

# Les ENJEUX du LOISIR CULTUREL à MONTRÉAL



**Bilan de l'atelier de réflexion tenu à l'occasion  
du 10<sup>e</sup> Rendez-vous du loisir culturel**



Ce document a été réalisé par le Service de la culture de la Ville de Montréal et s'inscrit dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal conclue entre la Ville de Montréal et le gouvernement du Québec.

Des remerciements sincères à toutes les personnes et tous les organismes qui ont participé à l'atelier *Les enjeux du loisir culturel à Montréal* à l'occasion du 10<sup>e</sup> Rendez-vous du loisir culturel le 6 février 2020.

**Transcription et synthèse :** Geneviève Dufour

**Rédaction :** Marie-Ève Courchesne et Geneviève Dufour

**Graphisme :** Ludivine Hays

**Crédits photos couverture :** Prima Danse, Sans oublier le sourire et PAAL

**Crédits photos :** Caroline Laberge

**Mai 2020**

# SOMMAIRE

<b>Les enjeux du loisir culturel à Montréal - Atelier de réflexion .....</b>	<b>4</b>
<b>Consignes de l'atelier.....</b>	<b>5</b>
<b>Thématiques .....</b>	<b>6</b>
● Diversité et inclusion.....	6
● Lieux et infrastructures.....	9
● Nouvelles tendances.....	11
● Numérique.....	14
● Participation culturelle citoyenne.....	17
<b>Idées en vrac communes aux 5 thématiques .....</b>	<b>19</b>
<b>Outils.....</b>	<b>20</b>
● Tempête d'idées.....	21
● Proposition.....	22

# Les enjeux du loisir culturel à Montréal

## Atelier de réflexion

Le 6 février 2020, le 10<sup>e</sup> Rendez-vous du loisir culturel (RVLC) a été consacré à montrer la transversalité du loisir culturel à travers des initiatives porteuses qui suscitent la participation active des citoyens à un processus de création et d'expression artistique. À la frontière de différents milieux, le loisir culturel représente un outil privilégié d'engagement citoyen et de participation culturelle. Il permet le déploiement de principes d'accessibilité, de diversité, d'innovation et de partenariat.

Créé en 2010, le RVLC permet aux partenaires et aux intervenantes et aux intervenants du milieu de se rencontrer, de découvrir des initiatives porteuses, de discuter et de réfléchir autour d'enjeux montréalais liés à la pratique du loisir culturel. Cet événement annuel se veut une source d'inspiration pour encourager l'innovation en loisir culturel et en pratique artistique amateur.

À cette occasion, les participants ont pris part à un atelier de réflexion dont les objectifs étaient de favoriser la discussion, de réfléchir collectivement, de partager des idées avec ses homologues et finalement, de permettre un moment de rencontre plus ciblé autour d'une thématique d'intérêt commun parmi les suivantes :

- Diversité et inclusion
- Lieux et infrastructures
- Nouvelles tendances
- Numérique
- Participation culturelle citoyenne

Leur mission pour réaliser l'atelier était d'explorer collectivement différentes pistes, de nommer des idées et d'énoncer une proposition pour répondre à cet enjeu. Puis, ils étaient invités à partager leurs propositions avec l'équipe voisine : un moment pour questionner, échanger, suggérer et enrichir les idées. Une fois la proposition raffinée, chaque équipe a partagé sa piste de solution à l'ensemble des participants.

Les pages qui suivent constituent la synthèse des échanges, regroupée par thématique. On y retrouve les propositions finales des équipes participantes et des idées en vrac recueillies dans les documents *Tempêtes d'idées* fournis pour alimenter et poursuivre la réflexion au-delà de l'atelier.

Le Service de la culture considère qu'il est primordial de partager ce compte rendu afin de permettre la circulation des idées, le transfert de connaissances et le partage de pratiques exemplaires en vue de pallier à l'écosystème fragmenté du loisir culturel entre organismes culturels, communautaires et de loisirs ainsi que la Ville et les arrondissements.

Bonne lecture !

**Pour plus d'informations sur le 10<sup>e</sup> Rendez-vous du loisir culturel :**  
<https://ville.montreal.qc.ca/cultureloisir/rendez-vous-du-loisir-culturel/>

# Votre mission pour réaliser l'atelier !

30 min  
environ

## 1 THÉMATIQUE

Nommez un responsable de la prise de note  
Un participant énonce la thématique à voix haute

## 2 TEMPÊTE D'IDÉES

Collectivement, réfléchissez à la thématique  
Explorez différentes pistes, nommez des mots-clés, lancez des idées  
Donnez libre court à votre imagination, à ce moment, aucune censure !  
Utilisez la feuille **Tempête d'idées** pour noter vos idées

