

Un outil pour favoriser l'expérience inclusive dans les espaces de cocréation

Par Catherine Émond, candidate au doctorat en éducation à l'UQO, agente en éducation expérientielle au Musée des sciences et de la technologie du Canada

Valérie Poulin, Ph. D., professeure, Département d'ergothérapie de l'UQTR, Groupe interdisciplinaire de recherche sur l'expérience inclusive (GIREIL), Centre interdisciplinaire de recherche en réadaptation et intégration sociale (Cirris)

Hélène Carbonneau, Ph. D., professeure, UQTR, Département d'études en loisir, culture et tourisme, Groupe interdisciplinaire de recherche sur l'expérience inclusive (GIREIL)

Les thèmes de l'accessibilité et de l'inclusion suscitent un intérêt marqué dans les milieux du loisir et de la culture. Cette préoccupation se traduit notamment par l'émergence de services et d'espaces propices à la participation et à l'inclusion de populations diversifiées. Entre autres, de nombreux espaces de cocréation se développent, tels que les « Fab Labs », lieux de création numérique, et les « ruches d'art », consacrées à des activités artistiques plus traditionnelles.

Ce bulletin définit ce qu'est un espace de cocréation et ce qui favorise une expérience inclusive dans de tels espaces. Les résultats d'une démarche de validation d'un outil aide-mémoire¹ à la planification effectuée auprès d'intervenants de Fablab complète cet exercice.

Qu'est-ce qu'un espace de cocréation?

Les « Fab Labs », aussi appelés « makerspaces² », sont des espaces où les gens peuvent expérimenter des équipements technologiques de fine pointe, comme des imprimantes 3D ou des outils de programmation informatique, pour fabriquer toutes sortes de choses. On compte de nos jours des centaines d'espaces de ce genre partout dans le monde, incluant ceux qu'offrent les bibliothèques et les musées (Savard, 2018). Les ruches d'art, quant à elles, se trouvent aussi souvent dans ces troisièmes lieux, nées d'un désir de multiplier les bienfaits des arts en les intégrant dans le tissu communautaire. Ces espaces de cocréation ont en commun de viser l'inclusion de toutes les personnes qui veulent y prendre part.

En collaboration avec la Ville de Montréal, une équipe de recherche s'est penchée sur l'expérience inclusive de personnes ayant des incapacités lors de leur participation à des ateliers de cocréation (Poulin et

coll., 2021). Ces ateliers se sont déroulés dans des Fab Labs et des ruches d'art situés dans des bibliothèques publiques de Montréal.

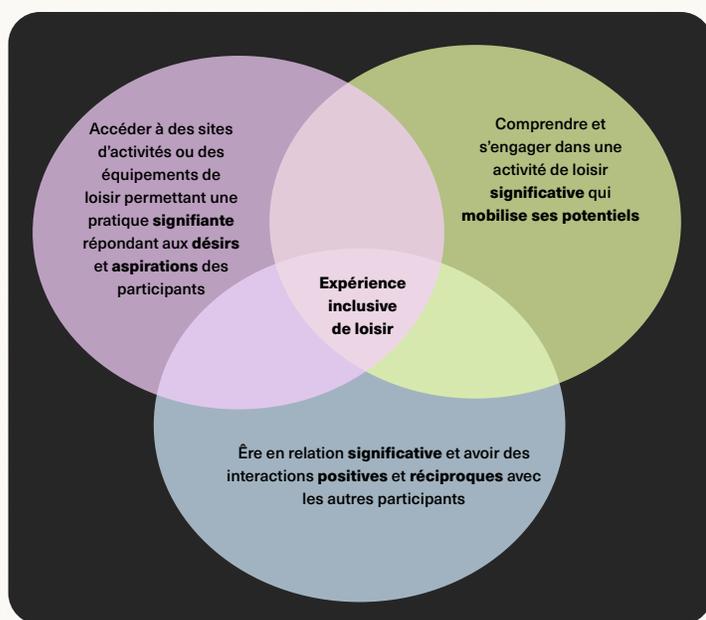
Qu'est-ce qui favorise une expérience inclusive dans les espaces de cocréation?

Au terme d'observations et de discussions avec des participants et des participantes ayant expérimé ces ateliers, l'équipe de recherche a analysé les éléments qui avaient une incidence sur l'expérience inclusive de loisir (Poulin et coll., 2021). Ces éléments facilitateurs se déclinent selon les trois dimensions du cadre conceptuel de l'expérience inclusive de loisir (Carbonneau, Cantin et St-Onge, 2015), soit l'accès aux espaces et aux équipements, le développement de relations positives et réciproques, et la possibilité de s'engager pleinement à son plein potentiel (Poulin et coll., 2021). Ces facilitateurs incluent la signalisation,

des aires de déplacement dégagées, la diversité de la programmation, la formation du personnel et la qualité de l'accueil, ainsi que la culture d'entraide au sein du groupe.

Les chercheurs ont également conclu que l'expérience inclusive ne se déroule pas seulement durant l'activité, mais aussi avant et après. Ils mentionnent par exemple un horaire d'activités qui tient compte de l'accès aux transports.

