



L'INCUBATEUR SAINT-SULPICE : **UNE DÉMARCHE DE CONCEPTION PARTICIPATIVE**

L'incubateur Saint-Sulpice : une démarche de conception participative

RAPPORT PRÉSENTÉ À :

Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ)

RAPPORT PRÉPARÉ PAR :

Sébastien Proulx

Sandy Torres

Jessica Huneault

Claire Grillet

Liliane Salamé-Pichette

Katharine Amyotte

Aude Beauchamp-Bourdeau

au nom d'Huneault Design et collaboration

Septembre 2016

TABLE DES MATIÈRES

004 UNE VOCATION NOUVELLE POUR LA BIBLIOTHÈQUE SAINT-SULPICE

- 005 Une bibliothèque pour ados et un laboratoire d'innovation
- 005 Une démarche de conception participative
- 005 Clé de lecture du rapport

006 PRÉSENTATION DE LA DÉMARCHE PARTICIPATIVE

008 Cadre théorique et définitions : l'approche codesign

009 Mandat et objectifs de la démarche

009 Cadre méthodologique

009 Phase 1 : l'enquête en amont

009 Coups de sonde

010 Entretiens avec des organismes communautaires

010 Plateforme de consultation en ligne

010 Phase 2 : la démarche de conception participative

010 Une résidence d'idéation avec des jeunes

011 Quatre ateliers de codesign

014 RÉSIDENCE D'IDÉATION AVEC LES JEUNES

016 Programme des activités de la résidence

Mission : design

- 016 Explorer les idées et les a priori des jeunes
- 016 Univers de la création de jeu
- 016 Création numérique audiovisuelle
- 017 Création d'une bande dessinée
- 017 Simulation d'un conseil d'administration
- 017 Fabrication numérique
- 018 Idéation et maquettage

018 Ce qui ressort de la résidence

020 RÉSULTATS

- 021 • Explorer les idées et les a priori des jeunes
- 028 • Création de jeu de table
- 029 • Création de jeu vidéo
- 030 • Création numérique audiovisuelle (tournage)
- 031 • Création numérique audiovisuelle (montage)
- 032 • Création d'une bande dessinée
- 034 • Simulation d'un conseil d'administration
- 036 • Fabrication numérique
- 038 • Idéation
- 040 • Maquettage

041 4 SCÉNARIOS POUR SAINT-SULPICE

- 042 • Maquette 1
- 044 • Maquette 2
- 046 • Maquette 3
- 048 • Maquette 4

050	ATELIERS DE CODESIGN	136	BILAN DE LA DÉMARCHE : DES PROPOSITIONS AUX CRITÈRES DE DESIGN
052	Thématiques des ateliers de codesign	138	Mise en perspective de la démarche
052	Organisation des ateliers de codesign	138	Analyse des résultats : sept critères de design
052	Les étapes du travail d'idéation	138	Convivial
052	Prise de connaissance de la question de départ	139	Entremetteur
053	Idéation	139	Malléable
053	Réflexion critique	140	Socialement structurant
053	Synthèse	140	Spécialisé
053	Compte rendu des résultats	141	Spectaculaire
054	ATELIER DE CODESIGN AVEC LE MILIEU COMMUNAUTAIRE	141	Tourné vers le projet
056	• La porte d'entrée	142	Conclusion
060	• Les JACK	143	ANNEXES
064	• Espace de ressources et de programmations collectives	144	Annexe — Résumé des propositions
068	• Adofusion	149	Annexe — Liste des participants
072	• Premier contact	151	Annexe — Matrice d'animation
076	Commentaires entendus en plénière	153	Annexe — Journal de bord
078	ATELIER DE CODESIGN AVEC LES MILIEUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ET DU JEU		
080	• Cycles : de <i>l'underground</i> au visible, de l'ancien au nouveau		
084	• Modu Ludo		
088	• <i>Beta Master</i>		
092	• Bienvenue dans votre bibliothèque du futur		
096	• Futur antérieur : espace créatif et expérimental		
100	Commentaires entendus en plénière		
102	ATELIER DE CODESIGN AVEC LE MILIEU DES MAKERS		
104	• Espace pour le faire : propulser la communauté <i>makers</i>		
108	• Trait d'union		
112	ATELIER DE CODESIGN AVEC LE GRAND PUBLIC		
113	Scénario de départ		
116	• Forum de vie		
120	• Chantier mémétique		
124	• Apprendre à vivre avec la technologie		
128	• Saint-Sulpice : une DESTINATION, plateforme d'innovations		
132	• Troc : <i>Match Maker</i>		

UNE VOCATION NOUVELLE POUR LA BIBLIOTHÈQUE SAINT-SULPICE

Édifice important de l'histoire de Montréal et de l'histoire culturelle et intellectuelle du Québec, la bibliothèque Saint-Sulpice fait l'objet d'un projet de transformation, annoncé en janvier 2016. L'imposant bâtiment à l'architecture de style Beaux-Arts est l'une des premières bibliothèques publiques francophones de Montréal. Ses collections ont constitué le premier fonds documentaire de la Bibliothèque nationale du Québec, à l'origine de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ). La transformation projetée tend vers la création d'un espace citoyen d'un nouveau genre axé sur l'apprentissage de compétences numériques essentielles à la participation à la société du XXI^e siècle.

Le ministère de la Culture et des Communications et la Ville de Montréal ont confié à BAnQ la responsabilité de donner sa nouvelle vocation à la bibliothèque Saint-Sulpice. Le projet Saint-Sulpice consiste à concevoir un espace technologique, social et ludique dans les locaux de la bibliothèque classée immeuble patrimonial. Il est envisagé de mettre sur pied un espace structurant qui s'articule autour de deux axes complémentaires : une bibliothèque spécifiquement dédiée aux adolescents et un laboratoire d'innovation centré sur les nouvelles technologies qui s'adresse à un large public. Le rôle inclusif de la bibliothèque publique est ainsi appelé à se renforcer en particulier par sa contribution à la lutte contre le décrochage scolaire, à l'intégration des jeunes nouveaux arrivants, à la réduction de la fracture numérique et à la synergie entre différents publics.

UNE BIBLIOTHÈQUE POUR ADOS ET UN LABORATOIRE D'INNOVATION

Une bibliothèque conçue pour les adolescents constitue le premier axe du projet Saint-Sulpice. Elle offrira des collections variées de romans, de musique, de bandes dessinées, de jeux vidéo, de jeux de société, etc. ainsi qu'une programmation d'activités centrée sur leurs intérêts. Des équipements de pointe permettront aux jeunes de s'initier à de nouvelles technologies et de réaliser leurs propres projets.

Le second axe du projet prendra place sous le même toit. Un laboratoire d'innovation et de création sera ouvert à tous : adultes, adolescents, organismes, entreprises en démarrage. De simples curieux et des innovateurs de toute sorte auront un accès à des technologies de pointe et à la création numérique.

UNE DÉMARCHE DE CONCEPTION PARTICIPATIVE

Une démarche de conception participative a été réalisée au cours de l'été 2016 afin d'amener différents publics à imaginer le futur espace Saint-Sulpice, à partir des deux axes de développement identifiés, et ainsi de les intégrer au processus d'idéation.

Cette démarche participative s'inscrit dans le prolongement de la réflexion entamée par le comité d'idéation de BAnQ mis sur pied pour encadrer le projet de transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice. Elle prend également appui sur des recommandations d'une étude de précédents¹ mettant en lumière des exemples de bonnes pratiques et des défis associés à la mise en œuvre de ce type d'équipement public.

La démarche a pris la forme d'une résidence d'idéation d'une semaine avec 19 jeunes âgés de 12 à 17 ans et d'une série de quatre ateliers de codesign qui ont accueilli 64 personnes au total. Ce processus participatif a débouché sur l'élaboration de 21 propositions, qui portent aussi bien sur des propriétés formelles, comme les ambiances et les équipements, que sur des mécanismes gestionnaires et organisationnels ou sur la mission du futur lieu public. Les propositions éclairent également les besoins spécifiques d'une clientèle adolescente à laquelle ce lieu se destine principalement. Ainsi, les propositions développées mettent en évidence des expériences souhaitées. Ces expériences comportent différentes qualités permettant de dégager des critères de design susceptibles de guider l'organisation et l'aménagement de l'incubateur Saint-Sulpice.

CLÉ DE LECTURE DU RAPPORT

Ce rapport rend compte de la préparation, du déroulement et des résultats de la démarche de conception participative. La première section présente la démarche dans son ensemble : le cadre théorique qui la sous-tend, le mandat et les objectifs poursuivis, et la méthodologie adoptée (les phases de la démarche et l'échantillon des participants). Les résultats de la démarche sont présentés en deux sections : une section restitue le déroulement et les résultats des activités tenues lors de la résidence avec les jeunes et une section rend compte du déroulement des ateliers de codesign et présente systématiquement les propositions élaborées. Enfin, la dernière section dresse un bilan et livre une analyse des principales balises conceptuelles à tirer de la démarche.

1 Rhizome (2016). *Incubateur Saint-Sulpice. État des lieux et recommandations*. Rapport réalisé pour le compte de BAnQ.

PRÉSENTATION DE LA DÉMARCHE PARTICIPATIVE

Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) a souhaité entreprendre une démarche de conception participative afin que le public puisse contribuer à la transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice. La démarche a amené les citoyens à se questionner notamment sur l'offre de services, l'aménagement des espaces et la programmation des activités de cette institution culturelle. Dans ce contexte, la tenue d'une démarche de conception participative est une manière d'assurer un processus de conception transparent, démocratique et fondamentalement ouvert à l'innovation et aux savoirs des citoyens. Ainsi, la participation du public représente un moyen d'alimenter le processus d'idéation mis en place par BAnQ et d'aiguiller la prise de décision.

Cadre théorique et définitions : l'approche codesign

La conception participative s'inscrit dans le mouvement de la démocratie délibérative et participative (Sanders et Stappers, 2008). L'ambition de la démocratie participative est de permettre aux citoyens de faire entendre leur voix et de contribuer directement au processus décisionnel (Bohman, 2004). Elle cherche en outre à favoriser l'inclusion et à faire en sorte que des perspectives autres que celles des acteurs établis soient entendues et prises en considération (Burgess, 2014).

La démocratie participative regroupe un ensemble d'approches et de méthodes visant à engager le public dans le processus de prise de décision. Parmi ces approches figure notamment le codesign. Deux définitions sont principalement utilisées pour caractériser le codesign. Pour Sanders et Stappers (2008), le codesign repose sur l'élaboration collective de solutions par l'implication active d'usagers dans le processus de conception. Pour Kleinsmann et Valkenburg (2008), le codesign se définit comme « un processus dans lequel des acteurs de différents horizons partagent leurs connaissances à propos du design, tant au niveau du processus que du contenu [...] dans le but de créer une compréhension partagée sur les deux aspects [...] et parvenir à l'objectif commun : la conception d'un nouveau produit ».

L'intérêt et la spécificité de l'approche codesign reposent également sur le fait qu'elle engage et fait participer le public par l'entremise d'activités de conception. Dans un processus de codesign, les participants sont invités à faire part de leurs idées, de leurs préoccupations par l'élaboration d'hypothèses de concept et le développement de prototypes.

La mobilisation du public dans une démarche de ce genre est intéressante à de nombreux égards. D'abord, puisque ce type de démarche mobilise de nombreuses personnes, cela permet de mettre à profit l'intelligence collective. Ensuite, parce que les participants sont engagés en conception, ils sont amenés à concrétiser leurs idées. Par sa mécanique, le codesign donne lieu à des hypothèses construites et partagées sous forme de scénarios qui mobilisent et articulent de

manière cohérente et structurée des services, des activités, des équipements, des personnes, etc. Enfin, la démarche de conception implique que les participants s'engagent dans un travail de compromis et d'explicitation des priorités. Cela permet par conséquent de regarder comment certains enjeux problématiques sont traités. Finalement, les résultats émanant d'activités de codesign ne sont pas de simples listes de souhaits, mais des propositions de projets construites par la mise en commun négociée des idées portées par les participants.

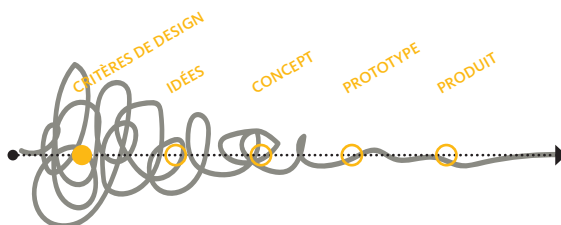
Sur les plans éthiques et méthodologiques, ce type de démarche présente également l'intérêt d'offrir des conditions propices à une véritable contribution citoyenne. En effet, les mécanismes propres au codesign sont en mesure de faire face à certains obstacles souvent reprochés à la démocratie participative. Comme l'a montré Young (2001), les différences entre les capacités des personnes à participer peuvent engendrer des inégalités. Cette théoricienne des sciences politiques affirme que la participation citoyenne suppose de mettre en place des dispositions pour s'ajuster aux capacités à géométries variables des personnes. Sur ce plan, la flexibilité des mécanismes propre au codesign se montre particulièrement efficace. En effet, dans le travail de conception par nature tâtonnant, il n'est pas nécessaire de recourir à des arguments conventionnels pour être en mesure de contribuer activement au processus : les idées parcellaires ou maladroitement formulées sont attendues. En ce sens, la capacité des participants à influencer l'élaboration du projet collectif s'en trouve facilitée.

Mandat et objectifs de la démarche

Dans le cadre du projet de transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice, le mandat a consisté à mettre en place une démarche de conception participative qui documente et prend en compte les idées et les désirs des clientèles ciblées. Mise en place dès le début du projet Saint-Sulpice, la démarche de consultation a pour principal objectif d'alimenter le processus d'idéation, notamment en ce qui concerne la définition de la vision du projet ainsi que l'élaboration du programme fonctionnel et technique (PFT) et du concours d'architecture. La démarche poursuit également les objectifs suivants : examiner des préoccupations, mettre à l'épreuve des hypothèses de travail, apporter des nuances et faire émerger des critères de design (Abrassart *et al.*, 2015).

Les propositions et les idées qui émanent de la consultation participative sont riches et variées. Toutefois, aussi dignes d'intérêt soient-elles, elles doivent être considérées pour ce qu'elles sont : des expériences souhaitées. Comme le suggèrent Sanders et Stappers (2008), lorsque la démarche de codesign se tient lors des premières phases d'un projet, les propositions doivent d'abord servir à des fins de documentation (voir figure 1). À l'instar d'autres méthodes d'enquêtes empiriques, le codesign agit ici comme un outil de collecte de données utiles au travail de problématisation. Au-delà des propositions, il est primordial de s'intéresser aux éléments qui les fondent. C'est la mise au jour de ces fondements qui permet d'identifier des paramètres et des critères de design. Ces critères pourront alimenter la poursuite du processus de conception du futur espace Saint-Sulpice.

Figure 1. Objectifs poursuivis par les démarches de codesign en fonction du cheminement dans le processus de design



Cadre méthodologique

La démarche de conception participative s'est déroulée en deux temps. Une première phase d'enquête en amont a permis de rencontrer des usagers et de cerner certaines questions et préoccupations. La deuxième phase a consisté à mettre en œuvre la démarche de conception participative proprement dite, comprenant une résidence d'idéation avec des jeunes et des ateliers de codesign avec un public adulte.

Comme le futur espace Saint-Sulpice se destine en grande partie à une clientèle jeune, cette population et ses représentants ont été intégrés à la démarche de codesign. D'autres publics ont également pris part à la démarche. C'est le cas du grand public concerné par plusieurs enjeux attachés à la transformation d'un équipement public. Des experts dans plusieurs domaines pertinents ont également été sollicités. Tout en étant orientée sur l'utilisateur, cette démarche de conception participative implique de mettre en dialogue les savoirs citoyens avec ceux des experts.

PHASE 1 : L'ENQUÊTE EN AMONT

En préparation à la démarche participative, un travail d'enquête a été mené en amont afin d'obtenir des informations de première main pour structurer l'organisation des activités de conception participative. Trois méthodes de recueil de données ont été utilisées : des coups de sonde auprès de jeunes, des entretiens semi-dirigés auprès d'organismes communautaires et une consultation en ligne via une plateforme Web.

COUPS DE SONDE

Une série d'entretiens de style vox pop, s'inspirant de l'enquête ethnographique (Beaud, 1996), a été réalisée auprès de jeunes âgés de 12 à 18 ans. L'objectif consistait à saisir le pouls de cette population à l'égard du projet Saint-Sulpice et de l'offre de services qui y est projetée. Ces rencontres ont également permis de clarifier certains questionnements et d'orienter adéquatement la démarche de conception participative. Des questions inédites sont ressorties de ces brefs entretiens ainsi qu'une meilleure compréhension des préoccupations des jeunes et du langage à employer pour une communication efficace.

Ce travail de terrain a été effectué par deux agentes de projet. Les enquêtes ont été menées sur des lieux fréquentés par la population cible, les jeunes de 13-18 ans. Les lieux choisis étaient le centre-ville commercial de Montréal et un service de garde de camp de jour accueillant des jeunes de 10 à 14 ans. Les commentaires de 40 jeunes (8 au centre-ville et 32 au service de garde) ont été recueillis à propos de leur intérêt pour les activités et les services envisagés dans l'espace Saint-Sulpice. Ils ont également été invités à partager leurs idées.

ENTRETIENS AVEC DES ORGANISMES COMMUNAUTAIRES

Quatre entretiens semi-dirigés ont été menés afin de développer les sujets traités lors des ateliers de codesign. Ces entretiens ont été conduits auprès des groupes communautaires œuvrant auprès de la population adolescente ou dans un champ d'activités que compte investir l'espace Saint-Sulpice. Les données recueillies ont permis de faire ressortir des enjeux qui ont alimenté la formulation de problématiques examinées par les participants aux ateliers de codesign et d'identifier des indicateurs balisant le travail d'analyse des résultats.

PLATEFORME DE CONSULTATION EN LIGNE

Une plateforme en ligne de style blogue a été mise en place afin de permettre au plus grand nombre de personnes de prendre part au processus de consultation, notamment celles résidant à l'extérieur de la grande région montréalaise. Les citoyens étaient invités à partager leurs idées et leurs propositions pour le réaménagement de la bibliothèque Saint-Sulpice.

Cette plateforme a servi de moyen de communication en continu. La plateforme était alimentée par les propositions développées lors des différentes activités de conception participative. Le public était ainsi en mesure de réagir à ces propositions, d'en identifier les éléments intéressants ou problématiques et de les commenter.

Les commentaires recueillis sur la plateforme ont également alimenté les activités de codesign. Certaines idées proposées ont servi de point de départ pour stimuler le travail d'idéation conduit lors de ces ateliers.

La plateforme Web est accessible à l'adresse suivante : <http://huneaultdc.wixsite.com/banq-saint-sulpice>

PHASE 2 : LA DÉMARCHE DE CONCEPTION PARTICIPATIVE

La tenue d'une démarche de conception participative demande de mettre en place certaines conditions qui permettent un véritable engagement des participants (Richard-Ferroujji, 2012). C'est pourquoi la démarche mise en place à l'été 2016 a été organisée différemment pour les jeunes et pour les adultes. En plus de faciliter l'engagement des différents publics, la division par groupe d'âge visait à favoriser le développement d'une grande variété de scénarios divergents et à mieux cerner les enjeux entourant le projet Saint-Sulpice.

UNE RÉSIDENCE D'IDÉATION AVEC DES JEUNES

La méthode envisagée pour faire participer des jeunes s'inspire d'un modèle hybride entre la résidence d'artistes et le camp de jour. Une série d'activités de découverte étalées sur cinq jours a été organisée.

Au cours de cette semaine, des jeunes ont participé à différentes activités créatives visant à les inspirer sur l'univers des possibles et à les préparer à imaginer les contours d'une bibliothèque qui les « allume ». Les activités proposées étaient celles pressenties par le comité d'idéation pour se retrouver dans le futur espace Saint-Sulpice. En plus de découvrir et de tester des activités susceptibles d'être offertes à Saint-Sulpice, ces jeunes ont ainsi eu l'occasion de se forger une opinion sur des activités concrètes et sur les ressources humaines et matérielles qu'elles mobilisent.

La résidence a culminé avec la réalisation de quatre maquettes présentant différents scénarios pour la future bibliothèque Saint-Sulpice. Ce travail de synthèse lors

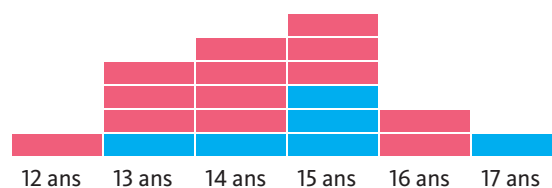
duquel les jeunes ont imaginé et prototypé un programme d'activités destinées aux adolescents visait à les faire discuter de la vocation du lieu, des équipements requis, des technologies et des personnes nécessaires, de même que des enjeux logistiques.

Pour documenter la démarche et pour suivre l'évolution des jeunes tout au long du processus, un carnet de bord leur a été remis. Deux fois par jour, ou à la fin de chaque activité, les jeunes étaient invités à répondre à certaines questions et à partager leurs commentaires et idées. Le modèle de journal de bord utilisé est fourni en annexe.

Alors que la clientèle adolescente regroupe les jeunes âgés de 13 à 20 ans, le recrutement des participants à la résidence a porté sur la catégorie des 13-17 ans, c'est-à-dire les jeunes qui fréquentent l'école secondaire. Les 18-20 ans ont été intégrés aux activités de codesign destinées au grand public.

La résidence a accueilli 19 jeunes (voir la liste des participants en annexe). La distribution par sexe et par âge de l'échantillon des participants est présentée dans le tableau 1.

Tableau 1. Distribution par sexe et par âge des participants à la résidence d'idéation



L'échantillon est de type raisonné et se compose de personnes volontaires ayant répondu à un appel ou approchées par effet boule de neige. Des organismes œuvrant auprès de cette population ont été invités à relayer l'invitation dans leurs réseaux. Les habitations Jeanne-Mance, où se retrouvent de nombreux jeunes âgés de 13 à 17 ans et voisines de la bibliothèque Saint-Sulpice, ont été sollicitées pour

contribuer au recrutement. Le personnel de BAnQ a aussi eu la possibilité d'inscrire ses enfants. Enfin, un formulaire d'inscription a été placé sur la plateforme en ligne et partagé sur le site Web de BAnQ, celui de la Ville de Montréal et les réseaux sociaux.

QUATRE ATELIERS DE CODESIGN

La démarche de conception participative auprès des adultes a pris la forme de quatre activités de codesign d'une demi-journée chacune. Chaque activité a réuni une vingtaine de personnes autour d'une thématique particulière.

Ces ateliers de codesign ont invité les participants à s'engager dans l'élaboration d'hypothèses de concept et à discuter de la portée et des limites de leurs propositions avec les autres participants. Par le travail de prototypage, les participants ont discuté des enjeux techniques, technologiques et organisationnels. L'usage du prototypage a donné lieu à des propositions concrètes et incarnées.

En plus d'ouvrir le processus à un nombre important de citoyens, ces ateliers ont permis de traiter des thématiques et des problématiques de manière spécifique et détaillée avec des échantillons de participants pertinents selon les problématiques examinées. La liste exhaustive des participants figure en annexe. Les quatre groupes de personnes rencontrés en atelier sont les suivants :

1. des groupes communautaires dont les activités concernent les adolescents ou la création;
2. des experts du milieu de la création, notamment numérique, et de la communauté du jeu;
3. des représentants membres de la communauté des *makers*;
4. des représentants du grand public.

Le recrutement des participants s'est effectué de manière raisonnée. Des membres des différents groupes identifiés ont été sollicités. La plateforme en ligne a servi d'outil de recrutement pour l'atelier avec le grand public.

Un total de 64 participants, usagers de la bibliothèque, représentants d'usagers, intervenants d'organismes communautaires et experts, ont exploré différentes perspectives pour l'aménagement et l'organisation de l'espace Saint-Sulpice et ont élaboré des hypothèses de concept. Ces propositions incarnent des expériences d'usage souhaitées, à partir desquelles l'analyse sera effectuée.

Afin de procéder à une analyse rigoureuse, nous avons élaboré une matrice d'animation qui facilite la démarche de codesign et permet d'en restituer les résultats (voir annexe « Matrice d'animation »).



Références

Abrassart, C., Gauthier, P., Proulx, S., et Martel, M. D. (2015). Le design social : une sociologie des associations par le design? Le cas de deux démarches de codesign dans des projets de rénovation des bibliothèques de la Ville de Montréal. *Lien social et Politiques*, (73), 117-138.

Beaud, S. (1996). L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour "l'entretien ethnographique". *Politix*, 9 (35), 226-257.

Bohman, J. (2004). Expanding dialogue: The Internet, the public sphere and prospects for transnational democracy. *The Sociological Review*, 52(s1), 131-155.

Burgess, M. M. (2014). From "trust us" to participatory governance: deliberative publics and science policy. *Public Understanding of Science*, 23(1), 48-52.

Kleinsmann, M., et Valkenburg, R. (2008). Barriers and enablers for creating shared understanding in co-design projects. *Design Studies*, 29(4), 369-386.

Sanders, E. B. N., et Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Codesign*, 4(1), 5-18.

Richard-Ferroudji, A. (2012). Limites du modèle délibératif : composer avec différents formats de participation. *Politix*, (4), 161-181.

Young, I. M. (2001). Activist challenges to deliberative democracy. *Political Theory*, 29(5), 670-690.

RÉSIDENCE D'IDÉATION AVEC LES JEUNES

Dix-neuf jeunes âgés de 12 à 17 ans ont participé à la résidence d'idéation nommée *Mission : design*. Étendue sur cinq jours, cette résidence a engagé les jeunes dans des activités de création avec pour objectif de mieux saisir quels sont leurs besoins et désirs et comment interagir avec la clientèle adolescente. Les données empiriques recueillies contribuent à définir les paramètres qui baliseront l'aménagement du futur espace Saint-Sulpice, l'organisation de ses activités et services et les besoins en matière d'équipements technologiques.





Programme des activités de la résidence *Mission : design*

Le programme des activités de la résidence a préparé les jeunes à s'engager dans la réalisation de maquettes prototypes de l'espace Saint-Sulpice en les amenant à discuter des fonctions envisagées pour le projet.

EXPLORER LES IDÉES ET LES A PRIORI DES JEUNES *(lundi matin)*

Les activités préparatoires de la première matinée ont montré le potentiel des bibliothèques afin de dépasser les préconceptions à leur égard.

La résidence a débuté par une séance d'idéation pendant laquelle les jeunes étaient invités à partager leurs idées, leurs points de vue, leurs désirs à l'égard de ce que devrait ou pourrait être la nouvelle bibliothèque Saint-Sulpice. Les cinq questions suivantes ont structuré la séance d'idéation :

- Je veux utiliser la bibliothèque pour...
- L'ambiance et les lieux doivent être...
- J'ai besoin de...
- Quand je viens, j'ai le droit de...
- Je rêve de...

Les participants avaient à inscrire leurs idées à chacune des questions sur des papillons adhésifs amovibles (Post-it).

La participation et l'engagement dans l'activité ont été favorisés par une présentation sur les bibliothèques du XXI^e siècle. Des exemples de bibliothèques innovantes ont illustré les fonctions, les espaces, les services et les possibilités offertes dans les nouveaux modèles de bibliothèques.

Il s'en est suivi une séance de recherche individuelle animée par deux bibliothécaires de BANQ. Les jeunes avaient la possibilité de fouiller librement le fonds de la Grande Bibliothèque ou de consulter des documents sélectionnés par les deux bibliothécaires.

À la suite de cette recherche s'est tenue une discussion en équipe pour confronter les différents points de vue.

UNIVERS DE LA CRÉATION DE JEU

(lundi après-midi)

Le jeu étant pressenti pour tenir une place structurante dans le projet Saint-Sulpice, la deuxième activité proposée y était consacrée. Deux ateliers de création de jeu ont été proposés pour initier les participants à ses rudiments et les faire réfléchir aux manières d'intégrer le jeu dans le futur espace Saint-Sulpice.

Huit jeunes ont participé à un atelier de conception de jeu de table, animé par l'équipe de Randolphe¹.

Les 11 autres participants ont de leur côté suivi un atelier consacré à la création de jeu vidéo, animé par le groupe Pixelles². Les jeunes ont pu s'initier au logiciel de programmation informatique Construct2³. Cette activité s'est tenue dans les locaux du laboratoire TAG⁴ de l'Université Concordia, spécialisé dans la création de jeux vidéo.

Les jeunes ont ainsi eu l'occasion de connaître différents styles d'animation et de manipuler différentes technologies. Ces deux ateliers ont permis d'évaluer l'intérêt des jeunes pour ce type de démarche de création.

CRÉATION NUMÉRIQUE AUDIOVISUELLE

(mardi)

La deuxième journée de la résidence s'est tenue à la bibliothèque Marc-Favreau⁵. L'architecture, l'organisation et les services de cette bibliothèque en font un lieu inspirant, représentant les tendances actuelles des nouvelles bibliothèques et pouvant servir de modèle.

La journée a été consacrée à la création numérique audiovisuelle avec une activité intitulée *Réalise ta vidéo YouTube*. L'activité s'est déroulée en deux temps. En avant-midi, les participants ont été invités à fouiller la bibliothèque et à identifier un sujet sur lequel faire un court reportage. Au préalable, ils ont assisté à une courte présentation sur le scénario et ont pris connaissance d'une grille d'enquête. Par la suite, ils ont réalisé un travail de recherche et procédé au tournage des images nécessaires à la présentation de

leur sujet. L'après-midi était consacrée au montage vidéo et à la production de leur reportage. Sébastien Patenaude, documentariste et technicien monteur professionnel, a présenté une capsule de formation sur le montage vidéo et la manipulation du logiciel Adobe Premiere. Dans le laboratoire informatique, Créasphère de Marc-Favreau, les participants se sont ensuite attelés à faire le montage de leur reportage. L'expert invité et l'équipe d'animation étaient présents en soutien pour aider les jeunes qui en avaient besoin. La journée s'est conclue par la présentation des huit reportages réalisés.

Cet atelier a été organisé avec l'ambition de préparer les jeunes à discuter de la fonction médialab pressentie pour le projet Saint-Sulpice. L'activité visait également à examiner les ressources nécessaires, matérielles, technologiques et humaines, pour s'engager dans des activités de création numérique. Enfin, libres de choisir leur sujet, les jeunes se sont exprimés sur les questions qui les préoccupent.

CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE

(mercredi matin)

Une activité consacrée à la bande dessinée s'est tenue lors de l'avant-midi de la troisième journée. Pour l'occasion, Jeik Dion⁶, bédéiste professionnel reconnu, a animé l'atelier. Après une démonstration sur les techniques de la création de bédés, les jeunes ont été invités à se lancer. Le thème proposé : la vie quotidienne. Chaque individu avait à créer une planche de bédé qui exploite ce thème. L'expert invité accompagnait individuellement les jeunes dans la démarche.

Toutes les planches ont été numérisées et publiées sous la forme d'un recueil collectif. Le livre numérique a été déposé sur la plateforme en ligne.

Comme pour la création du reportage vidéo, la bédé a représenté un moyen de favoriser l'expression des jeunes sur des sujets qui les intéressent et leur tiennent à cœur.

SIMULATION D'UN CONSEIL D'ADMINISTRATION

(mercredi après-midi)

Une simulation de conseil d'administration (CA) a été organisée afin de mieux comprendre l'intérêt des jeunes pour les mécanismes de gouvernance et les façons de les inviter à la participation. Cet objectif répond à l'enjeu de rester à l'écoute de sa clientèle qui se présente tout particulièrement aux grandes institutions.

Divisés en quatre tables, les participants ont traité les plaintes et les commentaires d'usagers fictifs soulevant différents enjeux caractéristiques des bibliothèques du XXI^e siècle. Un ou deux membres du comité d'idéation assuraient une présence « formelle » à chaque table. Les sujets traités ont été élaborés à partir des questionnements transmis par le comité d'idéation, les rencontres réalisées avec des acteurs du milieu et des observations de la clientèle.

Pour chaque problème discuté, un tour de table permettait à chacun d'exprimer son opinion et de proposer des pistes de solution. Un secrétaire désigné par l'équipe prenait en note les propositions. Lors du second tour de table, les participants débattaient les propositions en tentant de faire ressortir les enjeux corollaires. Enfin, la table devait adopter une solution par un vote à main levée.

FABRICATION NUMÉRIQUE

(jeudi matin)

Une visite du Fab Lab du Pavillon d'Éducation Communautaire (PEC)⁷ de Hochelaga-Maisonneuve a été organisée lors de la quatrième journée pour permettre aux jeunes de découvrir les activités de création numérique envisagées pour Saint-Sulpice.

Lors de cette visite, les participants ont eu l'occasion de manipuler différents équipements, dont l'imprimante 3D, la découpe laser, l'électronique. De cette manière, ils étaient mieux outillés pour poser un regard critique sur les technologies de fabrication.

Ce qui ressort de la résidence

IDÉATION ET MAQUETTAGE

(jeudi après-midi et vendredi)

Les dernières séances d'atelier ont été consacrées à la concrétisation des idées en quatre scénarios pour le projet Saint-Sulpice.

Le travail a commencé par une séance d'idéation en équipe réduite. Le groupe a été divisé en quatre équipes de trois à cinq personnes. La division des équipes s'est faite de manière organique au fil des affinités que les jeunes ont développées entre eux au courant de la semaine. Pour cette séance d'idéation, chacun devait identifier une activité qu'il aimerait voir dans l'espace Saint-Sulpice. Les participants étaient libres de proposer n'importe quelle activité. Les différentes activités réalisées dans la semaine, si elles pouvaient certainement les inspirer, n'avaient pas obligatoirement à figurer dans leurs propositions. Ensuite, ils avaient à réfléchir à leur mise en forme, c'est-à-dire à penser aux scénarios d'usage et à faire ressortir les ressources matérielles et humaines nécessaires à leur mise en œuvre. Enfin, les équipes étaient invitées à examiner la compatibilité des activités entre elles dans le contexte de l'espace alloué à la bibliothèque Saint-Sulpice et à trouver des moyens de résoudre de potentiels conflits.

Le vendredi matin, les participants se sont rendus dans les ateliers de l'École de design de l'Université de Montréal⁸ pour représenter, sous forme de maquette, leur scénario pour Saint-Sulpice. Un titre et une courte description accompagnaient également chaque activité. Pendant le travail de maquette, les participants étaient accompagnés par les membres de l'équipe d'animation formée en design. Le travail réalisé a permis de mettre en œuvre de manière pointue une réflexion sur les activités, les ambiances, les services, les équipements techniques, les ressources humaines.

Dans son ensemble, la semaine de résidence a atteint son objectif de mieux saisir les besoins, les désirs et les centres d'intérêt des jeunes en les engageant dans des activités d'idéation. Parmi les dix activités proposées, ce sont les activités de jeux (et pas seulement de jeux vidéo), de création d'une BD, de simulation d'un CA et de fabrication qui ont été les plus appréciées. L'activité de maquettage qui a clôturé la résidence a d'ailleurs remporté un vif succès.

La démarche montre toute l'importance du jeu chez les jeunes, mais aussi celle du rôle social qu'il tient en provoquant des échanges et en invitant à l'entraide. La démarche montre aussi que la clientèle adolescente peut être amenée à s'enthousiasmer pour des activités a priori peu séduisantes, comme la simulation d'un conseil d'administration, ou plus traditionnelles, comme la bande dessinée. Cela dit, la résidence confirme la forte popularité des jeux vidéo, autant chez les garçons que chez les filles, et l'attrait que les technologies de fabrication numérique exercent sur eux. Enfin, la résidence met en évidence la fierté qui ressort de la réalisation d'artefacts.

Les jeunes ont manifesté clairement le besoin de tranquillité et de confort. Avoir un espace à soi où on ne sera pas dérangé semble un critère majeur pour les participants, de même que la beauté des lieux. La recherche du confort s'est accompagnée dans le même temps de celle de l'audace et de l'extravagance. Ainsi, l'idée de faire plusieurs choses dans une bibliothèque (ex. : manger, faire du camping, s'amuser) en a séduit plusieurs. Un autre besoin apparaît essentiel, celui de liberté et d'autonomie.

Les jeunes ont montré un grand intérêt pour :

- le jeu lui-même (jeux de société et jeux vidéo), plutôt que la création de jeu, ainsi que la découverte de jeux inédits ou rares;
- le travail en équipe;
- la réalisation de projets, personnels ou de groupe;
- l'expression de leur opinion;
- les activités manuelles (soudure, bois, imprimante 3D, maquettage).

Les jeunes ont montré plus de réticences à s'engager dans certaines activités de création (création de jeu vidéo, montage vidéo) qui ont impliqué un effort soutenu, des tâches répétitives, de la concentration. La création peut être une activité exigeante demandant un encadrement particulier. Toutefois, la passion du bédéiste invité et les réalisations au Fab Lab sont parvenues à les enthousiasmer pour des activités de création.

Ces résultats donnent des pistes sur la façon de s'adresser à une clientèle adolescente. Les jeunes participants se sont montrés attirés par le jeu, la nouveauté et la passion des autres. Le bilan de la résidence permet aussi d'entrevoir les qualités qui permettraient d'aménager un espace qui réponde aux aspirations des adolescents : un lieu invitant, à la fois confortable et extravagant, donnant des occasions de rencontres et des moyens d'expression tout en offrant des activités spécialisées. Un espace où se retrouver ensemble, où s'exprimer et où s'amuser.

Notes

1. <http://www.randolph.ca/contenu/atelier-de-creation-de-jeux-2>
2. <http://www.pixelles.ca>
3. <http://www.scirra.com/construct2>
4. <http://tag.hexagram.ca>
5. http://ville.montreal.qc.ca/portal/page?_pageid=7357,100603689&_dad=portal&_schema=PORTAL
6. <http://jeikdion.blogspot.com>
7. <http://design.umontreal.ca>

RÉSULTATS

JEU

IDÉES
ET A PRIORI

CRÉATION
NUMÉRIQUE
AUDIOVISUELLE

4

SCÉNARIOS POUR
SAINT-SULPICE

BANDE
DESSINÉE

MAQUETTAGE

IDÉATION

GOVERNANCE

FABRICATION
NUMÉRIQUE

EXPLORER LES IDÉES ET LES A PRIORI DES JEUNES

Les avis sont partagés sur les bibliothèques en général et sur le projet Saint-Sulpice en particulier : certains sont de fervents utilisateurs, plusieurs véhiculent des images démodées ou d'autres encore sont très critiques.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ☆

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« Une bibliothèque est plus intéressante que ce que je pensais. »
— Jeanne

« Les bibliothèques commencent à devenir bien plus que de simples réservoirs de livres. » — Samuel

« Ça va être différent et invitant. Pour le moment, les biblios m'ennuient. » — Mélyanne

« J'aime l'idée de manger à la bibliothèque sans se réfugier dans les toilettes. » — Mélyanne

« L'idée d'avoir des projets (des livres, des pièces, des objets design) à faire en groupe m'inspire. » — Noémie

« Des technologies, le mot est lourd : je veux des fours, des imprimantes, des ordinateurs fonctionnels, simplement. »
— Noémie

« Malgré la mince différence d'âge, je trouve que les plus jeunes et les plus vieux n'ont pas la même mentalité et que les idées concordent mal. Nous n'avons visiblement pas les mêmes intérêts. » — Olivier

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Nous parlons d'un projet de bibliothèque du futur, mais un élément qui revenait particulièrement dans la discussion en petit ou grand groupe est le besoin de tranquillité, de confort, de ne pas être dérangé. »

« Les projets extravagants, audacieux, non conventionnels (Nid du marsupilami, Charlie et la chocolaterie, camping dans la bibliothèque, etc.) allument des étincelles dans les yeux des ados. »

Rôle de ...

Ambiance

Accessibilité

Social

Nourriture

Techno, création vidéo

Nature

sections

Confort

Diversité

Musique

culture

dessins sur les murs

Chaleur

Lumière du jour et design moderne

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Des places pour s'asseoir confortablement

Un endroit accueillant et chaleureux à l'intérieur et au dehors

Des places pour s'asseoir confortablement

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

+ de plantes en lien avec la nature (Arbres, Fleurs)

Travailler avec la nature

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Un endroit où l'on peut acheter de la nourriture

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Jeux vidéos!

