De Matos Ryan, AOC

Description :

Les familles testent des prototypes d'activité en avant-première et donnent leur avis. Les activités sont modifiées en fonction des avis des familles avant d'être officiellement proposées au musée.



Collectif



Tester



Donner un avis



Cadre structuré



2h environ, deux fois par an



au musée

Vote



Description :

Le musée propose une liste d'activités qui pourraient être disponibles l'année suivante. Vous votez pour vos activités préférées. Celles qui obtiennent le plus de votes sont ajoutées au programme du musée.



Individuel



Lire



Sélectionner



Cadre structuré



15 minutes environ, 1 fois par an



au CSC, sur internet, au musée, ou ailleurs

Mur participatif



© Le Chronographe - Nantes Métropole

Description :

Un mur est disponible à la sortie du musée pour poser des questions, laisser des commentaires ou proposer une activité. Le musée répond sur le même mur et sur les réseaux sociaux.



Individuel



Ecrire



Questionner
Proposer



Cadre structuré



5 minutes, à chaque fois que je vais au musée



au musée

Co-création



Description :

Avec les professionnels du musée, vous imaginez et créez des activités qui seront ensuite proposées au musée. Le musée se charge du matériel et de la conception des activités.



Collectif



Imaginer



Créer



Cadre
semi-structuré



2 demi-journées par an minimum



au Centre Socio-Culturel ou au musée

<p>Freins Qu'est-ce qui vous empêcherait de visiter le Musée Zoologique avant sa fermeture ? Pourquoi ne fréquentez-vous pas (plus) le musée ?</p>	<p><i>avant</i></p>	<p>Facilitateurs Qu'est-ce qui vous a convaincu ou aidé à venir au Musée Zoologique ?</p>
<p>Qu'est-ce qui pourrait vous empêcher de continuer à participer/donner votre avis au musée ? Ou vous empêcher de venir au musée tout court ?</p>	<p><i>et après ?</i></p>	<p>Qu'est-ce qui pourrait vous aider à continuer de participer/donner votre avis au musée ? Ou vous aider à venir au musée tout court ?</p>
<p>Le problème avec les musées c'est...</p>	<p style="text-align: center;"> Je me sentirais bienvenue au Musée Zoologique si...</p>	<p>Ce qui est cool et agréable dans les musées c'est...</p>
<p>Le problème avec le participatif c'est...</p>		<p>Ce qui est cool et agréable dans le participatif c'est...</p>

SÉQUENÇAGE – ATELIER ETUDIANT.ES

ACCUEIL PUIS ICEBREAKER

NB : l'icebreaker aura lieu après nos présentations respectives / rappel du contexte MZ et démarche

Éléments à observer et à noter ci-contre
NB : à la fin, surligner les termes/concepts récurrents tout au long de l'atelier et les récapituler au dos de cette feuille

- ☞ Ambiance
- ☞ État émotionnel des participant·es (enthousiasme, rires, tensions, malaise... ?)
- ☞ Positionnement de chacun·e par rapport au groupe : certains plus discrets / en retrait ? d'autres prennent plus de place ?
- ☞ Interrelations : certains complices se connaissant déjà ? intégration facile des « nouveaux venus » ?
- ☞ Noter d'éventuels verbatims (apartés, réflexions...) au sujet de leur motivation à participer, de l'atelier, de la démarche (**NB : verbatims = citations des propos tels quels, « ... » sans paraphrase, à la 1^{er} personne**)

RAPPEL DU CONTEXTE MZ + DÉMARCHE

- ☞ Réception des participant·es : bonne compréhension de l'objectif de la phase 3 de la démarche, manifestation de curiosité / d'intérêt ? (non verbal)
- ☞ Pas de « prise à parti » de JH ?
- ☞ Questionnements / éclaircissements formulés ?
- ☞ Réactions / remarques ? (verbatims)

SÉQUENCE 1 : PRÉSENTATION DES OPTIONS

- ☞ **Réception** des participant·es : attention ? bonne **compréhension** de l'objectif de l'atelier ? des formats participatifs présentés ? **réactions** (non verbales) lors de la présentation ?
- ☞ Avoir plusieurs jeux de cartes : opérationnel ?
- ☞ Noter les **questionnements / éclaircissements** formulés + autres remarques
- ☞ Noter les **réf.** mobilisées dans la compréhension des formats (ex. « *ah je vois c'est comme...* »)

SÉQUENCE 2 : VOTE ET DISCUSSIONS

CAFE DES VOISINS

CRASH TEST

VOTE

MUR PARTICIPATIF

CO-CREATION

LIEU(X) DE LA PARTICIPATION ?

FREQUENCE DE LA PARTICIPATION ?

RECIPROCITE / ATTENTE EN RETOUR

ANONYMAT / VALORISATION

ENTRE-SOI OU « MIXITE » ?

- 🔍 Noter ci-contre les compléments apportés oralement sur le « **pourquoi** » du choix (et non notés sur post-its) + **les réf.** mobilisées
- 🔍 Faire précéder les arguments « pour » d'un (+), les arguments « contre » d'un (-)
- 🔍 + les éléments correspondant aux autres questions qui apparaîtraient au fil des discussions (cases colorées)

NOTER ICI LES OBSERVATIONS

- 👉 S'emparent facilement de l'activité ? A l'aise ?
- 👉 Répartition de la parole, expression de chacun-e ?
- 👉 Écoute réciproque ?
- 👉 Maintien de l'intérêt ?
- 👉 Facilitation fluide ?
- 👉 Difficultés / pts de vigilance ?

(+)

(-)

PAUSE

- ☞ Ambiance : convivialité ? langues déliées ou réserve/gêne ?
- ☞ État émotionnel des participant·es
- ☞ Interrelations / interactions
- ☞ Noter d'éventuels verbatims (apartés, réflexions, questions posées aux animatrices...)

SÉQUENCE 3 : IDÉATION EN SOUS-GROUPE

- ☞ Circuler entre les groupes et noter certains verbatims entendus au cours de leur réflexion / idéeation :

GROUPE 1 > noms :

GROUPE 2 > noms :

GROUPE 3 > noms :

GROUPE 4 > noms :

NOTER ICI LES OBSERVATIONS

- ☞ S'emparent facilement de l'activité en autonomie ?
- ☞ Dynamique de groupe ?
- ☞ Répartition de la parole, expression de chacun·e ? équilibrée ? certains prennent lead ?
- ☞ Écoute réciproque ?
- ☞ Maintien de l'intérêt ?
- ☞ Difficultés ? Points de vigilance ?

(+)

(-)

PLÉNIÈRE DE PARTAGE

GROUPE 1

Réactions :

GROUPE 2

Réactions :

GROUPE 3

Réactions :

GROUPE 4

Réactions :

OBSERVATIONS :

- Prendre en notes ci-contre les présentations de chaque groupe, avec des verbatims.
- Noter les réactions des autres à chaque format proposé (+ / - et verbatims).

- À l'aise dans l'exercice ?
- État émotionnel
- Ambiance
- Écoute ?
- Réactions / interactions ?

(DÉCLUSION PUIS) TEMPS CONVIVAL

- Ambiance : convivialité ? échanges ou gêne ?
- État émotionnel des participant-es
- Interrelations / interactions
- Appropriation du canevas A1 ou pas du tout ?

- Noter d'éventuels verbatims (apartés, réflexions, questions posées aux animatrices...)