## 3 DÉFINITION

Parmi toutes les idées, laquelle retenez-vous et pourquoi ?  
Inscrivez votre idée et votre explication sur la feuille **PROPOSITIONS et RECOMMANDATIONS** à la section **Proposition à tester**

## 4 BALLOTAGE

Confirmez la proposition choisie  
*Avons-nous autre chose à ajouter ? Sommes-nous satisfaits de la proposition ?*

## 5 ENRICHISSEMENT

Partagez et enrichissez les propositions entre les tables voisines  
La moitié des participants se dirige vers la table voisine et prend le rôle de *conseillers-voisins* en vue d'enrichir la proposition  
Les participants restants deviennent les ambassadeurs de la proposition et l'expliquent aux *conseillers-voisins*  
a. Échangez, questionnez, suggérez, enrichissez la proposition : discutez avec les conseillers de la table voisine

## 6 BONIFICATION

Les conseillers-voisins reviennent à leur table  
Ensemble, vous raffinez la proposition selon les commentaires reçus  
Résumez votre proposition finale et inscrivez-la sur la feuille **PROPOSITIONS et RECOMMANDATIONS** à la section **Proposition finale**

30 min  
environ

## 7 PARTAGE

1 représentant par table présente la proposition à l'ensemble des participants  
2 minutes *top chrono* par table !

# DIVERSITÉ ET INCLUSION

Levier privilégié de développement social, le loisir culturel constitue un moyen d'intervention efficace pour favoriser la cohésion sociale. Pour ce faire, la pleine participation de tous, sans exception, doit être stimulée, en particulier celle des citoyens aux prises avec des défis systémiques en raison de leur genre, leur langage, leur âge, leur origine ou de leurs limitations fonctionnelles.

## QUESTIONS POUR DÉMARRER LA RÉFLEXION DE GROUPE

- 1 Quels sont les ingrédients qui permettent au loisir culturel de favoriser l'inclusion ?
- 2 Quelles caractéristiques du loisir culturel sont vectrices d'inclusion ?
- 3 Comment le loisir culturel peut-il accompagner les communautés dites de la diversité dans leur intégration ?
- 4 Quels sont les moyens d'intervention utilisés en loisir culturel qui facilitent l'inclusion ?
- 5 Avez-vous des exemples de bonnes pratiques en inclusion à partager ?
- 6 Avez-vous des exemples de difficultés, défis ou problématiques à partager pour démarrer la discussion ?
- 7 Une autre question vous vient à l'esprit et vous aimeriez y réfléchir en groupe ?  
Inscrivez-la ici : \_\_\_\_\_

## PROPOSITIONS FINALES DES ÉQUIPES PARTICIPANTES

- 1 Faire le pont entre les organismes de loisirs culturels et les organismes experts en intervention auprès des publics en situation d'exclusion pour mieux les rejoindre. Ces ponts pourraient, par exemple, prendre la forme d'une demi-journée d'ateliers, qui stimuleraient ainsi de nouvelles rencontres au sein d'un quartier ou d'un arrondissement et offriraient une occasion de tisser des liens avec les clientèles plus vulnérables, mais aussi, entre les organismes de secteurs variés.
- 2 Développer une plateforme ou une source d'information pour promouvoir les bonnes pratiques en accessibilité universelle (AU) et en analyse différenciée par les sexes (ADS+). Aussi, proposer des opportunités de troc, d'échanges de services et d'expertises en diversité et inclusion; pourquoi pas le nommer le *TrocArt* ?
- 3 Trouver et diffuser de bonnes pratiques et des processus qui facilitent la co-construction d'environnements favorables à la pratique du loisir culturel. Il serait intéressant de créer un langage commun autour de l'accessibilité universelle (abordabilité, temporalité, etc.) entre toutes les personnes impliquées à la cocréation de ces environnements afin de favoriser les collaborations.

## IDÉES EN VRAC POUR ALLER PLUS LOIN...

- Établir des partenariats avec des organismes-ressources qui ont une expertise auprès de divers groupes vivant de l'exclusion afin d'avoir une clientèle et une offre diversifiées.
- Mettre en commun les ressources disponibles.
- Valoriser la pratique du loisir culturel pour faire changer les mentalités et développer le réflexe d'une pratique culturelle personnelle qui se poursuit jusqu'à l'âge adulte, à long terme.
- Sonder : aller vers, connaître l'intérêt des individus, de la collectivité.
- Les défis de l'accès aux loisirs culturels pour les personnes exclues, entre autres :
  - >> Accessibilité : adaptabilité, abordabilité (vecteur économique), universelle (lieu physique, convivialité), mobilité, langues, âges, etc.;
  - >> Manque de confiance en soi pour pousser la porte du centre culturel;
  - >> Besoin d'accompagnement;
  - >> Préjugés face à l'intégration de différentes communautés culturelles.
- Les avantages et l'importance du loisir culturel, entre autres :
  - >> Offre un milieu de vie;
  - >> Favorise la cohésion sociale et améliore le tissu social local en créant des liens qui stimulent la curiosité vis-à-vis l'autre;
  - >> Incite à la rencontre des cultures, la mixité et ouvre les yeux sur ce qui rassemble;
  - >> Mets en valeur les richesses individuelles et collectives;
  - >> Facilite la reprise de confiance en soi et l'expression de soi.