Lesque de réalité virtuelle

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Sections Adultes Enfants et Adolescents
Accessibles clairement séparées et

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Cours de Musique (gitar)

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

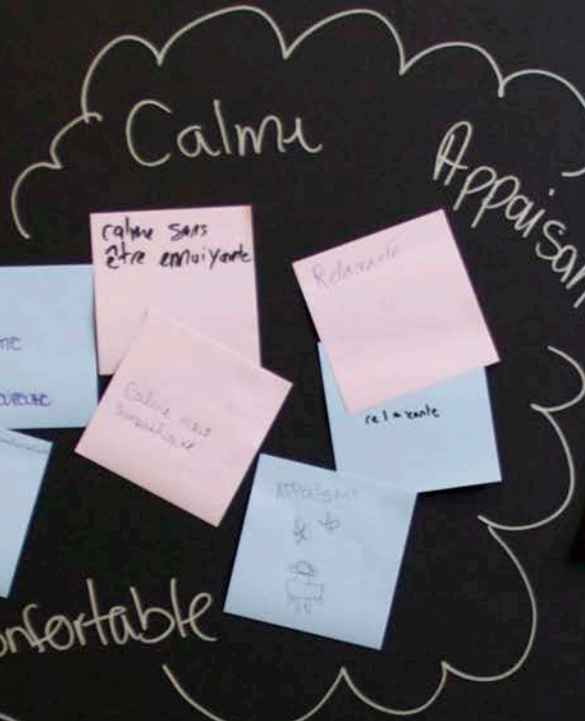
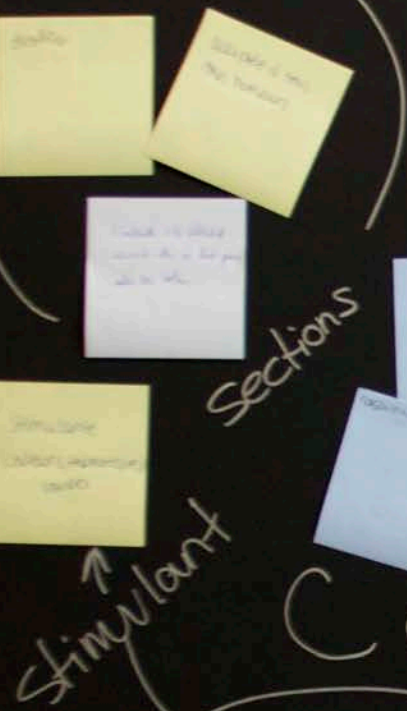
Plus de livres en Anglais

Un espace lumineux pas trop chargé avec des plantes

Projet!

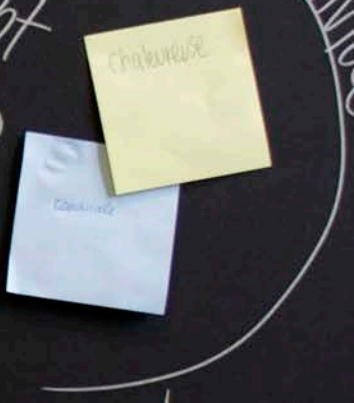
L'ambiance à la bibliothèque devrait être...

Varié



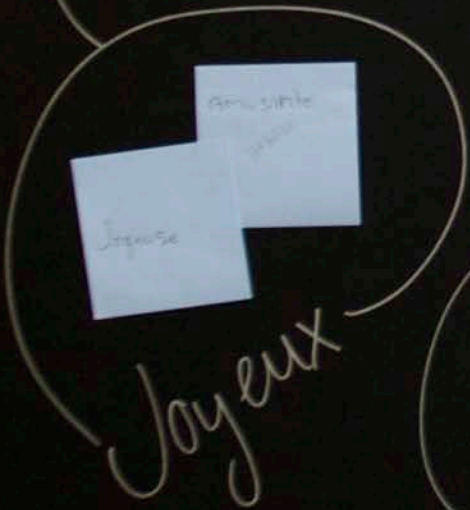
Appaisant

Convivial

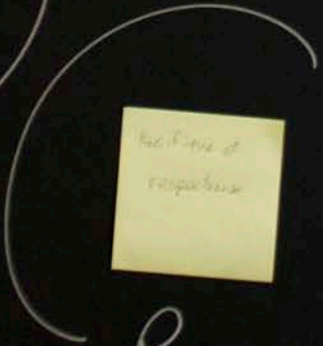


Confortable

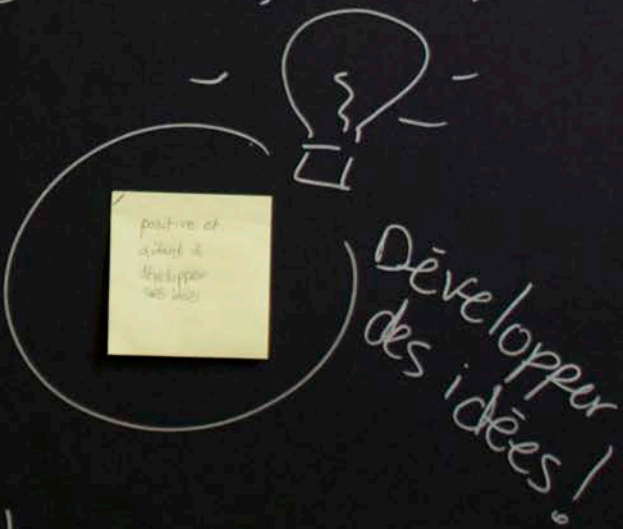
Stimulant



Joyeux



Respect



Quand je viens, j'ai le droit de...



J'ai besoin de...

Musique

- Historique pour me connecter

Accès Information

- préciser où l'on peut trouver les livres!
- une map de la bibliothèque
- favoriser une recherche **facilement** (info claire, facile à comprendre)

Ludique

- Fauteuils!
- Intime

Ambiance

↑ Calme

↓ **Rétro!**

luminux

Confort

Livres

Signalétique

Vidéo

- Studio d'enregistrement + Montage
- Salle de cinéma

Amusant +

Sympatique

- Man
- Suivre

Je rêve de...

Des horaires différents



Je voudrais que les horaires soient différents...

Je voudrais que les horaires soient différents...

Avoir un espace artistique

Un endroit pour les jeux vidéo.

Multimédia

Inclusive!

J'aimerais que y ait aussi à faire dans la biblio pour les jeunes...

Stimulant

Je voudrais faire des projets créatifs et d'échanger avec les autres.

Créer

aménagement extravagant

!!!

Je voudrais des projets avec mes amis.

Un endroit où je peux dessiner et réaliser des projets créatifs.

Projets

Manga

Plus de choses en lien avec les animés ou mangas.

CRÉATION DE JEU DE TABLE

Les jeunes ont paru davantage intéressés par le jeu, en particulier par son aspect social, que par la création de jeux. Cela dit, ils ont expérimenté l'activité proposée avec curiosité et se sont montrés très satisfaits de leur travail après coup. Les jeux de rôles ont eu beaucoup de succès ainsi que la possibilité de découvrir et d'essayer plusieurs jeux.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ☆

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« C'était amusant d'apprendre de nouveaux jeux. » — Jeanne

« Le côté création nous a permis de jaser et d'avoir un objectif commun, plus social. J'ai apprécié le fait que j'ai participé à quelque chose. » — Noémie

« C'était une bonne façon de connaître les gens et de s'amuser. » — Gaïa

« Nous pourrions faire une station de jeux de société dans la bibliothèque où l'on pourrait jouer tant avec nos amis qu'avec des étrangers. Ça permettrait de connaître de nouvelles personnes. »

« J'ai beaucoup aimé jouer aux jeux et les découvrir, [...] j'ai moins aimé la création d'un jeu puisque je n'avais pas d'idée. » — Zoé

« Jouer à des jeux de société avec les gens permet de les découvrir un peu plus. » — Marguerite

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Les jeux coopératifs amènent les participants à créer des liens car ils doivent s'entraider. En quelques minutes, les participants se parlent ! »

« Quand les jeunes commencent à se sentir à l'aise, ils sont plus ouverts et s'expriment. Avoir des animateurs passionnés aide énormément ! »

CRÉATION DE JEU VIDÉO

Les participants ont montré un intérêt marqué pour les jeux vidéo, y compris les filles. Trois personnes ont dû changer de groupe pour la création de jeu de société pour équilibrer les groupes. L'aspect création n'était pas particulièrement recherché par les ados. Ils ont été attirés par la thématique du jeu vidéo : la possibilité de jouer, en particulier à des jeux rares, les intéresse beaucoup. La difficulté et la répétition des tâches de programmation en ont déçu certains, tandis que d'autres ont reconnu la nécessité de l'effort pour arriver à un résultat concluant.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ☆

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« J'ai aimé le grand mur noir avec tout plein de dessins. »
— Dunia

« Je comprends la douleur de ceux qui font des [jeux vidéo] maintenant. C'est long! [...] je suis très impressionnée par le travail à faire. » — Mélyanne

« J'aimerais tellement avoir ce genre de "cours" pour des logiciels de dessin. » — Mélyanne

« J'ai appris une façon simple de programmer. » — Renaud

« J'ai à peu près tout aimé mais le meilleur était de pouvoir travailler à l'ordi. » — Igor

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Un participant prend une initiative et commence à personnaliser son jeu sur l'ordinateur. On voit qu'il a du plaisir à aller plus loin. »

« Certains jeunes ont de la difficulté à effectuer des manipulations simples sur l'ordinateur (glisser-déposer, recherche de fichier, etc.). »

CRÉATION NUMÉRIQUE AUDIOVISUELLE (TOURNAGE)

Si les jeunes ont trouvé la structure de scénario prescrite trop scolaire et contraignante, ils ont cependant apprécié la simplicité d'usage de l'iPad. Ils ont également beaucoup aimé découvrir un nouveau lieu de manière autonome. Ils ont été séduits par la bibliothèque Marc-Favreau, en particulier le solarium pour son confort et le silence qui y règne. La terrasse extérieure et la végétation ont été très remarquées.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ☆

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« Je trouve [la bibliothèque Marc-Favreau] si jolie et chaleureuse, [...] la décoration est parfaite. » — Noémie

« Nous aurions aimé être plus libres [...] Si nous avons eu plus de temps pour créer quelque chose à notre image, nous aurions plus aimé l'expérience. » — Noémie

« Les directives étaient trop claires, ça me faisait penser à un projet d'école. » — Gaïa

« J'ai bien aimé [l'iPad] car c'est extrêmement simple à utiliser. » — Olivier

« J'ai beaucoup aimé jouer avec la caméra. » — Igor

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Ils éprouvent de la difficulté à formuler une opinion originale et personnelle : ils sont plutôt dans la réflexion pour les autres ("accessible à tous", "où chacun se sente à l'aise"). »

« Il fait plaisir aux jeunes de se promener librement et de filmer à leur guise. »

CRÉATION NUMÉRIQUE AUDIOVISUELLE (MONTAGE)

L'expertise du professeur a été très appréciée. Certains ont été impressionnés par le logiciel de montage professionnel, tandis que d'autres l'ont trouvé trop complexe. Plusieurs n'ont pas aimé travailler sous pression et auraient préféré pouvoir prendre le temps de soigner davantage leur travail.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ☆

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« Le professeur de montage vidéo s'y connaissait extrêmement bien, tellement qu'il oubliait de nous expliquer ce qui, selon moi, était la base. » — Léa

« J'ai adoré le fait qu'il y ait deux écrans. » — Mélyanne

« C'était très amusant parce que tout le monde parlait entre eux. » — Eva

« Je travaille rarement à l'ordi et le montage m'a aidé à mieux comprendre. » — Igor

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Certains jeunes n'arrivent pas à se concentrer lors d'explications ou de présentation. »

« Certains ont besoin d'être pris par la main pour devenir intéressés par le mode créatif. »

CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE

Les participants ont manifesté un grand enthousiasme et une grande admiration pour le bédéiste invité. Sa passion était communicative et son talent a beaucoup impressionné les jeunes, y compris les plus réticents au dessin. La liberté et l'autonomie laissées dans l'activité ont été très appréciées.

APPRECIATION : ★ ★ ★ ★ ★

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« J'ai déjà envie de publier [ma BD] sur mon Deviantart ! »
— Joannye

« [J'ai aimé] le fait d'avoir le choix de créer ce qu'on veut. »
— Dunia

« [Le bédéiste] était très gentil et drôle, j'aime ses dessins. » — Eva

« [J'ai aimé] pouvoir dessiner ce que je veux, être libre et les conseils [du bédéiste]. » — Olivier

« [J'ai aimé] Créer la BD comme on le voulait, laisser aller notre imagination sans contrainte. » — Sabrina

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Tous semblent intéressés sans nécessairement aboutir à faire une BD en tant que telle : ils ont feuilleté des BD, jasé et ont tout de même dessiné. »

« Ils sont fiers de leur travail fini. »

« Ils sont fascinés par le talent du bédéiste. »



SIMULATION D'UN CONSEIL D'ADMINISTRATION

Malgré le peu de motivation a priori pour l'activité, c'est finalement l'un des exercices qui a eu le plus de succès auprès des ados. Les formalités redoutées ont eu pour effet de donner l'impression aux jeunes qu'ils participaient à quelque chose d'important. Ils ont particulièrement apprécié être écoutés et avaient confiance que leurs idées allaient être prises en compte. Le fait d'être traités d'égal à égal par les adultes chargés du projet Saint-Sulpice a été déterminant dans le succès de l'activité. Cependant, plusieurs jeunes ont relevé la difficulté à formuler ou à communiquer leurs idées.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ★

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« J'aimerais pouvoir avoir mon mot à dire si je le veux. Malheureusement, les adultes dirigent la société et ce n'est pas tous les adultes qui sont ouverts à nous écouter. » — Léa

« C'est une bibliothèque pour les jeunes, donc le conseil d'administration serait seulement pour les ados. » — Dunia

« Je veux faire partie du CA. C'est trop cool argumenter et débattre. [J'aimerais] pouvoir continuer à donner mon opinion. » — Noémie

« J'aimerais continuer à donner mon opinion comme aujourd'hui. » — Renaud

« [J'ai trouvé plus difficile] de m'exprimer et trouver des solutions. » — Eva

« Le fait que nous puissions donner nos idées est vraiment important. » — Sabrina

« Je préférerais rester dans l'ombre et écrire des lettres avec des demandes/suggestions, [ou] participer à des votes. » — Samuel

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Le fait d'avoir jumelé les jeunes avec des gens qu'ils jugent impressionnants ne semble pas les avoir intimidés. Au contraire, il semble que cela les ait motivés à s'engager dans la démarche. »

« Tous avaient hâte de pouvoir affirmer leur point de vue. La dynamique de groupe était superbe et tout s'est passé dans le respect des autres. »



FABRICATION NUMÉRIQUE

Les ados étaient très enthousiastes à l'idée de découvrir les technologies présentes dans le Fab Lab, en particulier l'imprimante 3D. Le projet d'électronique, plus encadré, a été apprécié en ce qu'il permettait d'expérimenter avec les outils, tandis que le projet en bois a eu du succès parce qu'il permettait la personnalisation d'un objet. Plusieurs jeunes souhaitent revenir pour des projets personnels, comme des projets de décoration ou de personnalisation.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ★

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« [J'y retournerais] pour aménager ma chambre. » — Léa

« J'ai aimé le *vibe* et le côté artistique qu'on voyait avec les projets exposés sur les murs. » — Noémie

« [L'animateur] était super gentil. » — Renaud

« J'ai vraiment aimé faire de la soudure, je n'avais jamais essayé. » — Zoé

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Les jeunes aiment ressortir d'une activité avec un objet concret entre les mains. Ils étaient heureux de voir leur LED s'allumer ou de faire graver une image personnalisée sur leur porte-carte. »

« Les animateurs semblaient experts de leurs technologies, mais avaient du mal à s'exprimer de façon motivante aux adolescents. »



IDÉATION

Si les jeunes ont beaucoup aimé donner leur avis sur certains sujets dans le cadre de la simulation du conseil d'administration, l'activité d'idéation, plus concrète, a eu moins de succès. Le travail de groupe et la confrontation des idées ont été très appréciés, bien que jugés difficiles par certains. L'aspect social a été davantage valorisé que le contenu du travail.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ☆ ☆

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« [J'ai aimé] donner nos idées, [je n'ai pas aimé] nous faire diviser [en deux équipes]. » —Eva

« On partageait nos idées et on améliorait les idées des autres en proposant nos idées. » — Gaïa

« Je vois qu'il y a plus d'opportunités que je pensais. » — Renaud

COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Lors de la visite du nouveau bâtiment, un grand enthousiasme s'est fait sentir : "C'est le vrai bâtiment qui va être pour nous?", une question posée avec sourire et étoiles dans les yeux. »

« Leur vision demeurait plutôt classique, par exemple pour les jeux vidéo : divan et téléviseur, comme à la maison... »



MAQUETTAGE

L'activité préférée des jeunes. Ils ont aimé être créatifs dans la représentation de leurs idées en miniature. Le travail d'équipe a été très valorisé ainsi que l'aspect manuel de l'activité. Certains ont cependant travaillé sur des concepts personnels et non sur des concepts intégrés. L'espace ouvert et lumineux ainsi que l'aménagement de l'École de design ont beaucoup séduit.

APPRÉCIATION : ★ ★ ★ ★ ★

COMMENTAIRES DES JEUNES :

« [J'ai aimé] le travail d'équipe ! On s'entraidait, ça allait plus vite. » — Dunia

« C'était vraiment cool, on n'était pas obligés de toujours ranger ce que l'on faisait. » — Gaïa

« J'ai aimé, adoré et capoté mille fois. » — Igor

« J'ai trouvé le lieu absolument génial, j'ai adoré les grandes fenêtres, la disposition des tables et le fait que nous puissions agrandir la salle seulement en déplaçant les tableaux. » — Léa

« J'ai bien aimé l'aspect de travail avec tous les matériaux disponibles. » — Samuel

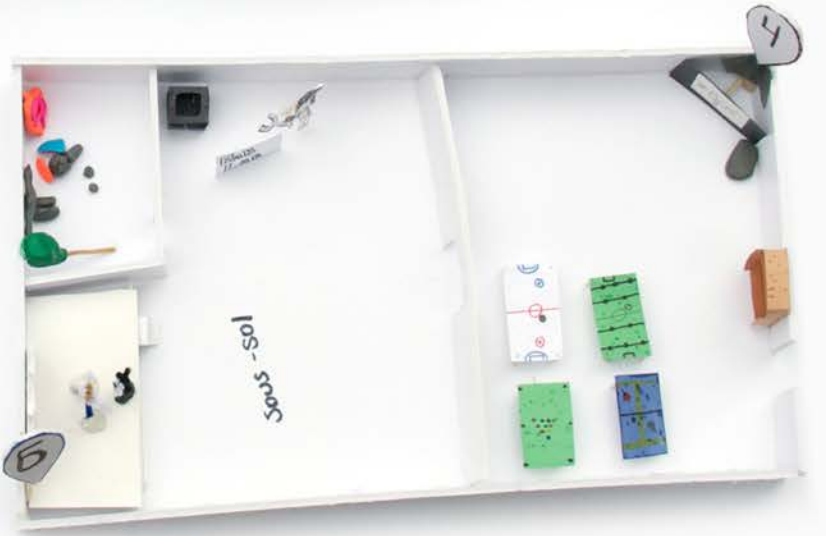
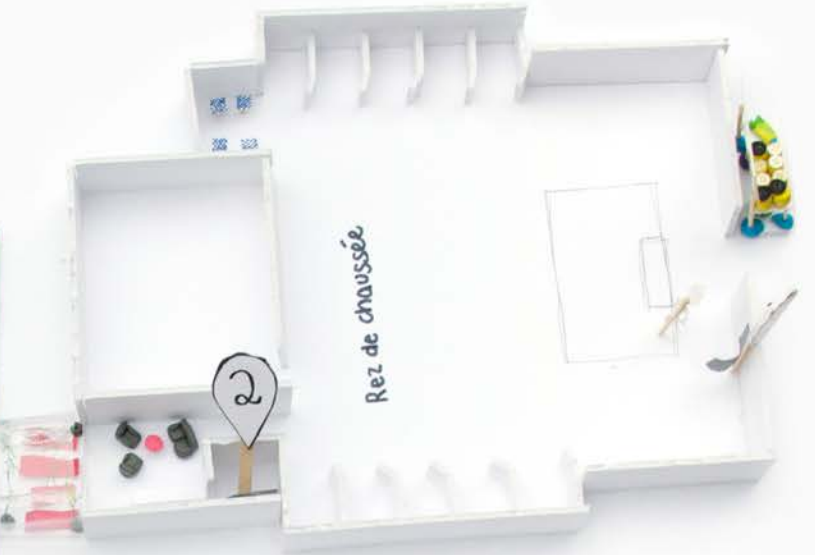
COMMENTAIRES DES ANIMATRICES :

« Les jeunes étaient contents de rencontrer d'autres jeunes avec qui ils deviennent amis, qu'ils sont rapidement acceptés, se découvrent des intérêts communs. »

« Plusieurs jeunes étaient tristes à l'idée de se quitter, le lien social est encore plus important que les sujets discutés. »

4

SCÉNARIOS POUR SAINT-SULPICE



Maquette 1

1. JARDIN+ KIOSQUE BIO

Le potager se présente sous la forme d'un jardin collectif avec des bénévoles. Il contient des fruits, des légumes et une ruche d'abeilles. L'organisme Pouce-o-vert donne des formations et fait l'entretien. Les fruits et légumes servent pour le café et le kiosque bio. Le jardin comprend aussi un nichoir à oiseaux et des hamacs.

2. CAFÉ-O-LIVRES+ TERRASSE

Dans le café, on trouve des banquettes confortables. La musique est choisie selon les goûts des clients. On peut y manger des sandwiches, des muffins, des crêpes, des brownies et y boire du chocolat chaud et du café (glacé, décaféiné, à la vanille). Il y a une petite cuisine intégrée. La terrasse extérieure garnie de plantes est aménagée comme un salon avec des fauteuils confortables et des transats. On peut y lire, y jouer à des jeux de société et y manger (accès au café). Elle permet de profiter de l'extérieur même pendant l'hiver.

3. SALLE CONFORT

Située dans la maison du chauffeur, la salle confort est un lieu qui sort de l'ordinaire. Il y a une piscine en mousse avec une glissoire et un hamac géant pour lire au calme. On trouve différents styles de sièges pour plaire à tous. On peut y écouter de la musique.

4. SALLE DE JEUX

La salle de jeux permet de s'adonner à plusieurs types de jeux. Il y a des babyfoots, des billards, des jeux vidéo et des jeux de société. Les assises sont des *bean bags*.

On peut y parler très fort. Une joujouthèque offre la possibilité d'emprunter des jeux. On peut apporter sa propre manette de jeu ou ses jeux.

5. BIBLIOTHÉCAIRES AMIS

Ils et elles sont gentils et jeunes (entre 20 et 35 ans), aiment les enfants et ont une voix douce. Il y a deux types de bibliothécaires : celui qui connaît bien les livres et les usagers et leur conseille les livres qu'ils vont aimer et celui qui connaît toutes les machines, est expert en Fab Lab et donne plein d'idées pour faire des projets.

6. CLUB DE THÉÂTRE

Le club de théâtre s'organise tous les dimanches de 12 h à 14 h. Tous les mois, un artiste invité propose une initiation à sa pratique. Le club présente un spectacle tous les six mois. Petit bonus : le club apprend à lire du Shakespeare.



Maquette 2

1. ENTRÉE

Dans l'entrée, un moniteur agit comme un guide pour le visiteur perdu ou en manque d'information. Fabriqué comme un iPad géant, il présente les horaires et la programmation des activités. Les questions les plus courantes trouvent réponse à cet endroit. Dans le hall, des fauteuils sont disposés pour qu'on puisse apprécier les projections de Moment Factory. Dans les salles d'exposition, des thématiques définissent mensuellement le sujet de l'exposition disponible pour les jeunes. Ainsi continuellement renouvelée, l'exposition sera indémodable. La salle « jardin suspendu » accueille l'eau de pluie qui fournit les jardins intérieurs et extérieurs. En entrant, on découvre un arbre, une structure en bois, qui supporte une plateforme où niche un jardin. Les légumes qui y poussent sont utilisés en cuisine, spécialement en hiver, puisque le potager extérieur est inutilisable. La plateforme constitue aussi la base du deuxième étage, qui est une sorte de hamac, format géant, ou d'une toile.

2. CANTINE

Pourvue d'un garde-manger, la cantine est l'espace de cafétéria. Les cuisines sont au centre, avec les électroménagers et les postes de travail. On peut utiliser l'imprimante 3D à pancake et une machine à slush. À cet endroit se donnent une fois par semaine les cours de cuisine par des particuliers (choisis par le chef porte-parole et recrutés), des nutritionnistes et des chefs. Chacun contribue en enseignant les côtés pratique, esthétique et nutritionnel de l'alimentation. Le comptoir est bordé d'une vitrine, où sont vendus des plats cuisinés lors des cours ou des journées de cuisine libre. Les mets ou collations sont vendus par des jeunes bénévoles. Les aliments proviennent de contributeurs locaux, afin d'encourager les producteurs d'ici, et des potagers de la grande salle et du jardin extérieur. Dans la grande cantine, la salle à manger utilise la technologie new-yorkaise des lampes coupe-sons afin que le travail aux fourneaux se fasse sans déranger. À l'autre extrémité de la pièce, l'intégralité du mur est destinée à la projection de cours de cuisine. Ces vidéos sont projetés lorsque personne n'est disponible pour animer des cours. Des thématiques hebdomadaires structurent les activités. Les bibliothécaires

disposent des documents, livres, œuvres d'art et disques liés à la thématique en cours. Au fond, il y a un comptoir donnant sur l'immense fenêtre qui donne elle-même sur la terrasse et le jardin extérieur. On peut manger et se reposer dehors sur des chaises intéressantes et décoratives, avec une belle vue sur les jardins. Il y a aussi des projections de Moment Factory.

3. BIENVENUE AU JAPON

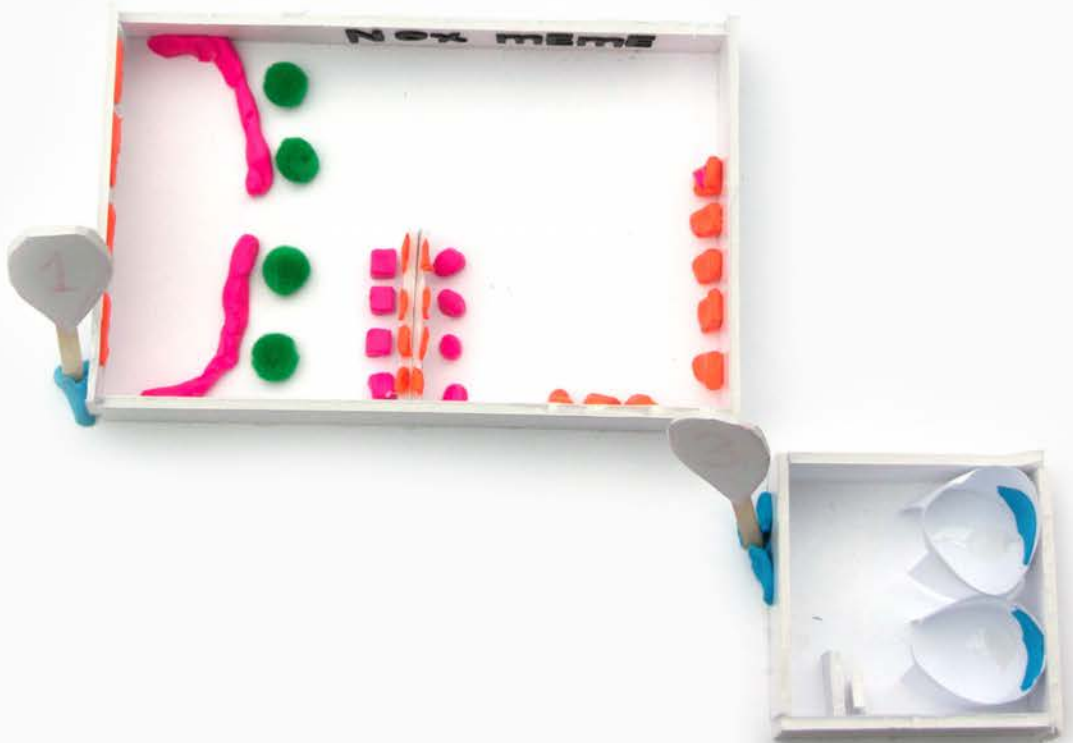
La salle contient des mangas à lire sur place, une grande télévision pour regarder des animes et un tableau noir pour dessiner les personnages. Sur place, il y a deux étagères de mangas, une étagère de figurines, une télévision de 52 pouces au mur, deux murs de tableau noir aimanté, des posters, des poufs et une table. Si chacun a le droit de mettre ses posters ou dessins, il est interdit d'écrire ou de dessiner sur ceux des autres. C'est un lieu où l'on peut manger et où il est obligatoire de porter des écouteurs pour des animes. L'horaire de la semaine se définit comme suit : lundi, shōjo ; mardi, shēnen ; mercredi, comédie ; jeudi, drame et vendredi, gore. Les fins de semaine sont libres.

4. SALLE DES SONGES

La salle des songes, située dans la maison du chauffeur, contient quatre hamacs, des coussins, des poufs, un tapis, des lampes, une étagère à souliers, du Febreeze et des posters. L'utilisation de la salle est présentée sur l'affiche de règlements placée à l'extérieur. Le silence absolu est exigé et il ne faut pas déranger autrui. Les murs et la porte sont insonorisés. Le nombre maximum de personnes pouvant s'y trouver est environ 20 à 25. On doit enlever ses souliers et les mettre dans l'étagère. Il faut mettre du Febreeze lorsque ses pieds sentent trop mauvais. L'espace est ouvert à tous pendant les heures d'ouverture de la bibliothèque.

5. CUBICULES

Les cubicules comprennent des murs insonorisés et des tables. Leur réservation se fait auprès d'un ou une bibliothécaire. Le cubicule permet de pratiquer un instrument et de s'enregistrer (il faut cependant apporter son propre instrument), d'étudier, de faire ses devoirs, etc.



Maquette 3

1. NOX MEMES

Nox Memes est une salle pour jouer à des jeux vidéo et à des jeux d'arcade. Elle contient quatre écrans, huit ordinateurs, des consoles de jeux vidéo et des jeux d'arcade. Parfois des tournois sont organisés. Ces derniers sont annoncés à l'avance sur le site Web de Saint-Sulpice, à la section réservée pour cette salle, ou sur une affiche placée à l'extérieur de la salle. Il y a également des soirées nouveautés pour jouer à des jeux sortis récemment et des soirées conférences pour les développeurs de jeux (en particulier, les développeurs indépendants).

2. WOW!

Wow! est une salle tranquille pour jouer à des jeux de société. Il y a des tables, des chaises et une variété de jeux de société (Monopoly, jeux de cartes et d'échecs, etc.).

3. GAKIBWI

Gakibwi est une petite salle immersive pour jouer aux jeux de réalité virtuelle. Elle se divise en deux petites salles individuelles en forme de cylindre, pour une sensation d'infini. Il faut réserver une place à l'aide du comptoir situé à l'extérieur.

4. ORDINATEURS À LA DISPOSITION DES CLIENTS POUR DES RECHERCHES ET DU MONTAGE

5. STUDIOS D'ENREGISTREMENT

Dans l'espace Saint-Sulpice, il y a un endroit pour organiser des discussions de groupe à partir de présentations de livres, d'œuvres, de sculptures. Il y a 25 places, dont 15 réservées et 10 pour les premiers arrivés. Le lieu est confortable avec des divans en boudin, un pouf d'eau, des chaises qui s'adaptent en changeant de forme lorsque quelqu'un s'assoit. L'espace est amusant : un plancher mou ou rebondissant comme un sol de gymnastique donne envie de se coucher dessus. Le lieu est pratique, car il s'y déroule une activité une fois toutes les deux semaines. Par exemple, une discussion autour d'un livre ou d'une œuvre pourrait se tenir le vendredi. Les discussions se déroulent sous un dôme avec des tuyaux lumineux qui passent de l'extérieur à l'intérieur et vice versa. Lorsque le soleil se couche, l'ambiance change et les tuyaux se colorent de rouge, bleu, jaune, etc. L'espace est également vivant grâce à un aquarium avec des poissons.

LISTE DES IDÉES

- Aquarium (poissons, végétations, concierge pour s'en occuper, petites lumières à l'intérieur)
- Grand divan (rassembleur) ou pouf
- Siège d'eau
- Projections (ex. : films) sur le mur ou dans un dôme
- Thématiques pour les nuits à la bibliothèque (ex. : Star Wars, Halloween)
- Soirées (5 à 7) : activités de discussion, rencontres (présentations de livres, œuvres, sculptures, etc.)
- Rencontres avec des professionnels passionnés et ouverts à parler de leur profession
- Studios de danse
- Hamac avec un coussin qui le tient ouvert (plus facile de s'asseoir)
- Bulles accrochées au plafond et/ou au sol

Maquette 4

1. SALLE D'ART : DÉFOULOIR CRÉATIF

La salle d'art est accessible afin de s'exprimer de manière artistique. Il y a du matériel gratuit sur place grâce à une contribution financière du gouvernement. Dans la pièce, il y a plusieurs tables à dessin professionnelles, des lampes de bureau et des chaises confortables munies de beaux coussins. Les murs peuvent être décorés par tous en tout temps à l'aide de peinture, de pinceaux ou de cannettes de peinture en aérosol. Des cours d'art sont offerts une fois par semaine et des ateliers sont organisés. Par exemple, des sculpteurs se servent des matériaux recyclés de l'atelier. Un professeur d'art est engagé à temps partiel et est disponible trois jours par semaine. Il s'occupe aussi de projeter les projets des jeunes sur la façade de l'immeuble. Il y a un pont vitré qui relie les deux salles de création. Plusieurs artistes sont invités pour rencontrer les jeunes et parler de leur métier.

2. HAVRE DE PAIX

La pièce principale offre des espaces où chacun trouve son confort. Il y a trois pièces à l'ambiance différente. La première est la pièce de silence où l'on entend seulement l'eau de la fontaine couler. Elle contient des divans confortables et les murs sont en vitre avec de la lumière qui change de couleur. La deuxième pièce, au milieu, est celle où passer du bon temps en groupe et discuter librement. Elle contient une table au centre pour poser ses affaires, un tapis sur un sol chauffant et des sièges suspendus au plafond. La dernière pièce permet de travailler seul ou en équipe : on y parle calmement afin de faire le moins de bruit possible. Le décor de la pièce est invitant, avec des plantes grimpantes qui recouvrent certains murs et plafonds.

3. SERVICE ALIMENTAIRE SAINT-SULPICE

Lors de leur expérience à la bibliothèque, les jeunes peuvent acheter des collations à bas prix au comptoir de service alimentaire ou au kiosque de Debout à chiens chauds. Le service Debout à chiens chauds est équipé de roues, ce qui lui permet de circuler dans le bâtiment pour y vendre des hot dogs. Différentes options sont disponibles, avec une grande variété de saucisses et une option végétarienne. À l'entrée du bâtiment, un café-bar offre des collations tous les jours. Il y a la possibilité d'acheter des fruits, des salades et des pâtisseries. Des poutines et des frites sont également offertes. Des cuisiniers et un vendeur se chargent de tous les aliments. Les heures d'ouverture sont de 11 h à 14 h, puis de 17 h à minuit, sauf le vendredi et le samedi où le service est ouvert jusqu'à 2 h du matin. Les autres services offerts sont une machine à popcorn avec assaisonnements et une machine distributrice.

ATELIERS DE CODESIGN

En plus de la semaine de résidence avec les jeunes, la démarche de conception participative comprend quatre ateliers de codesign avec des adultes. Ces ateliers ont accueilli chacun entre 6 et 22 personnes aux intérêts variés, pour un total de 64 personnes. Chaque atelier s'est centré sur une ou plusieurs problématiques. Engagés dans un travail de conception, les participants ont réfléchi aux formes du futur espace Saint-Sulpice et aux expériences qu'ils souhaiteraient y vivre.





Thématiques des ateliers de codesign

Les ateliers de codesign ont été conçus dans l'objectif d'engager les participants dans l'élaboration d'hypothèses de concept pour l'espace Saint-Sulpice. Les participants et les thématiques ont été choisis en collaboration avec le comité d'idéation de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ).

Le premier atelier a réuni des participants représentant différents organismes communautaires et regroupements afin d'examiner les conditions nécessaires au développement de partenariats entre la communauté et la bibliothèque Saint-Sulpice.

Le deuxième atelier a été consacré à la création numérique et à l'univers du jeu. Les experts invités avaient à identifier des moyens d'intégrer les technologies de création et le jeu dans la bibliothèque.

Le troisième atelier a accueilli des représentants de la communauté des *makers*. Constituée d'experts ou d'amateurs, cette communauté de « bidouilleurs » était invitée à faire part de ses idées pour faire de la bibliothèque un lieu qu'elle pourrait investir pour réaliser ses activités.

Le quatrième atelier était ouvert à l'ensemble du public, qui avait à se prononcer sur le projet Saint-Sulpice et à l'alimenter par l'expression de ses besoins et désirs.

Organisation des ateliers de codesign

Chaque atelier a duré une demi-journée, soit un court laps de temps, et a suivi le déroulement suivant : un bref mot de bienvenue, une présentation des grandes lignes du projet Saint-Sulpice et une introduction à la démarche de codesign, la formation d'équipes composées de trois à cinq participants, d'un membre du comité d'idéation et d'une animatrice designer, et enfin le travail d'idéation proprement dit.

LES ÉTAPES DU TRAVAIL D'IDÉATION

PRISE DE CONNAISSANCE DE LA QUESTION DE DÉPART

Les participants prenaient connaissance de la question de départ qui leur avait été assignée. Cette question a été élaborée en fonction de certaines préoccupations émises par le comité d'idéation ou identifiée lors du travail de préparation. Sa formulation a tenu compte de l'expérience et des savoirs des personnes réunies. Une liste d'enjeux et de questions spécifiques a également été présentée aux équipes. Après avoir pris connaissance de ces informations, les participants étaient invités à partager leurs premières impressions, en réfléchissant notamment aux autres enjeux considérés comme importants et aux solutions possibles et déjà connues.

Le déroulement de cette première étape du travail d'idéation a été adapté pour l'atelier accueillant le grand public. Il lui a été soumis, au lieu d'une question de départ, une hypothèse de concept formulée sous forme de scénario. Ce scénario proposait différentes activités et aménagements de la bibliothèque Saint-Sulpice. Le scénario a été élaboré à partir des propositions développées antérieurement, lors de la résidence avec les jeunes et lors des trois premiers ateliers de codesign.

Compte rendu des résultats

IDÉATION

La table étant mise, les participants s'engageaient ensuite dans un travail d'idéation lors duquel ils avaient à développer une solution concrète et réalisable à la problématique qui leur avait été assignée. Néanmoins, cette phase de l'atelier a été moins encadrée pour que la personnalité de chaque groupe puisse s'exprimer.

RÉFLEXION CRITIQUE

Pour préciser davantage leurs concepts, les participants se prêtaient ensuite à un travail d'analyse critique. Pour ce faire, l'animatrice présentait un usager potentiel et l'équipe devait regarder comment leur concept résistait à l'épreuve de l'usage. Dans un premier temps, ils devaient d'abord identifier le sentiment ressenti par l'utilisateur, puis en préciser les raisons. L'équipe revenait alors sur son concept et le modifiait en conséquence. L'animatrice pouvait introduire jusqu'à trois usagers différents en fonction du temps disponible. Le profil des usagers fictifs a été établi à partir de la matrice développée dans le rapport de Rhizome¹.

SYNTHÈSE

Chaque équipe se prêtait à un exercice de synthèse de manière à assurer la compréhension de leur proposition. Elle devait convenir d'un titre évocateur, exprimant l'essence du concept proposé, et rédiger un résumé de sa proposition qui en présente les différentes composantes, les modes de fonctionnement et le type d'expérience souhaitée. Enfin, les équipes devaient identifier les éléments clés de leur proposition et les éléments problématiques qui restaient encore à résoudre.

Pour conclure l'activité, chaque équipe était conviée à présenter sa proposition en séance plénière. Ce moment de discussion en grand groupe a permis aux autres participants de réagir aux différentes propositions.

Le compte rendu des ateliers de codesign est identique pour chaque équipe. Il comporte le titre, le résumé et les éléments clés de la proposition, les enjeux à prendre en considération, les solutions connues et partagées, les ressources nécessaires à sa mise en œuvre et les problèmes qui restent à résoudre. Chaque compte rendu indique également l'impact des mises à l'épreuve du concept ainsi que les compromis faits lors du processus de conception pour assurer une meilleure compréhension des débats ayant ponctué le travail en équipe. Lorsqu'ils éclairent des aspects de la proposition, certains commentaires entendus en plénière (préalablement retranscrits) sont présentés.

¹ Rhizome (2016). *Incubateur Saint-Sulpice. État des lieux et recommandations*. Rapport réalisé pour le compte de BAnQ.

ATELIER DE CODESIGN AVEC LE MILIEU COMMUNAUTAIRE

L'atelier de codesign avec le milieu communautaire a poursuivi l'objectif principal d'intégrer des organismes au processus de conception en leur permettant de partager leurs connaissances et de faire valoir leurs opinions. Les participants avaient à réfléchir à la façon d'aménager, d'organiser et d'équiper l'espace Saint-Sulpice en examinant les politiques ou les dynamiques institutionnelles facilitantes et en identifiant les ressources matérielles, techniques et humaines nécessaires à la concrétisation de partenariats viables.

Cet atelier de codesign a réuni 21 représentants d'organismes communautaires dont les missions rejoignent les axes de développement du projet Saint-Sulpice (jeunesse, création et nouvelles technologies, numérique ou arts numériques). Les participants répartis en cinq équipes ont examiné trois questions différentes.

DEUX ÉQUIPES ONT RÉFLÉCHI À LA QUESTION SUIVANTE :

- Quelle organisation, quelle offre de services, quels aménagements ou quelles ressources permettraient à Saint-Sulpice de soutenir les activités des différents groupes communautaires qui œuvrent auprès des jeunes?

