

« Médiation culturelle numérique » : un dispositif pédagogique transdisciplinaire

MARC JAHJAH –
Maître de conférences à l'Université de Nantes
marc.jahjah@univ-nantes.fr

Laurent Neysenssas –
Responsable de l'innovation pédagogique à l'Ecole de Design de Nantes
l.neysenssas@lecolededesign.com

RESUME

Nous présentons un dispositif pédagogique transdisciplinaire commun à trois formations de l'Université de Nantes (métiers du livre/métiers du numérique/design). Après une présentation du contexte et du dispositif, nous en problématisons les enjeux à partir d'une question principale : comment amener des étudiant.e.s de cultures et de compétences différentes à travailler ensemble autour de la conception de dispositifs de médiation culturelle numérique ? Dans ce cadre, nous mobilisons des théories en sciences de la communication pour penser matériellement et logistiquement notre dispositif. Nous proposons parallèlement la documentation de la méthode pour sa réutilisation par d'autres enseignants.

MOTS-CLES

Transdisciplinarité – médiation culturelle – numérique

PRESENTATION DU CONTEXTE ET DESCRIPTION DU DISPOSITIF

Porté par l'Université de Nantes et l'Ecole de Design de Nantes, le module « conception transdisciplinaire de dispositif numérique de médiation culturelle » est commun à trois formations : métiers du livre/métiers du numérique (Université de Nantes, IUT de la Roche-sur-Yon) bachelor design & interactivité (Ecole de Design). L'objectif est d'amener les étudiant.e.s à co-construire des solutions en médiation culturelle en dépassant la juxtaposition de leurs compétences disciplinaires.

Ce projet est né d'un triple constat :

- les lieux culturels nantais (bibliothèques, musées, etc.) ont aujourd'hui **besoin de compétences vastes** (éditorialisation, design d'expérience, stratégie de promotion digitale), capables de répondre aux attentes d'une nouvelle génération d'utilisateurs ;
- ces **compétences sont peu articulées et fonctionnent en silo** : ainsi la stratégie digitale a tendance à être sollicitée en aval du projet au lieu d'être incluse dès ses prémisses ;
- les **étudiants répondent souvent à des commandes sans être impliqués** dans leur problématisation alors qu'ils mobilisent leurs compétences et leur intelligence.

Fort de son expérience, l'équipe enseignante a aussi pour objectif de *faciliter l'appropriation de la méthodologie* par d'autres formations de l'Université de Nantes et au-delà.

Le projet comprend ainsi des phases dédiées aux étudiants et aux enseignants :

Pour les étudiants :

1. **Phase en amont** (décembre 2018) : les étudiants sont familiarisés à distance avec la thématique de la médiation culturelle numérique (vidéo pédagogique en motion design, liens vers l'édition précédente, exemples de projets, quiz) et prennent connaissance des compétences de chacun des membres de leur futur groupe interdisciplinaire grâce à des vidéos de présentation des trois formations impliquées (design, livre, numérique).

2. **Phase introductive** (janvier 2019) au cours de laquelle seront formés les groupes interdisciplinaires qui rencontreront les acteurs des lieux culturels (commanditaires) partenaires du projet pour les aider à problématiser un sujet de médiation culturelle.
3. **Phase immersive** (atelier projet en février) où les groupes résoudront leurs problématiques pendant 2 jours, dirigés par l'équipe enseignante et des professionnels (artistes, ingénieurs). À l'issue de cette phase, un jury sélectionne des projets.
4. Une **présentation publique** de leur solution en mars 2019.
5. Un **retour d'expérience** des étudiants à partir de leurs écrits de terrain (journal, dessins, etc.) et une **phase d'évaluation** collective pour tirer les leçons de cette seconde édition.

Pour les enseignants, le processus est détaillé plus bas (« transférabilité »).

L'ensemble des groupes (une quinzaine) doit répondre à une problématique concrète en mettant en place un projet complet de médiation culturelle numérique. Ce projet devra nécessairement comprendre l'ensemble des livrables suivants conçus par l'équipe enseignante :

- Un **poster** destiné à l'équipe enseignante et au jury des médiateurs culturels (problématique, usagers, besoins, description, mise en œuvre opérationnelle)
- Un **prototype/une maquette de médiation** culturelle par équipe présenté publiquement
- Une **présentation imagée de leur journal de bord** pour un « retour d'expérience »

La production de ces livrables comprend des livrables intermédiaires :

- **Blason** d'équipe (compétences de chaque membre, premières envies de problématique, nom d'équipe, etc.) durant la première phase de production (phase introductive) dont le but est d'influer sur la contextualisation identitaire des membres de chaque groupe.
- **Fiche-problématique** : problématique énoncée à l'issue de recherches documentaires et de l'ensemble des informations communiquées par les médiateurs culturels partenaires sur leurs lieux et leurs usagers (durant la phase introductive).
- **Fiche-idées** : durant la phase immersive, les étudiant.e.s devront inscrire en peu de temps au moins 30 idées de résolution de leur problématique avant d'en choisir une.
- **Fiche-concepts** : la fiche-concepts est l'idée finalement choisie par les étudiant.e.s pour résoudre leur problématique ; elle donne accès à la fiche-projet (le poster).