Ces résultats ont permis de formuler différentes pistes de réflexion qui ont été synthétisées dans un outil aide-mémoire destiné aux organisateurs d'activités. L'étape suivante était de savoir comment ces recommandations, initialement formulées à l'intention des bibliothèques publiques de Montréal, pourraient inspirer et guider des pratiques inclusives dans d'autres milieux.



(Carboneau, Cantin et St-Onge, 2015)

Comment soutenir une mobilisation des connaissances sur l'expérience inclusive dans différents espaces de cocréation?

Nous avons donc rejoint des intervenants qui organisent ou animent des ateliers dans différents espaces de cocréation au Québec et en Ontario. Les objectifs étaient de présenter l'outil, de comprendre si et com-

ment celui-ci pourrait s'insérer dans leurs pratiques et quelles seraient les meilleures stratégies pour en favoriser la diffusion et l'utilisation auprès d'autres intervenants de terrain. Avant d'entreprendre cette étape, le langage de l'outil fut légèrement adapté en fonction du contexte de divers troisièmes lieux et du point de vue des responsables qui offrent ces ateliers. Une version anglophone de l'outil a également été produite.

Cette recherche qualitative a impliqué des entrevues semi-dirigées en petits groupes. En tout, onze experts ont accepté d'y prendre part, dont cinq travaillant dans des bibliothèques publiques du Québec, cinq dans des musées du Québec et de l'Ontario, et un dans un Fab Lab éducatif privé de l'Ontario. La majorité des cinq hommes et six femmes se décrivaient comme des organisateurs d'activités au sein de leur établissement ou des animateurs, plusieurs effectuant la double tâche d'organiser et d'animer des ateliers. Davantage de Fab Labs étaient représentés (7) que de ruches d'art (2). Les types de publics accueillis par ces espaces de cocréation variaient grandement, mais incluaient en grande majorité des familles, des enfants, des adultes et des groupes scolaires.

Que pensent les experts de l'outil?

Trois grands thèmes sont ressortis des discussions avec les experts à la suite de la présentation de l'outil, soit : 1) les pratiques d'accessibilité et d'inclusion actuellement en vigueur dans leur milieu, 2) l'apport potentiel de l'outil aide-mémoire pour améliorer ces pratiques, et 3) les façons de distribuer et de soutenir l'adoption et l'utilisation de l'outil dans les divers milieux.

1) Les pratiques courantes d'accessibilité et d'inclusion

Tous les experts ont mentionné avoir à cœur d'offrir un service accessible et inclusif. Ils se sont dit convaincus que leurs espaces de cocréation sont actuellement en mesure de recevoir des participants en situation de handicap ou de vulnérabilité.

Sur la question de l'accessibilité de leur espace de cocréation, la grande majorité a mentionné les normes du bâtiment, le mobilier amovible et les postes de travail à différentes hauteurs pour les usagers utilisant un fauteuil roulant. Plusieurs ont rapporté avoir reçu des formations internes ou offertes par des groupes spécialisés dans les mesures d'accessibilité. Cette approche semble plus courante que les consultations avec des groupes ou des organismes formés d'usagers en situation de handicap qui font directement l'expérience de leurs espaces. Cependant, la demande de rétroaction des personnes ayant des incapacités qui ont participé à des ateliers semble être une pratique courante.

La stratégie préconisée par presque tous les experts pour soutenir l'expérience inclusive est l'adaptation de l'activité ou du matériel, selon les situations et les usagers. La mise en œuvre de ces adaptations dépend aussi des savoirs et des compétences de l'employé présent à ce moment.

2) L'utilité perçue de l'outil : la sensibilisation aux petits gestes qui font la différence

La consultation de l'outil aide-mémoire a suscité chez les experts interrogés une réflexion critique sur la qualité de l'expérience inclusive. Ils ont mentionné mieux comprendre comment de petits gestes peuvent avoir une grande incidence sur les expériences de personnes vivant avec des incapacités. Un exemple concerne la signalisation pour faciliter les déplacements dans leur établissement. Une experte s'est exprimée ainsi sur la signalisation pour se rendre au local du Fab Lab : « Je me suis rendu compte qu'on ne l'affiche pas. [...] Si quelqu'un ne demande pas, il cherchera peut-être longtemps! Ça m'a interpellée. »

Bien que la plupart des suggestions de l'outil ne leur étaient pas inconnues, les experts y ont trouvé l'avantage qu'elles y soient rassemblées de façon cohérente, exhaustive et concise. De plus, le fait que l'outil ait été élaboré selon la perspective des participants vivant avec des incapacités a été perçu comme un grand atout. Un expert a d'ailleurs exprimé avoir

grandement apprécié que le participant demeure au cœur des préoccupations et des visées de l'outil, qui s'intéresse à « la perspective des participants en tant que personnes à part entière, avec des horaires, des exigences individuelles, familiales, ou communautaires (transport par exemple), et non seulement en tant que bénéficiaires d'un programme » (traduction libre).

3) Un outil peut-il changer les pratiques?