DEUX AUTRES ÉQUIPES ONT TRAVAILLÉ AUTOUR DES QUESTIONNEMENTS SUIVANTS :

- Quelles conditions devraient être mises en place pour vous amener à investir l'espace Saint-Sulpice?
- Que souhaiteriez-vous offrir à Saint-Sulpice?
- Comment imaginez-vous la dynamique de collaboration avec Saint-Sulpice?
- Comment le mécanisme de gestion de Saint-Sulpice peut-il faciliter la dynamique de collaboration?

UNE ÉQUIPE S'EST PENCHÉE SUR LA QUESTION SUIVANTE :

- Quelles conditions mettre en place pour amener des jeunes qui ne fréquentent pas la bibliothèque (notamment des jeunes de certaines communautés culturelles) à franchir le seuil de la porte, et à revenir?

CE QUI RESSORT DE L'ATELIER

Les propositions développées lors de cet atelier montrent que les organismes voient positivement le projet Saint-Sulpice ainsi que la possibilité de construire des partenariats. La mise à disposition de ressources technologiques et d'espaces est vue comme un moyen efficace de résoudre certains problèmes qu'ils rencontrent. Par ailleurs, les participants ont formulé le souhait d'accéder à des espaces flexibles et aisément modulables au fil du temps ou des projets.

Si les participants se sont généralement montrés intéressés et interpellés par le projet dans son ensemble, les propositions développées laissent apparaître certaines inquiétudes. Il a été souligné la nécessité de prendre en considération la précarité du contexte dans lequel les organismes communautaires œuvrent, de même que la diversité de leurs ambitions et de leurs moyens. Par exemple, une proposition vise la mise en place d'un appel à projets à géométrie variable afin que des organismes émergents ou basés sur le bénévolat puissent participer à l'animation de Saint-Sulpice. Plusieurs propositions témoignent d'une autre inquiétude concernant la possibilité que le projet Saint-Sulpice empiète sur les champs d'activités des groupes communautaires. Aussi, des propositions suggèrent que la programmation, les services et les ressources offerts à Saint-Sulpice établissent des ponts et renforcent l'écosystème des ressources communautaires existantes. Le concept des JACK va dans ce sens. D'ailleurs, ce besoin de s'arrimer à l'écosystème existant a fait porter la discussion sur les structures administratives. Ainsi, les participants de cet atelier ont longuement réfléchi au design organisationnel et ont permis de mettre en lumière une expérience d'usage particulière.

La porte d'entrée

Quelles conditions mettre en place pour amener des jeunes qui ne fréquentent pas la bibliothèque (notamment des jeunes de certaines communautés culturelles) à franchir le seuil de la porte, et à revenir ?

La proposition s'appuie sur les organismes communautaires existants qui entretiennent déjà un lien de confiance avec la clientèle adolescente. Les animateurs externes amènent leur groupe à Saint-Sulpice pour une activité qui peut être ponctuelle ou récurrente. Les jeunes se familiarisent ainsi avec l'espace et les services, en attendant d'y revenir de manière autonome.

L'animateur sur place est un travailleur social qui connaît bien les jeunes et sait faire face aux situations conflictuelles. C'est un généraliste, qui peut faire appel ponctuellement à des spécialistes pour certaines activités. Aucune activité n'est planifiée de manière permanente : l'animateur adapte son offre avec les organismes qui lui rendent visite en identifiant les tendances actuelles et les besoins des usagers. Des activités de type « *hack your phone* » ou de programmation de sites Web sont pressenties pour interpeller les jeunes. L'animateur est aussi chargé d'accueillir les visiteurs individuels et de les accompagner dans leurs projets.

Les jeunes entrent dans un premier temps par l'entrée sur le côté qui est moins impressionnante que l'entrée principale. Pour favoriser l'adhésion des adolescents, l'aménagement intérieur est, autant que possible, contemporain et épuré.

La décoration de certains espaces, par exemple le sous-sol et la porte d'entrée, est faite avec les jeunes. La création de murales avant l'ouverture du projet est l'occasion de développer un sentiment d'appartenance au lieu et de mobiliser les jeunes. L'aménagement extérieur joue également un rôle important dans l'image que le lieu projette auprès des ados. Un jardin permet de gagner la confiance des parents tandis qu'un terrain de sport attire des ados sur place.

L'espace dédié aux adolescents est situé au sous-sol. Des tables de ping-pong et de billard et des baby-foot sont mis à disposition. Il y a un accès à Internet et à une imprimante (pour l'impression de CV et documents scolaires). Des stations sont mises à disposition : atelier de réparation de vélo, *fix-it shop*, *free store*, local de danse, studio d'enregistrement vidéo, etc. Des espaces ouverts et vides doivent être conservés pour laisser la place à des événements ou à des initiatives.

La circulation entre les deux étages est à encourager. Les ados ne sont pas confinés à l'étage inférieur. Des espaces *vintage* permettent de faire le lien entre le passé et le présent, par exemple en exposant des cassettes audio ou des vinyles.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Le risque que certains éléments d'aménagement soient perçus comme peu séduisants par les adolescents peu habitués aux bâtiments patrimoniaux. Les vitraux pourraient être compris comme des symboles religieux par les communautés culturelles. L'esthétique actuelle pourrait décourager l'appropriation des lieux.
- Les normes qui régissent les espaces offerts habituellement aux organismes peuvent freiner l'appropriation des lieux. Plusieurs aspects sont jugés problématiques comme l'impossibilité de laisser du matériel ou des affaires personnelles, la rigidité des plages horaires, la nécessité de réserver longtemps à l'avance et le manque d'espace.
- Le manque d'espaces publics dédiés aux 13-17 ans, alors qu'il existe beaucoup de ressources dédiées aux enfants et aux adultes. Le besoin d'avoir un espace à soi, un second chez-soi est souligné. Par ailleurs, il est présumé que les espaces sont souvent petits chez les jeunes les plus défavorisés et que les espaces dégagés et spacieux sont recherchés.
- La difficulté à mobiliser les jeunes sur une longue période (ex. : une activité de 8 semaines tous les lundis soirs). Pour les enfants de moins de 12 ans, la clé est de mobiliser la famille.
- L'attraction qu'exerce la culture de rue (*street art*, graffiti, tricofittis, rap, skate, breakdance, etc.) chez les jeunes.
- La barrière numérique. Par exemple, les jeunes défavorisés ne savent pas ce qu'est le codage et n'y voient pas de débouchés professionnels. Les parents, qui occupent souvent des emplois non qualifiés, n'encourageraient pas la culture numérique. Devant des activités liées aux technologies, les jeunes se sentent dévalorisés et redoutent d'afficher leur méconnaissance. Par exemple, personne n'a participé à l'activité de VJing offerte par la SAT, car les jeunes ne pouvaient faire aucun lien entre cette activité jugée comme avancée et leurs expériences.
- L'intérêt pour les projets dont on peut observer l'évolution (plantes, animaux, etc.).
- L'apprentissage des principes de base (se servir d'une machine à coudre, dessiner, etc.) avant l'entreprise de projets conséquents. Par exemple, si on souhaite en venir au VJing, commencer par une « *battle YouTube* » (les ados apportent leurs vidéos préférés, puis votent à main levée pour les meilleurs).
- Le besoin de se projeter dans l'avenir. Les ados en difficulté ont besoin de modèles inspirants (ex. : diffusion des

- Jeux olympiques, conférence d'un ancien olympien).
- La mise en confiance des parents : l'animateur externe sert de guide pour les ados mais aussi pour les parents.

Éléments clés de la proposition

- Une entrée secondaire, moins impressionnante que l'entrée principale
- Un animateur local accessible qui crée des liens avec les ados
- Des partenariats avec des animateurs externes pour qu'ils amènent leurs groupes dans le lieu
- Des studios pour activités spécifiques (*fix-it shop*, atelier vélo, fanzines, studio multimédia, etc.)
- Des murales pour l'appropriation du lieu en amont
- La possibilité de parler et de faire du bruit
- Un terrain extérieur aménagé pour véhiculer une image inspirante (terrain de sport)
- De petits espaces *vintage* (vinyles, cassettes)

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Un animateur permanent polyvalent qui crée des liens avec les jeunes et les connaît bien. Son apprentissage en continu est préférable à sa spécialisation.
- Une tolérance à l'émergence, l'entretien de relations saines avec les partenaires et entre les partenaires, la flexibilité en matière d'occupation des espaces.
- La flexibilité du mobilier (possibilité de le déplacer, diversité).

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- La cohabitation difficile entre les différents âges (6-12 s'intéressent à tout, peu exigeants; 13-15 demandent plus d'attention mais veulent encore apprendre; 15-17 ne viendront pas si l'activité ne leur plaît pas et vont le dire; 18-21 et 22-25 vont venir pour leur propre intérêt).
- L'acoustique : les espaces sont grands et il est important à la fois d'autoriser le bruit et d'offrir des endroits calmes.
- Un mobilier à la fois intéressant (grottes, cachettes, Fatboy, assises suspendues, etc.) et flexible (possibilité de le déplacer, diversité d'assises).

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Activateur, a une idée de projet et arrive dans la bibliothèque le jour du <i>cardboard party</i> .
Sentiment ressenti
Se sent rejeté.
Raison
Se demande comment entrer en contact avec les autres.
Impacts sur la proposition
Ajout d'un tableau visuel (au lieu d'une boîte de commentaires) pour que les gens puissent écrire leurs souhaits, commentaires, propositions, et ainsi récolter de l'appui pour des projets.
Double rôle pour l'animateur : flairer les occasions d'amélioration et d'ajouts, puis les mettre en œuvre.
Usager
Visiteur, adulte qui entre pour la première fois dans la bibliothèque, par la porte secondaire.
Sentiment ressenti
Surprise
Raison
Il trouve étonnant le contraste entre les murales et le bâtiment patrimonial. Il est agréablement surpris par l'aspect innovant et le lien entre l'ancien et le contemporain.
Impacts sur la proposition
Assumer le contraste, avec les pièces <i>vintage</i> faisant le lien entre l'ancien et le récent. Rattacher le passé au présent et à l'avenir : inciter à se projeter, rêver, être quelqu'un d'autre.
Panneaux qui expliquent les détails du bâtiment (nouveaux et anciens) ou application Audioguide pour faire découvrir et mettre en valeur le bâtiment patrimonial.
Ne pas interdire l'accès des adultes à l'espace ado, mais faire en sorte qu'ils ne se sentent pas trop à l'aise au sous-sol. Avoir une pièce plus réservée et d'autres équipements ouverts à tous. S'assurer que le lien est fait entre les deux étages et inciter les ados à utiliser également l'étage supérieur.

Compromis



A Flexibilité du lieu « arriver à l'improviste »

B Réservation possible « tous les mardis soirs de 5 à 8 »

Les deux doivent être possibles pour intéresser les ados à long terme.



A Activités populaires

B Activités éducatives

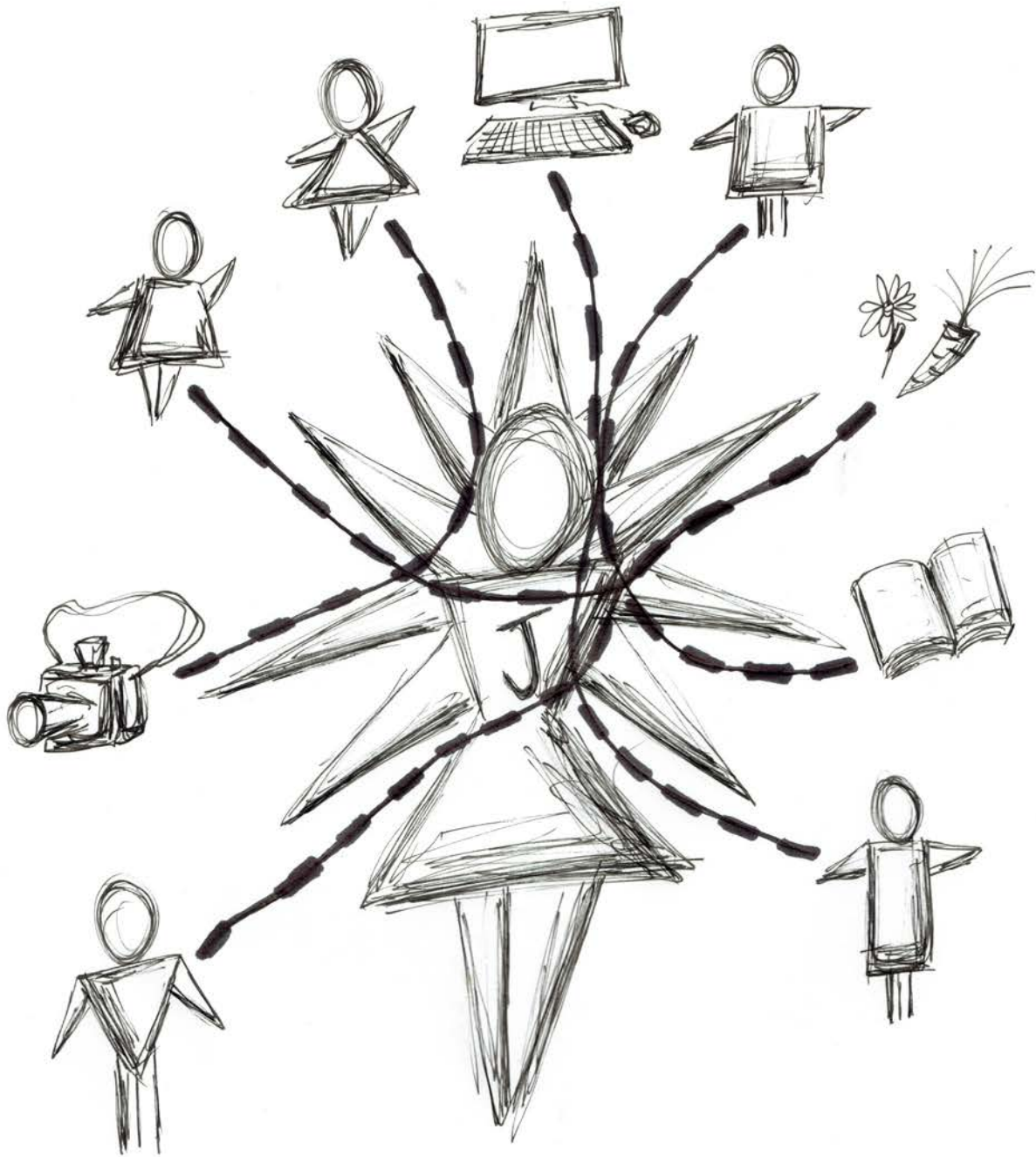
Les organismes représentés privilégient davantage le maintien des jeunes dans une dynamique positive que leur épanouissement à long terme (cas très sensibles). Cependant, leurs interventions, par exemple par le sport, ont toujours comme intention que les ados prennent confiance en eux et puissent réussir dans des domaines autres que le scolaire.



A Accès interdit aux adultes

B Espace ouvert à tous

Interdire l'espace serait une approche trop stricte, mais l'aménagement doit faire en sorte que les adultes se sentent moins à l'aise dans cet espace. Certains espaces du sous-sol doivent tout de même être ouverts à tous (ex. : Fab Lab) et se trouver à proximité de l'espace jeune.



Les JACK

Comment faut-il organiser l'espace Saint-Sulpice et que doit-on y offrir pour répondre aux besoins et aux désirs de la clientèle adolescente ?

JACK : Joindre, Allumer, Connecter, Kaléidoscope (voir les choses autrement).

Les JACK sont les membres polyvalents d'une équipe de médiateurs culturels et intellectuels qui font le pont entre les jeunes et les différentes ressources humaines, matérielles et organisationnelles de l'espace Saint-Sulpice.

Les JACK sont soigneusement sélectionnés pour leur personnalité et leur bagage de connaissances. Ils ont des profils variés et sont authentiques, inspirants et curieux de nature. La diversité culturelle et le bilinguisme sont encouragés afin qu'un large éventail de jeunes puissent s'identifier à eux. Ces généralistes sont les experts des divers services et activités offerts par l'organisation. Leur présence facilite l'utilisation que les jeunes peuvent

en faire. Ils n'ont pas de bureau ni de comptoir attribué : l'espace Saint-Sulpice tout entier est leur territoire. Les JACK se veulent inspirants pour les jeunes. Accessibles et disponibles, ils sont là pour créer des liens avec les jeunes et susciter chez eux un sentiment de confiance afin de découvrir leurs intérêts et de les encourager à essayer les activités offertes. Ils présentent certains utilisateurs à d'autres dans le but de faire se rencontrer des gens aux affinités communes ou bien de former un groupe pour lancer un projet. Ils répondent à toutes questions concernant le centre.

Une stabilité dans l'équipe des JACK est souhaitée pour qu'un sentiment d'appartenance se crée et que des liens durables se forment entre eux et la clientèle.

Enjeux soulevés par l'équipe

Les besoins et désirs de la clientèle adolescente :

- cocon, confort, se retrouver avec soi-même;
- inspirations, faire des rencontres inspirantes (experts d'un sujet, amis de son âge);
- avoir des mentors, des modèles;
- pouvoir être soi-même et être accepté;
- développer un sentiment d'appartenance;
- découvrir, explorer, expérimenter;
- événements exclusifs, conçus spécialement pour eux.

Éléments clés de la proposition

- Connecteur entre les jeunes eux-mêmes, et entre les jeunes et les différents services et activités offerts par l'espace Saint-Sulpice
- Allumeur d'intérêts nouveaux, motivateur à essayer de nouvelles choses
- Facilitateur par sa disponibilité, sa facilité d'approche et sa maîtrise de l'environnement
- Inspirateur par sa personnalité accrocheuse, son bagage varié et ses intérêts multiples

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

Le nombre de JACK est à déterminer selon les dimensions et l'achalandage de l'espace Saint-Sulpice. La présence de trois ou quatre personnes est envisagée pour les plages horaires les plus fréquentées. Ces gens polyvalents sont susceptibles de travailler les soirs et les fins de semaine. Afin d'avoir une équipe riche et diversifiée, l'employeur doit faire preuve de flexibilité dans ses règles de recrutement en privilégiant les candidatures répondant aux qualités recherchées.

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Le recrutement : le système d'embauche dans son ensemble (règles syndicales, ancienneté, titres et formations exigés) peut être un obstacle au recrutement des personnes qui seraient les mieux qualifiées pour répondre aux besoins de ce poste phare consistant à être l'intervenant premier auprès des jeunes.
- La difficulté à trouver des perles rares pour accomplir un travail présentant des caractéristiques disparates.
- La rétention : il peut être difficile de trouver des gens motivés à travailler dans les conditions requises (horaire atypique de travail les soirs et fins de semaine). La stabilité du personnel est un élément clé pour développer et maintenir un sentiment d'appartenance chez les jeunes.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Spectateur, potentiel utilisateur adolescent
Sentiment ressenti
Scepticisme quant à son intérêt pour ce lieu conçu spécialement pour les jeunes
Raison
Il se méfie des lieux destinés aux jeunes et croit qu'on est tombé dans les stéréotypes en tentant d'être trop cool. Il peut aussi entretenir le préjugé selon lequel les bibliothèques sont des lieux silencieux et plutôt ennuyeux. En proposant la présence de personnes-ressources comme les JACK, le jeune est accueilli par quelqu'un qui le considère comme une personne à part entière, avec ses intérêts, ses opinions, sa personnalité propres. Grâce à cette interaction et aux informations partagées lors de ce premier contact, ce nouvel utilisateur comprend rapidement la dynamique de l'espace, qui n'est pas nécessairement un lieu calme et silencieux.
Usager
Utilisateur, adolescent habitué de BANQ
Sentiment ressenti
Curiosité
Raison
Il est déjà intéressé, car il est abonné à BANQ et la fréquente. Il a entendu parler du projet avant même son ouverture et il a hâte de découvrir ce nouveau lieu conçu spécialement pour sa génération.
Usager
Collaborateur, jeune qui monte un projet (ex. : réalisation d'un court-métrage)
Sentiment ressenti
Fébrilité à l'idée de voir son projet devenir réalité
Raison
Il a un objectif précis à réaliser, un désir d'accomplissement qui le motive à s'investir dans son projet. Il est fébrile, car il a maintenant les ressources pour réaliser son projet : accès à de l'équipement technique (prise de son et d'images, montage vidéo). Il sait aussi que l'espace Saint-Sulpice est un lieu de rassemblement de jeunes créatifs comme lui et qu'il peut y rencontrer des pairs souhaitant collaborer à son projet.

Compromis



A Relation humaine

B Matérialité

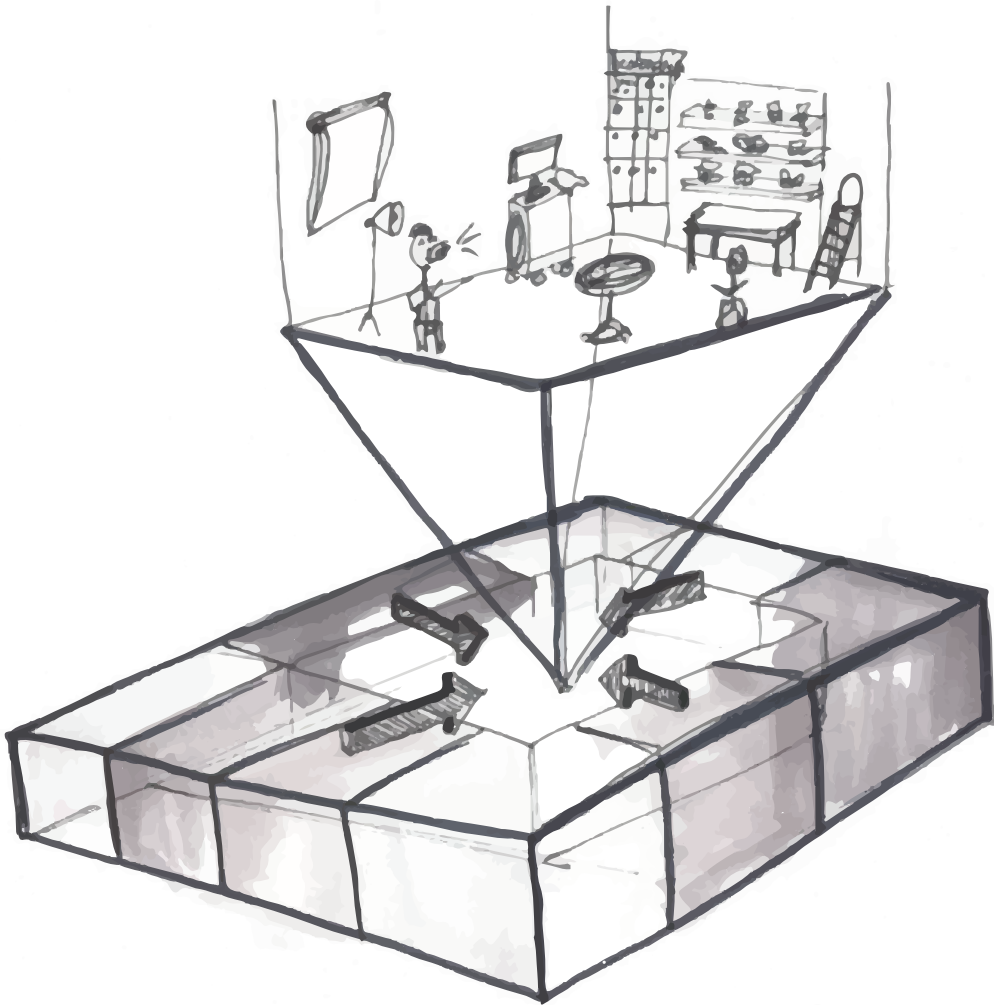
Devant une multitude d'idées pour attirer les ados (hamacs, assises hors-norme, musique, activités technologiques, artistiques, scientifiques, etc.), il a été choisi de développer le sentiment d'appartenance. L'idée a émergé d'un agent liant, d'une personne-ressource sous la forme d'un JACK. C'est la relation humaine et les liens créés entre différentes personnes qui ont prévalu sur la matérialité, l'environnement et les activités (même si ces éléments gardent leur importance).



A Généraliste

B Spécialiste

Pour tenir le rôle de JACK, l'équipe a privilégié une personne généraliste plutôt que spécialiste. Par exemple, un intervenant social ou un bibliothécaire pourraient être qualifiés, mais leur candidature ne serait pas nécessairement préférée à celle d'une autre personne aux intérêts multiples, curieuse, avec une expérience antérieure auprès d'une clientèle adolescente. Le JACK est un agent intéressé et cultivé, qui a la capacité de faire des liens entre les jeunes et les services de Saint-Sulpice, mais également de les orienter vers d'autres organismes externes pour des besoins qui dépassent le mandat de l'intervenant (ex. : Tel-jeunes).



calendrier

janvier	février	mars
avril	mai	juin
juillet	août	septembre
octobre	novembre	décembre

Espace de ressources et de programmations collectives

Espace de ressources et de programmations collectives et autonomes entre les organismes communautaires et la bibliothèque

Un rapport égalitaire entre les ressources que les organismes communautaires ont à offrir et celles de la bibliothèque passe par la reconnaissance du capital culturel et de l'expertise des organismes partenaires.

La proposition est un lieu physique dans l'espace Saint-Sulpice qui héberge les pied-à-terre d'organismes partenaires et un espace mixte qui offre un laboratoire soutenant une programmation collective. Ce lieu commun permet aux organismes de faire valoir leur mandat, leurs services et leurs activités dans un contexte global. Ces locaux seraient des espaces satellites, et non pas les quartiers généraux des organismes communautaires.

La seule condition essentielle afin d'occuper l'espace est la garantie de contribuer à la programmation commune. Les organismes déposent leurs propositions de programmation à un comité. Ce comité est composé de représentants de la

bibliothèque, de chacun des organismes et du grand public. Le comité choisit la programmation mixte (au moyen de boîtes à suggestions, sondage, consultation, outil interactif, etc.) et mandate les organismes qui occupent l'espace. Cette structure collaborative de gestion décentralise la gouvernance et permet aux organismes d'assurer une offre de service adaptée aux besoins des citoyens et modulable dans le temps.

L'offre d'une programmation à court, moyen et long terme assure un roulement dans les groupes communautaires établis et permet l'occupation ponctuelle de l'espace, s'il y a une offre trop importante d'organismes.

Une équipe permanente en bibliothèque met en œuvre la programmation reçue et dirige les citoyens vers les différentes instances selon leurs besoins.

Enjeux soulevés par l'équipe

- La bibliothèque comme moyen de diffusion pour une clientèle qui ne connaît pas le milieu communautaire : possibilité d'être trop en demande et incapacité à répondre aux besoins.
- La façon d'imaginer la cohabitation des différents volets : scientifique, artistique, etc.?
- Le manque de ressources dans le secteur communautaire.
- La transmission à la génération suivante.
- La mixité des besoins entre les usagers.
- Le retour de capital égalitaire : sans le communautaire, l'espace est vide, mais qu'est-ce que le communautaire a en retour par sa présence à la bibliothèque?

Solutions connues et partagées

- Écho musée : bénévoles à la retraite avec de jeunes usagers
- Programmation diversifiée au sein d'un même organisme : ateliers pour toutes les tranches d'âge, Fab Lab, etc.
- Espaces de travail commun : laboratoires, jardins, électronique

Éléments clés de la proposition

- Programmation commune (collective) offerte par les organismes participants
- En parallèle à la programmation commune, proposition d'une programmation et d'espaces autonomes attribués aux organismes
- Structure collaborative de gestion : décentralisation et cogestion du calendrier et de l'offre
- Trois niveaux de programmation : court, moyen et long terme (pour un roulement entre les organismes selon leur mission et les possibilités de collaboration)
- Contributions multiples de la bibliothèque : apport financier, diffusion, espace physique, contribution à la mission globale

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Un comité composé de représentants de la bibliothèque, des groupes communautaires et du grand public pour lancer l'appel d'offres, examiner les soumissions et choisir les organismes partenaires et la programmation commune
- Un dispositif (boîtes à suggestions, outil interactif, sondage) pour recueillir les demandes du public par rapport à la programmation mixte
- Une équipe permanente en bibliothèque pour recevoir les décisions du comité et mettre en œuvre la programmation
- Des animateurs payés par la bibliothèque pour exécuter les activités de la programmation commune

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- La sélection des activités : qui choisit et comment, si l'offre dépasse largement les capacités de l'espace Saint-Sulpice?
- Les critères de sélection des organismes : les OBNL et coopératives sont-ils les seuls organismes admissibles ou la porte est-elle ouverte à d'autres types d'organisations?
- L'équilibre de la programmation : quel est le ratio du court, du moyen et du long terme dans la programmation mixte?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Utilisateur cherchant à faire un circuit électrique et dont l'activité est annulée par manque de popularité.
Sentiment ressenti
Déception
Raison
Les besoins très spécifiques d'un usager en particulier qui ne sont pas partagés par un large bassin d'utilisateurs. *Dans ce cas, le contact humain est prioritaire pour répondre convenablement et diriger vers des organismes spécifiques (à l'intérieur de l'espace Saint-Sulpice ou à l'extérieur, comme vers le Fab Lab du Pavillon d'Éducation Communautaire).
Usager
Usager qui n'a pas de projet spécifique en tête, mais qui est curieux.
Sentiment ressenti
L'utilisateur se sent perdu, ne se reconnaît pas et ne sent pas qu'il est à sa place dans l'espace.
Raison
Manque de connaissance de la programmation et caractère potentiellement intimidant des technologies. *Afin de bien accueillir et de prendre en charge cet usager, il faut varier la programmation et desservir un large bassin d'utilisateurs. Les gens peuvent proposer des activités grâce à un outil en ligne de recueil de suggestions. La diversité et la diffusion de l'offre permettraient de diriger l'utilisateur curieux.
Usager
Activateur (organisme communautaire) dont l'offre de service n'est pas retenue par le comité de sélection.
Sentiment ressenti
Frustration, injustice
Raison
Dans ce contexte, comment ne pas créer de conflits et de compétition malsaine entre les divers organismes? *Il faut que le comité assure la complémentarité des offres des organismes sélectionnés, sans les rejeter sous prétexte d'un dédoublement de l'offre. Le seul critère à remplir dans l'appel à projets serait d'offrir des activités dans la programmation commune. Le roulement des groupes communautaires est assuré par l'offre de projets qui s'établissent quelques mois seulement à la bibliothèque.

Compromis



A Programmation spécifique, de niche

B Programmation générale et basée sur la popularité

L'équipe s'est demandé s'il fallait se baser sur la popularité des activités ou légitimer les activités minoritaires. Elle a esquivé le compromis en augmentant tout simplement la capacité de l'offre de la programmation. La proposition est donc une programmation à court, moyen et long terme, ce qui permet un roulement plus rapide des offres spécifiques et des offres populaires qui desservent un plus grand bassin pour un organisme établi à la bibliothèque à plus long terme.



A Ce que la bibliothèque a à retirer des organismes

B Ce que les organismes ont à retirer de la bibliothèque

Le remaniement complet de la question de départ a esquivé tout compromis. La question de départ était la suivante : comment organiser la bibliothèque pour lui permettre de capitaliser (exploiter) les ressources que les groupes communautaires ont à lui offrir? L'équipe a reformulé la question de la façon suivante : comment le rapport entre la bibliothèque et les groupes communautaires du Québec peut-il être égalitaire et juste? La question a été inversée parce que l'équipe voyait d'un mauvais œil le fait que la bibliothèque puisse bénéficier du peu de ressources dont les organismes communautaires disposent.



A Structure publique

B Structure décentralisée

Le système de gouvernance proposé est loin d'un système de gestion par un conseil d'administration de la bibliothèque traditionnelle. La proposition déroge aux structures établies (jugées comme étant éloignées des besoins du public et dépourvues d'une grande flexibilité), au profit d'une décentralisation totale et *bottom up* (notamment par la voix des citoyens et par le système de représentativité des organismes autour de la table de décision).

ATELIERS 1

TRAVAIL

CRITIQUE

GROUPE DE
DISCUSSIONS



PROGRAMMATION
ESPACE DE TRAVAIL

Bienvenue!

Salle d'expositions

ATELIERS #2

TRAVAIL

CRITIQUE

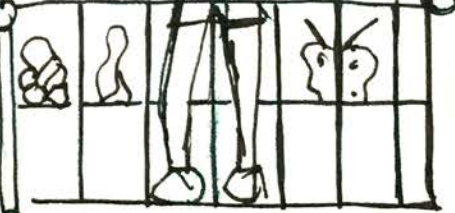
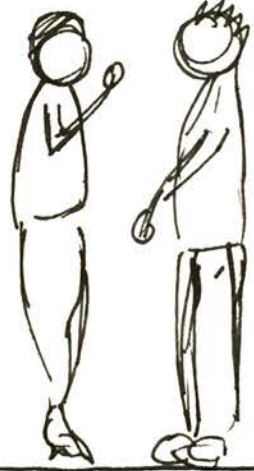
GROUPE DE
DISCUSSIONS



Horaires



Selectionnez
un espace pour
plus d'information



St. Sulpice

Adofusion

Quelle organisation, quelle offre de services, quels aménagements ou quelles ressources permettraient à l'espace Saint-Sulpice de soutenir les activités des différents groupes communautaires qui œuvrent auprès des jeunes ?

Adofusion consiste à créer un espace pour les adolescents ouvert aux organismes, plutôt qu'un lieu communautaire accueillant des jeunes. Dans cette proposition, les locaux de Saint-Sulpice offrent un espace où toutes les communautés se fréquentent et s'entraident. Elle vise à la fois la diffusion des idées d'individus de notre société et la fusion des groupes communautaires :

- diffusion des opinions, des connaissances et des créations des jeunes à travers les activités offertes à Saint-Sulpice et prise en compte de leurs opinions lors de prises de décisions;
- fusion des groupes communautaires par le partage et les rassemblements de divers groupes ayant une mission commune.

Il est important d'amener les organismes existants à partager leurs connaissances et à se faire connaître, et ainsi de contribuer à leur dynamisme.

Afin d'utiliser les espaces disponibles, les groupes communautaires répondent à des appels d'offres lancés par

les responsables des lieux ou réservent un local à des fins d'ateliers selon les plages horaires disponibles. Un comité composé d'adolescents est responsable de choisir les activités ou les groupes qui auront un accès prioritaire aux locaux. C'est une occasion de proposer des jumelages aux organismes œuvrant dans des projets similaires ou complémentaires.

Parmi les locaux disponibles, il y a des espaces de réflexion, d'inclusion et de création. Ceux-ci offrent gratuitement des matériaux de base ainsi que des logiciels et des équipements électriques. Des ateliers sont déjà offerts dans ces locaux tels que la création de magazines numériques, radio-ado, une plateforme informatique et un écran géant connecté à d'autres locaux à travers le monde permettant les échanges entre adolescents de divers milieux et régions.

Une grande pièce à l'entrée des locaux de Saint-Sulpice sert d'aire de détente et de salle d'exposition. Dans cet espace en accès libre se trouvent les œuvres créées au sein de l'établissement qui valorisent les jeunes mais aussi les groupes communautaires.

Enjeux soulevés par l'équipe

- L'occupation de l'espace : espace pour tous ou besoin de certains espaces isolés ?
- L'occupation des locaux : des locaux doivent-ils être réservés à certaines activités ?
- Les frais d'utilisation des services et équipements.
- La participation, l'aide ou la collaboration des partenaires externes sur une base bénévole.
- L'accessibilité, même en l'absence d'une carte d'accès.
- Le prêt de temps plutôt que le prêt de ressources.
- La disponibilité des ressources (plages horaires, réservation, en groupe ou individuellement).
- Les espaces ouverts avec des thématiques, permettant à des organismes de se rencontrer et de collaborer.

Éléments clés de la proposition

- Plusieurs espaces de travail offrant des activités pour tous :
 - Locaux de création mettant à disposition des logiciels et de l'équipement électronique (ordinateurs, appareils photo, salle d'enregistrement, etc.)
 - Locaux offrant des ateliers de programmation sous la supervision d'un professionnel, d'organismes et de jeunes compétents dans le domaine
 - Locaux de création mettant à disposition des machines (découpe laser, 3D, etc.)
 - Locaux de création artistique plus calme permettant de se concentrer
- Personne-ressource assurant la gestion des horaires des locaux (libre accès et réservations) et la responsabilité des expositions des œuvres des adolescents
- Groupe de jeunes chargés de monter et de démonter les expositions, comprenant la prise de photos de projets au besoin
- Espace humain de création et de partage : grand espace aménagé confortablement et au décor inspirant, dans lequel se trouvent des outils d'expression (ex. : tableau pour le *brainstorming*) et des outils de création (ex. : craies, peinture, papier, crayons)
- Médiateurs professionnels présents lors d'ateliers ouverts aux organismes et au public afin d'assurer la fluidité des

interactions entre les groupes

Solutions connues et partagées

- Abonnements seulement à partir d'un certain âge sans l'autorisation des parents
- Carte d'utilisateur permettant l'accès à diverses fonctionnalités en bibliothèque

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Les ressources humaines chargées d'un local de création ou de son utilisation adéquate : qui sont-elles ? bénévoles ou rémunérées ? à temps partiel ou à temps plein ? présentes afin que les jeunes aient accès au local ?
- Le matériel : espace où nettoyer son matériel de travail ou ses mains (évier). Les organismes sont-ils responsables des matériaux et outils qu'ils utilisent ?
- La gestion des grands groupes : espaces d'attente pour les organismes venant avec de grands groupes de jeunes.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Spectateur
Sentiment ressenti
Marginalité, envie de participer
Raison
Marginalité : barrière des langues possible. Apparence plus riche et moderne de l'espace. Les équipements technologiques et de création semblent viser un certain public déjà compétent ou connaisseur.
Envie de participer : espace accueillant et vivant. Espace diversifié et mise en valeur de toutes les activités.
Usager
Collaborateur
Sentiment ressenti
(Manque de) Facilité
Raison
+ Beaucoup d'équipements à disposition, facile d'accès à l'intérieur des installations, même sans carte usager. Organismes et usagers présents et visibilité des œuvres créées par ces groupes.
- Il peut être difficile d'offrir à tout le monde (individus et grands groupes) un accès égal aux installations et d'aménager différents horaires. Il peut être stressant d'entrer dans un espace achalandé où les utilisateurs semblent tous être des habitués.
Usager
Utilisateur
Sentiment ressenti
Désir
Raison
+ Espaces accessibles pour diverses activités pouvant enchanter ou attirer un utilisateur. Il pourra alors se joindre à un projet, vaquer à ses propres activités ou encore acheter l'œuvre d'un jeune.
- Espaces offerts incitant beaucoup à la collaboration alors qu'un utilisateur peut souhaiter faire ses propres projets en solitaire. Parfois, les locaux dont l'utilisateur a besoin peuvent être occupés par des groupes ou organismes.

Compromis



A Salle servant seulement aux organismes qui font de la programmation

B Espace ouvert au public d'après un horaire, pour que tous aient accès aux ordinateurs

Les participants ont souhaité avoir un local qui est réservé à 100 % et ont dit avoir besoin d'un espace complètement silencieux pour y travailler. Ils acceptent de suivre une plage horaire avec des temps réservés.



