



## **Tiers Lieux scientifiques et culturels : quels leviers et modalités de participation des publics à la recherche ?**

François Millet

### **► To cite this version:**

François Millet. Tiers Lieux scientifiques et culturels : quels leviers et modalités de participation des publics à la recherche ?. Colloque des "Journées Hubert Curien" de Science&You, Université de Lorraine Science&You; Science&You, Nov 2021, Metz, France. pp.86-87. <hal-04411024>

**HAL Id: hal-04411024**

**<https://normandie-univ.hal.science/hal-04411024v1>**

Submitted on 22 Jan 2024

**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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC 4.0 - Attribution - Non-commercial use - International License

## **Tiers Lieux scientifiques et culturels : quels leviers et modalités de participation des publics à la recherche ?**

**François MILLET**

Résumée :

Des centres de culture scientifique et technique comme Le Dôme à Caen ont évolué vers un modèle de Tier Lieu aux démarches participatives. Ils réinventent leurs pratiques de médiation en s'appuyant sur les méthodes d'intelligence collective des Living Labs et les outils de prototypage rapide des Fab Labs. Cette orientation s'appuie sur une formalisation des postures de participation mais s'appuie pourtant sur les mêmes canons des modes de médiation qu'auparavant. Elle a également fait apparaître les leviers de cet engagement, la nature de cette part prise dans toute participation.

article :

Le Dôme à Caen dispose d'espaces de travail partagés, de salles et d'outils où mener des activités collaboratives dont un atelier de type FabLab. Il développe une méthodologie Living Lab où les publics sont invités à collaborer avec des entrepreneur·e·s, des équipes de recherche des artistes. Cette évolution s'apparente aux "Tiers Lieux" et revendique une médiation au sens de l'animation territoriale, à savoir de la création de temps, de lieux et de situations permettant à des personnes et parties prenantes qui n'auraient pas l'occasion de le faire autrement, de se rencontrer, d'échanger, de faire ensemble (Jean-Claude Gillet, 1995).

### **Du public au participant :**

La principale conséquence de l'évolution en "Tiers Lieux" dédié à la participation est la disparition de la notion de public au profit de celle de participant·e qui passe par une reconnaissance des places dans un projet que l'on est prêt à partager, une reconnaissance qui s'inscrit autant dans le registre de l'appartenance que celui de la compétence (Lazzeri et Caillé, 2004). Elle regroupe ainsi au sein d'une même communauté les publics et les autres parties prenantes du projet dont la participation est répartie en 5 postures :

- **Découvrir** : Assister à une conférence, une pièce de théâtre, une expérience collective, une exposition, ... Dans cette posture, les informations se font essentiellement de l'émetteur vers un public récepteur, avec une interaction relevant au mieux du dialogue mais sans qu'elle ne vienne enrichir ou modifier le projet.
- **Tester** : Via des supports numériques ou papier, libre ou encadré, il s'agit dans cette posture de tester ou vérifier des hypothèses, des fonctionnalités ou d'évaluer des besoins. Les données produites cheminent à sens unique du public émetteur vers le porteur de projet.
- **Contribuer** : Générer des idées, à titre individuel, pour de nouveaux dispositifs, objets ou usages, ... ces contributions s'effectuent par une interaction entre les porteurs de projet et les participant·e·s, un caractère bijectif des échanges apparaît.
- **Co-construire** : Dans cette posture, la dimension collective émerge et les échanges ont lieu entre les participants et avec le porteur de projet. La nature de la participation se complexifie pour s'apparenter à des scénarios, des prototypes conceptuels ou réels.
- **Co-gouverner** : Les participants sont associés, en tout ou partie à la gouvernance du projet, sa définition, ses orientations techniques, humaines ou budgétaires. Dans cette posture les publics sont à considérer comme des parties prenantes à part entière est égale avec les structures organisatrices.