- La neutralité de l'art et le fait qu'il est un langage universel.
- Le loisir culturel permet de créer un *Safe space* (espace sécuritaire), un nous commun, un but commun, un dénominateur commun.
- La pratique du loisir culturel partout et pour tous, là où les gens sont :
  - >> Les parcs et les lieux publics;
  - >> Offrir une pratique libre ouverte à toutes les personnes;
  - >> Éviter la segmentation des populations (le loisir pour tous).



# LIEUX ET INFRASTRUCTURES

La pratique artistique amateur nécessite des lieux adaptés, accueillants et dotés d'équipements spécialisés performants. Le loisir culturel se pratique dans une multitude de lieux et s'accomplit dans des organismes dont les missions sont variées. De plus en plus, on aménage des places publiques qui ont un grand potentiel pour l'animation d'activités de pratique artistique amateur (Place Shamrock, Place Wellington, Le Patio culturel, etc.).

## QUESTIONS POUR DÉMARRER LA RÉFLEXION DE GROUPE

- 1 Quels sont les espaces occupés par le loisir culturel ? Comment imaginez-vous ces lieux ?
- 2 Pouvez-vous décrire le lieu parfait pour pratiquer le loisir culturel ?
- 3 Comment ces lieux contribuent-ils aux échanges et à la création de tissu social ou à l'activation de réseaux sociaux ?
- 4 À quels endroits se situent ces lieux (centre communautaire, place publique, espace transitoire, etc.) ?
- 5 Quoi faire avec les lieux éphémères (place publique estivale, marché, etc.) ?
- 6 Avez-vous des exemples de bonnes pratiques en infrastructures à partager ?
- 7 Avez-vous des exemples de difficultés, défis ou problématiques à partager pour démarrer la discussion ?
- 8 Une autre question vous vient à l'esprit et vous aimeriez y réfléchir en groupe ?  
Inscrivez-la ici : \_\_\_\_\_

## PROPOSITIONS FINALES DES ÉQUIPES PARTICIPANTES

- 1 Créer une *Boîte à culture*, concept qui se traduit en un lieu qui met à la disposition de la population, de l'équipement pour tester différents médiums et s'initier à des pratiques artistiques (arts visuels, photographie, arts numériques, théâtre, improvisation, histoire du quartier, etc.). Cette *Boîte à culture*, inspirée de la formule des ruches d'art, serait aménagée dans un parc et serait construite dans un conteneur. Un organisme culturel et la Ville assureraient en collaboration l'animation de cet espace.
- 2 Constituer des regroupements qui permettent d'unir les forces, les infrastructures et les stratégies de communication dans le but créer des milieux de vie qui favorisent la pratique de loisirs culturels. Il s'agit de rendre accessible le loisir culturel aux personnes, peu importe l'âge, la limitation fonctionnelle, etc. à même les milieux de vie pour conserver un service de proximité et unir les forces des organismes afin de travailler en réelle concertation.
- 3 Mettre en place un poste à la Ville de Montréal pour répertorier toutes les infrastructures disponibles sur le territoire afin de stimuler et de susciter les occasions de réseautage entre organismes de loisir culturel. Ceci permettrait d'instaurer un programme de partenariats entre les différents organismes pour partager leurs structures et créer d'autres infrastructures.



## IDÉES EN VRAC POUR ALLER PLUS LOIN...

- Créer une culture de la pratique du loisir culturel qui se vit partout et tout le temps, car il n'y a pas de lieu parfait ni inadéquat pour en faire.
- Maximiser les infrastructures existantes : besoin de lieux inspirants et stimulants pour la créativité, se référer aux nouvelles piscines et aux nouveaux arénas, lieux beaux et attrayants, pour la réalisation des prochains lieux culturels, faire des investissements et des rénovations, créer des partenariats pour les prêts de locaux pour palier au manque de locaux adaptés en pratique artistique amateur.
- Provoquer des liens entre les artistes professionnels et les artistes amateurs.
- Les lieux de loisir culturel sont des milieux de vie polyvalents : culture, sports, milieux de vie (café, détente) et sont situés dans des espaces visibles permettant d'attirer les gens.
  - >> Lieu idéal : espace où l'on peut vivre (bruit, mouvements), qui n'est pas rigide, avec des horaires flexibles, éclairé (avec une lumière idéale) et qui favorise l'autonomie des personnes (accessibilité).
  - >> Lieux possibles : bibliothèques, centres commerciaux, centres de loisirs, centre-ville, écoles, églises, installations municipales, lieux éphémères, maisons des jeunes, marchés publics, parcs, partenaires locaux, partenaires privés, patinoire d'improvisation dans un parc, pianos publics, places publiques, projets de murales, réseau vert, salles de spectacles, scènes extérieures, studios d'enregistrement, etc.
  - >> Garder en tête la notion de stabilité chez les personnes âgées : réserver un local qui leur est propre pour y tenir leurs activités.