A Espace de discussion critique autour de la philosophie

B Espace de discussion critique, de *brainstorming* et de discussions informelles

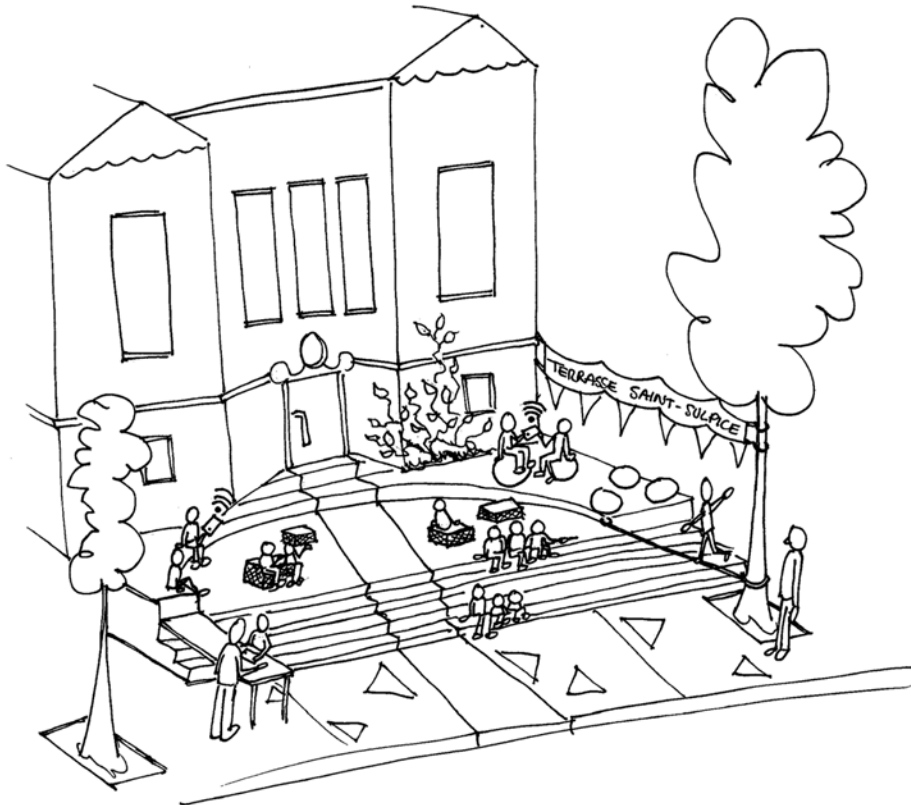
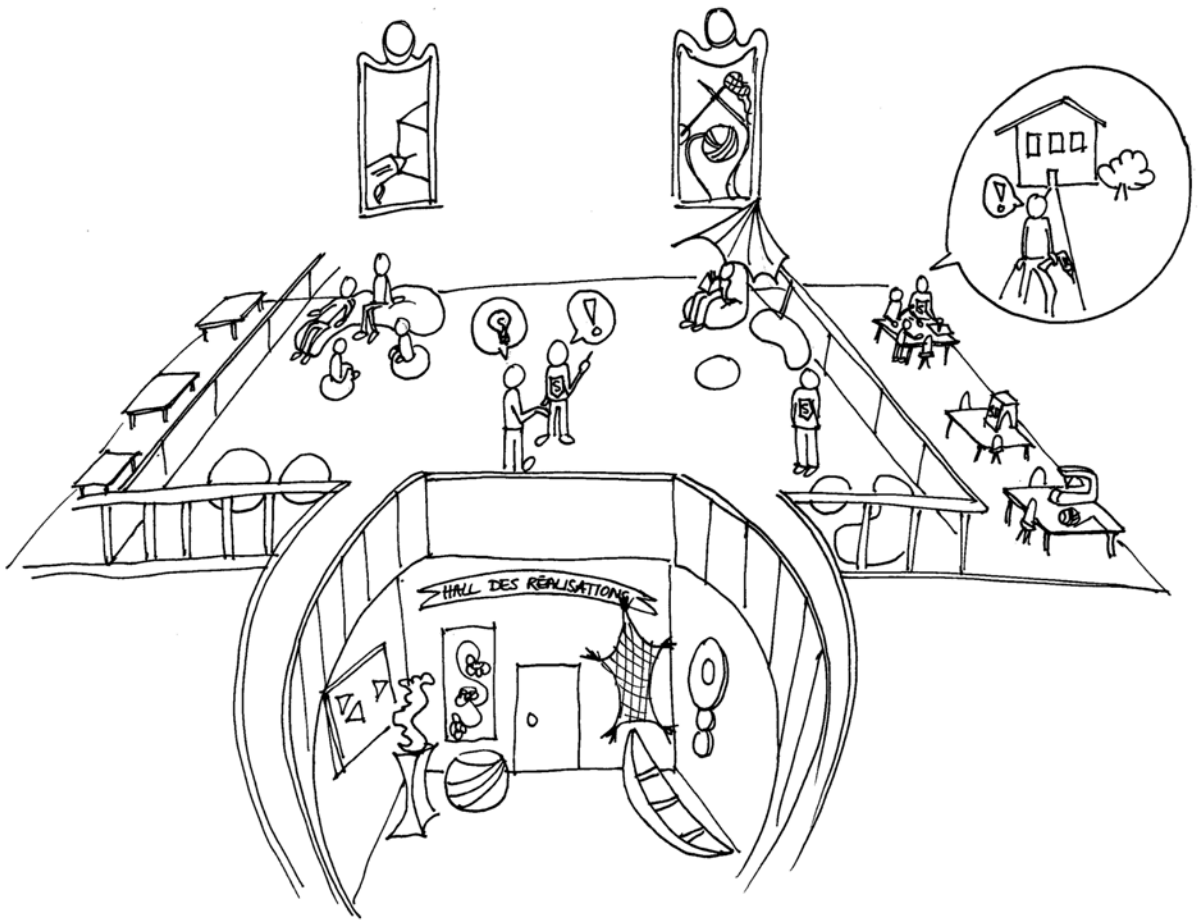
Les participants ont souhaité avoir un local où l'on parle de philosophie et où l'on développe des textes. Ils acceptent finalement d'avoir un espace ouvert sur le partage, à condition d'avoir accès à des outils permettant de se couper des autres (ex. : casques audio).



A Liberté sur les thématiques de discussion ou de création pour les jeunes (ex. : sexualité, politique)

B Encadrement des jeunes par un spécialiste

Il est important de laisser leur liberté d'expression aux ados, tout en assurant l'intervention ponctuelle d'un professionnel en cas de besoin.



Premier contact

Comment faut-il organiser l'espace Saint-Sulpice et que doit-on y offrir pour répondre aux besoins et aux désirs de la clientèle adolescente ?

La proposition repose sur l'idée que des incitatifs sont nécessaires afin d'amener les adolescents à occuper l'espace Saint-Sulpice.

Atténuant le caractère rébarbatif de l'impressionnant bâtiment de style Beaux-Arts, un mobilier urbain est installé sur le parvis de l'espace Saint-Sulpice : un endroit dynamique et coloré qui s'accompagne d'éléments graphiques imprimés sur le bitume. Les usagers peuvent s'asseoir et socialiser à cet endroit, qui les incite peu à peu à vouloir entrer dans le bâtiment.

Une fois à l'intérieur, le hall d'entrée ouvre sur une salle d'exposition qui met en vedette les réalisations des usagers. Cet espace est un premier incitatif à participer aux activités en offrant une vitrine des possibles. Il n'y a aucun membre du personnel à l'accueil afin d'éviter de donner l'impression de contrôler les entrées et les sorties. À l'étage, l'espace ouvert et confortable permet aux adolescents de socialiser et de se relaxer.

L'espace Saint-Sulpice devient l'endroit où les adolescents veulent passer du bon temps. Peu à peu, ils développent d'eux-mêmes l'envie de s'engager dans des activités. Une fois prêts, ils sont pris en charge par des animateurs et des assistants très accueillants et disponibles qui circulent à l'étage. Les assistants sont des adolescents qui, à force de s'impliquer, ont cumulé suffisamment d'expérience pour occuper un rôle d'assistant animateur.

Des bornes de tutoriels sont situées à proximité de certains postes où les activités sont réalisées, afin que des usagers timides ou n'ayant pas envie de participer à une activité organisée puissent apprendre par eux-mêmes.

Les activités de création disponibles reposent tant sur les technologies que sur des outils traditionnels qui sont plus faciles à s'approprier sans experts. Finalement, il est possible aux usagers d'emprunter certains outils de création et de poursuivre un projet à l'extérieur de l'espace Saint-Sulpice dans l'espoir de les fidéliser.

Enjeux soulevés par l'équipe

- La promotion des services : comment faire connaître les services disponibles aux adolescents et les inciter à participer ?
- L'offre d'un lieu où règne un sentiment de sécurité.
- L'accessibilité du lieu (heures d'ouverture adaptées aux ados).
- La création d'un lien de confiance entre les adolescents et les ressources humaines sur place.
- La participation des adolescents à la gestion de la bibliothèque.
- Le choix des employés : besoin d'employés atypiques et polyvalents.
- L'obsolescence rapide des technologies.

Éléments clés de la proposition

- Vitrine qui attire les adolescents et les invite à s'intéresser à ce qui s'y passe
- Ouverture aux propositions et aux projets spontanés des adolescents
- Système de ludification qui fidélise les adolescents et crée un sentiment d'accomplissement et d'utilité
- Lieu accueillant (animateur cool, lieu confortable, espaces diversifiés)
- Offre d'activités de création technologique ET traditionnelle

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Un expert mentor lors des activités technologiques
- L'ouverture des mentors et de l'organisation afin d'accueillir des projets initiés par les usagers
- L'engagement et le désir d'engagement des adolescents dans l'espace Saint-Sulpice
- Un mobilier urbain à l'extérieur
- Plusieurs postes informatiques autonomes pour consultation de tutoriels
- La courte durée du projet permettant une concrétisation rapide
- La possibilité de réaliser des projets collaboratifs (les jeunes arrivent « en gang »)
- Le contraste avec ce qui est offert à l'école

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- L'accueil : un employé à l'accueil aurait-il un effet rébarbatif (style garde de sécurité) ou accueillant aux yeux des jeunes ?
- Le besoin des experts fige la programmation : la création technologique requiert des experts pour guider les participants. Pour une programmation plus organique, il faut peut-être penser à d'autres sortes de création.
- L'offre d'activités autres que la création technologique.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Activateur, adolescent
Sentiment ressenti
À l'aise
Raison
L'adolescent activateur se sent à l'aise puisque, dès son entrée à la bibliothèque, il fait la rencontre du personnel très ouvert et accueillant qui le guide dans ses projets. De plus, la gestion requise afin d'implanter son projet n'est aucunement lourde : aucun formulaire ne doit être rempli et il suffit de se présenter dans l'espace. De plus, il existe une diversité d'outils disponibles qui lui permettent de laisser libre cours à la création de son projet.
Enfin, il se sent apte à poursuivre son projet puisqu'il peut profiter du prêt d'appareil après l'avoir essayé dans l'espace.

Usager
Spectateur
Sentiment ressenti
Curiosité
Raison
L'adolescent spectateur voit sa curiosité grandement stimulée, puisque l'espace Saint-Sulpice est conçu telle une vitrine des activités et des œuvres réalisées dans le lieu. Même s'il n'a pas envie de s'impliquer, il a le sentiment de faire partie de la communauté de Saint-Sulpice, simplement en admirant les réalisations d'autrui. Il ne sent pas de pression pour participer aux activités qui se déroulent dans l'espace. Il sait qu'à Saint-Sulpice, être à l'écart n'est pas jugé péjorativement. Des espaces confortables sont prévus pour se mettre en retrait.



A Projet à court terme

B Projet à long terme

Afin d'amener les adolescents à s'impliquer dans les projets de l'espace Saint-Sulpice, les participants ont mentionné qu'il était important que la majorité des activités soient de courte durée (ex. : une demi-journée). Des activités qui demandent un engagement à long terme ne seraient pas exclues, mais seraient offertes ponctuellement.

Compromis



A Programmation spontanée

B Programmation organisée

Dans le même ordre d'idées, afin d'inciter les usagers à s'approprier l'espace Saint-Sulpice, il est suggéré que les activités programmées cèdent une grande place à des activités spontanées. Cela implique d'offrir des activités qui ne nécessitent pas d'experts et de donner accès à divers outils que les usagers pourront utiliser à leur guise.



A Création technologique

B Création traditionnelle

Bien que l'espace Saint-Sulpice soit dédié à la création technologique, il est mentionné que ce type de création nécessite des experts qui guident les usagers dans leur projet. Or, les participants craignent que la création technologique ne permette pas l'émergence d'activités spontanées et doutent que tous les jeunes se sentent interpellés par les technologies. Ils ont suggéré de proposer également des activités de création traditionnelle.



A Spectateur

B Utilisateur

L'espace Saint-Sulpice est souvent décrit comme un endroit où faire des activités, où les adolescents devraient s'impliquer à titre d'utilisateurs et même d'activateurs. Toutefois, les participants ont mentionné qu'il était tout aussi important de penser aux spectateurs, qui caractérisent selon eux la majorité des adolescents, qui veulent simplement avoir un espace inspirant qui agira comme un second chez-soi.

Commentaires entendus en plénière

LA PORTE D'ENTRÉE

Q : On a l'impression que l'espace prend la vocation d'une maison de jeunes.

R : Oui, c'est comme un second chez-soi. On est « libre mais dans un cadre prédéterminé ».

Les maisons de jeunes font un travail exceptionnel, les organismes communautaires aussi, mais ce lieu-là a l'opportunité de faire ça avec des moyens exceptionnels.

Le partenariat permet le lien avec des maisons de jeunes puisque les jeunes ont confiance dans leur animateur. Les jeunes reviennent ensuite lorsqu'ils sont apprivoisés.

Q : Est-ce que l'entrée principale est sur le côté?

R : Non, l'entrée sur le côté est secondaire, il s'agit seulement d'un accès possible pour les jeunes, afin d'arriver directement dans l'espace ados sans passer par le hall d'entrée qui est trop impressionnant. Ça prend parfois longtemps, sans doute 6 mois à 1 an avant que des jeunes défavorisés ou issus de communautés culturelles se sentent à l'aise dans un lieu. L'entrée principale reste bien sûr ouverte au grand public.

Q : Pourquoi prioriser les jeunes plutôt que les populations défavorisées en général?

R : Il y a peu de lieux de création pour les jeunes et surtout aucun espace public pour les ados. Par ailleurs, le système d'éducation n'a pas suivi, les jeunes ont de la difficulté à s'accrocher. Pourtant, nous vivons dans une économie du savoir, il y a donc besoin d'apprendre autrement.

Viser les jeunes n'exclut pas de traiter des jeunes défavorisés.

LES JACK

Q : Les règles strictes de l'organisation en matière de recrutement et les coûts que représente l'ajout d'un tel poste amènent l'équipe à penser que ce poste devrait être reconnu.

R : Une nouvelle description de tâches pourrait être ajoutée et le poste pourrait être ouvert à toute personne

possédant les qualités désirées. Une autre option serait que l'organisation assume que la création d'un espace nouveau implique un fonctionnement différent du recrutement qui réponde aux besoins émergents d'un lieu réinventé. L'équipe estime que l'embauche de mentors ou de modèles pour les jeunes devrait être une priorité.

ADOFUSION

Q : Si tous les organismes peuvent contribuer à l'espace et l'utiliser, comment comptez-vous gérer le trafic?

R : Appels de services, regroupement de jeunes qui gèrent la programmation (priorité) et système de Premier arrivé, premier servi.

Q : Comment est-ce que vous voyez le partage de l'espace entre les ados et les plus vieux? Vous n'avez pas peur que les plus vieux monopolisent l'espace?

R : Trouver une solution pour que l'espace appartienne aux ados, sans qu'il soit un Ziploc fermé hermétiquement. Exemple : le Fab Lab est mis en place pour les ados, mais les adultes peuvent y avoir accès pendant certaines plages horaires.

Q : Le comité se réunit combien de fois, comment?

R : Nous n'avons pas répondu à cette question, nous ne l'avons pas abordée.

Q : Comment les besoins d'ordre matériel peuvent être en conséquence de la programmation qui évolue?

R : Les organismes qui déposent les propositions peuvent le faire sur des thématiques de programmation avec les ressources existantes ou les besoins émergents du public.

Q : N'y a-t-il pas une valorisation de l'espace administratif au détriment de l'espace libre? Comment cohabiter ensemble?

R : Le critère de sélection serait la capacité de l'organisme à bonifier la programmation collective. Il y aurait deux types d'occupation, soit jointe et mixte, soit autonome et modulaire. Ce ne sont pas des espaces administratifs, mais bien des espaces de diffusion de la programmation, un endroit autonome où chaque organisme peut y offrir ses activités.

ATELIER DE CODESIGN AVEC LES MILIEUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ET DU JEU

L'atelier de codesign avec les milieux de la création numérique et du jeu a poursuivi l'objectif principal d'examiner comment l'espace Saint-Sulpice pouvait être aménagé, organisé, équipé pour permettre la mise en œuvre d'activités créatives ou ludiques adaptées aux jeunes. L'élaboration de concepts devait ainsi amener les équipes à examiner les politiques ou dynamiques institutionnelles facilitantes et à identifier les ressources matérielles, techniques et humaines nécessaires.

Cet atelier réunissant au total 21 participants a accueilli 10 représentants du milieu de la création (notamment numérique) et 11 représentants de la communauté du jeu (des spécialistes en jeu de table, en jeu vidéo et en ludification et des concepteurs). Le premier groupe était invité à discuter des manières de mobiliser et de penser des activités de création et des technologies dans le cadre du projet Saint-Sulpice, tandis que le second groupe se penchait sur les manières d'inscrire ou de mobiliser le jeu dans la programmation de Saint-Sulpice.

LE GROUPE SPÉCIALISTE DES ACTIVITÉS DE CRÉATION A ÉTÉ DIVISÉ EN DEUX ÉQUIPES POUR TRAITER LA QUESTION SUIVANTE :

- Comment transformer l'espace Saint-Sulpice en un lieu en mesure de générer des activités ou des projets de création (art visuel, technologie, musique, cinéma, fabrication, etc.)?

LE GROUPE COMPOSÉ DE REPRÉSENTANTS DU MONDE DU JEU A ÉTÉ DIVISÉ EN TROIS ÉQUIPES POUR TRAITER LES QUESTIONS SUIVANTES :

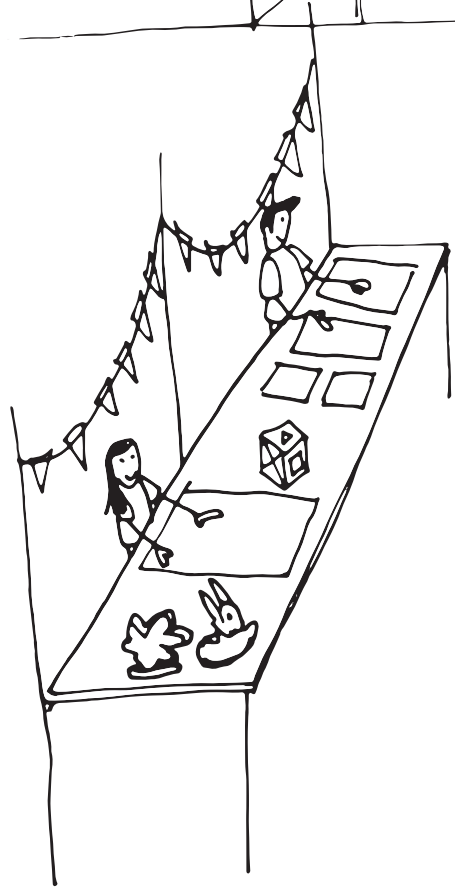
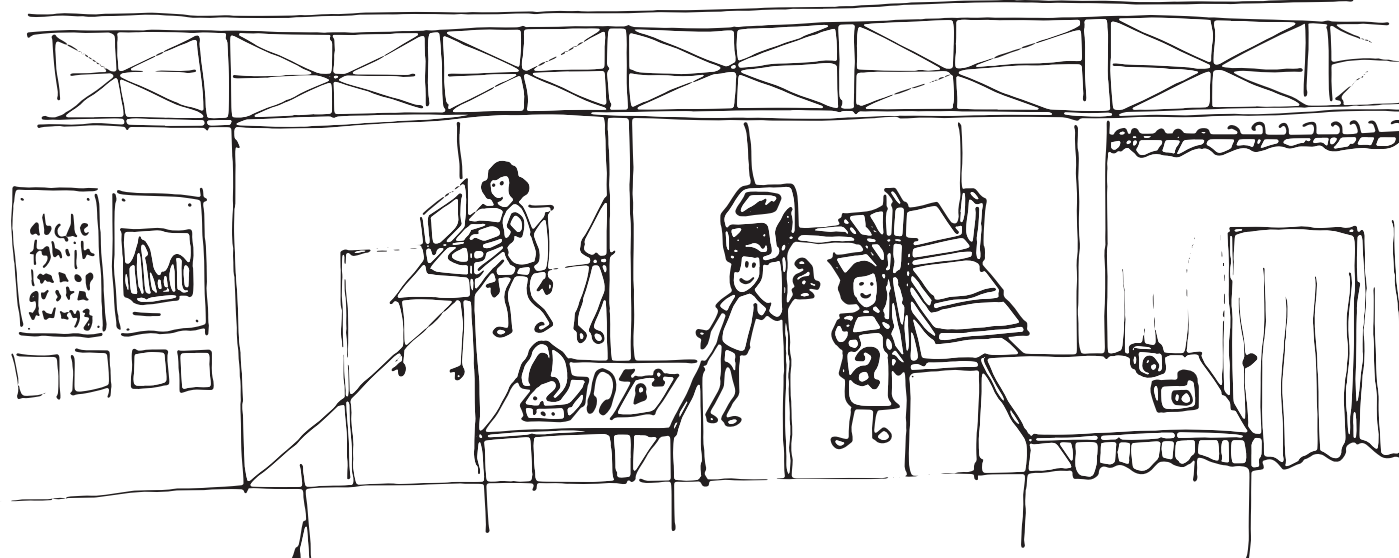
- Quelle offre de jeux proposer à Saint-Sulpice?
- Comment mobiliser le jeu de manière originale dans l'espace Saint-Sulpice?
- Comment structurer les espaces ou les activités de jeu pour intéresser les jeunes et les inciter à fréquenter Saint-Sulpice?
- Quels éléments de ludification imaginer dans une bibliothèque où la clientèle est principalement adolescente, comme à Saint-Sulpice?

CE QUI RESSORT DE L'ATELIER

Les propositions faites par les deux équipes qui se sont penchées sur la problématique de la création sont étonnantes en ce sens qu'elles invitent à faire une place à des technologies plus anciennes. En effet, les deux propositions font de Saint-Sulpice un lieu où les nouvelles et les anciennes technologies se côtoient. Cette manière de faire a été présentée comme un moyen d'assurer que le travail de création soit orienté vers le projet, et non seulement vers la manipulation des outils techniques. Pour ces équipes, les anciennes et les nouvelles technologies peuvent cohabiter de manière innovante, par exemple en utilisant une imprimante 3D pour produire une plaque typographique utilisable sur une presse traditionnelle.

Il ressort du travail réalisé par les trois équipes ayant traité des problématiques se rapportant à l'univers du jeu que le jeu peut être exploité de mille et une manières. Tant sur le plan de l'offre de jeux que sur celui de la ludification de l'espace, les limites semblent pouvoir toujours être repoussées. Par exemple, une proposition consiste à mettre en place un plateau flexible permettant de recevoir différentes manifestations autour du jeu, compte tenu de l'évolution rapide des technologies et de la fluctuation des besoins. D'autres propositions amènent à voir le jeu comme un moyen d'engagement. C'est d'ailleurs le cœur du concept *Beta Master*, qui suggère de mettre à disposition certaines technologies qui donnent aux usagers le pouvoir de jouer sur l'atmosphère du lieu.

Les propositions issues du milieu de la création comme du milieu du jeu partagent un intérêt pour la contre-culture. D'une manière où d'une autre, les cinq propositions développées dans le cadre de cet atelier font en sorte que la contre-culture, et pas seulement des activités populaires, prenne place dans les activités du futur espace Saint-Sulpice.



Cycles : de l'*underground* au visible, de l'ancien au nouveau

Comment transformer l'espace Saint-Sulpice en un lieu en mesure de générer des activités ou des projets de création (arts visuels, technologie, musique, cinéma, fabrication, etc.) ?

La proposition porte sur la fonction d'archivage et fait le pont entre les anciennes et les nouvelles technologies.

Différents éléments sont conservés : des documents bien sûr, mais aussi des artefacts et des équipements. À la différence des archives de la Grande Bibliothèque, les archives sont utilisées comme une boîte à outils : elles sont accessibles au grand public, peuvent être manipulées et sont utilisées dans le cadre d'ateliers de création pour profiter de leur dimension sensorielle.

Un espace central où l'on peut déambuler librement ou « chiller » remplace l'accueil traditionnel. L'espace principal est orné de manière à rendre les artefacts visibles pour stimuler le visiteur. À la ceinture de cet espace, des studios thématiques vitrés rendent visibles les activités de création en cours. Dans ces espaces, les technologies anciennes peuvent être manipulées et les usagers sont accompagnés dans leurs projets par des techniciens spécialisés. Devant chaque studio, des équipements *vintage* (ex. : polaroid)

sont présentés aux côtés des équipements modernes en libre service.

Les activités de création sont conçues autour de projets générant des résultats tangibles qui sont par la suite repris par l'espace de diffusion ou validés sous forme de certification. Les participants aux activités sont ainsi valorisés comme des créateurs à part entière.

La diffusion des productions des usagers peut se faire par une exposition ou dans une boutique. Ponctuellement, une foire de la culture *underground* vient faire rayonner les productions des usagers et stimuler l'intérêt pour la création.

Les activités sont organisées par thématiques et non par catégories d'âge pour rassembler les usagers autour d'intérêts.

Un volet régional prenant la forme d'un camp d'été ou d'un bibliobus permet d'offrir une version simplifiée des services de l'espace Saint-Sulpice aux jeunes des autres régions.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Les activités adolescentes non « brandées », c'est-à-dire organisées pour les jeunes mais sans s'afficher comme telles : les 10-13 ans vont se sentir ados et les 16 ans vont se sentir adultes, et le lien entre les générations pourrait être intéressant.
- Les technologies anciennes : elles représenteraient un moyen plus simple de se familiariser avec une discipline (leur fonctionnement étant plus facile à comprendre) et un excellent moyen de s'initier (l'appropriation d'une discipline de création étant facilitée par la compréhension de ses racines). Il y a un intérêt grandissant pour les technologies *vintage* (films en super 8, photo argentique, impression sur presse, polaroid).
- La culture *underground* : peu valorisée à Montréal, contrairement à d'autres métropoles dans le monde. Il est considéré que les institutions publiques manquent d'audace, alors que ce type de projets serait stimulant pour de jeunes créateurs car plus éloigné des disciplines professionnelles (tolérance à l'erreur, valorisation de l'essai) et plus accessible.
- La clientèle « naturelle » du quartier : peu d'adolescents (mis à part les résidents des Habitations Jeanne-Mance), beaucoup d'étudiants et de jeunes adultes.
- L'accessibilité passe par des règlements plus souples (ex. : un ado devrait pouvoir faire sa carte de bibliothèque sans que ses parents aient besoin de se déplacer; une salle devrait pouvoir être réservée sans avoir à remplir de critères stricts).
- La tolérance au risque (ex. : abîmer du matériel ou un document) permet de rendre les interactions beaucoup plus engageantes.

Solutions connues et partagées

- La médiathèque littéraire et LaPasse (atelier-librairie) : similaire en ce qu'ils occupent un bâtiment patrimonial et accueillent beaucoup d'étudiants
- La fanzinothèque de Poitiers (France) pour la diffusion de la culture *underground* (fanzines)
- Le centre Phi pour l'accès facile aux technologies anciennes

Éléments clés de la proposition

- Des archives de documents, artefacts et équipements anciens
- Des rétrothèques : studios thématiques (photo, vidéo, impression sur presse, etc.)
- Des techniciens spécialisés qui accompagnent les usagers dans des projets
- Du matériel ancien en libre service dans le lieu
- Un espace *chill* libre dans l'entrée ou au centre du lieu
- Un espace libre qui peut accueillir des événements d'envergure
- Des ateliers de création et de mise en contact avec les archives (documents, artefacts et équipements) faisant le lien entre l'ancien, le contemporain et le futur
- Un espace de diffusion et de distribution (vitrine? boutique? exposition?)
- Un camp d'été pour les jeunes en région ou un camion avec une offre de services simplifiée du lieu

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Techniciens spécialisés qui savent bien utiliser les anciennes technologies, sont capables de faire des liens avec les technologies actuelles et de se projeter dans le futur
- Technologies et artefacts anciens (jeux vidéo, synthétiseurs, caméras vidéo, appareils photo, etc.)
- Tolérance au risque : les documents peuvent être endommagés
- Volonté de mettre en valeur la culture *underground*

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- L'itinérance : très présente dans le quartier.
- L'absence d'une vie de quartier et le fait que la clientèle « naturelle » ne soit pas adolescente mais plutôt étudiante.
- L'attraction de la clientèle adolescente : « c'est comme courir après des arcs-en-ciel ».
- La culture organisationnelle BANQ : elle ne valoriserait pas la culture *underground* et manifesterait une très faible tolérance au risque.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Visiteur, étudiant qui entre pour la première fois dans Saint-Sulpice.
Sentiment ressenti
Se sent bien, inspiré mais aussi un peu perdu.
Raison
Il y a beaucoup de choses à voir.
Impacts sur la proposition :
<ul style="list-style-type: none"> Assumer le côté bric-à-brac, labyrinthique et mettre en valeur la variété pour en faire un lieu dépay sant, non conventionnel. Ne pas mettre de comptoir : accueillir par un espace <i>chill</i>, qui représente l'usage le moins engageant de la bibliothèque, facile à comprendre et à utiliser. Travail de communication pour que les gens se sentent autorisés à manipuler. Travail de transparence sur les activités en cours ou qui ont lieu habituellement dans les différents espaces.
Usager
Visiteur, ado de région
Sentiment ressenti
S'en fiche.
Raison
N'a pas de ressources à disposition et n'est pas souvent en contact avec des projets créatifs.
Impacts sur la proposition :
<ul style="list-style-type: none"> Un bibliobus qui déplace l'offre (miniature) de Saint-Sulpice. Utilisation du réseau BAnQ pour faire voyager le matériel ou permettre la location de matériel. Offre de camps d'été autour de thématiques. Lancement de concours de création.

Compromis



A Technologies anciennes

B Technologies tendance

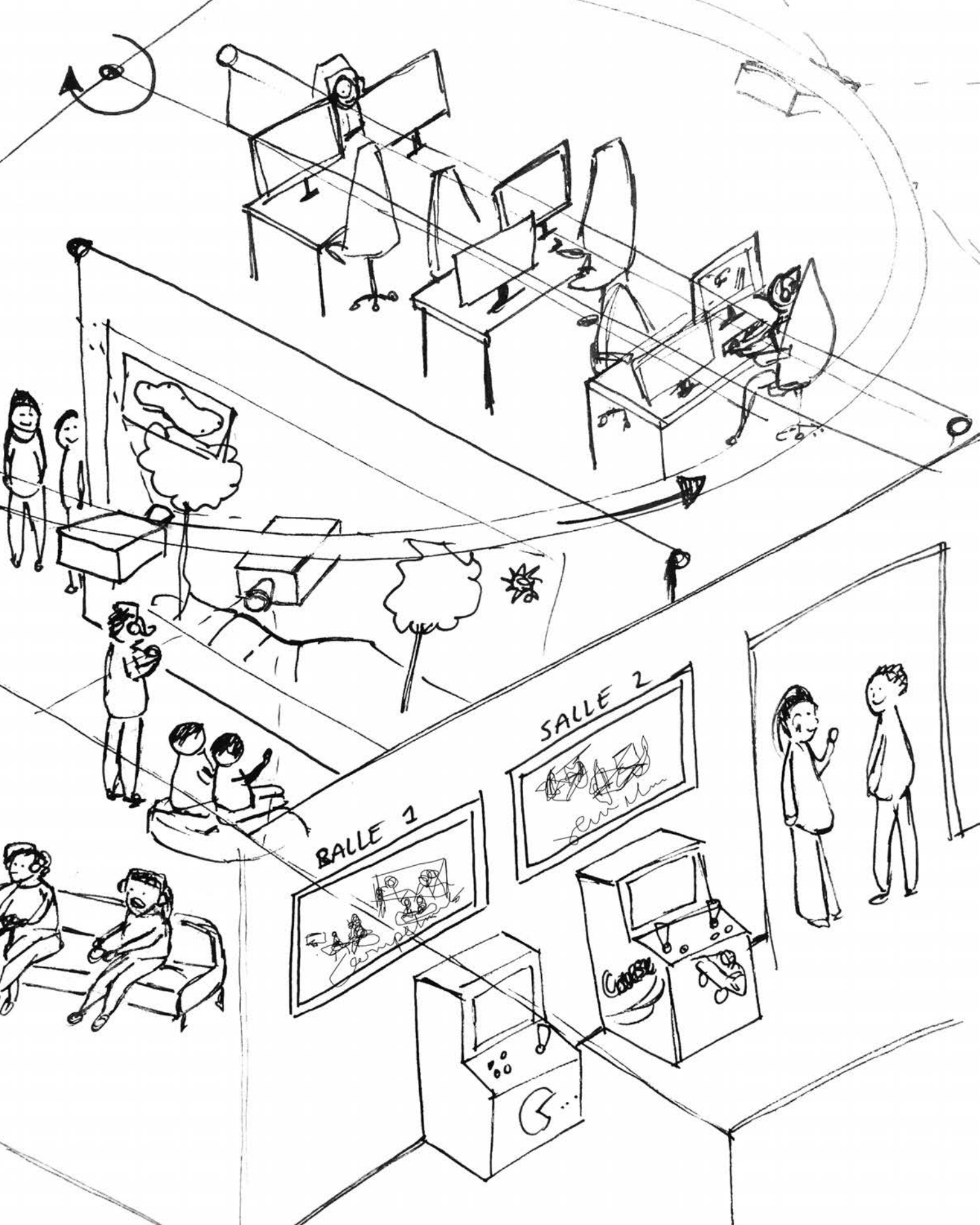
L'équipe a considéré que pour se familiariser avec une discipline, nul n'était besoin d'équipements complexes, au contraire. Les technologies modernes qui deviennent obsolètes très rapidement pourraient n'être présentes qu'en petite quantité; elles pourraient même n'être présentes qu'en démo et donc être louées ou bien prêtées par des *start-up*. Cela dit, l'équipe a reconnu l'importance de leur présence, puisque certains jeunes seraient attirés par le côté flash d'une nouvelle technologie.



A Enseigner des compétences de base

B Apprendre à maîtriser des techniques

Selon l'équipe, il faut d'abord apprendre à écouter avant d'apprécier le son, puis créer de la musique. Ne pas chercher à compliquer, mais plutôt commencer avec des choses simples pour initier les ados (et les adultes). Mettre l'accent sur des contenus sensibles plutôt que sur une forme léchée et raffinée.



Modu Ludo

*Quelle offre de jeux proposer à l'espace Saint-Sulpice?
Comment y mobiliser le jeu de manière originale?
Comment structurer les espaces ou les activités de jeu
pour intéresser les jeunes et les inciter à fréquenter
Saint-Sulpice?*

Modu Ludo est une salle dédiée aux jeux vidéo et aux adolescents, qui donne un accès privilégié à des consoles, des ordinateurs, des technologies émergentes et de nouveaux jeux. Son espace modulaire permet aussi l'accueil de spécialistes du jeu pour des événements de toute sorte.

Situé au sous-sol de l'immeuble Saint-Sulpice, Modu Ludo peut recevoir un grand nombre de visiteurs et de joueurs. Des animateurs et des juniors (jeunes habitués des lieux) répondent aux questions des nouveaux venus et facilitent leur découverte des installations. Les juniors souhaitant s'impliquer davantage et prendre part aux décisions peuvent suivre des formations gratuites auprès des coordinateurs et des animateurs.

Les coordinateurs et les juniors sont responsables de la programmation des événements (court, moyen et long terme) qui se déroulent dans les lieux. Ils créent des partenariats et choisissent qui peut utiliser l'espace disponible (maximum de quatre invités à la fois). L'espace étant très grand, il est possible d'y accueillir plus d'un événement à la fois. Lors de grands tournois, la salle est entièrement vidée, à l'exception du matériel nécessaire. La proposition permet d'avoir aussi bien plusieurs espaces accueillant en moyenne 30 à 60 personnes qu'une grande salle pouvant accueillir plus de 300 jeunes.

Installations permanentes du hall d'entrée :

- Musée dédié aux vieux jeux et consoles
- Arcades/jeux rétro avec lesquels on peut jouer
- Quatre écrans présentant en temps réel ce qui se passe dans la salle principale

Installations semi-permanentes dans la première moitié de la pièce principale :

- Espace de jeux de réalité virtuelle
- Espace ordinateurs et consoles

La section arrière de la salle n'a pas de fonction à proprement parler. Elle peut accueillir de petits tournois, être aménagée avec des tables et des sièges selon le goût des jeunes, être divisée en deux au besoin. L'intégralité de la pièce peut aussi servir à accueillir jusqu'à quatre organismes ou entreprises de jeux vidéo venant présenter et faire tester de nouveaux produits.

La promotion de l'espace ainsi que des activités et des appareils qui s'y trouvent s'effectue par le site Web et l'application mobile.

Enjeux soulevés par l'équipe

- La durée de vie des installations et des appareils et le problème de leur pérennité.
- La fragilité de certaines technologies et le coût des réparations.
- La réalisation de la réparation des appareils dans le Fab Lab.
- La gestion de l'accès aux appareils et aux espaces et celle des partenariats.
- L'invitation aux PME et aux grosses entreprises à venir présenter et faire tester leurs produits, ou bien l'offre de jeux développés uniquement à Saint-Sulpice.
- L'évolution des espaces selon l'activité et les technologies disponibles (coûts, facilité des changements, création d'ambiances stimulantes, chaleureuses et accueillantes).
- La gestion des compétitions et événements de jeux.

Solutions connues et partagées

- Congrès de jeux vidéo
- Tournois en ligne, atteignant parfois une ampleur impressionnante
- Système permettant de louer des jeux et des appareils électroniques pour jouer chez soi (ex. : iPad, webcams)
- Arcades

Éléments clés de la proposition

- Lieu rassembleur : les adolescents jouent devant des spectateurs, échangent leurs opinions, se rassemblent autour de différents jeux et espaces. Les juniors sont présents sur les lieux pour favoriser l'inclusion de tout le monde. Certaines activités sont projetées sur les murs (ex. : test d'un nouveau jeu de réalité virtuelle en double projection, celle des réactions du joueur et celle de ce que voit le joueur).
- Lieu à la fine pointe de la technologie et mettant continuellement à disposition de nouveaux jeux, grâce aux événements en partenariat.
- Diversité des entreprises (grandes et petites) accueillies et diversité des activités.
- Des techniciens avec des capacités techniques élevées et une passion pour ce genre de milieu en constante évolution.

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Un comité gérant l'espace et assurant son bon fonctionnement, composé de coordinateurs des événements ayant lieu dans la salle, d'organiseurs de l'espace qui s'assurent que tout se passe bien lors d'événements, de techniciens passionnés de nouvelles technologies (et de technologies rétro) qui assurent le bon fonctionnement des équipements et de jeunes juniors qui assistent le personnel selon leurs centres d'intérêt
- Une application et une plateforme Web informant les jeunes des activités en cours et futures de Modu Ludo
- Un espace suffisamment grand pour les activités (les technologies et les jeux peuvent nécessiter beaucoup d'espace)
- Un espace modulable qui peut être divisé ou rester ouvert

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- La pertinence dans le temps des technologies offertes, compte tenu de leur évolution constante, et le coût que cela représente de rester d'actualité et de changer de matériel.
- La formation d'un comité chargé des lieux capable de gérer les relations à l'externe et les achats, d'assurer la propreté des lieux, le bon fonctionnement des appareils et la formation des juniors.
- L'accessibilité du lieu : horaires, réservations, temps de jeu permis par fort achalandage (limité/illimité).
- L'attrait : comment assurer que l'offre attire autant les hommes que les femmes, autant les plus jeunes (13 ans) que les plus vieux (17 ans)?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Visiteur : un jeune qui vient d'arriver dans le quartier a entendu parler de Modu Ludo et aimerait voir quel genre de technologies s'y trouve. Il vient d'une petite ville en campagne et débute dans le domaine de la technologie.
Sentiment ressenti
Intimidé
Raison
Il ne sait pas comment utiliser l'équipement et peut avoir peur d'y aller par essais et erreurs sous le regard d'observateurs ou de joueurs plus expérimentés. Il a peur du jugement des autres.
Usager
Utilisateur : un ado qui « tripe » sur les nouvelles technologies. Il regarde des vidéos sur YouTube et s'informe sur tout ce qui sort. Il veut tout toucher, tout tester.
Sentiment ressenti
Excité
Raison
Il est excité par le fait d'avoir accès à toutes ces technologies et équipements. Il se sent privilégié.

Compromis



- A Les grosses industries viennent sur place présenter leurs produits**
- B Les petites entreprises indépendantes viennent faire tester et faire connaître leurs créations**

Autant les grandes que les petites entreprises seraient invitées dans les locaux afin de présenter et faire tester leurs projets auprès des jeunes. Il a paru important d'offrir cette diversité afin de faire connaître de nouveaux jeux aux jeunes, mais aussi d'encourager l'économie locale et les petites entreprises.



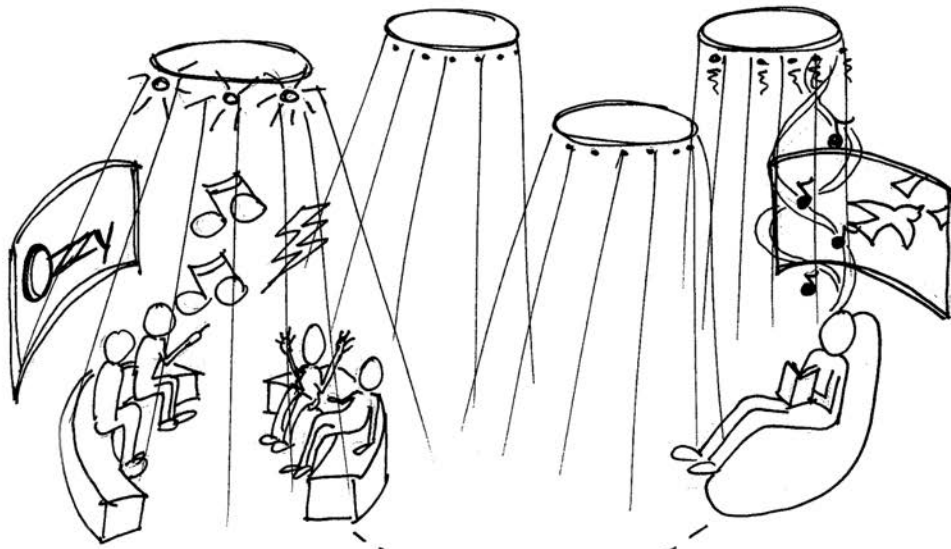
- A BANQ se charge de louer les jeux vidéo**
- B Saint-Sulpice prend en charge la location des jeux**

BANQ garde la responsabilité de louer les jeux vidéo et autres jeux aux jeunes. Dans Saint-Sulpice, les jeux sont utilisés sur place seulement, ce qui assure leur accès en tout temps, à moins d'être utilisés par un joueur.