Ainsi, notre projet doit participer à la transformation de trois d'acteurs :

1. **Etudiants** : articuler des compétences interdisciplinaires rarement pensées globalement et apprendre à créer des solutions transdisciplinaires de médiation culturelle numérique.
2. **Enseignants** : faciliter la collaboration dans les projets entre disciplines parfois très différentes (en termes de compétences mais aussi de vocabulaire, de méthodes) et complémentaires.
3. **Acteurs culturels de la région des Pays de la Loire** : aider les acteurs à se doter de solutions innovantes, transdisciplinaires et numériques pour anticiper les nouveaux usages culturels.

PROBLEMATIQUE ET ARGUMENTATION

La difficulté de ce type de dispositif est l'articulation cohérente de points de vue différenciés sur le monde et la situation vécue, difficulté que nous avons résumée par cette problématique :

Comment amener des étudiant.e.s de cultures et de compétences différentes à travailler ensemble autour de la conception de dispositifs de médiation culturelle numérique ?

En effet, les étudiant.e.s d'une promotion ont tendance à typifier leurs camarades d'autres promotions (les designers ne feraient que des choses jolies, etc.) et à rapidement se désengager d'une interaction collective en se réfugiant derrière leurs propres compétences et savoirs. Pour éviter de générer de tels comportements, déjà observés l'année dernière, nous avons d'abord cherché à les comprendre et à travailler dessus à partir du modèle de la « sémiotique contextuelle panoramique » (voir la bibliographie). Pour ses tenants, le sens d'une situation n'est jamais donné : il émerge des contextes communicationnels (temporel, spatial, sensoriel, identitaire, normatif, relationnel) dans lesquels les individus sont insérés. Par exemple, le contexte temporel (informations dont disposent les individus avant de s'engager dans une activité) et identitaire (quels enjeux sont communs ? Que savent les acteurs des intentions, des projets, des normes, des compétences des autres acteurs ?) peuvent avoir une incidence considérable sur le déroulement de l'expérimentation. Ainsi, tout l'enjeu de notre dispositif aura été de penser des outils pédagogiques à partir de l'influence des contextes d'action.

Par exemple, la phase en amont (mise en place d'un site internet, vidéos explicatives sur chacune des formations) permet de travailler la **contextualisation temporelle**, soit l'ensemble des informations que les individus d'un groupe détiennent sur les autres. De la même façon, nous travaillons le **contexte identitaire** dans cette même phase (quels enjeux communs ? Que savent les acteurs des intentions, normes, compétences des autres acteurs ?) à partir de plusieurs activités et outils de travail dont : un *blason d'équipe* à renseigner individuellement (envies ? savoir-faire ? réalisations ?), une *fiche-contexte* et une *fiche-problématique* qui permettent de construire un enjeu en commun de manière progressive et sur toute une journée de travail. Le **contexte normatif** (règles qui s'imposent à tous) est matérialisé par l'ensemble des outils donnés aux étudiants : nous les avons voulus suffisamment souples pour qu'ils puissent concevoir à partir de normes communes sans toutefois être bridés dans leur créativité ; ce sont plutôt des propositions et des suggestions d'une méthodologie. Enfin, le **contexte spatial** (comment l'espace redéfinit les normes, enjeux, relations entre les acteurs du projet) a été travaillé à partir de la multiplicité des lieux impliqués : « neutres » dans un premier temps, pour éviter qu'une formation ait l'ascendant sur les autres, puis propre à l'une d'entre elle ensuite (Ecole de Design de Nantes) pour des raisons logistiques. C'est ici que nous devons veiller à ce que l'aisance spatiale des étudiants en design ne soit pas un élément de déséquilibre dans les groupes au **niveau identitaire** (certain.e.s étudiant.e.s essaient parfois de tirer le projet vers eux).