Les experts s'entendent tous sur un point : appliquer les principes clés suggérés par l'outil permettrait d'agir en amont plutôt qu'a posteriori, afin de promouvoir une expérience inclusive de loisir. Certains ont affirmé qu'ils allaient intégrer l'outil à leurs pratiques courantes, notamment dans la planification d'ateliers et dans la formation d'employés.

Mais d'abord, il importe de le diffuser. Afin de faire connaître cet outil dans les milieux de pratique, les experts ont proposé plusieurs avenues complémentaires de nature à rejoindre les utilisateurs potentiels. Les différents réseaux et les communautés de pratique auxquels ils appartiennent ont été mentionnés à plusieurs reprises. Une autre stratégie pertinente consiste en une approche de présentation directe où l'équipe de recherche entre en contact avec des responsables de programmes universitaires, telle la bibliothéconomie, des coordonnateurs d'activités ou des groupes spécialisés dans l'accessibilité et l'inclusion au sein de divers établissements. Présenter la recherche dans une conférence ou un webinaire où les fiches aide-mémoire seraient remises comme documentation aux participants aiderait aussi à rejoindre un plus grand nombre d'utilisateurs potentiels en même temps.

Néanmoins, l'adoption pérenne de l'outil et de ses pistes de recommandations peut demeurer un défi. Les experts se sont d'ailleurs prononcés sur certains déterminants qu'ils croient critiques. Ils évoquent notamment la compatibilité avec le contexte de travail. L'adoption et l'utilisation pérenne d'un tel outil pourraient dépendre de l'implication et de la volonté de chacun des membres des équipes, ainsi que l'intégration de l'outil dans les processus de

conception, d'animation et d'évaluation des ateliers. C'est une question importante, considérant le roulement du personnel dans les différents milieux. Dans ce contexte, le soutien des gestionnaires est aussi perçu comme un atout important pour l'adoption. Ceux-ci doivent fournir des ressources, du temps et un soutien continu afin de favoriser l'engagement de l'ensemble de l'équipe. En somme, pour que l'outil s'ancre dans les pratiques, les experts doivent se sentir interpellés par le message et les valeurs qu'il véhicule, ce qui fut le cas pour eux. De plus, il doit pouvoir s'imbriquer facilement dans leurs tâches.

Conclusion

La possibilité de vivre une expérience inclusive dans les activités de loisir et les milieux de son choix est essentielle pour le mieux-être individuel et collectif. Les experts rencontrés sont convaincus que cet outil peut contribuer à instaurer ou à modifier des pratiques afin qu'elles répondent mieux aux besoins des participants au sein de leurs communautés. D'ailleurs, les experts soulignent que les principes clés suggérés apparaissent applicables dans d'autres contextes que celui des Fab Labs et des ruches d'art, ainsi qu'avec des publics diversifiés, notamment des personnes âgées et des enfants.

Mais d'abord, cet outil doit être distribué pour rejoindre les organisateurs et les animateurs d'activités. Le présent article répond à ce besoin de diffuser et de vulgariser la recherche pour rejoindre directement les utilisateurs, soient les coordonnateurs d'activités, les animateurs-guides, les bénévoles, les nouveaux employés, les bibliothécaires et bien d'autres.

Nous vous invitons donc à consulter l'outil, puis à vous interroger sur son utilisation potentielle en amorçant la conversation avec vos collègues et vos partenaires : « Comment ces pistes de réflexion pourraient-elles s'appliquer à vos espaces et à vos pratiques? Comment les intégrer dans vos environnements, vos équipes et votre quotidien? Il n'est peut-être pas nécessaire ou encore possible d'appliquer tous les éléments de l'outil. Rappelons que les personnes directement concernées doivent

demeurer au cœur de l'expérience dans nos démarches, de la planification jusqu'à l'évaluation des retombées.

Références

- Carbonneau, H., Cantin, R. et St-Onge, M. (2015). Pour une expérience de loisir inclusive. *Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir*, 12(11), 1-4.
- Poulin, V., Carbonneau, H., Mostefa-Kara, L., Porcedda, A., Guibourgé, D., Therriault, P.-Y. et Reichhart, F. F. (2021). Déterminants d'une expérience inclusive de loisir dans des ateliers créatifs au sein de bibliothèques publiques. *Loisir et Société. Society and Leisure*, 44(2), 233-255 <https://doi.org/10.1080/07053436.2021.1935430>
- Savard, R. (2018). Fabs labs et milieux documentaires. *Documentation et bibliothèques*, 64(2), 4-4. <https://doi-org.proxybiblio.uqo.ca/10.7202/1059155a>

Notes de bas de page

¹ L'Outil est disponible en cliquant : https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/GSC4177/O0005322146_Fiches_aide_me_moire_pour_une_expe_rience_inclusive_FR_temps.pdf

² *Le Grand Dictionnaire terminologique* (GDT) de l'OQLF indique que « Fab Lab » est une marque de commerce et déconseille l'emploi de « makerspace ». Il propose le terme « atelier de fabrication collaboratif ». [Voir l'article à ce sujet.](#)