

Evaluation de l'expérience de visite dans un contexte muséal

Kane Mody, Martin Gabrielle, Pace Eléana

Contexte

Collaboration entre l'équipe KIWI (LORIA) et le Musée des Beaux-Arts de Nancy. Cette équipe se spécialise dans la conception des systèmes de recommandations notamment dans le cadre de l'héritage culturel.

Hypothèses

- ❖ Susciter la réflexion chez le visiteur augmente sa satisfaction.
- ❖ La gamification est un outil permettant d'engager une réflexion.
 - Les distractions liées à la gamification ne brident pas la réflexion.

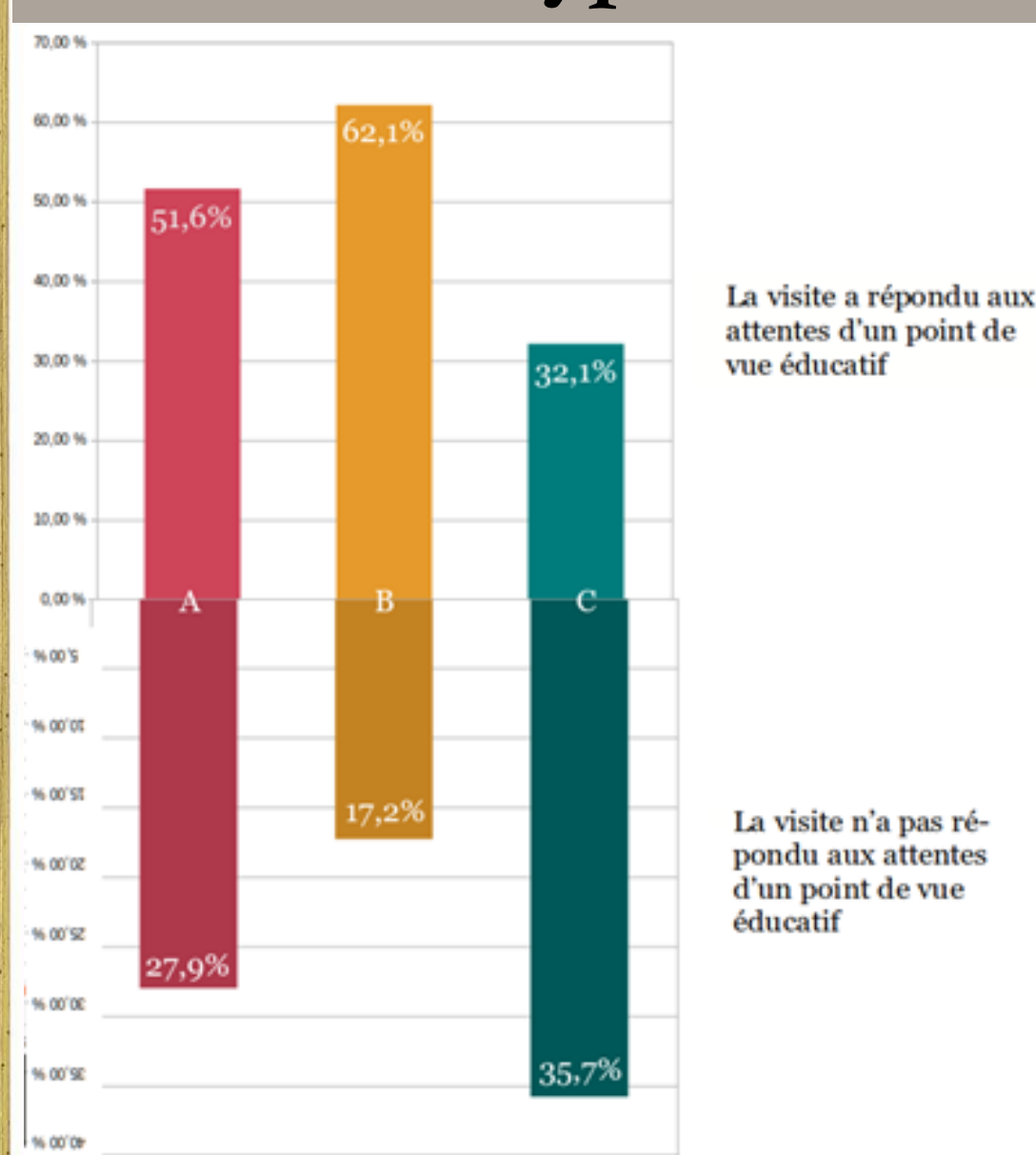
Protocole

- ❖ Sujets recrutés à l'entrée du musée.
- ❖ Sélection de 7 œuvres validées par le MBAN
- ❖ Etude entre 3 populations : un groupe en visite libre, un groupe avec un livret explicatif et un groupe avec un jeu de piste.

Quatre questionnaires:

- ❖ Un Pré-Questionnaire commun :
 - Informations sur le sujet
 - Expérience en art des sujets
 - Expérience des visiteurs avec le MBAN
 - Visite du Jour
- ❖ Trois Post-Questionnaires (A, B, C avec des questions additionnelles sur les post-questionnaires B et C) :
 - Ressenti du visiteur après son expérience de visite
 - Mémorisation des œuvres du musée
 - Questions ciblées sur le corpus des 7 œuvres

Résultats Hypothèse 1



Résultats Hypothèse 1

- ❖ Visiteurs globalement très satisfaits de leur visite, qu'elle soit effectuée librement, avec livret ou avec jeu de piste.
- ❖ La visite avec livret est celle qui satisfait le plus les visiteurs étant venus pour apprendre de nouvelles choses.

Résultats Hypothèse 2



Résultats Hypothèse 2

Réflexion = Apprentissage + Réflexivité + Esthétique (Johns, 2006)

Parmi ces œuvres, lesquelles vous souvenez-vous avoir vues dans ce musée ?
(rouge : œuvres sélectionnées pour le livret et le jeu de piste, jaune : œuvres présentes dans le reste du musée, vert : œuvres provenant d'autres musées)

- + Meilleure mémorisation des œuvres de la sélection en visite avec livre et avec jeu de piste.
- Pas d'influence, ni du livre, ni du jeu, sur l'impression d'apprendre, l'association à des souvenirs ou l'appréciation générale
- + Jeu très apprécié par les visiteurs qui indiquent qu'ils seraient très favorables à retrouver ce type de jeux dans d'autres musées.

Conclusion

+ Proposer des aides à la visite favorise la mémorisation
~ Hypothèses ni validées ni invalidées.
→ Confirmation du potentiel de la mise en place de jeux éducatifs dans les musées.
→ A explorer : mise en place de jeux encourageant d'avantage la réflexion

Résultats Hypothèse 2