Lorsque l'on parle ici de participation, il convient bien de faire la distinction entre participation à des débats scientifiques et participation à des projets scientifiques (Meyer 2019). Les espaces culturels qui souhaitent s'engager dans ces démarches doivent donc s'interroger sur les outils et moyens dont elles disposent pour proposer ces différentes postures et se préparer aux conséquences sur les attendus de fréquentation de leur structure.

### **Des modalités d'interventions inchangées.**

Les recherches participatives nécessiteraient de repenser et transformer ses pratiques de médiation. La tâche est peut-être moins compliquée qu'il n'y paraît. Certes, les formats de l'action culturelle sont multiples et une même appellation cache souvent des réalités extrêmement différentes, mais de grandes catégories peuvent être réduites à un nombre restreint de "canons" de l'intervention culturelle.

- **L'exposition** : Installation monolithique ou succession d'objets, de panneaux, parcours simple ou composite, libre ou guidée, interactive ou non : il y a autant de

formats que d'expositions. Pour ce qui est de la participation, elle réside moins dans les technologies ou la scénographie que dans leur co-création avec les publics. Elles constituent également des opportunités de mise en "test" de dispositifs ou d'installation d'espaces de "contribution".

- **La représentation** : Conférence, table ronde, spectacle ou projection, elles invitent avant tout à une posture de "découverte". Dans un mode interactif, elles sont aussi l'occasion de recueillir des données de "test", de "contribuer" à leur contenu en amont ou bien encore de "contribuer" à l'élaboration de cartographie des controverses ou permettre la "découverte" ou la mise en débat d'informations par la suite nécessaires à une participation éclairée.
- **La rencontre** : Elle se distingue de la conférence par le dialogue qui s'instaure avec les intervenant·e·s. Elle constitue un temps d'échange direct entre un public et des expert·e·s et le contenu n'est pas construit à l'avance. Elles sont des formats adaptés à des postures de "test" ou de "contribution".
- **L'atelier** : Club, formation, en petit ou grand groupes, court ou sur plusieurs jours : l'atelier est protéiforme et le plus propice à l'expérimentation. Il peut enrichir la visite d'une exposition, prolonger une représentation ou une rencontre. Il constitue le format idoine pour les "test", "contribution" mais surtout la "co-création" par la mise en interaction des participants entre eux.
- **Le salon** : Succession de stands ou d'installations, encadrés par des professionnels ou des publics, le salon correspond en réalité à la somme des formats précédents réunis dans une unité de temps et de lieu. Il ne propose donc pas d'expérience supplémentaire sauf dans l'interaction des exposant·e·s entre eux.

La principale évolution semble donc la posture de médiation, dont les fonctions de transmissions, de vulgarisation et d'animations se réorientent vers celles d'accompagnement à la participation de publics qui n'ont pas été habitué à participer, et encore moins à collaborer avec des chercheur·se·s ou des artistes (Dosseur 2019).

### **De la possibilité de participer aux leviers de la participation :**

La participation peut être comprise comme la capacité à prendre part, apporter sa part mais aussi en retirer une part (Zask – 2011). Identifier et formaliser la diversité de ces parts retirées, le bénéfice attendus par les participant·e·s, constitue un enjeux essentiel des

recherches participatives et que l'on peut qualifier de "leviers de la participation". Ces leviers sont organisés deux à deux, non pas dans une opposition mais plutôt un antagonisme qui vise aussi à se faire croiser - ou l'éviter - des participant·e·s qui ne sont pas animé·e·s par les mêmes motivations :