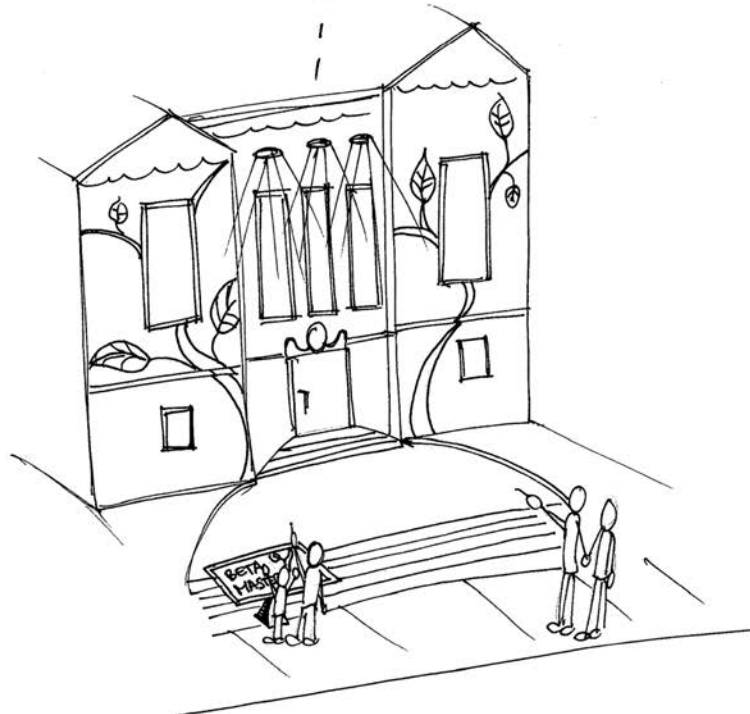


- A Des adultes s'occupent de la gestion et de l'utilisation du matériel à Saint-Sulpice**
- B Les adolescents ont plus de liberté et ne sont pas trop encadrés par des adultes**

Les adolescents peuvent vaquer à leurs occupations en toute tranquillité et les juniors (jeunes formés qui participent à la gestion et au bon fonctionnement des lieux) s'assurent que tout aille bien.



BETA MASTER
LUMIERE 00000
MUSIQUE ← →
IMAGE 0000000



Beta Master

Quels éléments de ludification imaginer dans une bibliothèque où la clientèle est principalement adolescente, comme à Saint-Sulpice ?

La proposition suggère de donner le contrôle aux usagers afin de les amener à s'intéresser à l'espace Saint-Sulpice, puis à se l'approprier. Comment ? En personnalisant le lieu par la modification de l'ambiance (l'éclairage, la musique, les projections affichées telles que photos, illustration, vidéo, animation, création de jeu) à l'intérieur et à l'extérieur. Cette personnalisation peut aller jusqu'au choix de la nourriture, de la programmation d'activités ou des documents mis en valeur.

Des senseurs installés à l'extérieur de la bibliothèque permettent aux passants d'influencer l'apparence du bâtiment simplement par leurs mouvements. Leur attention ainsi attirée, ils seront possiblement enclins à entrer. Des écrans tactiles également disposés à l'extérieur permettent aux passants de voter pour leur ambiance favorite ou de personnaliser certains éléments de la façade en temps réel.

Ces fonctions de personnalisation se retrouvent à l'intérieur, qui offre également des micro-espaces personnalisables au gré des besoins et de l'humeur des usagers. Ces derniers utilisent à cette fin une application mobile et du mobilier modulaire. La proposition offre donc la possibilité

d'influencer l'ambiance globale de l'espace Saint-Sulpice et l'ambiance personnelle. Lorsqu'un usager souhaite projeter une image sur la façade ou à l'intérieur de la bibliothèque, celle-ci est soumise à l'avis de la communauté qui pourra apposer une émotion sur l'image. Les images recueillant le plus d'approbations sont affichées durant une heure. Le contenu affiché n'est filtré que de cette façon, puisque une certaine souplesse des règles est susceptible de plaire aux adolescents.

Les plus motivés peuvent participer à des activités ponctuelles d'habillage de l'espace : durant une journée entière, un groupe habille entièrement la bibliothèque selon la thématique du moment. Les habillages créés sont enregistrés dans une librairie que les usagers peuvent consulter pour construire leurs propres habillages. De plus, des ateliers de formation offerts par des experts de la programmation numérique s'adressent aux mordus qui souhaitent programmer eux-mêmes l'habillage. À l'occasion, l'habillage de l'espace est confié à des organismes à vocation sociale qui peuvent faire de la sensibilisation ou à des artistes qui peuvent faire de la promotion.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Le besoin d'une signalétique accrocheuse.
- Le besoin d'incitatifs pour entrer dans l'espace Saint-Sulpice.
- La mise en valeur de la collection patrimoniale (livres).
- L'ouverture à tous et pas seulement aux geeks.
- Ne pas imposer l'utilisation d'applications (téléphone intelligent et tablette).
- Le risque de diffusion de contenus inadéquats.

Solutions connues et partagées

- Émission 100W : écrit INTERDIT AUX ADULTES
- Chasse au trésor : « tu as une quête et tu dois parler à une personne que tu ne connais pas pour la réaliser » (multigénérationnel, multiculturel)
- Réalité alternée (ex. : *Pokémon GO*)
- Signalétique dynamique
- Bibliomix
- Rallye ludique de découverte des livres patrimoniaux de Saint-Sulpice
- Vitrine des projets réalisés à Saint-Sulpice
- Ambiance intérieure et extérieure de Saint-Sulpice réactive aux mentions « J'aime » des projets affichés en vitrine

Éléments clés de la proposition

- Donner le contrôle de l'espace aux usagers (le pouvoir aux usagers!)
- Bâtiment intelligent offrant divers degrés d'interaction
- Plusieurs niveaux d'engagement possible dans l'espace
- Formation liée au concept de programmation de l'habillage
- Proposition d'ambiance à distance
- Vote d'appréciation de la communauté

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Senseur de mouvements
- Écran tactile pour modifier l'ambiance
- Mobilier modulable pour adapter l'environnement
- Importante technologie de projection programmable
- Expert en programmation numérique
- Application pour modifier l'ambiance
- *Game master/designer* de jeu en résidence
- Collaboration ponctuelle avec des artistes et organismes sociaux

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Le filtrage du contenu : même géré en sollicitant l'avis du public, cela pose le problème de l'instantanéité (ex. : si une personne souhaite publier une image sur la façade de Saint-Sulpice et qu'elle doit attendre que son image ait suffisamment d'approbations pour s'afficher, l'intérêt du concept de pouvoir constater en temps réel le contrôle que l'on peut avoir sur le lieu tombe à l'eau).
- La nécessité de technologies de pointe et d'employés aptes à les utiliser.
- La rejouabilité : s'il peut être amusant de contrôler l'ambiance une fois, les usagers ne reviendront peut-être pas pour cela. Le fait de savoir qu'il est possible d'avoir l'ambiance concordant avec son humeur devrait être un incitatif, mais dans une phase subséquente, il serait intéressant de pousser la ludification plus loin afin d'assurer un engagement à long terme.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Spectateur
Sentiment ressenti
Confortable (dans sa bulle)
Raison
L'espace est aménagé de façon à ce qu'on y trouve de nombreux recoins. Ces derniers permettent à l'utilisateur spectateur de se sentir dans sa bulle, tout en étant en présence d'autres gens. Il peut personnaliser son coin sur le plan tant de l'ambiance que du mobilier afin de l'adapter à ses besoins et à son humeur.
Usager
Collaborateur
Sentiment ressenti
Engagé
Raison
Grâce à des plages réservées pour personnaliser l'habillage de l'espace Saint-Sulpice, les organismes sont ravis d'avoir de nouveaux leviers de mobilisation des citoyens. Il s'agit d'un moyen subtil, mais qui peut toucher une grande partie de la population. Toutefois, il serait important d'offrir un soutien aux organismes qui n'auraient pas la capacité de créer un visuel permettant de diffuser le message voulu.



- A** Filtrer l'affichage
- B** Laisser l'affichage libre

En donnant le contrôle de l'affichage aux usagers, il existe un risque de trouver du contenu inadéquat à l'espace Saint-Sulpice. Toutefois, les participants ont tenu à ce que cette liberté soit presque entière. La seule régulation proviendrait de la communauté qui doit manifester son approbation ou sa désapprobation. Toutefois, il avait également été considéré d'offrir une banque d'images limitée aux usagers afin d'éviter les faux pas. Il a été établi que cette limitation allait à l'encontre des valeurs qui sont au cœur du concept proposé.

Compromis



- A** Contrôle de l'ambiance « autoportant »
- B** Contrôle de l'ambiance exigeant une application

Une application Web et mobile permet de modifier l'habillage de l'espace à distance et sur place. Toutefois, il était important pour les participants de démocratiser le concept en permettant à tous de l'utiliser sans qu'il requière la possession d'appareils technologiques. C'est pourquoi la majorité des modifications de l'ambiance peuvent se faire grâce à des senseurs de mouvements et aux écrans disposés à l'extérieur et à l'intérieur de l'espace Saint-Sulpice.



- A** Culture de performance
- B** Culture qualitative (basée sur l'appréciation)

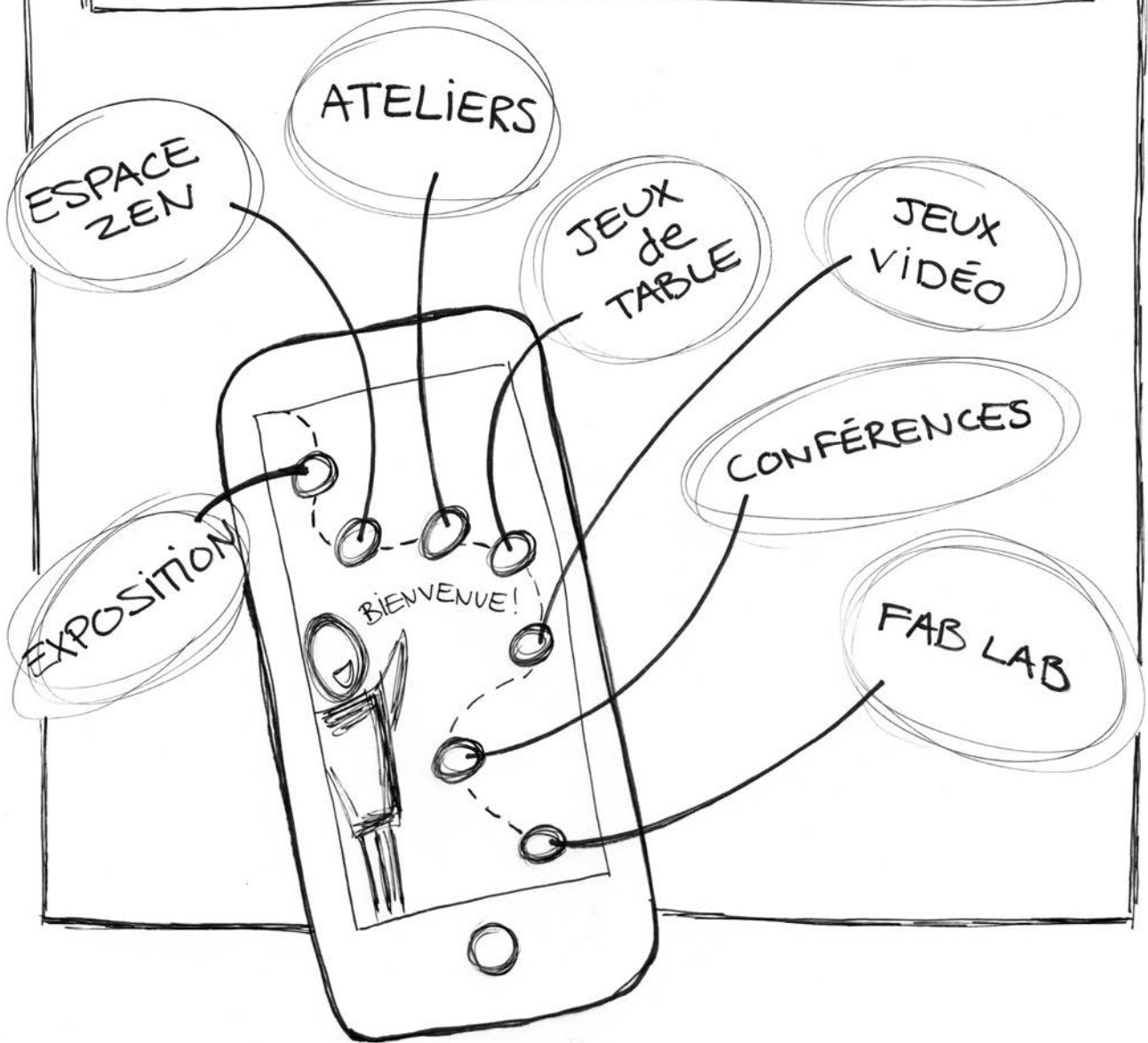
Afin de filtrer les propositions d'affichage, les participants ont proposé de solliciter l'avis de la communauté. L'idée de faire un concours a été lancée, mais ils ont opté à l'unanimité pour une appréciation de l'habillage qui serait plus qualitative. Ils voulaient à tout prix éviter de mettre les adolescents dans un contexte où ils sentiraient une pression de performance.



- A** Centré humain
- B** Centré technologie

Bien que le concept proposé soit technologique, les participants ont tenu à préciser que l'intention est avant tout ciblée sur l'humain. En effet, le but est d'offrir des occasions de créer des discussions, de rapprocher les gens et de s'assurer qu'ils se sentent bien dans leur environnement. La place offerte aux organismes sociaux a également une importance capitale afin de démontrer l'engagement humain de Saint-Sulpice.

SAINT-SULPICE



Bienvenue dans votre bibliothèque du futur

Quelle offre de jeux proposer dans l'espace Saint-Sulpice? Comment y mobiliser le jeu de manière originale? Comment structurer les espaces ou les activités de jeu pour intéresser les jeunes et les inciter à fréquenter Saint-Sulpice?

Une application au service d'une visite interactive et participative à l'aide de la technologie numérique. L'idée maîtresse de cette proposition est de faire découvrir les différentes activités ludiques de l'espace Saint-Sulpice, mais aussi de proposer des parcours-découvertes sur différentes thématiques liées aux activités ou services qui y sont offerts.

À son arrivée à l'espace Saint-Sulpice, voire dès l'extérieur du bâtiment, le visiteur est accueilli par un personnage hologramme qui lui souhaite la bienvenue et l'invite à utiliser une application conçue pour faire découvrir l'espace et ses diverses activités. Pour les visiteurs qui n'auraient pas de dispositif nécessaire à l'utilisation de l'application, des tablettes électroniques sont disponibles pour le prêt à l'aide d'une carte d'identité.

La première visite se présente sous forme de jeu, comme une chasse au trésor avec différentes étapes. L'intérêt du visiteur pour l'une ou l'autre des activités offertes à Saint-Sulpice est suscité par la visite des divers postes d'activités. Cette visite sert également de vitrine de ce qui a été accompli dans l'espace. Le parcours valorise le

système collaboratif. Par exemple, une action commune entre deux ou trois personnes serait requise afin de passer à l'étape suivante.

Dans un deuxième temps, des expositions participatives sont disponibles via cette même application. Les habitués de l'espace poursuivent leur exploration au moyen de cet outil conçu pour eux. Ces expositions explorent différentes thématiques liées aux activités ou services offerts à l'espace Saint-Sulpice (ex. : historique des jeux vidéo, présentation du milieu des créateurs de jeux vidéo à Montréal).

Cette proposition consiste en une expérience, un service, et ne remplace pas la présence primordiale de personnes-ressources accessibles. Elle présente le défi d'alimenter l'application en contenus afin de maintenir une offre intéressante pour tous les visiteurs, des plus assidus aux occasionnels. Ainsi, un atelier qui consiste à monter les visites-expositions peut être une activité en soi. L'activité devient valorisante pour les jeunes y ayant participé grâce à la vitrine de choix offerte à une large population.

Enjeux soulevés par l'équipe

- L'adaptation : le lieu doit être malléable, flexible et évolutif pour s'adapter aux améliorations constantes dans le domaine des jeux vidéo.
- L'utilisation de l'espace extérieur : des activités numériques devraient s'y dérouler, le grand espace offrant d'autres possibilités.

Solutions connues et partagées

- Consoles de jeux vidéo *vintage*
- Jeux vidéo émergents conçus à Montréal
- Possibilité d'un atelier de création de jeux vidéo (modélisation, programmation, création)

Éléments clés de la proposition

- Utilisation du jeu pour faire découvrir les activités ludiques de l'espace à travers une visite participative et interactive
- Des expositions sous forme de visites thématiques pour faire mieux connaître les activités ou services offerts dans l'espace Saint-Sulpice
- Une vitrine de choix pour présenter les réalisations conçues par les jeunes eux-mêmes à Saint-Sulpice (ex. : présentation d'un dispositif de type arcade construit par les jeunes dans un atelier)

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Personnel de soutien lors de la première visite
- Personne responsable de l'application et de son contenu : création et évolution de l'application (intégration de la participation des jeunes par des ateliers pour alimenter son contenu)
- Tablettes électroniques disponibles par prêt pour les visiteurs sans le dispositif nécessaire à l'utilisation de l'application
- Système ou personnel pour la gestion du prêt de ces dispositifs
- Technologie de pointe nécessaire (ex. : personnage en hologramme)

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- L'évolution et le renouvellement du contenu de l'application afin qu'il demeure pertinent et intéressant pour tous. L'équipe a suggéré d'intégrer les jeunes à la création du contenu dans le cadre d'un atelier dirigé qui serait offert à l'espace Saint-Sulpice.
- Le budget nécessaire à la présence de ressources humaines.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Spectateur, jeune qui n'a pas accès à la technologie à la maison (positif)
Sentiment ressenti
Excité et emballé
Raison
Les nouvelles technologies sont attrayantes et l'espace lui donne maintenant accès à celles-ci. De plus, la visite virtuelle et participative lui permettra de découvrir les autres possibilités qui lui sont dorénavant accessibles.
Usager
Spectateur, jeune qui n'a pas accès à la technologie à la maison (négatif)
Sentiment ressenti
Intimidé
Raison
Il se trouve en terrain inconnu et se sent maladroit face à l'utilisation de dispositifs nouveaux. Le regard des autres pourrait le brimer s'il se sentait jugé par des jeunes familiers avec les nouvelles technologies. Or, la présence de personnes-ressources à proximité pourrait faire la différence. Elles pourraient remarquer les gens hésitants, promouvoir la visite virtuelle et proposer quelques indications sur son fonctionnement aux visiteurs.
Usager
Utilisateur, jeune fréquentant l'espace régulièrement
Sentiment ressenti
Ennuyé ou désintéressé
Raison
Il a déjà fait la visite et ne voit pas l'intérêt de recommencer. Plusieurs solutions sont possibles. La première visite pourrait présenter les projets réalisés dans l'espace Saint-Sulpice. La visite devient alors une vitrine des réalisations qui pourrait se renouveler fréquemment. En plus de découvrir ce que les autres ont fait, le jeune pourrait être fier d'y voir un de ses propres projets présentés. En ajoutant l'option « exposition » à l'application, on offre au jeune une variété de thèmes à découvrir qui varient selon les saisons.

Compromis



A Utilisation de la technologie

B Service offert par un humain

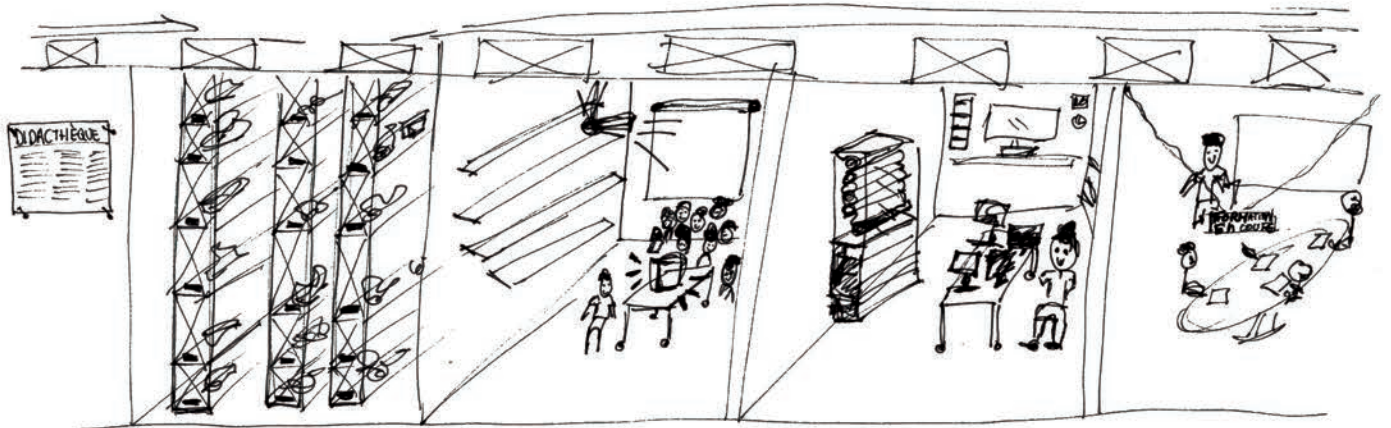
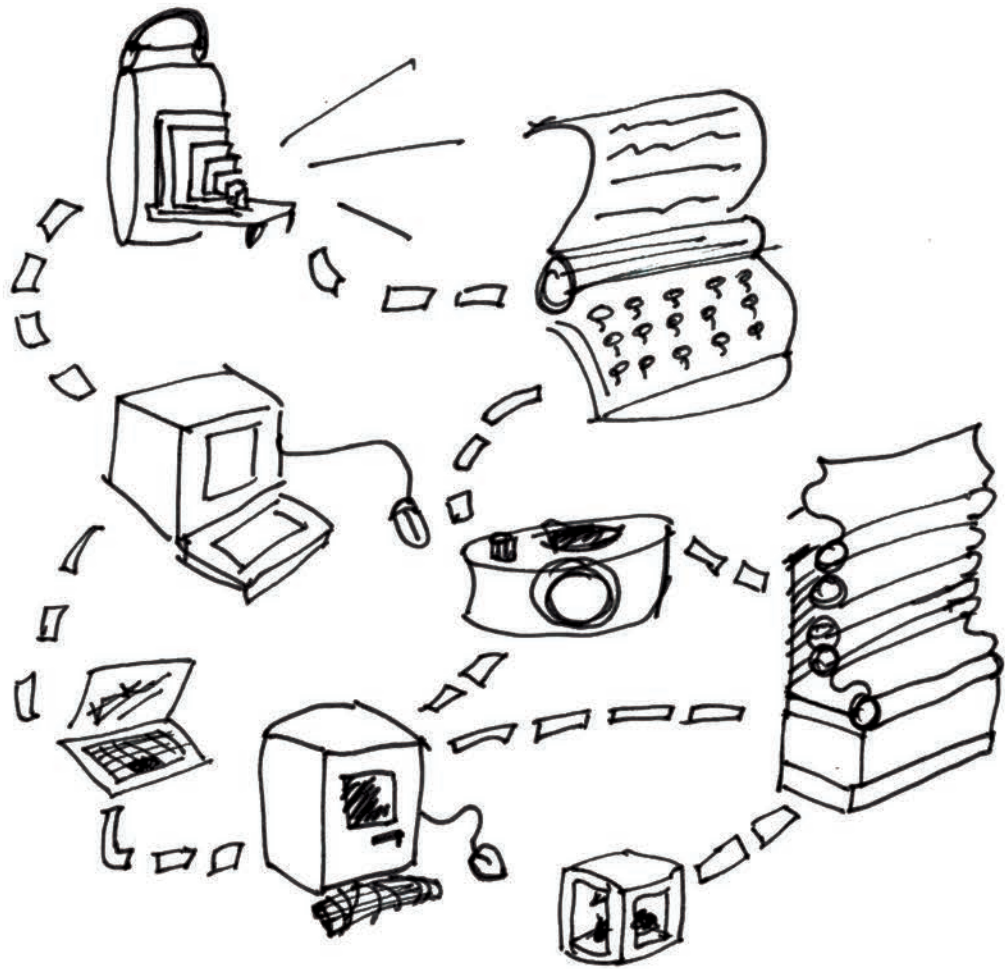
Puisque ce nouveau projet de bibliothèque veut mettre les arts numériques en avant-plan, l'équipe a jugé pertinent d'utiliser ce médium comme première approche avec l'utilisateur de l'espace. Un personnage en hologramme est pour l'instant encore plutôt inédit et saurait probablement piquer la curiosité des gens. Toutefois, il demeurerait essentiel pour l'équipe qu'il y ait également à proximité une personne réelle et disponible pour le public qui aurait besoin d'assistance. Ici, la technologie est mise en avant-plan pour susciter un intérêt spécial, mais demeure complémentaire par rapport aux personnes-ressources de l'établissement.



A Jeux vidéo

B Jeux de table

Ici, ces deux grandes familles de jeux ne sont pas en compétition. L'équipe a considéré important de leur laisser à toutes deux leur place. Le parcours proposé mènerait à l'ensemble des activités du centre, autant aux jeux de table qu'aux jeux vidéo. De plus, comme le parcours se veut ludique, l'équipe a pensé y inclure quelques défis, qui pourraient être présentés entre autres sous la forme d'un jeu de table.



Futur antérieur : espace créatif et expérimental

Comment transformer l'espace Saint-Sulpice en un lieu en mesure de générer des activités ou des projets de création (arts visuels, technologie, musique, cinéma, fabrication, etc.) ?

La proposition prend la forme d'ateliers collaboratifs de création à l'aide d'anciens et de nouveaux médias. Partant de la popularité auprès des jeunes des anciennes méthodes en photographie ou en impression, la proposition permet la manipulation des techniques d'hier et d'aujourd'hui. Le concept repose à la fois sur l'archivage des anciennes presses ou du matériel argentique et sur leur usage dans un contexte supervisé. Il permet d'apprendre sur l'histoire et l'évolution d'une technologie spécifique.

Les projets peuvent être libres ou guidés par des animateurs permanents et spécialisés. Ces animateurs sont formés avant d'être engagés. Des spécialistes invités (ex. :

collaborateurs ponctuels de la Société des arts technologiques, de la Médiathèque littéraire Gaëtan Dostie) peuvent offrir des ateliers spécifiques sur une technologie de pointe au personnel de l'espace Saint-Sulpice. Les ateliers sont regroupés par thématiques, décidées entre les animateurs et les jeunes participants (ex. : photographie, illustration, littérature, impression, jeux vidéo, jeux, montage, musique). La présence d'une didacthèque jumelant anciennes et nouvelles technologies permet de soutenir les animateurs. Une formation en continu est appropriée dans ce contexte. Tous les usagers peuvent emprunter, s'inscrire ou réserver à l'aide d'un registre en ligne et sur place.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Le retour vers les vieilles technologies et leur popularité auprès des jeunes.
- L'entretien de la curiosité des jeunes pour les anciennes technologies.
- L'expulsion (perte de locaux à la Médiathèque littéraire Gaëtan Dostie).
- Les enjeux contemporains : l'intergénérationnel et le transfert de savoirs.
- La spécificité de la proposition : ce n'est pas une école, mais ce n'est pas une bibliothèque non plus.
- Les heures d'ouverture : possibilité d'heures étendues pour répondre aux besoins des jeunes.

Solutions connues et partagées

- Bureaux privés en station de création (lieu avec des ressources)
- Chambre noire
- Mix vidéo à Marc-Favreau
- Anciennes presses
- Espace de niaisage (« les jeunes ne veulent pas un espace intellectuel »)
- Boutique éphémère
- Technologies disponibles
- Ateliers de créations BD
- Ateliers de montage vidéo (jumelé à un laboratoire de son)
- Espace musique
- Espace histoire : anciennes et nouvelles technologies
- Espace *chill* : lieu où il ne se passe rien
- Ateliers de création littéraire
- Station de visualisation immersive
- Espace de téléprésence

Éléments clés de la proposition

- Ateliers guidés, alliant les anciennes et les nouvelles technologies, selon différentes thématiques (ex. : photographie, impression, littérature, illustration, musique)
- Espace technologique en libre usage avec la possibilité d'emprunt pour personnes expérimentées ou familières avec les médias
- Diffusion des créations
- Possibilité de collaboration avec la cinémathèque, la SAT et la Médiathèque littéraire Gaëtan Dostie
- Site en ligne qui exploite un système de réservation pour des plages horaires libres, un système de registre pour la location de technologies et un système d'inscription aux ateliers guidés

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Personnes-ressources formées en bibliothèque (animateurs des ateliers)
- Spécialistes invités de manière ponctuelle
- Ressources matérielles importantes qui alimentent l'archivage et l'acquisition de nouvelles technologies
- Ressources financières pour la réparation ou le remplacement d'équipements coûteux

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- La cogestion de l'horaire entre les jeunes et le personnel.
- Les coûts : qui paie le papier ? magasin sur place ?
- Souligner la présence de partenaires sur le territoire.
- L'autogestion : comment arriver à se détacher de la Ville, tout en ayant sa collaboration ? Il faut que les gens sur place puissent autogérer le matériel (ex. : avoir le code administrateur, pouvoir faire des mises à jour).
- Comment recruter les employés formés et les spécialistes externes ?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Jeune utilisateur déjà expérimenté, qui a un projet précis en tête et qui ne veut pas participer à un atelier guidé.
Sentiment ressenti
Liberté et autonomie
Raison
Il ne faudrait pas avoir de critères de sélection pour utiliser l'espace. Il faut apprendre à développer l'autonomie et la responsabilisation : si les utilisateurs sont libres, ils doivent être en mesure de ne pas briser l'équipement.
Usager
Jeune utilisateur qui n'a aucun intérêt pour les anciennes technologies et ne désire pas en apprendre davantage.
Sentiment ressenti
Désintérêt et ennui
Raison
Il ne voudrait pas qu'un atelier jumelant anciennes et nouvelles technologies soit un passage obligé, car ennuyant à ses yeux, alors que ce sont seulement les technologies actuelles qui l'intéressent. *L'utilisateur pourrait travailler à partir d'images d'archive. Deux ateliers distincts pourraient être offerts, sans nécessairement jumeler les anciennes et les nouvelles technologies au sein d'une même activité. L'espace serait en libre usage et deviendrait l'un des rares qui offrirait ce genre d'équipements spécialisés.
Usager
Employé qui n'est pas formé à l'utilisation des anciennes technologies.
Sentiment ressenti
Malaise, inconfort à l'idée de faire des apprentissages techniques, frustration
Raison
Il n'a pas les moyens ni les capacités nécessaires pour que cela fonctionne. *Des spécialistes invités prendraient en charge la programmation offerte.

Compromis



A Anciennes technologies

B Nouvelles technologies

La proposition se base sur la dichotomie entre anciennes et nouvelles technologies. Cette dichotomie devient une force et attire les jeunes qui veulent en apprendre plus sur des techniques plus traditionnelles. Cependant, aucun compromis n'a été établi par l'équipe pour le type d'ateliers offerts. Une personne ne voyant pas d'intérêt d'en apprendre sur les anciennes technologies se trouve devant une programmation qui offre un atelier seulement sur les anciennes technologies, un atelier seulement sur les nouvelles technologies et un autre atelier jumelant les anciennes et les nouvelles technologies. L'équipe a opté pour une augmentation de l'offre au lieu de faire des choix.



A Gestion par la Ville

B Autogestion

Les participants ont penché vers l'autonomie totale et ont cherché à se détacher de la Ville en ayant un pouvoir de décision sur l'équipement offert et le calendrier. Notamment, le volet technique a été longuement abordé afin de trouver des solutions sur la manière dont on pourrait obtenir les codes administrateurs, avoir un plein pouvoir sur le remplacement d'équipements et la réparation des bris ou l'acquisition de nouvelles technologies, sans passer par un fonctionnaire n'ayant pas un pied-à-terre à l'espace Saint-Sulpice.



A Besoins des jeunes perçus par le spécialiste du jeu

B Besoins en tant que spécialiste du jeu

L'équipe a éprouvé des difficultés à se détacher de ses propres impressions sur ce que la jeunesse voudrait pour ce type d'espace. Des besoins ont été identifiés sur la base de préjugés ou de ses propres perceptions, et des conclusions hâtives ont été tirées (ex. : « la jeunesse ne veut pas d'espace intellectuel »). L'équipe n'a pas réussi à formuler de compromis par rapport à ses propres besoins en tant que spécialiste.

Commentaires entendus en plénière

CYCLES

- Q :** Les sans-abris, sujet non abordé?
- R :** On a abordé le travail avec les communautés quand même! C'est un sujet à prendre en compte dans le quartier, la Grande Bibliothèque s'en préoccupe déjà, c'est important, il va falloir s'y intéresser.
- C :** J'avais fait une recherche où des jeunes devaient raconter l'histoire de leur quartier pour un audioguide et finalement ils ont été très créatifs (films, blogues, chansons), il ne faut pas les sous-estimer! Ils avaient d'ailleurs choisi des thématiques sociales au lieu de leur quartier.
- C :** Intéressant votre interrogation sur la clientèle naturelle : en effet, le public qui va s'approprier le projet ici, c'est les Habitations Jeanne-Mance.
- R :** Oui en effet, il va falloir travailler fort avec les Habitations Jeanne-Mance pour l'intégration avec le voisinage.

MODU LUDO

- Q :** Je vois mon ado qui reste assis devant les jeux vidéo toute la journée. Est-ce qu'on est capable d'aller chercher quelque chose à l'extérieur, un jeu qui implique des efforts physiques?
- R :** Avec une salle comme ça (très grande), on pourrait avoir des jeux avec 50 personnes qui ont des Kinect, c'est très physique. On a parlé de *game fitness*. Il existe des technologies embryonnaires utilisant entre autres les tapis roulants, avec des jeux intégrés, qui fonctionnent quand tu cours, tu sautes. Il y a même des activités de VR [réalité virtuelle] qui intègrent des jeux, des activités de relaxation comme le yoga.
- Du côté du VR, on a des écrans circulaires qui permettent aux gens (spectateurs) de voir ce qui se passe et la personne joue dans la réalité virtuelle et les gens autour peuvent également participer. C'est pas juste de mettre un casque, c'est un écran qui permet une immersion en 360 à l'intérieur de laquelle tu joues.
- On enlèverait tout le mobilier fixe de l'espace, ce qui permet d'avoir un grand espace pour faire une activité, une journée *fitness*. Tous ces jeux qui demandent un espace pour une activité physique sont difficiles à organiser pour les gens, alors c'est un avantage d'avoir ça à la bibliothèque.
- Q :** Est-ce que vous avez pensé avoir certains jeux qui sont faits hors de l'industrie comme Pixelles ou Ovious? Les jeux qui sont faits par des gens marginalisés peuvent peut-être attirer un public différent...
- R :** Oui. On a pensé à ça et on donne une importance à ce qu'il y ait des jeux triple A, mais aussi des jeux *indie* et des jeux d'Ovious. C'est une des solutions à la problématique d'accessibilité et de diversité, qu'il y ait dans l'espace qu'on offre cette communauté qui est très présente à Montréal, que tout le monde soit présenté sur le même palier et qu'il y ait autant de gens qui viennent du milieu *indie* et Ovious que AAA.

ATELIER DE CODESIGN AVEC LE MILIEU DES MAKERS

L'atelier de codesign avec le milieu des *makers* a poursuivi l'objectif d'examiner comment l'espace Saint-Sulpice pouvait être aménagé, organisé, équipé pour permettre la mise en œuvre d'activités créatives. L'élaboration de concepts devait amener les équipes à examiner les politiques ou les dynamiques institutionnelles facilitantes et à identifier les ressources matérielles, techniques et humaines nécessaires.

Cet atelier centré sur les activités de création a rassemblé un groupe hétérogène composé à la fois de concepteurs professionnels et d'amateurs enthousiastes. L'atelier a accueilli six* participants répartis en deux équipes.

* À noter le désistement de nombreuses personnes, puisque 19 personnes s'étaient inscrites à atelier.

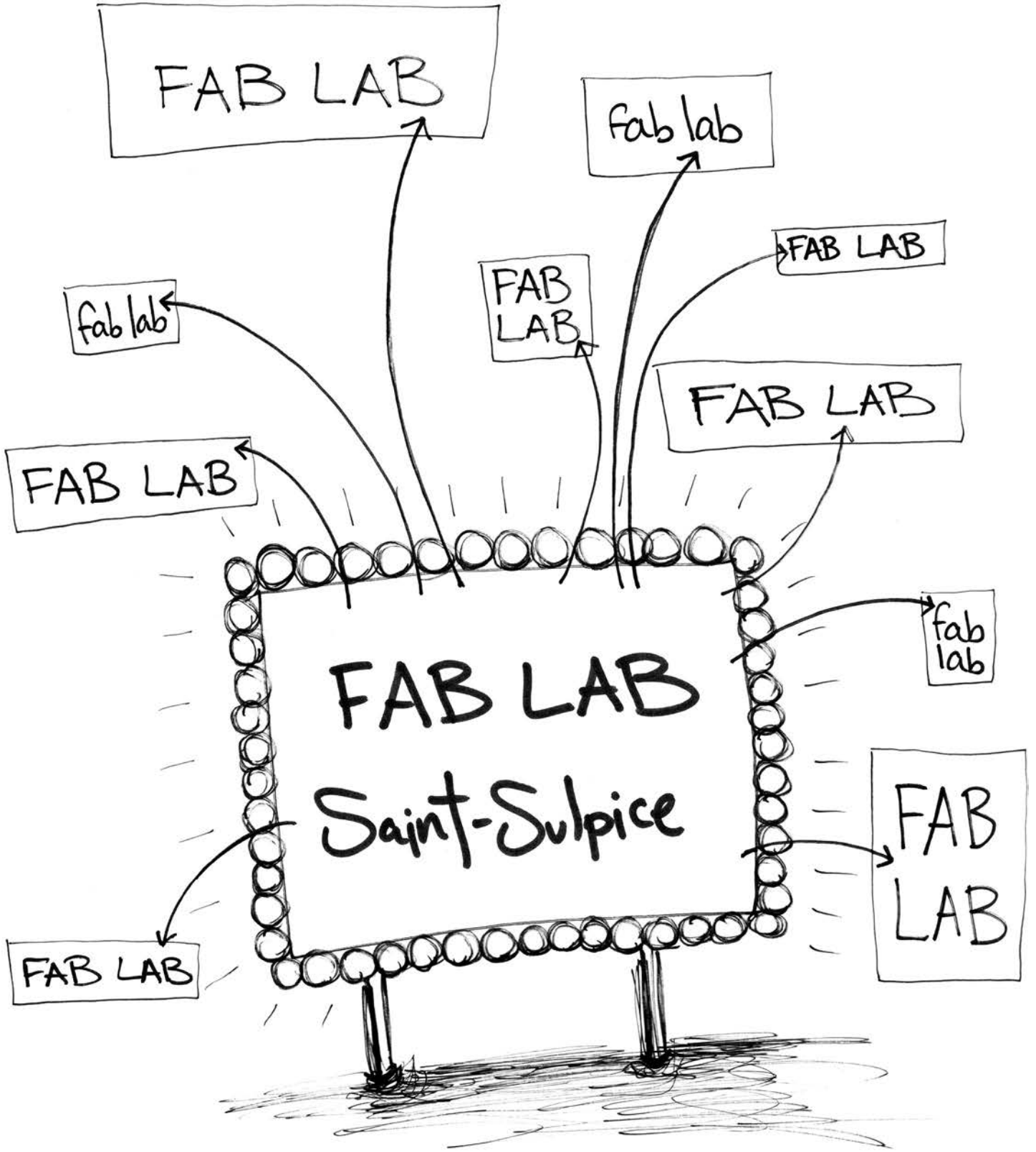
CE GROUPE S'EST PENCHÉ SUR LA QUESTION SUIVANTE :

- Comment transformer l'espace Saint-Sulpice en un lieu en mesure de générer des activités ou des projets de création (art visuel, technologie, musique, cinéma, fabrication, etc.)?

CE QUI RESSORT DE L'ATELIER

L'atelier a donné lieu à deux propositions mettant fortement l'accent sur la culture du projet. Cette culture du projet est vue comme une forme de garde de fou contre le technocentrisme. Par exemple, une proposition consiste à mettre à la disposition des usagers un portfolio de projets de façon à ce que les individus apprennent à utiliser les technologies de fabrication par la réalisation d'un projet concret.

Par ailleurs, les participants ont souligné que l'espace Saint-Sulpice peut devenir un lieu en mesure de faire grandir la communauté de *makers* qui demeure encore fragile au Québec. Pour ce faire, il est envisagé de faire participer les experts à l'animation d'activités offertes pour initier les néophytes. Il est aussi suggéré d'établir des partenariats avec les différents Fab Lab présents sur le territoire québécois et de faire tenir à l'espace Saint-Sulpice un rôle structurant et actif dans le rayonnement des initiatives locales. La mise en place d'un Fab Lab à Saint-Sulpice est également vue comme un moyen efficace de promouvoir la culture et la communauté *makers*.