# NOUVELLES TENDANCES

Le loisir culturel et la pratique artistique amateur évoluent selon divers facteurs socioculturels qui créent des courants de pensée, démultiplient les expériences et influencent les pratiques amateurs. Le besoin d'actualiser certaines pratiques afin de les arrimer aux nouvelles réalités des citoyens se fait de plus en plus pressant.

## QUESTIONS POUR DÉMARRER LA RÉFLEXION DE GROUPE

- 1 En ce moment, quelles sont les grandes tendances valorisées par le loisir culturel et la pratique artistique amateur ?
- 2 Quels courants permettent au loisir culturel de créer des rapprochements et de susciter le dialogue entre les citoyens ?
- 3 Qu'est-ce qui inspirent les professionnels en loisir culturel pour renouveler leur offre d'activités ?
- 4 Projetez-vous dans le futur, quelles tendances se dessinent pour 2030 ?
- 5 Avez-vous des exemples de bonnes pratiques en nouvelles tendances à partager ?
- 6 Avez-vous des exemples de difficultés, défis ou problématiques à partager pour démarrer la discussion ?
- 7 Une autre question vous vient à l'esprit et vous aimeriez y réfléchir en groupe ? Inscrivez-la ici : \_\_\_\_\_

## PROPOSITIONS FINALES DES ÉQUIPES PARTICIPANTES

1 Une équipe a travaillé à définir les nouvelles tendances : un ensemble de pratiques de loisirs, récentes ou passées, qui peuvent être dissociées par le contenu et par le contenant, indépendamment du public visé.

Mettre en place une infrastructure adaptée et interconnectée, un espace de création disponible pour les collectivités à même leurs parcs, leurs espaces :

- Objectifs : faciliter l'appropriation citoyenne du loisir culturel, créer des connexions et se souvenir;
- Contenu : jumelage de disciplines, participation citoyenne, inclusion sociale et culturelle;
- Contenant : spontané, court terme, pratique libre versus encadrée, co-création, flexibilité et liberté, innovation, accessible (géographique, universelle et économique - gratuit);
- Thèmes abordés : numérique, informatique, écologie-environnement;
- Pratiques culturelles : arts visuels, théâtre, musique, artisanat, nouvelles technologies, histoire du quartier, concerts, chorales, périodes libres;
- Difficultés : mobilisation, implication et engagement à long terme;
- Programme de soutien spécifique aux nouvelles tendances : financement, gestion du risque, accompagnement et diffusion.

2 Encourager l'intergénérationnel constitue une nouvelle tendance qui se déploierait dans un concept nommé *Les écoloisirs culturels pour tous*, une action concrète pour contribuer à améliorer son écosystème et à s'impliquer avec sa communauté, tout en pratiquant un loisir culturel. Le concept est basé sur le modèle de la ruche d'art : autogestion, économie circulaire, faible coût, réutilisation de matériaux, toutes disciplines confondues en plus d'ateliers de réparation et de littératie numérique.

Il permet de mettre l'accent sur les capacités des individus et non sur leurs différences, de transférer les savoirs et le patrimoine, de valoriser le *Do It Yourself* (faire soi-même), de favoriser l'accessibilité à l'information sur les activités entre les différents services et d'assurer la pérennité du modèle de la ruche d'art, le tout dans une préoccupation écologique et inclusive.

## IDÉES EN VRAC POUR ALLER PLUS LOIN...

- Instaurer un programme qui soutient le risque d'essayer de nouvelles formes d'activités. Les activités innovantes posent un défi de financement : il faut prouver qu'elles fonctionnent, mais lorsque l'on innove, ces données ne sont pas encore accessibles.
- S'adapter, s'adapter, s'adapter : varier l'offre selon les besoins récoltés en consultation. Cela signifie : partir des idées des populations, faire sortir la culture des murs et créer des espaces spontanés d'appropriation citoyenne du loisir culturel, planifier des activités sans engagement (inscriptions dernière minute) ou de pratique libre, des joutes de basketball spontanées s'organisent, pourquoi ce ne serait pas le cas du loisir culturel ?