EVALUATION DU DISPOSITIF

Lors de l'édition 2017, nous avons identifié des problèmes dont nous avons tiré toutes les leçons dans le scénario et les outils pédagogiques mis en place cette année :

- **inclure le travail à distance dans le scénario pédagogique** : le temps présentiel de la formation ne suffit pas à familiariser des étudiants de formations très différentes avec les caractéristiques d'une thématique donnée (la médiation culturelle ici). Par ailleurs, les étudiants ont parfois eu du mal à identifier précisément les compétences de leurs camarades pour les inclure dans leur projet. Nous avons donc développé des contenus pédagogiques qui leur permettent de mieux comprendre la thématique et les spécificités des autres formations pour influencer sur les contextes identitaires et temporels du sens.
- **implication plus forte des acteurs des lieux culturels visés** (Musée de Nantes, Muséum d'histoire naturelle, etc.) qui pourront orienter les étudiant.e.s et faciliter l'implantation éventuelle de leurs solutions : nous prévoyons ainsi de les intégrer dans le jury d'évaluation et bien en amont dans la conception de la problématique lors de la première phase.

Le scénario pédagogique présenté ci-dessus tient compte de l'évaluation précédente du dispositif, aussi bien par l'équipe enseignante que par les étudiant.e.s (retour écrit via les conseils de perfectionnement propres à chaque formation.) Pour analyser le dispositif 2018-2019, nous prévoyons :

- **Questionnaire en ligne** : distribution d'un questionnaire sur la médiation culturelle et les formations avant la visualisation des vidéos sur la médiation culturelle et les formations. Distribution du même questionnaire après la visualisation de ces mêmes vidéos.

- **Journal de bord** : le journal de bord des équipes permet de mesurer l'évolution des positions des étudiants au sein de chaque groupe (affects, positionnements, contexte identitaire).
- **Analyse des posters et des prototypes** : une fiche d'évaluation au jury de médiateurs et à l'équipe enseignante fournit les critères pour évaluer les réalisations des 10 groupes.

La mesure des effets du programme sur l'équipe enseignante responsable du projet se fera via une **réunion** quelques mois après la fin du cycle pour vérifier dans quelle mesure les concepts et les méthodologies des autres membres est intégrée dans leurs pratiques d'enseignement (inscription dans la maquette d'une séquence pédagogique issue des autres disciplines : « problématisation » dans la formation « design », « création de personas » dans la formation « métiers du livre », etc.).

TRANSFERABILITE DU DISPOSITIF ET DE SES PRINCIPES

Nous avons déjà eu recours à de nombreux outils méthodologiques (détaillés ci-dessus) et à des séquences pédagogiques interdisciplinaires que nous souhaiterions maintenant documenter et scénariser pour que d'autres formations puissent se les approprier grâce à notre expérience.

Pour atteindre cet objectif, l'organisation pédagogique se fonde sur :

1. La **documentation précise de chaque phase du projet** : chaque livrable et séquence sont décrits (objectifs d'apprentissage, place dans le projet, durée, évaluation, etc.)
2. **Film des étudiants en phase immersive** : il s'agit de documenter la phase la plus opérationnelle du projet qui permet de récapituler toutes les autres.
3. **Film de l'explication de la méthodologie** : les professeurs impliqués dans le cycle seront filmés en mai 2019 pour une explication détaillée des phases et outils utilisés.

La mesure des effets du programme destinée aux enseignants partenaires du projet se fera d'abord via **une rencontre (focus groupe)** pour déterminer dans quelle mesure les contenus ont influencé leurs pratiques d'ici mars 2020. Nous prévoyons enfin l'implantation de la méthode dans au moins deux formations de l'Université de Nantes (master « cultures numériques » qui sera lancé à la rentrée 2019 sur l'île de la Création et master « médiation culturelle » de l'Université de Nantes).

BIBLIOGRAPHIE

Bourret, C., et Meyer, C. (2010). « Réflexions pour l'amélioration d'une formation en alternance de niveau master. Utilisation prospective de la sémiotique situationnelle » dans Alémanno-Parrini Sylvie, et al.. *Des méthodes au coeur des sciences de l'information et de la communication*, Les Éditions Ovidia, p. 333-364.

Mucchielli, A., *Etude des communications : approche par la contextualisation*, Armand Colin, 2005.

Mucchielli, A., Corbalan, J.-A. et Ferrandez (2004). *Etude des communications : approche par les processus*, Armand Colin.

Mucchielli, A. (2010). « Comprendre les conflits d'interprétation par la sémiotique situationnelle » dans Alémanno-Parrini Sylvie, et al. *Des méthodes au coeur des sciences de l'information et de la communication*. Les Éditions Ovidia. 2010, p. 199-219.