- **L'Apprentissage** : De la découverte d'un sujet à l'acquisition de savoir et savoir faire, de la curiosité au souhait de débattre et d'approfondir un sujet, l'apprentissage permet à une structure de mobiliser sa communauté d'amateur·e·s. Il peut aussi concerner d'autres domaines que celui de la thématique abordée en proposant l'initiation ou la découverte des outils et des méthodologies créatives mises en œuvre dans la démarche participative.
- **Le Divertissement** : "S'amuser", "passer du bon temps", "prendre du plaisir", la démarche est ludique ou esthétique, elle peut impliquer la présentation de dispositifs à caractère incongru ou exceptionnel - "l'attraction" porte donc bien son nom- voire spectaculaire. Le divertissement demeure mal assumé - il faut apprendre en s'amusant - ne constituant pas une valeur forte, mis à part sous son appellation "loisir" qui parcourt davantage l'histoire de l'éducation populaire et de la culture scientifique (Las Vergnas, 2011).
- **La Rétribution** : La personne participante est rémunérée financièrement, matériellement, sous forme de services ou d'accès privilégiés et gratuits à des outils, des infrastructures ou des événements normalement payants ou inaccessibles. Cette gratification nécessite des dotations financières dédiées ou l'accès structuré aux services et infrastructures concernées.
- **La Conviction** : Ce levier est adapté aux projets dont la finalité et les objectifs rejoignent ou nourrissent des convictions sociales, environnementales ou politiques. Il fait appel au militantisme, s'appuie sur la production, la défense ou la préservation d'un commun - bien être, patrimoine naturel, enjeux sanitaires, culturels ou paysager - que ce soit à titre individuel ou collectif.
- **La Valorisation** : Elle consiste à reconnaître le statut de "lead" à certaines personnes. Elle nécessite une relation aux médias et aux communautés structurée, mais aussi d'enrichir sa médiation de modalités permettant la présentation ou la démonstration

d'un savoir ou savoir-faire du participant, lui permettant d'enrichir son réseau, d'intégrer une communauté ou un environnement professionnel.

- **La sociabilisation** : Passer un moment avec d'autres, vivre une expérience collective, ou travailler en équipe sont autant de facettes de ce que J. Zask (2011) qualifie "d'agrément de la compagnie d'autrui", un levier parfois sous estimé ou mal qualifié pour engager la participation.

Ces observations mériteraient d'être croisées avec davantage de paramètres. Elles préfigurent des éléments à intégrer dans la conception et l'adressage des activités participatives aux publics. Ces leviers invitent enfin à un travail réflexif des professionnel·le·s sur la mesure d'impact des recherches participatives.

### **Conclusions :**

L'évolution de la notion de médiation est constante et suit celles des pratiques du monde de la culture, des acteurs de la médiation et des publics (Gellereau, 2018). La participation des publics et leur contribution au programme de recherche en constitue l'une des plus récentes, accélérée par les usages hérités du numérique. Si la nature, le type et la quantité de participations est de plus en plus intégrée, sa finalité et son fonctionnement reste encore délaissé et devraient être davantage posés quand on étudie et prévoit des processus de participatif (Knudsen, 2016). Les leviers de cette participation en constituent un des volets à creuser, comme il pose un dilemme, celui de savoir si on les instrumentalise ainsi que les publics, au bénéfice de la recherche et de l'action culturelle réalisée.

- Dosseur, B., 2019, Sortir de sa zone de confort avec la participation des publics, in Culture et Recherche n° 140, pp 66-67
- Gellereau, M. , 2018, Processus dynamique, pratiques hybrides et engagement de la recherche : les médiations culturelles en débat, revue en ligne Études de communication n°50, URL : <http://journals.openedition.org/edc/7493>
- Gillet, JC, 1995, Animation et animateurs – Le sens de l'action, L'Harmattan, 326 p
- Knudsen, LV, 2016, Participation at work in the museum », in Museum Management and Curatorship, 31(2), 193-211.
- Las Vergnas, O., 2011, L'institutionnalisation de la « culture scientifique et technique », un fait social français, Savoirs n° 27, pp 9-60.

- Lazzeri, C., A. Caillé, 2004, La reconnaissance aujourd'hui. Enjeux théoriques, éthiques et politiques du concept, Revue du MAUSS, num 23, pp. 88 – 115
- Meyer, M., 2019, Les formes de la participation, Bulletin de l'AMCSTI, <https://www.amcsti.fr/fr/bulletin/formes-de-participation/>
- Zask, J., 2011, Participer : essai sur les formes démocratiques de la participation, Le bord de l'eau, Paris, 200 p.