- Être à l'affût des grandes tendances, courants, inspirations, entre autres, l'intelligence artificielle, les nouvelles technologies et les communications directes.
- Briser les silos et adapter les infrastructures existantes. Par exemple : des *Croques-livres* dans les centres sportifs et des *Fab Labs* dans les arénas, plus de travail en partenariat entre différents types d'organismes. Encore, créer d'autres événements comme le *Rendez-vous du loisir culturel* pour plus de transfert d'expertise et d'idées afin de susciter l'innovation.
- Jumelage des disciplines numériques et des pratiques culturelles traditionnelles.
- Favoriser l'inclusion sociale et culturelle : l'accessibilité et le choix de lieux publics passants permettent de créer de la mixité et de l'intergénérationnalité afin de contrer l'isolement et l'individualité.
- Développer l'équivalent des arénas, mais pour les loisirs culturels : des espaces avec des locaux disponibles, équipés et adaptés aux pratiques artistiques amateur.



# NUMÉRIQUE

Au cœur du quotidien des citoyens, les technologies numériques facilitent la communication, le réseautage et la création collaborative. Elles sont bien ancrées dans les pratiques artistiques et culturelles, pensons aux *Fab Labs*, aux ateliers *Do it yourself*, studios d'enregistrement, etc. Par ailleurs, les technologies numériques contribuent à changer nos méthodes de promotion, de recrutement, de diffusion, etc.

## QUESTIONS POUR DÉMARRER LA RÉFLEXION DE GROUPE

- 1 Comment peut-on faire plus de place au numérique dans l'offre de loisir culturel ?
- 2 Quelles formes prennent les initiatives qui favorisent la participation et la contribution des citoyens aux arts et à la créativité numérique ?
- 3 Comment le numérique peut-il enrichir les projets de loisir culturel ?
- 4 Comment le numérique peut-il valoriser la pratique artistique amateur afin de mobiliser les communautés ?
- 5 Avez-vous des exemples de bonnes pratiques en numérique à partager ?
- 6 Avez-vous des exemples de difficultés, défis ou problématiques à partager pour démarrer la discussion ?
- 7 Une autre question vous vient à l'esprit et vous aimeriez y réfléchir en groupe ?  
Inscrivez-la ici : \_\_\_\_\_

## PROPOSITIONS FINALES DES ÉQUIPES PARTICIPANTES

Comment faire pour développer le potentiel numérique dans le loisir culturel ?

- Soutenir financièrement l'achat et le remplacement d'équipements numériques;
- Développer des lieux à vocation numérique, adaptés et équipés;
- Accès à des ressources humaines spécialisées, ainsi qu'à des formations pour le développement des capacités numériques du personnel.

Le format idéal pour un atelier numérique commence par une formation de base, suivie d'une longue période d'exploration et de création assistées. Il est aussi important de se rappeler que le numérique facilite la promotion, la diffusion et la communication avec les populations et entre les organismes.

S'assurer que le numérique bonifie l'offre de services actuels afin de garantir l'inclusion aux technologies numériques et une accessibilité transversale. Garder à l'esprit qu'il est important de ne pas nuire aux anciennes pratiques, comme les inscriptions en personne. De plus, il serait souhaitable de soutenir la diffusion de bonnes pratiques à travers un bottin de ressources numériques créé par la Ville pour :

- Identifier des pôles numériques importants et des formations offertes;
- Partager les ressources, les bonnes pratiques ainsi que le soutien aux demandes de financement (négociation financière pour l'accès aux outils numériques).

## IDÉES EN VRAC POUR ALLER PLUS LOIN...

- Des activités au croisement du numérique et du loisir culturel :
  - >> Cinéma engagé : groupe Kino, cinéma pour les jeunes en situation d'handicap physique ou de personnes immigrantes;
  - >> Camps numériques et culturels : robotique, programmation, etc.;
  - >> Créations entre les arts traditionnels et le numérique.
- Équipements :
  - >> Logiciels adaptés pour différentes clientèles, s'équiper de manière polyvalente, des équipements faciles à gérer;
  - >> Programme de financement pour l'achat, l'entretien, les mises à jour logiciel et le remplacement des équipements numériques.
- Accès à des locaux à vocation numérique adaptés pour différentes clientèles et aux besoins spéciaux, les espaces sont importants pour créer, tout ne se fait pas en ligne.
- Promotion : plateformes en ligne (sites, réseaux sociaux)
- Recrutement de ressources qualifiées en numériques et nouvelles technologies, par exemple des agents culturels numériques.
- Forum sur le numérique qui permet la collaboration, le réseautage, la mutualisation des équipements, des ressources humaines, des tables de discussion et la création collaborative.