Espace pour le faire : propulser la communauté *makers*

Comment transformer l'espace Saint-Sulpice en un lieu en mesure de générer des activités ou des projets de création (arts visuels, technologie, musique, cinéma, fabrication, etc.)?

La fonction du Fab Lab de l'espace Saint-Sulpice est-elle d'initier de nouveaux adeptes ou bien d'être à la pointe pour les *makers*? Idéalement, les deux. Mieux, ce futur Fab Lab répond aux besoins de tous en plus de jouer un rôle d'ambassadeur de tous les Fab Lab du Québec.

Le développement des Fab Lab est bien réel mais encore méconnu pour plusieurs. Aussi, la proposition vise à faire découvrir cet univers à un plus large public qui n'aurait peut-être pas osé se présenter à un Fab Lab de quartier. En apprivoisant ce type d'atelier, les nouveaux utilisateurs seront plus enclins à visiter celui de leur localité.

Ce lieu consiste en un atelier qui permet à tous de réaliser leur projet de A à Z, de la conception à la finition. Si l'espace disponible est insuffisant, l'association avec d'autres organismes à proximité (ex. : locaux à l'UQAM) peut être une option. Ce lieu facilite également les rencontres entre usagers qui peuvent collaborer à des projets communs de plus grande envergure.

L'espace Saint-Sulpice dispose d'un personnel disponible et compétent qui accompagne les personnes intéressées dans toutes les étapes de la réalisation de leurs projets. Des ateliers davantage encadrés pour des groupes sont un autre moyen de faire découvrir cet univers.

De plus, la notoriété de BANQ représente un levier intéressant pour amener certains projets issus du Fab Lab à un plus haut niveau en développant des partenariats avec d'autres organismes (ex. : le CHUM ou la STM).

Sans entrer en compétition avec les autres Fab Lab déjà existants, celui de l'espace Saint-Sulpice devient une vitrine et contribue à l'effervescence de ce mouvement de *makers* en accueillant des événements rassembleurs de grande envergure qui mettent en valeur tous les ateliers. Le dynamisme et l'efficacité de l'organisation du Fab Lab de Saint-Sulpice servent de modèle.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Le rôle de la bibliothèque : mission éducative ou bien lieu de fabrication grand public ?
- L'achalandage : risque d'être victime de son succès et de devenir non fonctionnel si le lieu était trop achalandé.
- L'efficacité de l'organisation : comment développer un modèle de Fab Lab fonctionnel et efficace alors que ceux qui existent déjà ne sont souvent pas organisés ?

Solutions connues et partagées

- Fab Lab déjà existants souvent mal organisés
- Fab Lab de l'Université de Concordia : inspirant par son mobilier à roulettes, ses cloisons où l'on peut écrire ou dessiner (tableaux blancs) et par sa collaboration avec des équipes scientifiques
- Référence à plusieurs Fab Lab et organismes pour le choix de la machinerie à intégrer (plusieurs avis sont nécessaires pour faire un choix représentatif des besoins en raison de l'existence de groupes et d'écoles de pensée différents)

Éléments clés de la proposition

- Une salle ouverte modulable et flexible contenant les machines (imprimante 3D, découpe laser, recyclage de plastique, banque de matériaux réutilisables, etc.)
- Petites salles fermées pour projet individuel ou en petite équipe favorisant la concentration (mobilier flexible, mobile, personnalisation, un câble jack disponible avec haut-parleurs pour écouter sa musique)
- Partenariat avec de gros événements pour un rayonnement en dehors de Montréal
- Tableau répertoriant les ressources humaines, les organismes et les partenaires
- Espace adapté aux conférences, événements spéciaux ou formations
- Espace de type *lounge* pour luncher et pour échanger avec les autres utilisateurs
- Une personne-ressource disponible à l'accueil pour faire visiter, faire découvrir et expliquer le fonctionnement du Fab Lab aux nouveaux utilisateurs ou visiteurs
- Un portfolio intégré sur le site Web afin de montrer ce qui s'est fait au Fab Lab et ainsi alimenter l'intérêt sur les possibilités de réalisation

- Diffusion sur le Net de *podcasts* et webinaires pour diffuser à l'échelle provinciale ce qui se fait sur place
- Catalogue de projets (style Thingiverse)

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Personne-ressource à l'accueil et personnel dans le Fab Lab qui connaît bien le potentiel des machines et des outils, qui ont une vision globale pour accompagner les utilisateurs dans leurs projets
- Matériel nécessaire à la réalisation d'un projet de A à Z, de la conception à la finition : ordinateurs (PC et MAC) avec logiciels de conception et machinerie (imprimante 3D, électronique, soudure, couture, peinture, atelier de bois, etc.)
- Offre d'ateliers pour différents types d'utilisateurs et différents niveaux de connaissances (ex. : atelier découverte, atelier de projets précis, atelier pour des équipes qui veulent inventer de nouvelles choses), avec possibilité de réservation et de travail dans de petits locaux fermés

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- La sollicitation constante de la personne-ressource à l'accueil en cas de popularité du lieu : soit les visiteurs ne seront pas accueillis car la personne-ressource sera occupée, soit cette dernière offrira un moins bon service (visite ou informations données rapidement pour tenter de répondre aux plus de gens possible).
- L'identification de balises lors de la mise en relation entre les projets du Fab Lab et les partenaires ou organismes qui permettent de préserver la notoriété de BAnQ.
- La popularité du lieu : victime de son succès, le lieu pourrait ne pas être en mesure d'accueillir tous ceux qui souhaitent l'utiliser (des gens pourraient être orientés vers d'autres Fab Lab, en concertation avec ceux-ci).
- Le choix de qui se trouvera dans le Fab Lab : le lieu ne peut pas forcément soutenir toutes les ressources nécessaires en termes d'espace ou de budget. Un partenariat avec les ressources environnantes serait à considérer (ex. : locaux ou ateliers de l'UQAM).

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Visiteur qui n'est jamais allé dans un Fab Lab, mais qui connaît son existence.
Sentiment ressenti
Timidité
Raison
La personne croit que ces espaces sont fréquentés par des cliques, des gens qui se connaissent entre eux et ne souhaitent pas forcément l'intégrer. De plus, ces espaces sont remplis de machineries qui lui sont inconnues ou dont elle méconnaît les possibilités. Être accueillie par une personne sympathique, ouverte et disponible à sa toute première visite au Fab Lab pourrait lui donner l'impression d'un espace plus accessible qu'elle ne le croyait.
Usager
Usager collaborateur qui ne connaît pas l'univers des Fab Lab.
Sentiment ressenti
Timidité et fébrilité
Raison
Il est fébrile, car il voit la possibilité de réaliser tous les projets qu'il a en tête et qu'il ne pouvait pas réaliser chez lui par manque de ressources (machinerie ou collaborateurs). Par contre, habitué à travailler seul chez lui, il peut être intimidé par cet environnement complètement nouveau et achalandé. Avant même de mettre les pieds au Fab Lab, une visite guidée en ligne sur le site Web et un portfolio de ce qui se fait sur place pourraient faire voir à cet usager le monde des possibles qui s'offre à lui et l'inciter à le visiter. Une personne-ressource à l'accueil faciliterait la première approche pour ce collaborateur potentiel. Il serait également intéressant de lui offrir la possibilité de rencontrer d'autres gens ayant les mêmes intérêts pour qu'ils contribuent à la réalisation de ses projets. Un tableau de petites annonces serait une option. La présence d'un personnel stable, au fait des projets et des intérêts des usagers serait également un fort atout : le personnel pourrait faire fructifier la communauté du Fab Lab en mettant en relation les différents usagers ainsi que des projets en développement avec des organismes environnants (ex. : CHUM).

Compromis



A Vulgarisation

B Spécialisation

Le lieu doit à la fois être dédié au grand public en étant très accessible et abordable, mais aussi offrir une fonction similaire à celle d'un incubateur de projets en utilisant la réputation de BAnQ pour accompagner des projets qui pourraient y émerger.



A Service local

B Service national

Le Fab Lab doit se positionner comme un ambassadeur de la culture *makers*. L'organisation ou l'accueil d'événements d'envergure (ex. : Maker Fest) est souhaité.

MAKER




ÂGE : 29
ANNIE MARTINO

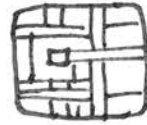


- LASER ● ● ● ● PROF
- 3D (imp) ● ● ● ● ○
- CNC ● ● ● ● PROF

CITOYEN




ÂGE : 35
Pierro TIMOR




- 3D (imp) ● ● ○ ○ ○
- Soudure ● ● ● ● PROF
- Dessin ● ○ ○ ○ ○

ÉTUDIANT




ÂGE : 23
YOAN YANG




- CNC ● ● ○ ○ ○ ○
- LASER ● ● ● ● ○
- Revit ● ● ● ● PROF.

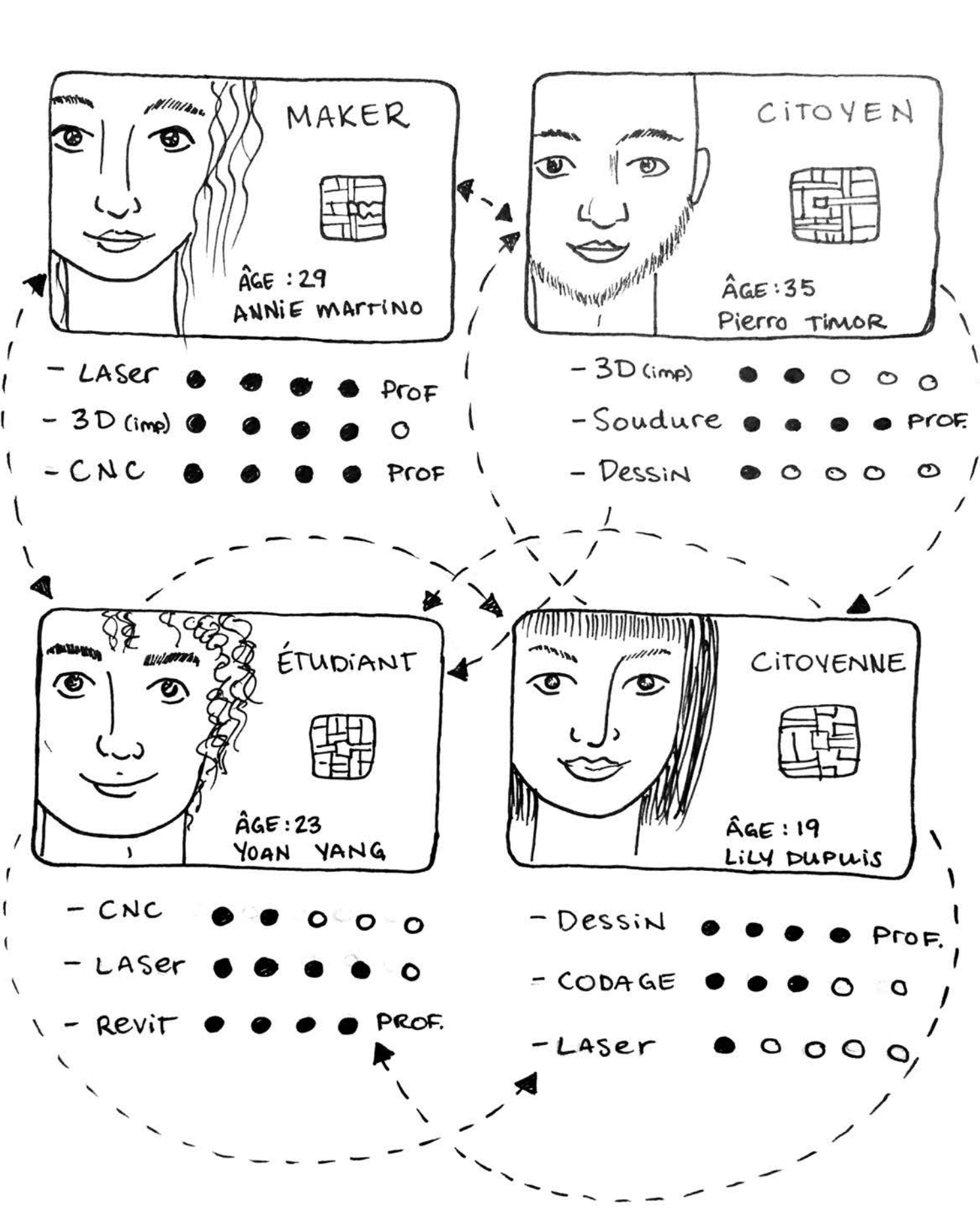
CITOYENNE



ÂGE : 19
LILY DUPUIS



- Dessin ● ● ● ● PROF.
- CODAGE ● ● ● ○ ○
- LASER ● ○ ○ ○ ○



Trait d'union

Comment transformer l'espace Saint-Sulpice en un lieu en mesure de générer des activités ou des projets de création (arts visuels, technologie, musique, cinéma, fabrication, etc.)?

La proposition s'oriente autour d'un espace physique commun entre néophytes et *makers*.

Un système de certification permet de réduire les différences et de partager les connaissances.

Une carte certifiée donne accès aux technologies associées. Grâce à un principe d'échelons, la personne qui a été formée peut transmettre ses connaissances à d'autres. Une plateforme en ligne sert à réserver l'accès à une machine à la fois, à s'inscrire à des ateliers, à s'informer des activités offertes, à partager ses connaissances et à soumettre ses

questions et suggestions, à former des équipes ou des groupes pour des ateliers. Une carte de membre est gratuite pour tous ceux qui fréquentent la bibliothèque. Cette carte donne accès à des ateliers de formation, qui à leur tour, donnent accès à divers équipements de l'espace.

Ces formations et ces cartes constituent un système structurant minimal pour une gestion saine et efficace de l'espace et des individus peu ou pas expérimentés. La mise en place d'un tel système permet d'éviter les blessures graves ainsi que les mauvaises manipulations menant à des bris de matériel très coûteux.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Les outils de gestion et de suivis d'activités.
- L'évitement du dédoublement.
- Le rôle des ressources.
- La polyvalence.
- La vision : un outil de consensus (comment prendre les décisions).
- La grosseur de l'équipement.
- Un *maker space* suppose qu'il soit ouvert tout le temps (il y aura des entrées et des sorties d'argent sans supervision).
- Les équipements : direction des gens vers l'équipement adéquat selon leur niveau de connaissances.
- L'enjeu financier.
- À quel point l'institution est-elle structurante ou pas ? Il faut garder un certain flou organisationnel : communautés geeks par rapport à M. ou Mme Tout-le-Monde.

Solutions connues et partagées

- Mode de fonctionnement (ex. : Bauhaus ou ateliers de la Faculté de l'aménagement) d'espaces physiques libres et ouverts ou modulaires
- Systèmes spécifiques de gouvernance : *top down/bottom up, open source*, gouvernance moitié-moitié entre professionnels *makers* et utilisateurs citoyens

Éléments clés de la proposition

- Structure minimale, permanente, structurante avec une offre d'ateliers clé en main et d'une banque de fichiers, pour les néophytes n'ayant pas le temps ni l'énergie à consacrer à des projets d'envergure
- Gouvernance et cogestion : un comité permanent qui définit la programmation (contenu de base), composé à parts égales d'un conseil d'administration et d'un comité d'usagers (une carte = une voix)
- Système de formation : personnes-ressources formées sur place ou recrutées à l'externe (sous-contractuel, artiste et génie en résidence)
- Principe de certification : tous peuvent former et être formés après l'obtention d'une certification d'usage des machines

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Équipe permanente au sein de la bibliothèque
- Individus (*maker* ou citoyen possédant les habiletés requises) chargés de donner des formations et d'émettre les certificats aux autres usagers
- Une plateforme en ligne

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Les liens entre entités gouvernementales et communautés indépendantes : comment faire le pont entre les entités gouvernementales (BANQ) et les communautés indépendantes, *underground* ?
- Les droits d'auteur : qui a des droits sur ce qui est créé dans ces laboratoires ? La propriété intellectuelle est importante.
- Les liens entre la bibliothèque et l'espace : comment faire un trait d'union entre la bibliothèque et l'espace technologique ? Quels sont leurs liens et comment fonctionnent-ils ensemble ?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Spectateur qui ne s'engage pas dans les espaces ni dans les activités.
Sentiment ressenti
Frustration. Le citoyen sent qu'il n'a pas sa place parmi les autres, qui semblent savoir ce qu'ils font exactement.
Raison
Il ne possède pas les connaissances permettant de maîtriser les technologies disponibles.
*Il faudrait des ateliers clé en main qui s'adressent aux jeunes ou au moins expérimentés.
Il faut un espace polyvalent, ouvert 24 h sur 24 h, parallèle, sécuritaire avec une carte d'accès pour les machines.
Usager
Utilisateur qui s'attend à travailler immédiatement sur son projet. Il juge qu'il n'a pas besoin de formations ni de certifications afin d'avoir accès aux ressources dans un espace public.
Sentiment ressenti
Frustration, entêtement
Raison
Puisqu'il croit avoir toutes les connaissances requises pour l'usage des technologies, il y a de l'incompréhension et du ressentiment à l'égard de l'institution. Offrir toutes les ressources de manière libre et ouverte.
Usager
<i>Maker</i> qui ne veut pas venir lorsque l'espace est monopolisé par les néophytes.
Sentiment ressenti
Frustration, exaspération
Raison
Il sent qu'il n'a pas avantage à utiliser un grand espace occupé par des citoyens peu ou pas expérimentés. Il ne voit pas l'utilité de sortir de son propre atelier, même si les équipements proposés sont plus performants

Compromis



A BAnQ prend les décisions

B Les décisions sont ouvertes au public

Tous se sont entendus pour dénoncer la structure administrative trop imposante de BAnQ, mais aucune solution concrète n'a été formulée en matière de gouvernance. Cependant, chaque *maker* et chaque citoyen ayant une carte d'accès auraient un droit de vote lors de prises de décisions et pourraient soumettre leurs propositions au comité usager.



A Accessibilité

B Sécurité

L'équipe s'est entendue pour dire que les machines et les outils ne peuvent être accessibles en tout temps, pour n'importe qui, indépendamment du niveau de connaissances des citoyens. Il est apparu clair qu'il fallait prioriser la sécurité des usagers et le bon fonctionnement des machines et outils en imposant une formation avant l'utilisation. Même le *maker* qui s'y connaît bien ne verrait pas d'inconvénient à suivre une formation à l'interne. Le système de formation et de certification a obtenu un consensus important au sein de l'équipe.



A Spécificité des outils et machinerie sur place

B Programmation et projets à mettre en œuvre

Mis à part une liste du nombre d'ordinateurs et de prises électriques requis, la discussion a tourné autour des dispositifs, du système de gouvernance et du type d'ateliers adaptés selon trois niveaux (néophytes, *makers* et structures de soutien au développement d'entreprises).

ATELIER DE CODESIGN AVEC LE GRAND PUBLIC

À la différence des ateliers précédents, cet atelier était ouvert à l'ensemble du public. L'invitation a été lancée sur la plateforme en ligne et publicisée sur le site Web de BANQ, ainsi que sur les médias sociaux.

Comme pour les autres ateliers, l'objectif général a consisté à permettre aux participants de partager leurs idées pour le projet Saint-Sulpice. Cet atelier n'a pas cherché à examiner une question précise, mais a représenté une occasion de revenir sur certaines propositions élaborées lors des activités précédentes, qui se sont tenues pendant la semaine de résidence avec les jeunes ou lors des trois ateliers de codesign.

Les 19 participants réagissaient à un scénario d'aménagement pour Saint-Sulpice (voir le scénario de départ). Après avoir pris connaissance du scénario, les participants le commentaient en identifiant les éléments intéressants et les éléments problématiques et en justifiant leurs commentaires. C'est à la suite de ce travail que les participants, répartis en cinq équipes, s'engageaient dans le processus d'élaboration de concepts pour finalement proposer des améliorations aux composantes du scénario soumis ou développer des concepts complètement nouveaux. Ainsi, l'atelier de codesign avec le grand public a permis d'entamer une certaine forme de validation des propositions.

CE QUI RESSORT DE L'ATELIER

Les propositions développées dans cet atelier ont pris une forme moins tangible que celles développées dans les autres ateliers. Cela s'explique notamment par le fait que les participants ne partageaient pas nécessairement une base commune de connaissances. Néanmoins, les idées présentées ouvrent sur des pistes en mesure d'alimenter les réflexions. Il en ressort principalement une attention portée au besoin d'apprendre à vivre avec les technologies. Autrement dit, les propositions suggèrent différentes manières de cultiver la littératie numérique. Ce groupe, comme d'autres d'ailleurs, a formulé le souhait de voir la bibliothèque favoriser les mises en relation entre les usagers. Enfin, une voix plus militante s'est fait entendre dans ce groupe avec le souhait que soient mis en place des mécanismes permettant aux citoyens d'influencer en continu le développement du projet St-Sulpice.

Scénario de départ

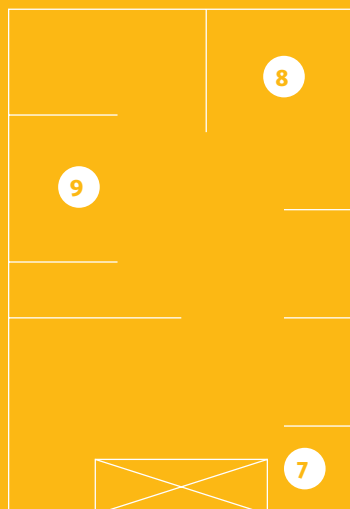
Dans le hall d'entrée, on trouve un espace hybride d'exposition et de boutique (1), servant à mettre en valeur et à vendre ce qui a été fabriqué dans les ateliers.

Au premier étage, dans la vaste salle de lecture, un espace de rassemblement *chill* pour les jeunes leur permet de jouer et de se relaxer (2). Gravitant autour de cette zone, des espaces modulaires dédiés aux organismes communautaires offrent une programmation à court, moyen et long terme.

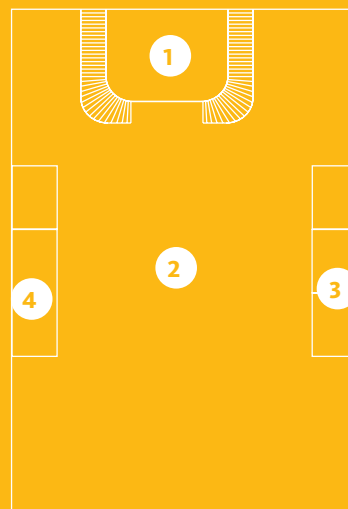
Louant cet espace de manière permanente, une initiative communautaire luttant contre le décrochage scolaire organise des ateliers de robotique pour les jeunes (3). Chaque semaine, des cours de programmation réservés exclusivement aux jeunes préalablement inscrits sont donnés dans le laboratoire d'informatique disposant d'une dizaine d'ordinateurs (4). Le troisième espace est dédié à des activités spontanées. Aujourd'hui, l'espace accueille deux philosophes qui invitent les citoyens à discuter et débattre sur la question du salaire minimum à 15 dollars. Dans l'après-midi, une infirmière spécialisée dans les troubles alimentaires offrira des consultations individuelles. Tout le monde y est bienvenu, on peut y entrer et en sortir à son gré.

Après être passés à la Grande Bibliothèque, des flâneurs, livres en main, se sont installés dans les hamacs mis à la disposition de tous à la mezzanine, permettant de paresser sous la lumière des vitraux (5). Sur l'autre mezzanine, des tentes fermées accueillent de petits groupes de discussion et des séances de devoirs. Il est nécessaire de s'inscrire et de réserver à l'accueil afin d'y accéder en groupe (6).

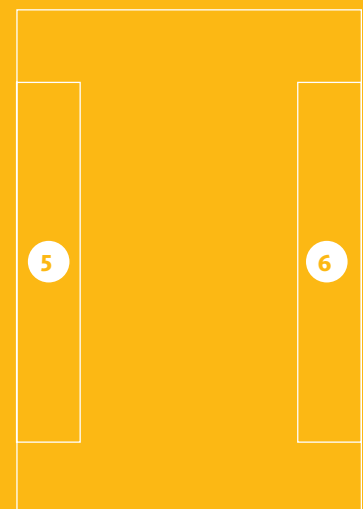
Au sous-sol, un groupe d'artistes invités participe à une rencontre avec un technicien. Celui-ci leur explique le fonctionnement d'une technologie de pointe en art médiatique, mise en démonstration. En saisissant au vol l'opportunité, ce groupe en profite ensuite pour se réunir, en discuter et expérimenter (7). Également, des ateliers de fabrication sont utilisés par les étudiants. En ce moment, de nombreux étudiants en design graphique impriment en 3D des caractères typographiques afin de les imprimer avec la presse traditionnelle (8). À proximité du local des machines, un atelier de couture permet de confectionner sa propre robe de bal. Cette activité est organisée en collaboration avec les Habitations Jeanne-Mance (9).



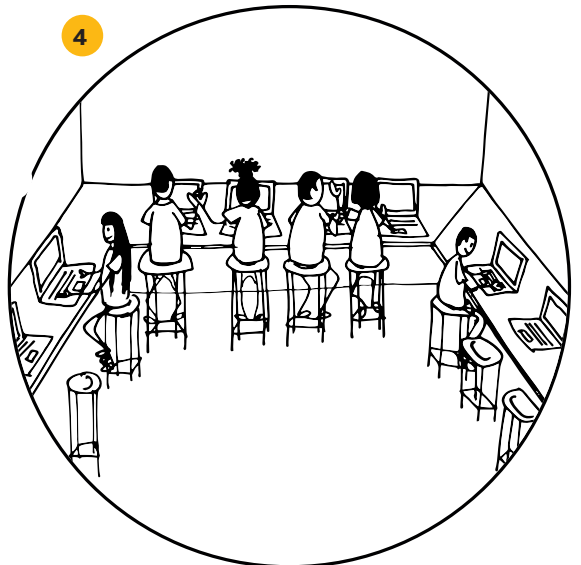
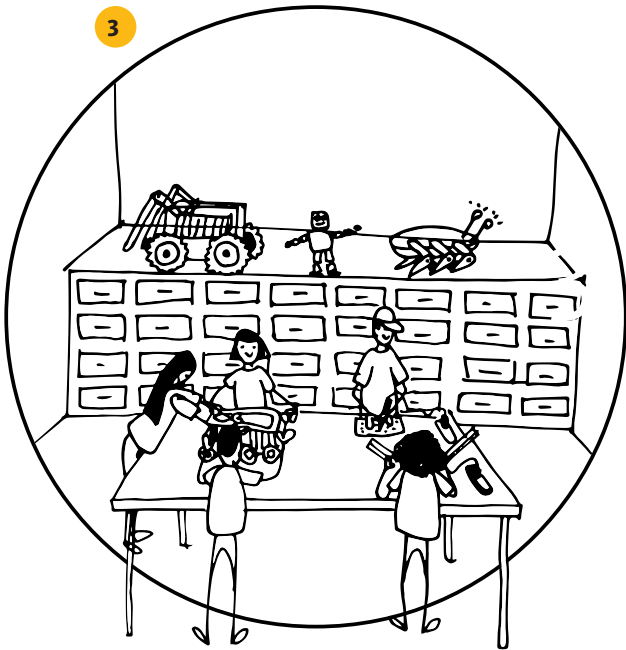
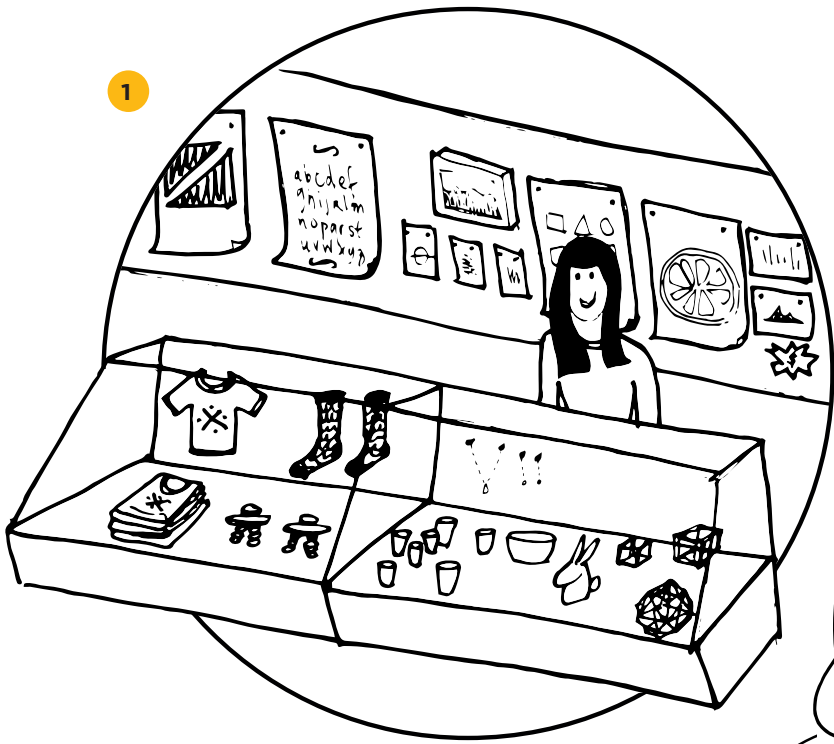
NIVEAU -1



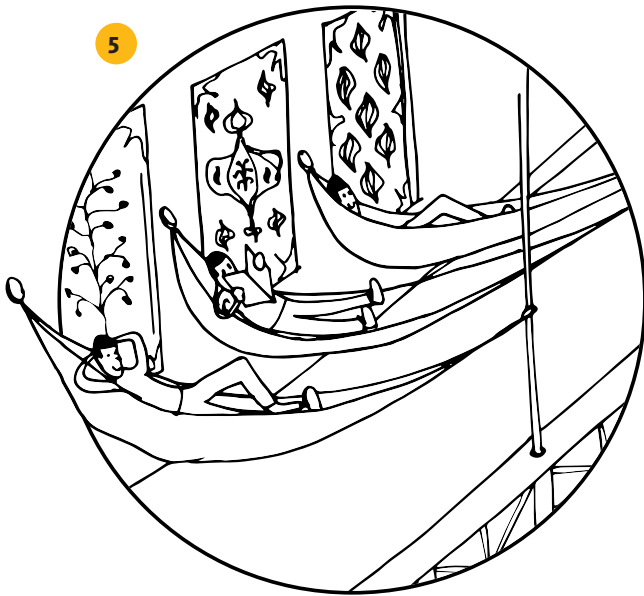
NIVEAU 0



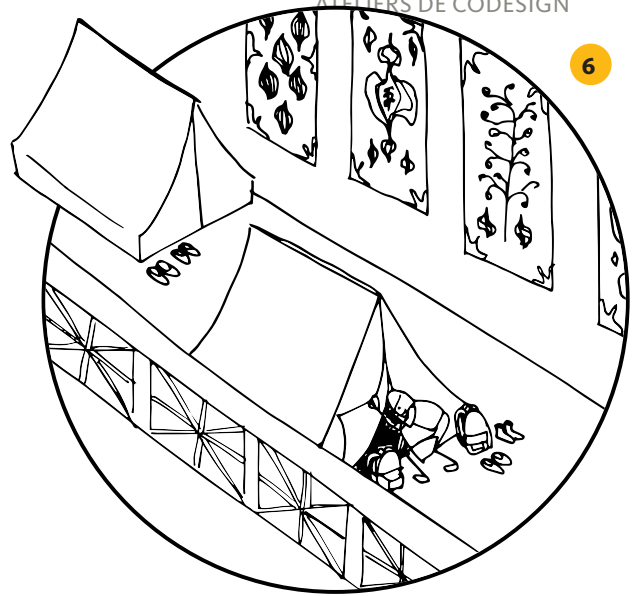
NIVEAU MEZZANINE



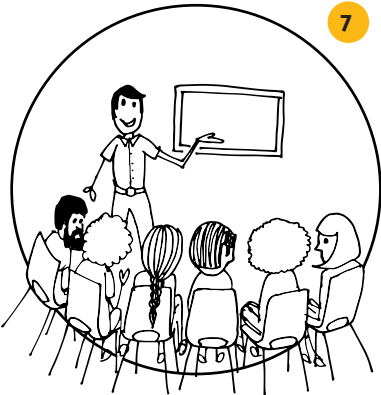
5



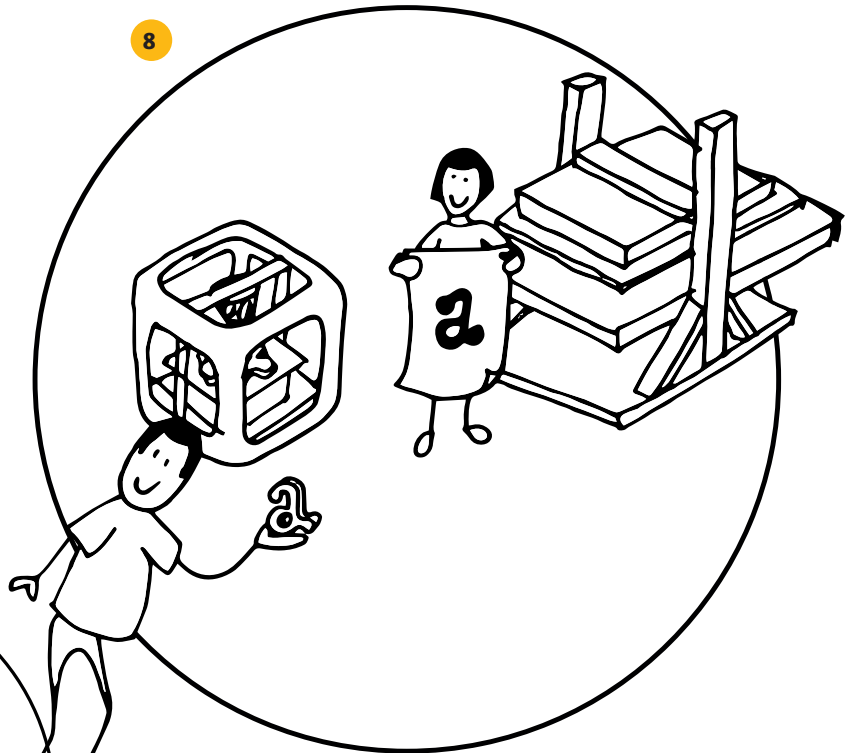
6



7

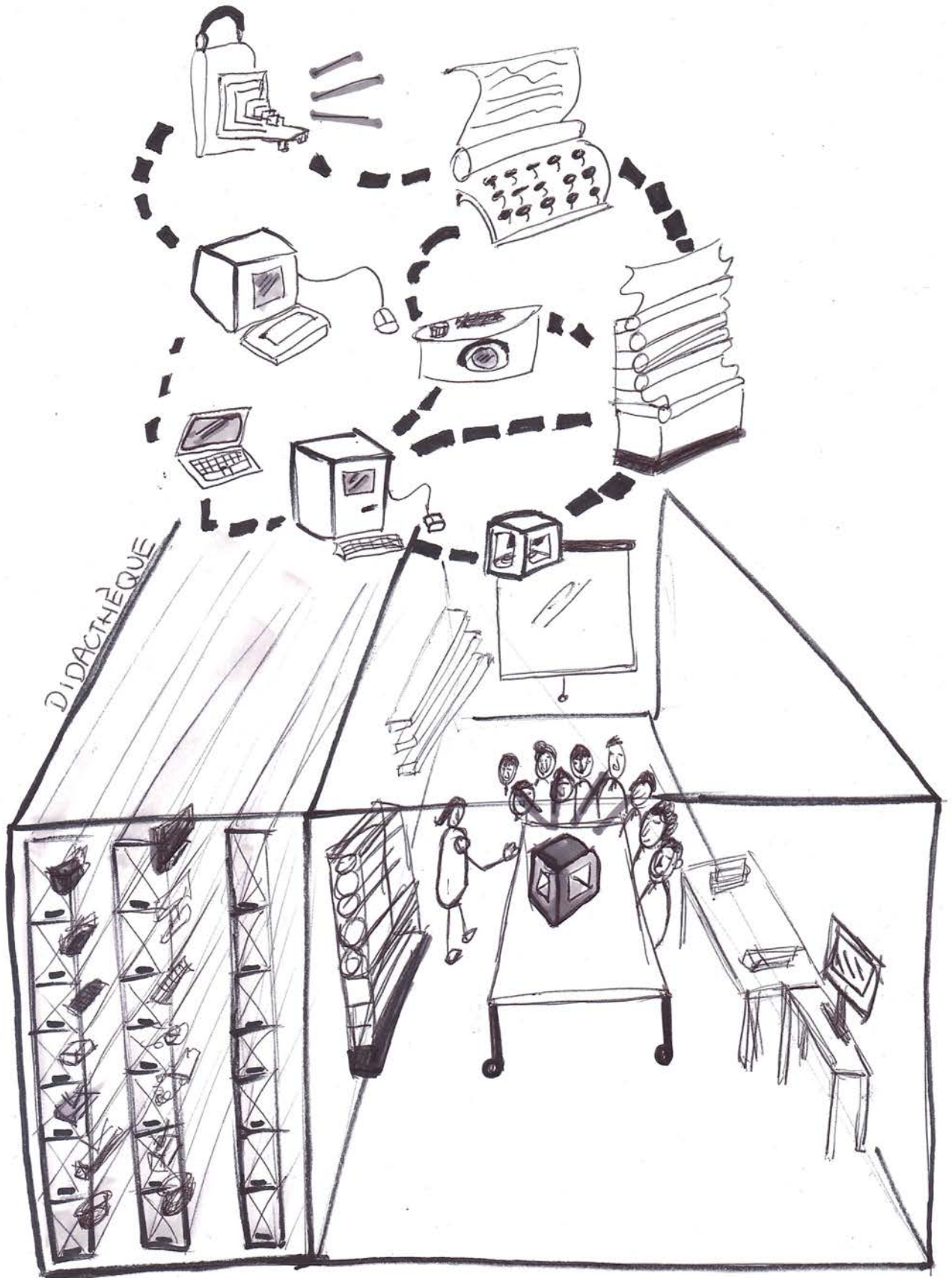


8



9





Forum de vie : laboratoire structurant de mobilisation, d'éducation et de rencontres

La proposition fait de l'espace Saint-Sulpice un tremplin mobilisateur. Le lieu sert à offrir un espace où les idées sont mises en action.

Le curateur multidisciplinaire, qui gère notamment le budget, cherche les facilitateurs qui ont des idées. Un comité, dont les membres sont des personnes externes et rassembleuses dans chacune des disciplines, est un agent actif. La programmation à définir reflète la mission culturelle, éducative, innovante et socioactivatrice du lieu.

Ce comité non permanent est sélectionné sur la base des compétences et peut varier d'une année à l'autre. Il lance un appel à projets, filtre les demandes et sélectionne les organismes.

Les citoyens construisent collectivement l'espace en participant aux ateliers : l'idée est d'apprendre en se mobilisant ensemble (facilitateurs et communauté). Les facilitateurs s'assurent de réduire l'espace entre l'objet et l'individu. Ils démocratisent donc l'usage des technologies.

Enjeux soulevés par l'équipe

- L'existence ailleurs des propositions amenées : il faut que le lieu soit une porte d'entrée pour ensuite rediriger les citoyens.
- Le caractère trop défini et trop restreint des propositions, qui ne favorise pas la réelle participation au processus de codesign et l'exploration des possibles.
- L'évitement des dédoublements : le lieu ne devrait pas être un lieu de formation, ni suppléer aux lieux de formation existants.
- Dépasser la fonctionnalité : être capable de créer des relations humaines ; être un vecteur de conversations moins formelles.
- La vocation du lieu : pourquoi aller à l'espace Saint-Sulpice pour obtenir de l'information ou des consultations en santé?
- En quoi cet espace peut-il atteindre une envergure nationale?

Solutions connues et partagées

- Modèle d'éducation dans les musées
- Muséomix
- Journée de la culture
- Centre Phi
- Conseil des arts du Canada

Éléments clés de la proposition

- Petit lieu flexible pour les gens qui ne s'engagent pas activement dans la création afin qu'ils puissent parler, discuter, critiquer et débattre. L'espace serait un petit salon entre amis où on réduit la peur par l'entremise d'ateliers de diffusion.
- Grand espace modulaire qui accueille de manière temporaire des groupes qui soumettent leur projet.
- Comité externe qui filtre les propositions de projets.
- Facilitateurs qui font émerger la curiosité et la motivation et qui offrent une relation moins formelle qu'en bibliothèque.
- Centre de téléconférence (ex. : Adobe Connect) qui permet une relation bidirectionnelle entre les différentes instances.