# PARTICIPATION CULTURELLE CITOYENNE

La participation culturelle citoyenne se définit comme l'ensemble des activités artistiques et culturelles réalisées par des individus et des groupes sur les plans de la création, de la production, de la diffusion et de la fréquentation, dans une perspective centrée sur les relations entre les citoyens, le tissu associatif et les institutions, ainsi que sur les impacts élargis de la culture pour les individus, les communautés et le vivre-ensemble (Christian Poirier, 2012, INRS).

## QUESTIONS POUR DÉMARRER LA RÉFLEXION DE GROUPE

- 1 Comment engager le public dans un projet de loisir culturel autour d'un objectif social ?
- 2 Comment favoriser la co-création d'activités de pratique artistique amateur entre des centres de loisirs et des organismes communautaires ou artistiques ?
- 3 Comment la participation culturelle citoyenne contribue-t-elle à décroïsonner le loisir culturel et le rendre plus transversal ?
- 4 Quels sont les ingrédients indispensables pour concevoir une activité de loisir culturel qui suscite la participation et mobilise les citoyens ?
- 5 Comment les organismes peuvent collaborer ou soutenir les initiatives spontanées ou éphémères des citoyens ?
- 6 Avez-vous des exemples de bonnes pratiques en participation culturelle citoyenne à partager ?
- 7 Avez-vous des exemples de difficultés, défis ou problématiques à partager pour démarrer la discussion ?
- 8 Une autre question vous vient à l'esprit et vous aimeriez y réfléchir en groupe ?  
Inscrivez-la ici : \_\_\_\_\_

## PROPOSITIONS FINALES DES ÉQUIPES PARTICIPANTES

- 1 Aller vers les gens pour connaître leurs intérêts et s'assurer d'avoir les ressources humaines, financières et les infrastructures nécessaires pour offrir des activités inclusives de qualité qui leur permettent d'explorer et de s'épanouir. Ceci permet l'appropriation des activités et le développement d'un sentiment d'appartenance qui augmente l'engagement citoyen.
- 2 Dédier des espaces, des *Maisons de l'initiative citoyenne*, pour accompagner la communauté dans ses démarches (création, diffusion et fréquentation) en loisir culturel et maximiser les infrastructures existantes, le tout dans un cadre de référence simplifié et conçu par et pour la collectivité, en plus d'avoir des délais réduits afin de faciliter la réalisation des projets.
- 3 La participation culturelle citoyenne est active quand on :
  - se donne les moyens de saisir les besoins et les propositions en impliquant la population en amont et en la sondant;
  - accueille, valorise et structure les propositions de la communauté;
  - permet un espace-temps favorable à des collaborations qui émanent du réseau de concertation;
  - demeure accessible et inclusif.

## IDÉES EN VRAC POUR ALLER PLUS LOIN...

- Avoir l'espace-temps pour saisir les occasions de projets : implication, structure, réseau, accessibilité, cerner un besoin.
- Ruche d'art : s'inspirer du modèle, lieu partagé, autogéré, par et pour la collectivité, locaux accessibles aux individus, médiation culturelle, création dans l'espace public, une formule de maison de la culture pour les amateurs.
- Questionnement sur les limites des responsables des activités en loisir culturel (tables de concertation, le milieu, les bénévoles), peu de ressources disponibles...