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Facilitateurs ou personnes-ressources qui communiquent leur passion, informent les gens et les engagent activement dans les activités
- Curateur pluridisciplinaire
- Comité d'évaluation

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- L'ouverture, le rayonnement et la facilitation (enjeu politique et monétaire).
- L'exclusivité montréalaise? Comment peut-on devenir une entité nationale? Par la conférence, la technologie?
- En quoi peut-on se différencier des offres de service existantes?
- Se positionner dans le prolongement de BANQ, ne pas partir à zéro.
- Qu'est-ce qui empêche les facilitateurs actuels de faire le passage?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Organismes qui se voient refuser leur proposition.
Sentiment ressenti
Frustration
Raison
Fonds ou espace indisponible, l'organisme ne répond pas à la mission générale fixée par le comité en place à ce moment.
*Le calendrier en constante mouvance permet de postuler à n'importe quel moment.
Il y aurait également la possibilité d'offrir un retour : la notion de rétroaction permet d'enclencher un processus d'apprentissage pour l'appel à projets.
Usager
Spectateur qui ne souhaite pas s'engager dans les activités de création.
Sentiment ressenti
Passivité, en retrait
Raison
Il ne veut pas nécessairement faire quelque chose, mais veut utiliser l'espace comme un endroit de contemplation.
*On se base sur l'effet de groupe ou l'effet de contamination : l'idée est de créer des espaces pour être un observateur discret, pour pouvoir discuter et exprimer ses idées.

Compromis



A Technologie

B Humain

L'idée de la technologie est complètement effacée, mettant l'accent sur le curateur pluridisciplinaire, le rôle des facilitateurs et du comité de sélection. Le contact humain est resté le plus important à définir dans la proposition, au détriment de l'équipement et de la technologie à offrir dans le lieu.

Remarque

L'équipe a éprouvé de la difficulté à s'approprier la proposition de départ. Elle n'est pas parvenue à la critiquer, à la moduler, à l'améliorer en fonction de ses besoins spécifiques, et s'est écartée des ateliers proposés. Les discussions tenues dans un langage conceptuel pas nécessairement maîtrisé autour des espaces de pensée ou de l'approche socioconstructiviste ont mené l'équipe à s'éloigner de l'objectif de faire ensemble, de conceptualiser et d'arriver à des compromis. Le recours à ce langage théorique n'a pas permis à l'équipe de conceptualiser ce qu'elle souhaitait faire dans cet espace.



Chantier mémétique

Mémétique : parcelle d'information culturelle.

Qu'est-ce que l'espace Saint-Sulpice offrira pour démarquer son offre sur le plan culturel et multimédia? La proposition consiste à offrir des outils de création technologique sur place qui servent à partager et à diffuser le savoir, voire à faire revivre les mémoires, pour conserver la vocation initiale de l'espace. L'espace Saint-Sulpice est dédié à des usagers qui souhaitent s'initier à des outils de création et vise à créer des liens intergénérationnels entre les usagers.

Les projets de créations technologiques offerts bénéficient d'une mise en contexte muséale historique. Dans le cas d'un atelier sur la modélisation 3D (visant à créer des pièces à l'imprimante 3D), des réalisations et des outils ayant traditionnellement servi à des fins similaires à l'impression 3D sont mis en valeur. Par exemple, il peut être question de sculpture en bois et de couteaux à bois, de moules d'argile et de pièces moulées. Créations et outils sont fournis par des organismes œuvrant dans des thématiques historiques (ex. : musée de l'imprimerie) ou par des usagers qui ont eux-mêmes réalisé ce genre d'objets ou utilisés ces outils dans le passé. Un volet important de la vocation de ce lieu d'apprentissage consiste à proposer de courtes formations sur les différentes technologies offertes.

Dans l'intention d'amener la création traditionnelle et la création moderne à se côtoyer, une scène extérieure est aménagée à l'arrière du bâtiment. Des conteurs et des slameurs sont invités à y offrir des prestations sur un thème différent chaque mois.

Les prestations aussi bien que les formations sont capturées au moyen de caméras 360 degrés qui captent la profondeur et donnent ainsi un effet de réalisme. Ces documents sont diffusés en temps réel sur une plateforme Web et sont archivés afin de pouvoir les consulter en différé.

Ce concept exige une gouvernance qui émerge de la communauté. Un comité directeur est formé de membres représentant les différentes parties prenantes de l'espace Saint-Sulpice : deux membres adolescents, deux membres jeunes adultes, un membre de l'âge d'or et les représentants des différents partenaires de Saint-Sulpice, accompagnés d'un facilitateur qui anime les séances de prise de décision. Le comité siège à Saint-Sulpice, dans une salle grandiose où une table ronde digne d'une réunion chevaleresque a été aménagée.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Faire un lien avec le livre pour rappeler la bibliothèque.
- Permettre une gouvernance qui émerge de la communauté.
- Comment intéresser les jeunes aux mémoires (éléments historiques)?
- Ne pas utiliser la technologie comme une fin en soi mais plutôt comme un outil.
- Avec les technologies de pointe qui sont désuètes très rapidement, tout est toujours à refaire.
- Créer des liens intergénérationnels.
- Ne pas exclure les jeunes qui ne sont pas des geeks.
- Offrir des outils qu'il n'est pas possible d'avoir à la maison.
- Utiliser les archives de BANQ afin de transformer le texte en image multimédia et ainsi mettre en valeur ces archives.
- Atelier de création de livres et formation afin d'apprendre à utiliser les outils de démocratisation de la publication en ligne.

Éléments clés de la proposition

- Vitrine qui incite les adolescents à s'intéresser à ce qui s'y passe
- Ouverture aux propositions et aux projets spontanés des adolescents
- Système de ludification pour fidéliser les adolescents et créer un sentiment d'accomplissement et d'utilité
- Lieu accueillant (animateur cool, lieu confortable, espaces diversifiés)
- Offre d'activités de création technologique ET traditionnelle

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Comité directeur
- Facilitateur
- Formateur (bon pédagogue)
- Salle du comité directeur (table ronde)
- Caméra à 360 degrés
- Mobilier d'exposition adaptable
- Instruments technologiques que l'on ne peut pas avoir à la maison (imprimante grand format, imprimante 3D, scanner 3D, etc.)
- Lien avec le domaine de l'éducation
- Plateforme en ligne de diffusion et d'archivage des créations

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Comment gérer les droits d'auteur des créations réalisées à Saint-Sulpice?
- Comment intéresser les jeunes à l'aspect historique, aux archives, etc.?
- Comment créer la consultation publique en continu?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Spectateur, adulte environ 50 ans
Sentiment ressenti
Sentiment d'appartenance
Raison
Bien qu'il s'agisse d'un lieu destiné aux adolescents, un adulte de 50 ans ressent un sentiment d'appartenance lorsqu'il entre à Saint-Sulpice, grâce aux expositions qui lui rappellent des souvenirs et qui lui donnent des connaissances que les jeunes n'ont pas.
Usager
Collaborateur, artiste émergent
Sentiment ressenti
Outillé et écouté
Raison
L'artiste émergent qui entre à Saint-Sulpice est épaté par l'accès à autant d'outils à la fine pointe. De plus, il est heureux de pouvoir profiter de la scène mise à la disposition des usagers. Cela lui permet de se faire connaître localement, mais également à plus grande échelle grâce à la plateforme de diffusion qui permet de partager sa prestation en temps réel et en différé, partout à travers le monde.
Usager
Activateur adolescent
Sentiment ressenti
Motivé et étonné
Raison
L'employé mentor présent au kiosque à l'accueil de l'espace Saint-Sulpice discute avec l'adolescent de la réalisation de son projet. Ensemble, ils déterminent quels outils utiliser et comment mettre en place cette idée. L'adolescent est étonné de voir qu'il aura accès à autant d'outils. Lorsqu'il a bien cheminé et que l'espace Saint-Sulpice ne peut plus l'amener à progresser, l'employé mentor offre à l'adolescent des contacts afin qu'il puisse mener son projet encore plus loin, à l'extérieur des murs de Saint-Sulpice.

Compromis



- A Grande liberté d'agir**
- B Niveau d'organisation élevé**

Il est apparu important de laisser de la flexibilité aux usagers, mais cela peut être fait dans un contexte relativement organisé, où le cadre est quelque peu effacé mais existant. C'est rassurant et structurant pour les usagers, notamment les adolescents.



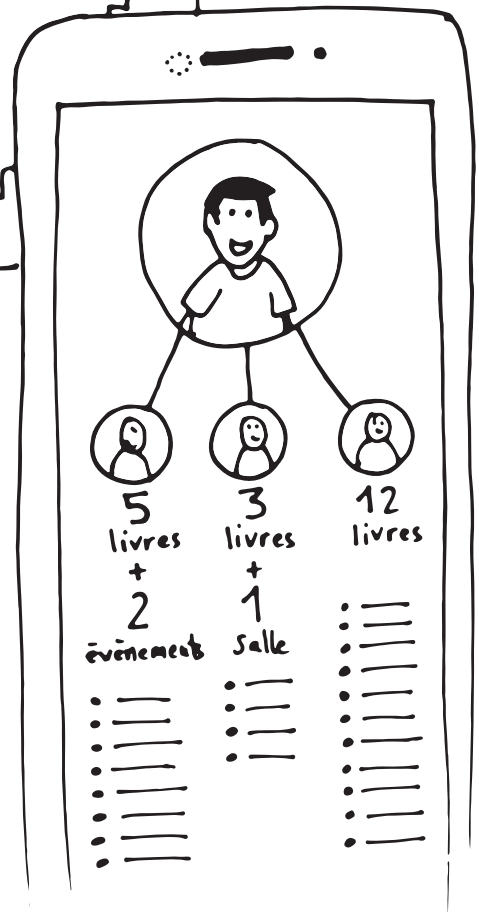
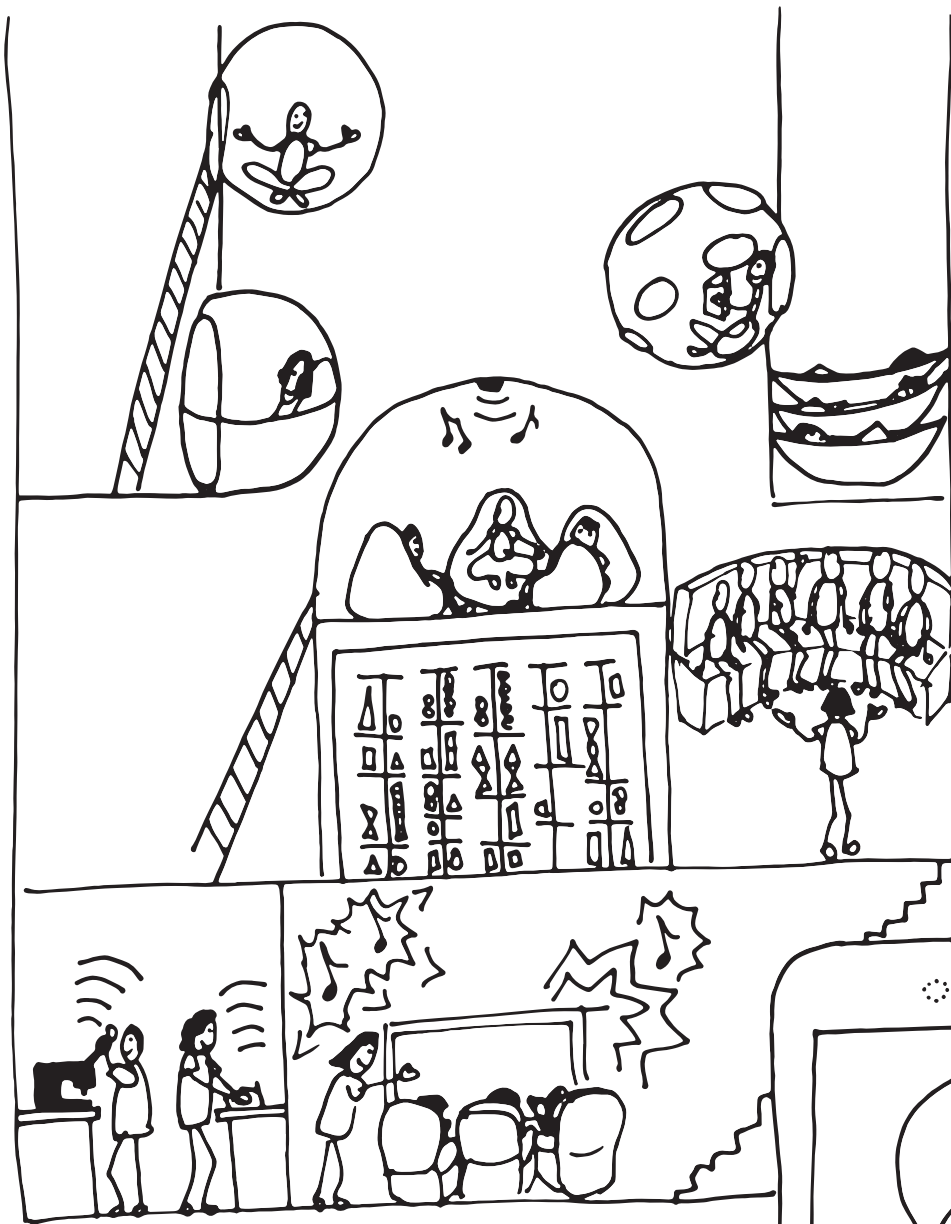
- A Création grand public**
- B Création d'artistes professionnels et experts**

Bien qu'il y ait beaucoup d'intérêt à laisser la place aux artistes et experts à certains moments, la majorité des activités seraient dédiées au grand public, puisque BAnQ-Saint-Sulpice est un lieu financé par des fonds publics.



- A Vue sur le passé**
- B Vue sur l'avenir**

Bien qu'ils aient mentionné que les adolescents ne trouvent pas tellement pertinent de s'arrêter à ce qui a été fait dans le passé et préfèrent se concentrer sur l'avenir, les participants ont jugé important de conserver cette notion historique afin d'éduquer les jeunes et de permettre de créer des liens intergénérationnels entre les usagers.



Apprendre à vivre avec la technologie

La proposition s'appuie sur le besoin d'apprendre à vivre avec la technologie, tant pour les ados que pour les adultes, plutôt que sur l'accès à celle-ci.

La priorité est donnée aux ressources humaines, accompagnant des apprentissages autonomes, par rapport aux ressources technologiques. Le lieu se donne également comme mission de développer chez ses usagers un regard critique vis-à-vis des technologies : considérer les gains et les pertes au cours de leur évolution, leur obsolescence rapide et leur impact environnemental, la navigation complexe dans le grand nombre d'informations à disposition.

Les espaces sont séparés par niveau de bruit et non par âge. La gradation se fait en hauteur : les activités avec des machines bruyantes se trouvent au sous-sol et les espaces silencieux, comprenant des « cocons sans techno », se trouvent en hauteur. Les ados disposent d'un espace qui leur est dédié, mais qui, sauf réservation ponctuelle, n'exclut pas les autres clientèles.

Un système de mise en relation des usagers s'inspire des anciennes cartes dans les livres. Au moyen de la base de données de BANQ, il devient possible d'avoir accès aux personnes qui ont lu un ou plusieurs livres similaires. Ce système devrait cependant veiller à la protection des données en offrant une option d'adhésion.

Le caractère patrimonial du site n'est pas à négliger. Certains éléments comme les rayonnages sont mis en valeur : les murs qui séparent la salle de lecture et la structure patrimoniale sont remplacés par une vitre qui permet de voir l'ancienne technologie. Certains rayonnages sont laissés volontairement libres pour laisser la structure visible ; certains sont utilisés pour exposer des projets créés à Saint-Sulpice. Un parcours en réalité augmentée, à la manière d'un documentaire interactif, permet de découvrir l'histoire du lieu en naviguant dans les allées.

Enjeux soulevés par l'équipe

- L'impossibilité de proposer des initiatives : la programmation de la Grande Bibliothèque est complète plusieurs années à l'avance (pas de possibilité de proposer une conférence, ou une présentation, que l'on soit professeur ou simple citoyen).
- Le besoin de silence : trouver un espace à soi où l'on peut déconnecter totalement et se ressourcer (différent d'un espace *chill*) ; un lieu où les technologies sont interdites.
- Le rayonnement externe : il est important de diffuser certaines activités sur une plateforme Internet afin d'être présent et de rayonner au-delà des murs et des horaires prévus.
- L'isolement des ados : au lieu de séparer les activités et les espaces par catégories d'âge, il conviendrait de créer des liens entre elles. Si la pertinence d'un espace dédié aux ados est reconnue, celui-ci ne devrait pas leur être réservé en tout temps.
- La possibilité d'influencer le projet en permanence avec des moyens autres que la boîte de suggestions (jugée inefficace) ou la participation à un conseil d'administration (jugée trop contraignante). Il y a d'autres options (ex. : photomaton, vox pop, tableau et craies) qui permettraient de rendre visibles les suggestions de chacun.

Solutions connues et partagées

- E-180
- Documentaires interactifs
- TED Talk

Éléments clés de la proposition

- Mise en valeur des rayonnages
- « Cocons sans techno » : espaces spectaculaires de silence absolu, sans technologie
- Système de mise en relation entre les membres
- Ressources humaines
- Gestion des bénévoles
- Présentations façon TED Talk (qui donnent la parole à Monsieur et Madame Tout-le-Monde, ou bien permettent d'approfondir des sujets de manière interactive avec des experts)
- Un espace ados en relation avec les autres espaces
- Un dispositif permettant au grand public d'influencer le projet en continu et de suggérer des activités
- Des ateliers *low tech* faisant le lien entre l'ancien et le nouveau

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Des médiateurs dont le rôle est d'accompagner les usagers dans des apprentissages autodidactes et la recherche des ressources pertinentes. Ces médiateurs sont capables de faire le lien entre le grand public et des technologies de pointe (ou les experts qui les présentent) et de créer les conditions propices à la prise d'initiatives.
- Une structure pour engager et gérer des médiateurs bénévoles qui peuvent assurer un service digne de BAnQ.
- En raison du coût du matériel, partenariats pour offrir l'accès aux technologies et orientation du lieu vers le savoir vivre avec les technologies plutôt que sur l'accès aux technologies.
- Programmation laissant la place aux initiatives.

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Le lien avec les arts comme la danse, la peinture, la sculpture.
- L'obsolescence technologique.
- Le désir d'appropriation par les citoyens, qui repose sur la confiance et l'écoute.

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Mireille, 76 ans, première visite
Sentiment ressenti
Impressionnée et surprise, un peu intimidée
Raison
Impressionnée par la beauté du lieu et son effervescence, qu'elle trouve stimulante mais un peu intimidante, surprise par les changements depuis la fermeture de la bibliothèque qu'elle connaissait bien. Elle se demande où sont les livres.
Impacts sur la proposition :
<ul style="list-style-type: none"> • Avoir un accueil qui oriente les nouveaux arrivants. • Avoir une signalétique claire, simple et sans jargon technologique. • Mettre les activités très bruyantes (scies, machine à coudre) au sous-sol. • Mise en évidence dès l'extérieur de la mission du lieu (plus vraiment une bibliothèque) et communication claire pour éviter les déceptions.

Compromis



A Technologie

B Créativité

Les technologies sont perçues comme des outils qui ne pourront être utilisés avec succès qu'à condition que la créativité ait été développée chez l'utilisateur.



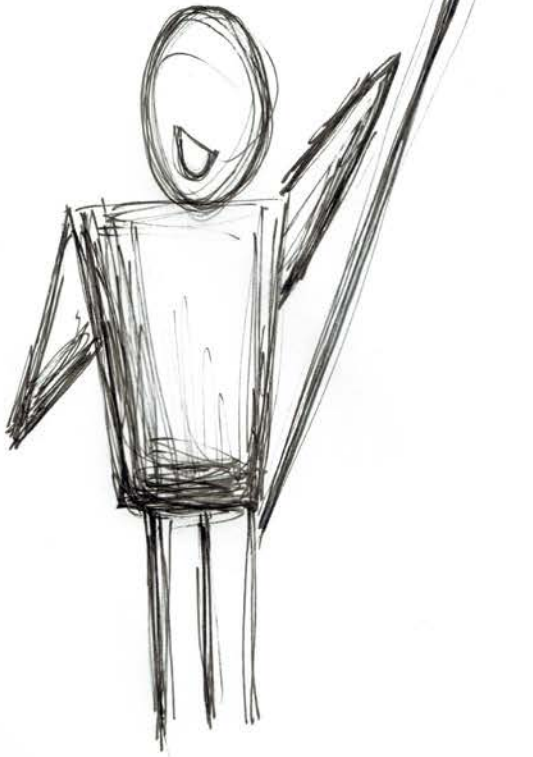
A Technologie

B Ressources humaines

Le besoin en matière de technologie se situe davantage dans l'accompagnement et l'apprentissage de la littéracie numérique avec des ressources humaines adaptées (pas des techniciens, mais plutôt des médiateurs et des bibliothécaires).

TECHNOLOGIE & CULTURE NUMÉRIQUE

SUR LA
ROUTE!



Saint-Sulpice : une DESTINATION, plateforme d'innovations

Un laboratoire d'apprentissage, d'expérimentation et de partage accessible à tous avec en trame de fond la culture numérique. La proposition émane d'une réflexion sur l'importance de l'apprentissage des technologies numériques, sur leur accessibilité et sur leur mise en valeur.

Une boutique présente non seulement des objets faits sur place, mais aussi le travail d'autres artistes qui créent leurs produits en utilisant des outils technologiques comme ceux offerts au Fab Lab de l'espace Saint-Sulpice. L'idée est d'offrir une vitrine de ce qu'il est possible de réaliser avec ces technologies et de mettre ces artistes et leurs productions en valeur. L'espace-boutique présente également le travail réalisé par des artistes en résidence. Un volet collaboratif et participatif entre l'artiste en résidence et le public (ex. : conférence, œuvre commune) peut être enrichissant.

L'espace Saint-Sulpice devient une référence en matière d'apprentissage numérique avec une banque de tous les

cours et ressources disponibles en ce qui a trait à la technologie et au numérique. La banque de cours est accessible en ligne ou sur place. Par vidéoconférence ou sur place, un ou une bibliothécaire technologique est à la disposition du public pour le guider dans son parcours d'apprentissage (ex. : atelier pour créer son site Web, cours de photographie).

Dans les cours et ateliers offerts sur place, la mixité générationnelle est encouragée. Les jeunes, pour qui la technologie est peut-être davantage instinctive, pourraient être d'une aide précieuse dans le cadre d'un atelier intergénérationnel. L'offre de l'espace Saint-Sulpice est rassembleuse et valorise le partage de savoirs et de connaissances.

Une cellule mobile de créativité parcourt les différentes régions du Québec pour faire rayonner les activités offertes dans l'espace Saint-Sulpice et, en retour, lui faire bénéficier des activités réalisées ailleurs, de façon à créer une communauté saint-sulpicienne à travers la province.

Enjeux soulevés par l'équipe

- La vocation du lieu : c'est une bibliothèque ou autre chose? Est-ce qu'il y a des livres? Si ce n'est pas une bibliothèque, comment définit-on ce lieu?
- Le public cible : pourquoi serait-il destiné aux ados? Pourquoi ne pas créer un lieu rassembleur par son offre plutôt que pour un groupe d'âge?
- Comment faire un projet écoresponsable, alors que la technologie se renouvelle très rapidement, que la machinerie doit être remplacée souvent et que l'utilisation d'imprimantes 3D et autres génère des déchets?
- Comment être une institution éthique et multiculturelle (pour les cultures présentes à Montréal et dans la province, sans oublier les Premières Nations)?

Solutions connues et partagées

- Conférence de type TED Talk (avoir des conférences offertes sur place et en ligne, en direct et en différé sur le site Web)
- Wikimedia Commons (avoir un répertoire de contenus libre de droits créé par BaNQ)
- Logiciels libres, *open source* (dans l'esprit de la contre-culture des *makers*)

Autres concepts envisagés

- Création d'une image de marque (logo), d'une signature du Fab Lab pour identifier ce qui y a été conçu : l'espace Saint-Sulpice disposerait d'un kiosque avec étiquettes, estampes, etc. à apposer, coudre ou coller sur l'objet réalisé au Fab Lab.
- Présentation de l'historique des différents médias utilisés dans l'espace Saint-Sulpice afin de comprendre d'où ils viennent et de savoir comment les réinventer.
- Atelier pour réaliser un livre numérique (avec son, vidéos, interactivité).
- Offre d'ateliers pour développer l'autonomisation des gens par rapport à la technologie (ex. : fonctionnement des réseaux sociaux, gestion d'un site Web).
- Partage de connaissances sur tout l'univers technologique et numérique.
- Idée d'un grand écran et d'une salle de spectacle.
- Intégration plutôt qu'ajout à l'architecture (ex. : alcôves coussinées intégrées dans une cloison au lieu de hamacs).

Éléments clés de la proposition

- Boutique d'artisans technologique offrant des articles faits sur place ou par des artistes locaux
- Laboratoire collaboratif d'innovation et de technologie où les connaissances de tous sont partagées
- Facilitateur de parcours d'apprentissage de la technologie
- Cellule mobile de créativité pour emmener les activités de l'espace Saint-Sulpice en région et y ramener ce qui y est créé

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Bibliothécaire technologique : personne-ressource qui guide les gens dans l'ensemble de leur parcours d'apprentissage technologique et numérique
- Cellule mobile : mini Fab Lab qui se déplace à travers le Québec (gestion par l'équipe multidisciplinaire sur la route), dont un camion et son équipement
- Gestion d'un répertoire des cours liés à la technologie et au numérique (recherche exhaustive de ce qui se fait à l'extérieur de l'espace Saint-Sulpice pour l'intégrer au répertoire)
- Gestion de la boutique, lien avec des artistes technologiques extérieurs

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Comment choisir ce qui sera retenu dans ce futur lieu?
- Est-ce que le souhait de rassembler tout le monde, toutes les générations est réalisable?
- Comment demeurer à jour dans un cadre institutionnel? Le monde de la technologie étant constamment en mouvement et le mode de gestion pouvant ralentir la prise de décision et la vitesse de réaction aux changements.
- Ce projet de grande envergure sera-t-il écoresponsable?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Utilisateur ado de 15 ans vivant dans Lanaudière
Sentiment ressenti
Isolement
Raison
Le nouvel espace Saint-Sulpice est fortement médiatisé, mais demeure inaccessible physiquement pour que cet utilisateur puisse profiter de sa programmation. Des cours offerts en ligne permettraient la participation de gens vivant dans d'autres régions. À moyen et long terme, l'engouement pour les Fab Lab pourrait entraîner l'ouverture d'autres centres en périphérie de Montréal. Ces cours en ligne prendraient alors un tout autre sens en offrant des activités dirigées à distance mais s'effectuant dans les Fab Lab locaux. La cellule mobile de créativité serait un autre moyen d'alimenter cet engouement en faisant découvrir toutes les possibilités d'un Fab Lab à travers la province.
Usager
Utilisatrice potentielle dans la soixantaine
Sentiment ressenti
Frustration
Raison
Elle a un fort intérêt pour les nouvelles technologies, mais elle ressent de la frustration, car elle n'y a pas accès. Elle est sans aide pour apprendre à les utiliser. Sa frustration risque d'être exacerbée par le fait que ce nouveau lieu spécialisé dans les nouvelles technologies se destine seulement aux jeunes et aux ados. Ouvrir les formations et ateliers à tous lui permettrait d'atteindre ses objectifs en apprenant des cours choisis mais également des autres utilisateurs. Le ou la bibliothécaire technologique pourrait l'aider à cibler les cours appropriés.

Compromis



A Programmation locale

B Programmation provinciale

Bien que l'espace Saint-Sulpice constitue le laboratoire central et vivant de la proposition, l'équipe a manifesté le souci de prendre en considération les gens à l'extérieur de Montréal. L'idée de la cellule mobile a émergé afin d'étendre le partage de connaissances à l'ensemble de la province. L'accès à un ou une bibliothécaire en vidéoconférence est une autre façon d'humaniser les recherches en ligne pour les gens éloignés géographiquement. Les ateliers donnés sous forme de webinaires en sont un autre exemple. La suggestion de *pop-up* boutique a également été soulevée afin de faire connaître sur un large territoire ce qui est fait à l'espace Saint-Sulpice.



A Espace destiné aux jeunes

B Espace pour tous les âges

L'idée de faire de ce lieu un espace destiné spécialement aux jeunes n'a pas été particulièrement bien reçue par l'équipe. Celle-ci croit que c'est l'offre de l'espace qui devrait déterminer la clientèle par son intérêt envers la programmation choisie. Les nouvelles technologies sont susceptibles d'intéresser des personnes de tous les âges et le partage de connaissances serait enrichi par un groupe d'utilisateurs intergénérationnel.

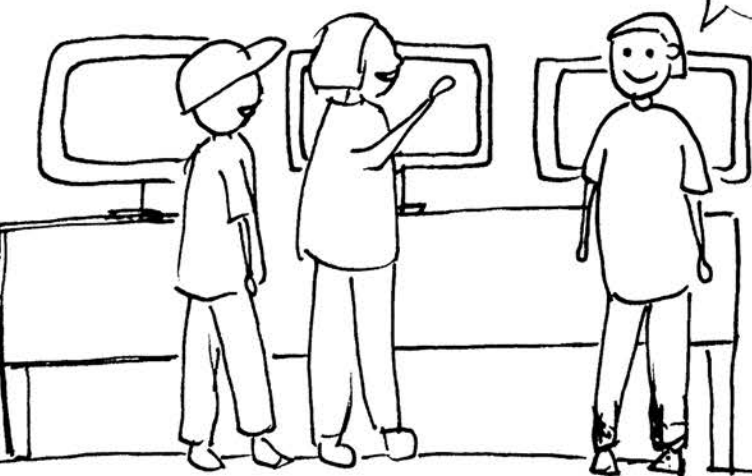


SERVICES ET INFORMATIONS
EN LIGNE!

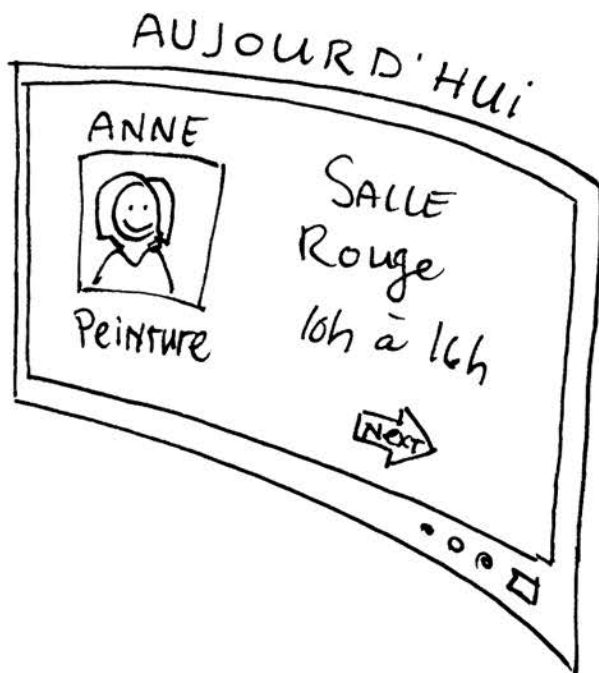
AFFICHAGE PAPIER



INSCRIPTIONS ET RÉSERVATIONS



Bienvenu!



SERVICE ACCUEILLANT
SUR PLACE

Troc : *Match Maker*

Troc : échange de connaissances et co-création offerts par et pour les usagers de Saint-Sulpice, autant entre adolescents qu'entre individus de tous âges.

Match Maker : coordonnateurs, assistés d'un comité d'adolescents, qui créent des liens entre ceux qui souhaitent offrir et ceux qui souhaitent recevoir grâce à une programmation adéquate.

En arrivant à Saint-Sulpice, l'accueil est assuré par des employés portant un t-shirt coloré et un badge sur lequel figure leur nom. Ils sont à la disposition des usagers qui souhaitent recevoir de l'information ou de l'aide lors de l'inscription. Ils sont aussi présents auprès des individus fréquentant les lieux et deviennent des personnes-ressources.

La programmation des lieux se trouve dans le hall d'entrée. L'inscription aux activités, la proposition de nouvelles activités ou la participation à des activités informelles se font à cet endroit. Dans certains espaces, il est possible de rencontrer des artistes en résidence ou d'autres individus partageant ses intérêts. À l'inscription, une plateforme génère un profil utilisateur où indiquer ses passions et intérêts. Ceux-ci peuvent être modifiés par la suite. Cette plateforme offre la possibilité de recevoir des notifications sur les nouvelles activités selon ses intérêts.

Un comité assure le roulement des activités. Il se compose d'un coordonnateur, assisté d'adolescents. Ils sont chargés des réservations et des horaires de l'espace d'après les intérêts de la population, tout en suivant la mode du moment.

Enjeux soulevés par l'équipe

- Le stationnement à l'arrière : développer des concepts d'aménagement avec les jeunes et des groupes de recherche.
- Les ateliers de base : activités plus classiques qui nécessitent peu ou pas de nouvelles technologies (ex. : jardinage, tricot, réparation de bicyclettes ou de voiture, couture, tissage).
- Une conférence jeunesse : partage de passions, de la culture, de connaissances entre jeunes pour une communauté ouverte d'esprit.
- Le studio d'enregistrement : instruments de musique et technologies à disposition des utilisateurs. Possibilité de louer des instruments et de l'équipement d'enregistrement.
- Une salle de spectacle : espace d'expression artistique par des séances d'improvisation, des spectacles, du théâtre, des présentations et des projections de films, courts métrages et reportages.
- La présence de clubs : avoir des espaces et les ressources nécessaires afin que les jeunes puissent créer leurs propres groupes et rassemblements.

Solutions connues et partagées

- Espace de relaxation (l'aménagement intuitif permet de comprendre l'utilité des lieux)
- Laboratoire avec peu d'ordinateurs (pour des petits groupes, pour davantage de temps avec le professeur ou la personne-ressource et pour une atmosphère moins scolaire)
- Livre en main
- Boutique (source de motivation pour les jeunes d'y voir leurs créations)

Éléments clés de la proposition

- Création de lieux dynamiques et conviviaux générant des liens interpersonnels (connaissances, savoir-faire et passions) et des liens intergénérationnels.
- Offre de service qui évolue de manière organique ! Les tendances sont suivies de façon naturelle, puisque ce sont les adolescents et les autres utilisateurs qui offrent les ateliers.

Ressources (humaines, matérielles ou organisationnelles) nécessaires à la mise en œuvre de la proposition

- Un coordonnateur
- Un comité de gestion majoritairement composé d'adolescents
- Des salles offrant une diversité dans leurs fonctions (équipements déterminés par les besoins des ateliers organisés par la communauté au sein de l'espace)
- Un système de gestion efficace des profils utilisateurs, des événements et des réservations de locaux
- Un personnel amical axé sur les relations interpersonnelles, heureux de faire de nouvelles rencontres et d'aider la communauté
- Un budget suffisamment élevé pour renouveler les ressources de Saint-Sulpice et offrir les instruments nécessaires aux ateliers

Éléments problématiques demeurés sans réponse

- Comment gérer certaines activités et thématiques lors de présentations et d'échanges ? Qui modère et comment ? Quels sujets sont moins appropriés ? Des partenariats avec des organismes et compagnies sont-ils souhaitables ?
- Quels outils et quels genres d'espaces sont susceptibles de desservir efficacement les activités de Saint-Sulpice ?

Mise à l'épreuve du concept

Usager
Giulia se rend au Saint-Sulpice, mais ne parle pas français.
Sentiment ressenti
Exclusion et déception
Raison
Les ateliers et la plateforme sont en français.
Impacts sur la proposition :
Penser à une possibilité d'accompagnement spécialisé, une offre de cours de langue ou un simple jumelage entre individus grâce au profil utilisateur. De plus, avoir des personnes-ressources parlant plus d'une langue peut être un atout important pour l'espace.
Usager
George a 60 ans et souhaite offrir des ateliers de peinture, mais il ne sait pas utiliser un ordinateur.
Sentiment ressenti
Intimidé
Raison
Le système technologique servant à les offrir et à réserver un local est informatisé.
Impacts sur la proposition :
S'assurer d'avoir en tout temps un employé (ou des jeunes) pouvant aider les utilisateurs à utiliser les plateformes d'inscription du Saint-Sulpice. Port d'un uniforme (t-shirt de couleur et badge) qui facilite leur repérage. Offrir la possibilité de remplir des fiches papier.
Usager
René vient participer à une activité parce qu'il n'a rien à faire et a entendu parler d'un sujet qui l'intéresse.
Sentiment ressenti
Déception
Raison
Il ne peut pas participer à l'activité parce qu'il n'y a plus de place disponible.
Impacts sur la proposition :
Garder des places de dernière minute ouvertes aux personnes n'ayant pas réservé. Offrir une possibilité de préinscription à l'activité similaire suivante. Avoir la possibilité d'assister à l'activité en cours à distance et en direct grâce à une tablette.

Commentaires entendus en plénière

- Q :** Votre projet me fait penser à E-180, un projet en ligne qui permet de bénéficier des connaissances de X et d'offrir l'espace pour le faire.
- R :** Oui, c'est similaire, mais on se base plutôt sur un espace réel dans lequel on offre des services, plutôt que de partir d'une plateforme en ligne. Ça nous permet aussi de rassembler plein de personnes dans un endroit commun.
- On parle souvent de projet de gouvernance participative, mais il n'y a jamais d'espaces réservés pour ça. On souhaite offrir un espace avec des gens qui encadrent qui sont spécialistes (coordonnateurs), mais aussi un comité mixte avec des adolescents et des jeunes adultes. En créant des profils, on pourra aller voir des présentations de jeunes. Ils savent ce qu'ils aiment, ce qui les passionne, plus qu'un adulte qui pense tout connaître des goûts des jeunes. Ils ont une ouverture d'esprit incroyable, maintenant il faut leur offrir une plateforme pour s'exprimer.
- Q :** Comment s'assure-t-on que les services vont évoluer avec les goûts de la société?
- R :** Si George, 60 ans, qui est peintre veut venir montrer à des jeunes comment peindre, il est bienvenu tout autant qu'un jeune. Si un jeune veut venir présenter un sujet qui le passionne, il peut le faire. En fait, c'est les utilisateurs qui définissent les offres du centre. Moi j'irais à l'atelier d'un sculpteur connu avec ma fille, même si la sculpture ne m'intéresse pas. Si le lieu est multifonctionnel, c'est certain que je vais trouver quelque chose qui m'intéresse, surtout si c'est facile d'accès.
- Q :** Comment se font les *matches* entre les personnes?
- R :** Les *matches* se font soit par des rencontres spontanées, en s'inscrivant ou en prenant contact avec quelqu'un qui offre un atelier ou quelqu'un qui cherche de l'aide. La plateforme de profils utilisateurs permet aussi de s'inscrire aux ateliers ou d'offrir des opportunités de jumelage.

BILAN DE LA DÉMARCHE : DES PROPOSITIONS AUX CRITÈRES DE DESIGN

Cette dernière partie revient brièvement sur les objectifs de la démarche de conception participative, puis propose une analyse des résultats obtenus en précisant comment les mobiliser dans la poursuite du projet et, enfin, apporte une conclusion au rapport.





Mise en perspective de la démarche

La démarche de conception participative a été déployée afin d'alimenter le processus d'idéation mis en place pour définir les paramètres du projet de transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice.

Les idées qui ont émergé lors des différentes activités de conception participative sont à considérer sous divers angles. De manière prosaïque, les hypothèses de concept élaborées sont à apprécier pour leur valeur intrinsèque. Certaines propositions donnent à voir des solutions innovantes et des pistes originales. D'autres propositions viennent renforcer et appuyer la pertinence de certaines hypothèses qui ont présidé à l'élaboration du projet (par exemple, offre d'un Fab Lab, d'un médialab, de services à la clientèle adolescente). Pourtant, ces propositions ne constituent qu'une étape du processus.

Il serait prématuré de vouloir appliquer telles quelles ces propositions, étant donné que le projet Saint-Sulpice en est encore à ses premières phases. Comme le soulignent Sanders et Stappers (2008), lorsque la démarche de code-sign est réalisée au début du projet, les résultats doivent d'abord et avant tout être envisagés et appréciés pour leur capacité à alimenter la construction de la problématique. Dans un tel contexte, les propositions développées lors de la démarche de conception participative sont à interpréter comme des moyens de mieux comprendre les enjeux du projet et d'identifier des critères de design.

Analyse des résultats : sept critères de design

L'analyse des résultats s'appuie sur un modèle à trois niveaux (voir figure 2). Dans un premier temps, les propositions ou hypothèses de concept sont étudiées de manière à mettre en lumière les expériences souhaitées. Dans un second temps, ces expériences sont traitées comme des unités d'analyse permettant de dégager des critères de design.

Figure 2. Structure analytique



La mise en lumière des expériences souhaitées par les participants et futurs usagers s'appuie sur une méthode d'analyse thématique (Paillé et Mucchielli, 2012). Cette analyse permet de relever inductivement les propriétés des aménagements et des organisations qui caractérisent les expériences qu'engagent les concepts proposés dans le cadre des différentes activités de conception participative.

Il se dégage des expériences souhaitées différentes qualités sur lesquelles fonder l'organisation et l'aménagement de l'espace Saint-Sulpice. L'analyse a ainsi donné lieu à l'identification de sept qualités caractérisant le futur espace : convivial, entremetteur, malléable, socialement structurant, spécialisé, spectaculaire et tourné vers le projet. Ces qualités représentent des points de repère en mesure d'alimenter la construction de la problématique et les efforts de design à venir.

CONVIVIAL

Plusieurs propositions comportent des mécanismes d'aménagement ou des modalités d'organisation faisant en sorte que la bibliothèque soutienne les passions et les projets. Les participants ont souligné l'existence d'inégalités concernant

les ambitions, les niveaux de compétences ou l'accès aux ressources. Il est souhaité que la bibliothèque se montre inclusive. Cette caractéristique repose entre autres sur la convivialité du lieu.