# IDÉES EN VRAC COMMUNES AUX 5 THÉMATIQUES

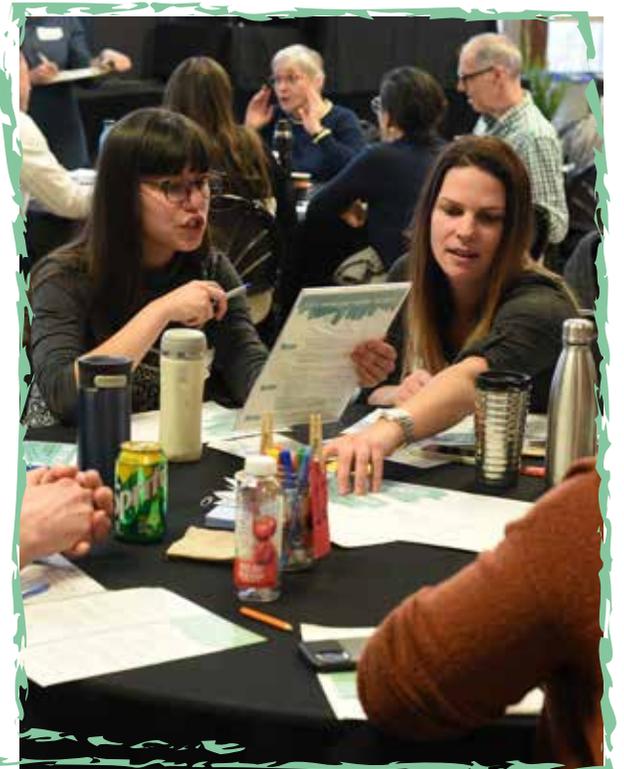
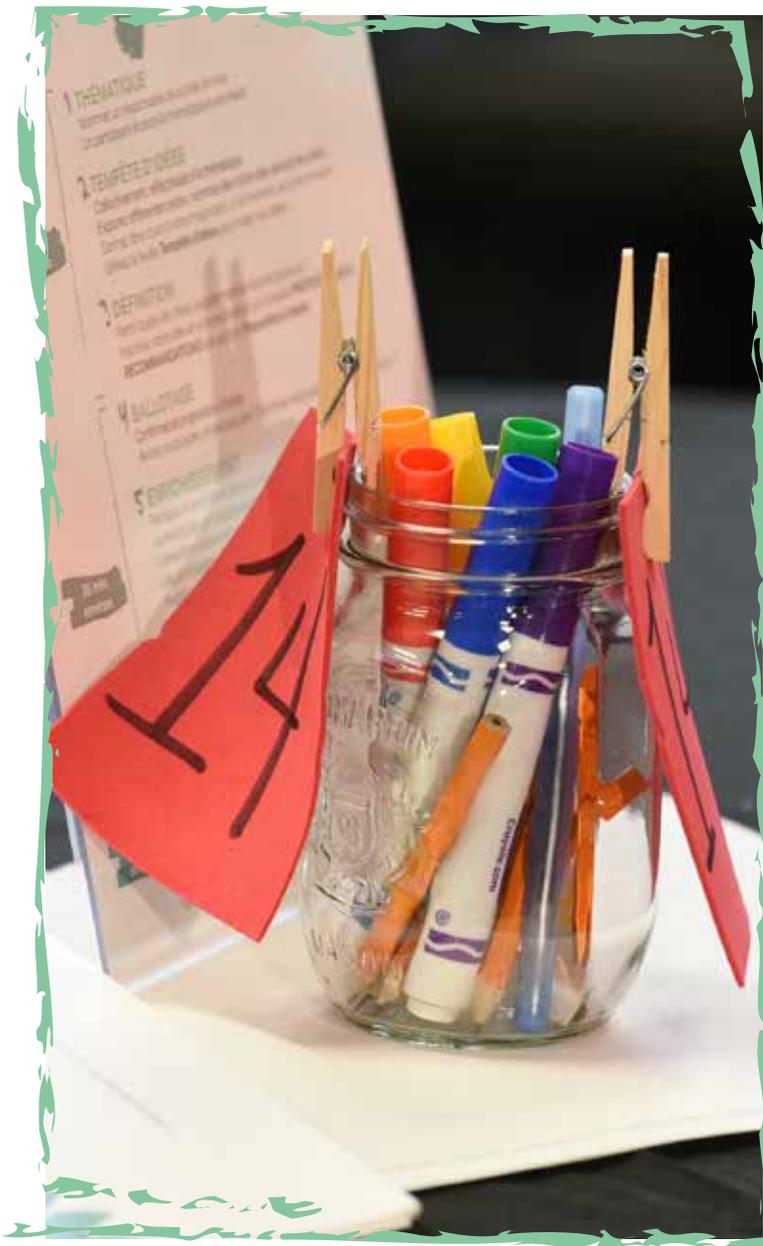
## Pour susciter la réflexion encore plus...

- Promotion et diffusion : lumière sur les loisirs culturels, défi d'aller chercher de nouveaux publics, recrutement, promouvoir le loisir culturel auprès des jeunes pour augmenter leur chance d'y adhérer en vieillissant, des événements hors les murs, des organismes culturels de différents quartiers pour partager les réalisations en loisir culturel à l'ensemble de la population.
- Des collaborations nécessaires dans le milieu : mutualisation des ressources, partenariats pour le financement, développement de lieux de diffusion, création de liens entre les organismes des quartiers à travers des événements de partage de pratiques.
- Valoriser les impacts individuels du loisir culturel : appartenance, fierté, sortir de sa zone de confort, mieux-être, activités rassembleuses, etc.
- Valoriser les impacts collectifs du loisir culturel : mélanger les différents profils de publics, mélanger les cultures, briser les frontières, cohésion sociale, proximité, etc.
- Besoins des organismes pour offrir des services inclusifs : financement, infrastructures accessibles, partenariats, expertise, soutien, facilitateurs, médiateurs, temps, ou encore, penser à une plateforme inclusive ?
- Ressources humaines : la stabilité dans le personnel de l'organisme est importante.