Les différents mécanismes et dispositifs proposés engagent des expériences qui manifestent le besoin de convivialité. Par exemple, il est suggéré que des animateurs expérimentés accompagnent le déroulement des activités offertes à Saint-Sulpice. Ce genre d'organisation mise sur un milieu où les usagers prennent leurs aises, indépendamment de leur niveau de compétences. Le besoin de convivialité se manifeste également sur le plan organisationnel. Par exemple, il est proposé de mettre en place un mécanisme d'appel à projets qui tient compte du fait que les organismes communautaires n'ont pas tous les mêmes ambitions et les mêmes ressources. La mise en place d'un mécanisme d'appel à projets à géométrie variable serait en mesure de prendre en compte les différentes réalités qui caractérisent les organismes appelés à agir comme partenaires pour l'animation d'activités. La convivialité est également une des qualités qui se dégage de l'expérience souhaitée par la proposition consistant à offrir une application numérique qui présente l'éventail des services et des activités de Saint-Sulpice. Au cœur de cette proposition se trouve l'idée d'accompagner l'utilisateur dans son appropriation du lieu.

En tant que critère de design, la convivialité renvoie au fait que les usagers sont en mesure de s'approprier le lieu avec des repères qui leur sont propres. La mise en œuvre d'un lieu convivial se présente ainsi comme un moyen de favoriser l'appropriation par les usagers et les capacités des usagers à s'y engager.

ENTREMETTEUR

Une des expériences souhaitées qui est récurrente dans les propositions est la possibilité de faire des rencontres. Cette expérience se dégage de nombreuses propositions visant à faciliter les mises en relation entre les usagers, les experts ou les organismes.

Ce type d'expérience exprime le fait que le lieu devrait être capable d'agir en tant qu'entremetteur, c'est-à-dire que son organisation et son aménagement soient pensés de manière à faciliter les mises en relation. C'est le principal objectif poursuivi par l'équipe ayant élaboré le concept des JACK. D'autres propositions comme l'organisation de tournois de jeux vidéo et l'installation d'un espace de discussion vont également dans ce sens. Les propositions montrent qu'en intervenant sur l'aménagement physique, sur l'organisation des services ou sur les structures de gouvernance, il est possible de créer un lieu entremetteur.

Cette qualité représente une manière de stimuler le dynamisme au sein de l'établissement. En tant que critère de design, cette qualité renvoie au fait que le lieu doit servir à la socialisation.

MALLÉABLE

Certaines hypothèses de concept élaborées lors des codesign invitent à configurer l'aménagement et l'organisation de manière à ce que les usagers soient en mesure de mettre la main sur le lieu. Cette qualité se dégage du souhait d'un lieu en mesure d'évoluer au fil du temps.

L'importance de la malléabilité est mise en lumière par différentes hypothèses de concept qui suggèrent des modalités d'usages qui ne sont pas totalement contrôlées. Par exemple, il est proposé de limiter au minimum les systèmes de sécurité informatiques pour que les usagers puissent installer des logiciels libres d'accès et ainsi mener leurs projets de manière autonome sans avoir à solliciter les administrateurs du service informatique. Sur le plan de l'aménagement, il est suggéré d'utiliser du mobilier amovible et flexible de manière à faciliter les détournements et les ajustements ponctuels. Mais cette qualité ne se limite pas aux aménagements physiques. La malléabilité se dégage également de certains principes organisationnels proposés. Par exemple, il est suggéré de favoriser une programmation à trous pour permettre la tenue d'événements spéciaux ou spontanés. La malléabilité apparaît

aussi comme une des qualités envisagées pour le mode de gouvernance. Sur ce plan, de nombreuses propositions suggèrent des dispositifs assurant la capacité des usagers à influencer la prise de décision.

La malléabilité est une disposition en mesure de faciliter l'appropriation du lieu. Elle participe également à la mise en œuvre d'environnements et d'organisations qui permettent la modulation des usages du milieu selon des logiques idiosyncrasiques. En tant que critère de design, la malléabilité se différencie de la flexibilité au sens où la flexibilité est un moyen d'incarner la malléabilité.

SOCIALEMENT STRUCTURANT

La nécessité de comprendre et de prendre en compte l'écosystème des organismes et des services existants ressort des activités de codesign et des rencontres réalisées en amont. Il est considéré que l'espace Saint-Sulpice ne devrait pas compétitionner avec un milieu communautaire déjà fragile.

Certaines propositions montrent comment la bibliothèque peut tenir un rôle structurant et venir en appui aux différentes activités déjà existantes. La proposition intitulée « Espace pour le faire », soit une structure de Fab Lab, invite à penser le projet Saint-Sulpice comme une porte d'entrée pour faire grandir la communauté de *makers*. Au lieu de remplacer les initiatives et projets existants, il s'agit d'augmenter le bassin d'usagers potentiels qui pourront ensuite fréquenter les autres Fab Lab présents sur le territoire québécois. Sans toutefois proposer de moyens concrets pour y parvenir, l'expérience souhaitée représente un point de repère intéressant pour penser la mission, l'organisation et l'offre de service du laboratoire de création.

La qualité d'un lieu socialement structurant a également été soulevée lors des entretiens réalisés en amont de la démarche de conception participative. Les interlocuteurs du milieu des arts numériques ont notamment souligné que leurs activités sont souvent agrégées à celles de l'industrie de la créativité numérique. Or, à leurs yeux, même si ces deux milieux partagent certaines pratiques, leurs ambitions demeurent différentes. Il est suggéré de penser le projet Saint-Sulpice de manière à exposer et à faire connaître les différentes cultures de la création numériques en mettant en valeur leurs spécificités et leur originalité.

La qualité d'être socialement structurant renvoie au fait que le lieu doit tenir un rôle dans la communauté. Cette qualité est aussi importante parce qu'elle représente une disposition à même de favoriser la mise en place d'une dynamique de partenariats. Une dynamique qui se révèle importante à cultiver pour parvenir à enrichir la programmation et la nature des activités et ainsi à offrir les expériences souhaitées par les participants.

SPÉCIALISÉ

Certaines propositions invitent à inscrire au programme de l'espace Saint-Sulpice des activités et des services spécialisés de haut niveau.

C'est tout particulièrement présent lors de l'atelier maquette avec des jeunes de 15 ans (spontanément réunis en groupe) et lors de l'atelier organisé avec la communauté des *makers*. Par exemple, la salle de mangas et le projet de cuisine présentent un niveau impressionnant de détails. Des jeunes envisagent le lieu comme une ressource leur permettant de cultiver leurs passions. Dans le même sens, les participants aux ateliers de codesign suggèrent des activités qui visent des pratiques très spécialisées, comme la manipulation de technologies de créations anciennes telle une presse traditionnelle. D'autres proposent d'établir un réseau de partenaires experts qui interviendraient à la demande pour tenir des activités d'approfondissement. Il est intéressant de relever que les jeunes en résidence ont particulièrement apprécié la présence des experts invités.

Par exemple, malgré le niveau de difficulté important et leurs connaissances limitées, les jeunes ont pris part aux activités de montage vidéo et de création de bédés.

La spécialisation est un moyen de faire de Saint-Sulpice une destination qui rayonne à l'échelle provinciale. Cette qualité est également en mesure d'en faire un endroit où se cultivent les passions. Enfin, sur un plan plus général, ce critère est compatible avec celui de tenir un rôle socialement structurant.

SPECTACULAIRE

Le travail réalisé avec les jeunes a permis de mettre en lumière des enjeux qui leur sont attachés. Les propositions développées par les plus jeunes, les 12-13 ans, manifestent le souhait d'être étonné. Leurs propositions témoignent du fait que l'effet spectacle les impressionne et les attire. D'ailleurs, leurs propositions caractérisent beaucoup plus finement l'atmosphère souhaitée que les fonctions que pourrait remplir le lieu. Assises en hauteur, suspendues, capitonnées et fermantes, possibilité de camper la nuit, projections murales ou éclairages d'ambiance changeants, toutes ces idées suggèrent de mettre en place un lieu qui a la qualité d'être spectaculaire.

Cette qualité a au moins l'intérêt de présenter un moyen d'attirer une clientèle particulière et de lui donner envie de fréquenter le lieu. Cela dit, d'autres publics ont également réagi positivement aux propositions d'aménagement spectacle. Par exemple, la proposition d'un espace mezzanine meublé de hamacs a été très bien reçue lors de l'activité de codesign avec le grand public.

TOURNÉ VERS LE PROJET

Un des éléments clés qui ressort de la démarche de conception participative est que l'espace Saint-Sulpice ne doit pas devenir un centre d'apprentissage technique. L'expérience d'usages qui se dégage des propositions invite plutôt à mettre les ressources à disposition pour que les usagers puissent s'engager dans la réalisation de projets.

Par exemple, l'atelier avec la communauté des *makers* a donné lieu à une proposition consistant à rendre disponible un portfolio de projets inspirants. De la sorte, lorsque de nouveaux usagers s'engagent dans des activités de création, c'est pour *faire*, et pas seulement pour apprendre à manipuler ou pour s'émerveiller devant les prouesses de technologies de création numérique. Loin de s'opposer à l'apprentissage, cette volonté d'être tourné vers le projet traduit une manière de penser l'organisation des activités d'apprentissage : apprendre à manipuler une technologie de création tout en poursuivant son projet personnel ou collectif.

Cette qualité des aménagements et des services d'être centrés sur le projet représente également un moyen de contribuer à la pérennité et à la mission sociale de l'équipement public.

Conclusion

La démarche de conception participative s'inscrit dans un processus de conception transparent, démocratique et ouvert à l'innovation et aux savoirs des citoyens. La démarche mise en œuvre à l'été 2016 a ainsi intégré différents publics au projet de transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice : des adolescents, des usagers ou représentants d'usagers de la bibliothèque, des intervenants d'organismes communautaires et des experts en création, en création numérique ou en jeu. Ces publics ont participé à la réflexion sur le concept du futur espace Saint-Sulpice qui offrira à la fois une bibliothèque pour ados et un laboratoire d'innovation.

La démarche de codesign a reposé sur la réalisation d'une série d'activités engageant les participants dans un processus de conception. Il en résulte l'élaboration de 21 propositions, ou hypothèses de concept, pour organiser et aménager le futur espace Saint-Sulpice. Ces propositions, plus ou moins abouties, plus ou moins concrètes et plus ou moins innovantes, expriment des besoins et désirs de citoyens, d'usagers et d'experts et proviennent aussi d'échanges et de compromis entre les participants. En cela, ces propositions incarnent surtout des expériences souhaitées.

Comment mettre à profit ces propositions pour alimenter le projet Saint-Sulpice? Elles permettent avant tout de mieux comprendre certains enjeux, comme l'appropriation, les modalités d'organisation, l'offre de services et d'activités, et l'ambiance souhaitée du futur espace. D'autre part, elles permettent de dégager des critères de design à même de guider la transformation de la bibliothèque. À la lumière de la démarche de conception participative, le futur espace possédera les qualités d'être convivial, entremetteur, malléable, socialement structurant, spécialisé, spectaculaire et tourné vers le projet. Il est souhaitable que ces critères d'aménagement inspirent la transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice. Toutefois, la réflexion sur leur exhaustivité, leur compatibilité et leur applicabilité reste à poursuivre. Il est également essentiel de prendre en considération les autres enjeux, relatifs notamment au patrimoine et à la gouvernance, que le public consulté a peu soulevé. Ainsi, la démarche de conception participative a constitué une étape charnière mais transitoire du processus de conception.

Références

Paillé, P., et Mucchielli, A. (2012). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris. Armand Colin.

Sanders, E. B. N., et Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Codesign*, 4(1), 5-18.

ANNEXES



Annexe — Résumé des propositions

RÉSIDENCE AVEC LES JEUNES

TITRE DES ACTIVITÉS	PROPOSITION
<ol style="list-style-type: none"> 1. Jardin+ Kiosque bio 2. Café-O-livres+ terrasse 3. Salle confort 4. Salle de jeux 5. Bibliothécaires amis 6. Club de théâtre 	<p>Un jardin collectif, un café avec une petite cuisine intégrée et une terrasse. Il y a une salle confort avec piscine, glissoire et hamac géant, une salle de jeux avec une joujouthèque. Les bibliothécaires conseillent des livres ou sont experts en Fab Lab. Le club de théâtre s'organise tous les dimanches.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrée 2. Cantine 3. Bienvenue au Japon 4. Salle des songes 5. Cubicules 	<p>À l'entrée est installé un moniteur qui fonctionne comme un guide. La cantine est un espace de cafétéria et de cuisine, avec un jardin extérieur. La salle contient des mangas à lire sur place, une télévision pour regarder des animes et un tableau pour dessiner. Un silence total règne dans la salle de repos équipée de hamacs et de poufs.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nox Memes 2. Wow! 3. Gakibwi 4. Ordinateurs à la disposition des clients pour des recherches et du montage 5. Studios d'enregistrement 	<p>Une salle de jeux vidéo, une salle de jeux de société et une salle immersive de jeux de réalité virtuelle. Il y a des ordinateurs et des studios d'enregistrement. Des discussions sont organisées dans une salle se trouvant sous un dôme lumineux.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Salle d'art : défouloir créatif 2. Havre de paix 3. Service alimentaire Saint-Sulpice 	<p>Une salle d'art qui sert de défouloir créatif. La salle Havre de paix comprend trois pièces avec différentes ambiances, de silencieuse à plus bruyante. Le service alimentaire offre des collations à bas prix et un kiosque de hot dogs.</p>

Résumé des propositions (*Suite*)**ATELIER DE CODESIGN AVEC LE MILIEU COMMUNAUTAIRE**

TITRE	PROPOSITION
La porte d'entrée	La proposition s'appuie sur les organismes communautaires existants qui entretiennent déjà un lien de confiance avec les adolescents. Les animateurs externes, des travailleurs sociaux, amènent leur groupe à l'espace Saint-Sulpice pour une activité ponctuelle ou récurrente. Les jeunes se familiarisent ainsi avec l'espace et les services, en attendant d'y revenir de manière autonome.
Les JACK	<p>JACK : Joindre, Allumer, Connecter, Kaléidoscope (voir les choses autrement).</p> <p>Les JACK sont les membres polyvalents d'une équipe de médiateurs culturels et intellectuels qui font le pont entre les jeunes et les différentes ressources humaines, matérielles et organisationnelles de l'espace Saint-Sulpice.</p>
Espace de ressources et de programmations collectives et autonomes entre les organismes communautaires et la bibliothèque	Un lieu physique dans l'espace Saint-Sulpice qui héberge les pied-à-terre d'organismes partenaires et un espace mixte qui offre un laboratoire soutenant une programmation collective, organisée à court, moyen et long terme.
Adofusion	Un espace où toutes les communautés se fréquentent et s'entraident. C'est un lieu pour les adolescents ouvert aux organismes. La proposition vise à la fois la diffusion des idées d'individus de notre société et la fusion des groupes communautaires.
Premier contact	<p>Le mobilier urbain installé sur le parvis de l'espace Saint-Sulpice et les éléments graphiques imprimés sur le bitume en font un endroit dynamique et coloré.</p> <p>Une salle d'exposition met en vedette les réalisations. Les jeunes disposent d'un espace ouvert et confortable avec des bornes de tutoriels et des ateliers de création.</p>

Résumé des propositions (*Suite*)**ATELIER DE CODESIGN AVEC LES MILIEUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ET DU JEU**

TITRE	PROPOSITION
Cycles : de l' <i>underground</i> au visible, de l'ancien au nouveau	La proposition fait le pont entre les anciennes et les nouvelles technologies, en ayant une fonction d'archivage. À la différence des archives de la Grande Bibliothèque, les archives sont utilisées comme une boîte à outils : elles sont accessibles au grand public, peuvent être manipulées et sont utilisées dans le cadre d'ateliers de création pour profiter de leur dimension sensorielle.
Modu Ludo	Une salle dédiée aux jeux vidéo et aux adolescents. Ces derniers ont un accès privilégié à des consoles, des ordinateurs, de nouvelles technologies émergentes et de nouveaux jeux. Cet espace modulaire accueille aussi des spécialistes du jeu pour des événements de toute sorte.
<i>Beta Master</i>	<i>Beta Master</i> donne le contrôle aux usagers afin qu'ils personnalisent le lieu en modifiant l'ambiance (l'éclairage, la musique, les projections) à l'intérieur et à l'extérieur. Cette personnalisation va jusqu'au choix de la nourriture, de la programmation d'activités ou encore des documents mis en valeur.
Bienvenue dans votre bibliothèque du futur	Une application au service d'une visite interactive et participative à l'aide de technologies numériques pour faire découvrir les différentes offres ludiques dans l'espace Saint-Sulpice.
Futur antérieur : espace créatif et expérimental de technologies médiatiques anciennes et actuelles	Des ateliers collaboratifs de création à l'aide d'anciens et de nouveaux médias. Le concept permet d'apprendre sur l'histoire et l'évolution d'une technologie spécifique, dans le cadre de projets libres ou guidés, soutenus par des animateurs permanents et spécialisés. Les anciennes technologies peuvent faire l'objet d'un archivage, tout en étant utilisées dans un contexte supervisé.

Résumé des propositions (*Suite*)**ATELIER DE CODESIGN AVEC LE MILIEU DES MAKERS**

TITRE	PROPOSITION
Espace pour le faire : propulser la communauté <i>makers</i>	Une salle ouverte, modulable et flexible contenant des machines et des petites salles fermées pour des projets individuels ou en petites équipes. Un personnel disponible et compétent qui accompagne les intéressés dans toutes les étapes de la réalisation de leurs projets. Des ateliers davantage encadrés pour faire découvrir cet univers à des groupes. Le Fab Lab répond aux besoins de tous en plus de jouer un rôle d'ambassadeur de tous les Fab Lab du Québec.
Trait d'union	Un espace physique commun aux néophytes et aux <i>makers</i> . Une carte certifiée donne accès aux technologies associées. Un principe d'échelons permet à la personne qui a été formée et qui le souhaite de transmettre ses connaissances à d'autres.

Résumé des propositions (*Suite*)**ATELIER DE CODESIGN AVEC LE GRAND PUBLIC**

TITRE	PROPOSITION
Forum de vie : laboratoire structurant de mobilisation, d'éducation et de rencontres	Un espace où les idées sont mises en action grâce à des ateliers. Un curateur multidisciplinaire cherche les personnes à l'externe. Un comité de sélection se charge de la programmation en recrutant des organismes. Lors des ateliers, des facilitateurs s'assurent de réduire l'espace entre l'objet et l'individu.
Chantier mémétique	Un chantier mémétique (mémétique : parcelle d'information culturelle) où des liens intergénérationnels sont tissés dans un esprit de diffusion de savoirs. Les projets de création technologique offerts bénéficient d'une mise en contexte muséale historique. Des outils de création technologique permettent de propager un savoir et même de faire revivre les mémoires. Ces créations ainsi que les outils sont fournis par des organismes œuvrant dans des thématiques historiques ou par des usagers qui ont réalisé ce genre d'objets ou utilisé ces outils dans le passé.
Apprendre à vivre avec les technologies	Un lieu centré sur la littératie numérique, avec le soutien de ressources humaines, sous forme d'ateliers. Il y a une gradation verticale : du sous-sol, où se font les activités avec des machines bruyantes, vers les espaces silencieux en hauteur, comprenant des « cocons sans techno ».
Saint-Sulpice : une DESTINATION, plateforme d'innovations	Des ateliers collaboratifs de création à l'aide d'anciens et de nouveaux médias. Le concept permet d'apprendre sur l'histoire et l'évolution d'une technologie spécifique, dans le cadre de projets libres ou guidés, soutenus par des animateurs permanents et spécialisés. Les anciennes technologies peuvent faire l'objet d'un archivage, tout en étant utilisées dans un contexte supervisé.
Troc : <i>Match Maker</i>	Échange de connaissances et co-création par et pour les usagers de Saint-Sulpice, autant entre adolescents qu'entre individus de tous âges. Des coordonnateurs, assistés par un comité d'adolescents, créent des liens entre ceux qui souhaitent offrir et ceux qui souhaitent apprendre grâce à une programmation adéquate. Les rencontres spontanées lors d'activités diverses sont encouragées.

Annexe — Liste des participants

Résidence <i>Mission : design</i>	
Nom	Âge
Adam Dumitru	15
Dunia Hadjoudj	12
Eliot Roy	15
Emily Dumitru	13
Eva Cubas	15
Gaïa Charest Levesque	15
Igor Pertoso Lazdane	13
Jeanne Rondeau-Lavoie	13
Joannye Fontaine	16
Léa Desjardins	13
Louis-Philippe Lapalme	14
Marguerite Sabourin	14
Mélyanne Fontaine	14
Noémie Phaneuf	15
Olivier Bélanger	16
Renaud Houde	15
Sabrina Tousignant	16
Samuel-David Joaquin	15
Zoé Derouin-Dufresne	14

Atelier de codesign milieu communautaire	
Nom	Organisation
Alex Megelas	L'université autrement : dans les cafés
Alexandre Schmerber	Loisirs Saint-Jacques
Annick Davignon	Brila
Carolina Martinez	Brila
Danielle Dyson	KidsCodeJeunesse
Elizabeth-Ann Doyle	Mu
Gwenaëlle Denis	Studio XX
Julie Allard	Jeunes Marins urbains
Julie Laloire	Oxy-jeunes
Kate Arthur	KidsCodeJeunesse
Louis Godbout	McGill Explorations Camp
Louise Poulin	OBNL pour les jeunes de 10-17 (projet en développement)
Lucie Côté	Habitations Jeanne-Mance
Nathalie Beaudry	Conseil du développement du loisir scientifique
Sandrine Le Tacon	Exeko
Stéphanie Lagueux	Studio XX
Sylvie Dion	OBNL pour les jeunes de 10-17 (projet en développement)
Vincent Garneau	RePère
Yves Plante	Jeunes Marins urbains

Liste des participants (*Suite*)

Atelier de codesign création numérique et jeu	
Nom	Organisation
Alexia Bhéreur-Lagoumaris	Chercheuse INRS + Créatrice indépendante
Antoine Clerc-Renaud	Rétrogamer
Carolyn Jong	Société Ludique du Mont Royal
David Duguay	Affordance Studio
David Martin	Audiotopies
Étienne Leboeuf-Daigneault	Ludo Québec + Randolph
Francis Pineau	Créateur indépendant + SAT
Jean-Sébastien Boulard	Ludia
Joachim Despland	Société Ludique du Mont Royal
Katia Niquet	NAD
Manuel Mineau-Vézina	La Passe
Martin Carrier	WB Games
Philippe Blouin	La Passe
Pierre Tousignant	NAD
Richard Langevin	SAT
Sebastien Patenaude	TeluQ
Simon(e) D'Ambrosio	Audiotopies
Stéphanie Cadorette	Commission scolaire de Montréal
Vincent Chapdelaine	Espaces temps

Atelier de codesign makers	
Nom	Organisation
François Eric King	Sensorica
Jonathan Beaulieu	Produits technologiques
Kim B. Deland	Design industriel
Marc-André Leger	District 3
Michel Lefebvre	Patenteux engagé
Valentin Gomez	Sensorica

Atelier de codesign grand public	
Nom	Groupe d'âge
Stéphanie Dupa	25-34
Johanne Noël	55-64
Luc Gauvreau	55-64
Maryse Morin	45-54
Claude Lessard	45-54
Charles Lecours-Pelletier	25-34
Lorène Copinet	25-34
Marianne Girard	25-34
Sylvain Decelles	45-54
Ouahiba Brahami	35-44
Laurence Leduc-Primeau	25-34
Régis Barondeau	35-45
Marc Touchette	55-64
Jo-Anne Grandmont	55-64
Émile-Antoine Grégoire-Bérubé	18-24
Ivana Milicevic	35-45
Jacques Lebleu	55-64
Louis Racine	55-64
Nicole Mousseau	45-54

Annexe — Matrice d'animation : déroulement

Heure	Animation	Activités
8 h 40		Accueil
9 h	Sébastien	Introduction
9 h		L'incubateur Saint-Sulpice
9 h 10		La bibliothèque Saint-Sulpice
9 h 15		La conception participative
9 h 20		Mécanique de la journée
9 h 30	Équipe	Travail de conception
9 h 30		Prise de connaissance de la question de départ
9 h 40		Idéation
10 h 25		Réflexion critique
10 h 50		Synthèse et préparation de la plénière
11 h	Sébastien	Plénière
11 h		Équipe 1
11 h 10		Équipe 2
11 h 20		Équipe 3
11 h 30		Équipe 4
11 h 40		Équipe 5
12 h	Sébastien	Mot de la fin

Annexe — Matrice d’animation : fiches d’animation

Fiche 1		
Question de départ (problème général)		
La question de départ est définie en fonction des questions examinés chaque jour.		
Enjeux spécifiques à prendre en considération	Solutions existantes	
<ul style="list-style-type: none"> critères de design problèmes particuliers 	Mise à plat des connaissances des participants	
Fiche 2		
Idéation		
Fiche 3		
Réflexion critique		
Évaluation de la proposition selon le point de vue de trois usagers types (ex. : un élève, un néophyte, un expert). Le profil des idéaux types est déterminé par l’animateur en fonction de la proposition de l’équipe. L’objectif est de soulever des points de controverse et de mettre au jour des enjeux corollaires.		
Usager 1 <i>Sentiment : Excitation</i> <i>Raison : Avec ce concept, cet usager accède à des opportunités jusque-là impensables.</i>	Usager 2 <i>Sentiment :</i> <i>Raison :</i>	Usager 3 <i>Sentiment :</i> <i>Raison :</i>
Impacts sur la proposition		
Raffinement de la proposition à la lumière des problèmes/opportunités identifiés.		
Fiche 4		
Synthèse		
<ul style="list-style-type: none"> Donner un titre évocateur à la proposition. Résumer les grandes lignes de la proposition. Lister les éléments clés de la proposition. Identifier les limites et nommer les problèmes qui restent à résoudre. 		

Annexe — Journal de bord

JOURNAL DE BORD

*Ateliers d'expérimentation
et de création*

Dans le cadre du
projet Saint-Sulpice
Été 2016

BAnQ
BIBLIOTHÈQUE
ET ARCHIVES
NATIONALES
DU QUÉBEC





Québec 
Montréal 

HUNEAU 
(DESIGN + COLLABORATION)






	<h2>PROFIL</h2> <p><i>Pour en savoir un peu plus sur toi.</i></p> <p>Ton nom ? _____</p> <p>Ton âge ? _____ Ta nationalité ? _____</p> <p>Si tu es immigrant(e), depuis combien de temps es-tu au QC ? _____</p> <p>À quelle école vas-tu ? _____</p> <p>En quelle année es-tu ? _____</p> <p>Quelles sont tes matières préférées ? _____ _____</p> <p>Quels sont tes passe-temps favoris ? _____ _____ _____</p> <p>Avec qui préfères-tu faire tes passe-temps ? _____</p> <p>Y a-t-il des endroits où tu aimes beaucoup passer du temps ? Si oui, où et pourquoi ? _____ _____ _____</p>
--	--

JOURNAL DE BORD

Jour **1** ○ ○ ○ ○ ○

Jour 1 ○ ○ ○ ○ ○	
LUNDI MATIN	
<p>  Durant l'accueil : Comment as-tu trouvé l'accueil que tu as reçu ? _____ _____ </p> <p>  Qu'as-tu le plus aimé du lieu et de l'ambiance où tu as été accueillis ? _____ _____ </p> <p> Qu'aurais-tu changé pour que l'accueil soit encore mieux ? _____ _____ </p> <p>  Durant l'exploration : Qu'as-tu découvert au sujet des bibliothèques du futur ? _____ _____ _____ </p>	<p> Qu'est-ce qui t'intéresse le plus dans ce que tu as découvert à propos des bibliothèques du futur ? _____ _____ </p> <p> Qu'est-ce qui t'a le plus aidé à réussir ton exploration au sujet des bibliothèques du futur ? _____ _____ </p> <p> Comment as-tu trouvé le personnel qui t'a aidé ? _____ _____ </p> <p>  Durant la discussion : Quelles idées as-tu le plus aimé ? _____ _____ </p> <p> Quelles idées as-tu le moins aimé ? _____ _____ </p>

Jour 1 ○ ○ ○ ○ ○	
LUNDI MATIN (SUITE)	
Empty space for notes	

<p>Jour 1 ○ ○ ○ ○ ○</p>	
<p>LUNDI APRÈS-MIDI</p>	
<p> Durant l'atelier Jeux : À quelle activité as-tu participé ? _____</p> <p>Es-tu content(e) de l'activité dans laquelle tu t'es retrouvé(e) ? Pourquoi ? _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le plus aimé de l'activité que tu as fait ? _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le moins aimé de l'activité que tu as fait ? _____ _____</p> <p>Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit encore mieux ? _____ _____</p>	<p> Qu'as-tu le plus aimé du lieu et de l'ambiance pour réaliser l'activité que tu as fait ? _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le moins aimé du lieu et de l'ambiance où se déroulait l'activité que tu as fait ? _____ _____</p> <p>Quelles idées d'activités l'atelier <i>jeux</i> te donne envis de faire ? Tu peux en inventer. _____ _____</p> <p>Autres commentaires ou idées : <div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div></p>

<p>Jour 1 ○ ○ ○ ○ ○</p>	
<p>LUNDI APRÈS-MIDI (SUITE)</p>	

JOURNAL DE BORD

○ Jour **2** ○ ○ ○ ○

○ Jour **2** ○ ○ ○ ○

MARDI MATIN



Durant l'activité de reportage vidéo dans la bibliothèque Marc Favreau :

Sur quelle thématique ton équipe et toi avez-vous choisi de faire le reportage ?

Qu'est-ce qui t'intéressait dans cette thématique ?



Qu'as-tu le plus aimé de l'activité de reportage vidéo ?



Qu'as-tu le moins aimé de l'activité de reportage vidéo ?

Qu'as-tu pensé de pouvoir utiliser un iPad pour filmer ?

Comment as-tu trouvé le lieu et l'ambiance à la bibliothèque Marc Favreau ?



Quel endroit as-tu le plus aimé dans la bibliothèque ? Pourquoi ?







Quel endroit as-tu le moins aimé dans la bibliothèque ? Pourquoi ?

Quelles idées d'activités l'atelier reportage vidéo te donne envis de faire ? Tu peux en inventer.

Y a-t-il des activités qui sont offertes à la bibliothèque Marc Favreau et que tu aurais envi de faire ? Lesquels ?




<p>○ Jour 2 ○ ○ ○ ○</p> <p>MARDI MATIN (SUITE)</p>	
---	--

<p>○ Jour 2 ○ ○ ○ ○</p> <p>MARDI APRÈS-MIDI</p> <p> <i>Durant l'activité de montage vidéo Youtube :</i></p> <p> Qu'as-tu appris ? _____ _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le <u>plus</u> aimé de l'activité de montage vidéo ? _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le <u>moins</u> aimé de l'activité de montage vidéo ? _____ _____</p> <p>Comment as-tu trouvé le matériel utilisé durant l'atelier de montage (ordinateur, bureau, chaise, logiciel) ? _____ _____ _____</p>	<p>Comment s'est passé le travail d'équipe ? _____ _____</p> <p>Comment as-tu trouvé le professeur de montage vidéo ? _____ _____</p> <p>Qu'as-tu pensé du lieu et de l'ambiance dans la créasphère ? _____ _____</p> <p>Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit encore mieux ? _____ _____</p> <p>Quel(s) sentiment(s) éprouves-tu par rapport à la réalisation de ton montage vidéo ? _____ _____ _____</p>
--	---

<p><input type="radio"/> Jour 2 <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>MARDI APRÈS-MIDI (SUITE)</p>	
---	--

**JOURNAL
DE BORD**

Jour **3**

<p>○ ○ Jour 3 ○ ○</p>	
<h2>MERCREDI MATIN</h2>	
<p> Durant l'atelier BD : À quelle activité as-tu participé ? _____</p> <p>Es-tu content(e) de l'activité dans laquelle tu t'es retrouvé(e) ? Pourquoi ? _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le plus aimé de l'activité que tu as fait ? _____ _____</p> <p> Qu'as-tu le moins aimé de l'activité que tu as fait ? _____ _____</p> <p>Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit encore mieux ? _____ _____</p>	<p>Comment as-tu trouvé le professeur de création BD ? _____ _____</p> <p>Qu'as-tu pensé du lieu et de l'ambiance de la salle pour réaliser l'activité de création BD ? _____ _____</p> <p>Quel(s) sentiment(s) éprouves-tu par rapport à la réalisation de ta BD ? _____ _____</p> <p>As-tu envi de montrer ta création à d'autres gens ? Pourquoi ? Si oui, comment aimerais-tu faire ? _____ _____</p> <p>Quelles idées d'activités l'atelier BD te donne envis de faire ? Tu peux en inventer. _____ _____</p>

<p>○ ○ Jour 3 ○ ○</p>	
<h2>MERCREDI MATIN (SUITE)</h2>	

○ ○ Jour 3 ○ ○

MERCREDI APRÈS-MIDI

? *Durant les ateliers thématiques :*
 Quel(s) sujet t'as(ont) le plus intéressé(s) ?

Quel(s) sujet(s) t'as(ont) le moins intéressé(s) ?

👍 Quelle(s) idée(s) as-tu le plus aimé ?

👎 Quelle(s) idées as-tu le moins aimé ?

Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit plus agréable ?




○ ○ Jour 3 ○ ○

MERCREDI APRÈS-MIDI (SUITE)

	<p>Comment as-tu trouvé le lieu et l'ambiance du Fab Lab du Pec ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p>Comment as-tu trouvé ton animateur du Fab Lab du Pec ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p>Grâce aux technologies que tu as découvert du Fab Lab, qu'est-ce que tu aurais envis de fabriquer ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p>Quelles idées d'activités ou l'atelier Fab Lab te donne envis de faire ? Tu peux en inventer.</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p>Quel(s) sentiment(s) éprouves-tu lorsque tu penses à ta visite au Fab Lab du Pec ? Pourquoi ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>

<p>○ ○ ○ Jour 4 ○ ○</p>	<h1>JOURNAL DE BORD</h1> <p>○ ○ ○ Jour 4 ○ ○</p>
<h2>JEUDI MATIN</h2>	
<p> Durant l'activité Fab Lab : Quelle(s) technologies t'as(ont) le plus intéressé(s) ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	
<p>Quelle technologie t'a été assignée ? Es-tu content(e) ? Pourquoi ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	
<p> Qu'as-tu le plus aimé de l'activité Fab Lab ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	
<p> Qu'as-tu le moins aimé de l'activité Fab Lab ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	
<p>Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit encore mieux ?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	

<p>○ ○ ○ Jour 4 ○</p>	
JEUDI MATIN (SUITE)	

<p>○ ○ ○ Jour 4 ○</p>	
JEUDI APRÈS-MIDI	
<p>  Durant l'atelier d'idéation : Quel(s) sujet t'as(ont) le plus intéressé(s) ? _____ _____ _____ Quel(s) sujet(s) t'as(ont) le moins intéressé(s) ? _____ _____ _____  Quelle(s) idée(s) as-tu le plus aimé ? _____ _____ _____  Quelle(s) idées as-tu le moins aimé ? _____ _____ _____ Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit plus agréable ? _____ _____ _____ </p>	

○ ○ ○ Jour 4 ○	
JEUDI APRÈS-MIDI (SUITE)	

JOURNAL DE BORD	
○ ○ ○ ○ Jour 5 ○	

<p>○ ○ ○ ○ Jour 5</p>	
VENDREDI	
<div data-bbox="372 363 492 459"> </div> <p data-bbox="505 363 757 390"><i>Durant l'activité maquette :</i></p> <p data-bbox="505 401 742 436">Quelle(s) technologies t'as(ont) le plus intéressé(s) ?</p> <p data-bbox="372 459 766 506">_____</p> <p data-bbox="372 517 766 564">_____</p> <p data-bbox="372 575 766 622">Quelle technologie t'a été assignée ? Es-tu content(e) ? Pourquoi ?</p> <p data-bbox="372 633 766 680">_____</p> <p data-bbox="372 691 766 738">_____</p> <p data-bbox="372 749 766 795"> Qu'as-tu le plus aimé de l'activité maquette ? </p> <p data-bbox="372 807 766 853">_____</p> <p data-bbox="372 865 766 911"> Qu'as-tu le moins aimé de l'activité maquette ? </p> <p data-bbox="372 923 766 969">_____</p> <p data-bbox="372 981 766 1027"> Qu'aurais-tu changé pour que l'atelier soit encore mieux ? </p> <p data-bbox="372 1039 766 1085">_____</p> <p data-bbox="372 1097 766 1143">_____</p>	<p data-bbox="850 363 1244 397">Comment as-tu trouvé le lieu et l'ambiance des ateliers de l'école de design ?</p> <p data-bbox="850 409 1244 455">_____</p> <p data-bbox="850 467 1244 513">_____</p> <p data-bbox="850 525 1244 571">Qu'as-tu pensé du matériel et des outils utilisés durant l'atelier de maquette ?</p> <p data-bbox="850 583 1244 629">_____</p> <p data-bbox="850 641 1244 687">_____</p> <p data-bbox="850 699 1244 745">Quel(s) sentiment(s) éprouves-tu par rapport à la réalisation de ta maquette ?</p> <p data-bbox="850 757 1244 803">_____</p> <p data-bbox="850 815 1244 861">_____</p> <p data-bbox="850 873 1244 919">As-tu envi de montrer ta création à d'autres gens ? Pourquoi ? Si oui, comment aimerais-tu faire ?</p> <p data-bbox="850 931 1244 977">_____</p> <p data-bbox="850 989 1244 1035">_____</p> <p data-bbox="850 1047 1244 1093">Quelles idées d'activités ou l'atelier de maquette te donne envis de faire ? Tu peux en inventer.</p> <p data-bbox="850 1105 1244 1151">_____</p> <p data-bbox="850 1163 1244 1209">_____</p>

<p>○ ○ ○ ○ Jour 5</p>	
VENDREDI (SUITE)	



<p>1 2 3 4 5</p>	
<h2>RETOUR</h2>	
<p> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Durant la semaine d'activité : Merci le nombre d'étoile que tu attribue à chaque activité ? </p> <p> Lundi PM - Atelier jeu ☆☆☆☆☆ Mardi AM - Atelier film ☆☆☆☆☆ Mardi PM - Atelier montage vidéo ☆☆☆☆☆ Mercredi AM - Atelier BD ☆☆☆☆☆ Mercredi PM - Ateliers thématiques ☆☆☆☆☆ Jeudi AM - Visite du Fab Lab ☆☆☆☆☆ Jeudi PM - Atelier d'idéation ☆☆☆☆☆ Vendredi - Atelier maquette ☆☆☆☆☆ </p> <p> Explique quelle(s) activité(s) tu as préféré et pourquoi ? _____ _____ _____ </p> <p> Explique quelle(s) activité(s) tu as le moins aimé et pourquoi ? _____ _____ _____ </p>	<p> Dans les différents lieux où nous sommes allés, lequel as-tu trouvé le plus inspirant et préféré l'ambiance ? Pourquoi ? _____ _____ _____ </p> <p> Dans tout ce que tu as fait durant la semaine, de quoi es-tu le(la) plus fière ? Pourquoi ? _____ _____ _____ </p> <p> Quelle technologie as-tu préféré découvrir ? Pourquoi ? _____ _____ _____ </p> <p> Après toutes ces découvertes et avoir échangé des idées avec les autres, quelles activités aimerais-tu le plus retrouver dans la future bibliothèque Saint-Sulpice ? _____ _____ _____ _____ </p>

SOMMAIRE

La bibliothèque Saint-Sulpice est appelée à se transformer en un nouvel espace citoyen, technologique et ludique. Deux axes de développement complémentaires sont envisagés pour ce projet : une bibliothèque spécifiquement dédiée aux adolescents et un laboratoire d'innovation ouvert à tous.

Une approche de codesign a engagé différents publics dans l'élaboration d'hypothèses de concept et le développement de prototypes pour organiser et aménager l'espace Saint-Sulpice. Des adolescents, des usagers ou représentants d'usagers de la bibliothèque, des intervenants d'organismes communautaires et des experts en création, en création numérique ou en jeu ont contribué à imaginer la bibliothèque du futur. Cette démarche de conception participative a pris la forme d'une résidence d'idéation d'une semaine avec 19 adolescents et de quatre ateliers de codesign auprès de 64 personnes au total.

Ce processus participatif a généré des idées riches et foisonnantes à propos de la vocation de l'incubateur Saint-Sulpice, de son offre d'activités et de services, de ses propriétés formelles, des équipements requis ou encore des ressources nécessaires. Elles sont traduites dans 4 maquettes présentant des scénarios élaborés par des ados et 17 concepts issus d'échanges et de compromis entre les participants aux ateliers de codesign.

Si ces 21 propositions de concept expriment des besoins et des aspirations de citoyens, d'usagers et d'experts, elles ne sont pas de simples listes de souhaits. Ces propositions incarnent des expériences souhaitées dont se dégagent différentes qualités : celles d'un lieu convivial, entremetteur, malléable, socialement structurant, spécialisé, spectaculaire et tourné vers le projet. Ce sont ces critères de design qui peuvent guider la transformation de la bibliothèque Saint-Sulpice et mener le projet à une autre étape.