Si vous souhaitez contribuer à la réflexion et partager de nouvelles idées, écrivez-nous à [bureauduloisir@ville.montreal.qc.ca](mailto:bureauduloisir@ville.montreal.qc.ca)

# OUTILS

Voici des gabarits de *Tempête d'idées* et de *Proposition à tester* pour vous accompagner si vous effectuez l'atelier de réflexion au sein de votre équipe.



# TEMPÊTE D'IDÉES

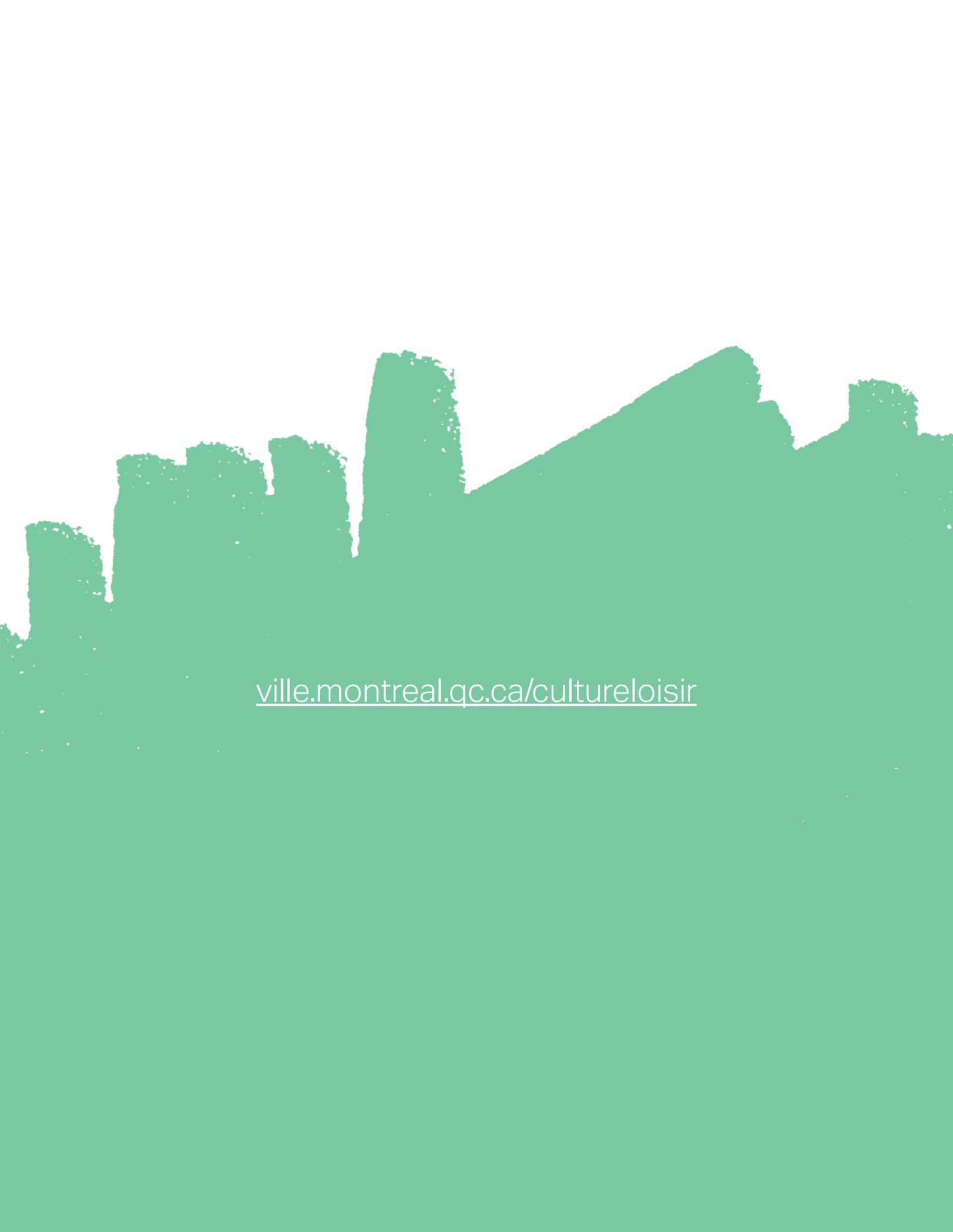
Espace pour gribouiller  
et inscrire vos idées !

---

# PROPOSITIONS et RECOMMANDATIONS

Proposition à tester

Proposition finale

A silhouette of a city skyline, likely Montreal, is shown against a light background. The skyline includes several prominent buildings of varying heights and shapes, including a tall, thin tower and a large, angular structure. The foreground is a solid dark color.

[ville.montreal.qc.ca/cultureloisir](http://ville.montreal.qc.ca/cultureloisir)