

Richard Emmanuel Eastes

Richard Emmanuel Eastes est le Directeur de l'Espace des Sciences Pierre-Gilles de Gennes. Il est aussi le Président de l'association les Atomes Crochus dont les activités se consacrent à la production d'outils et de manifestations dédiées à la médiation scientifique. Il est aussi enseignant chercheur à l'ESPCI ParisTech et fondateur du groupe de recherche TRACES.

M. Eastes commence son intervention par une présentation de l'Espace des sciences qui porte le nom du Prix Nobel de physique Pierre-Gilles de Gennes. Il s'agit d'un espace d'animation grand public et d'un laboratoire d'innovation pour la médiation et la communication des sciences. Au moment de notre visite, des ateliers pour enfants ont lieu dans le cadre du programme d'éducation scientifique et d'éveil musical Biophilia de Björk. Il poursuit ensuite sa réflexion en évoquant le rôle et les fonctions de la médiation scientifique. Il différencie les termes de "médiation", "vulgarisation", et "communication", et réfléchit aux différents types de communication des savoirs (diffusion des savoirs, partage de la culture scientifique, communication pédagogique...). Il insiste sur le fait que le rôle de la médiation scientifique n'est pas seulement de transférer des connaissances : sa fonction est aussi de créer un lien entre le public et la science.

Cette approche de la science "en société", tournée vers le public, nécessite des médiateurs scientifiques, disposant de compétences variées : didactique, sciences cognitives, sciences de la communication, psychologie, éthique, sociologie, pratiques artistiques...

Pour illustrer son propos, il nous parle de l'association qu'il a fondée en 2002 : les Atomes Crochus. Cette association, qui s'intéresse aux relations entre la science et le public, propose des spectacles et des animations pour permettre au public de découvrir les sciences, et de s'y intéresser. Pour "transformer la science en art, en plaisir, en rire et en jeu".

M. Eastes explique ensuite que les citoyens accepteront de moins en moins une communication scientifique, technique et industrielle destinée simplement à justifier des choix technologiques imposés, sans que leur voix ait pu être entendue.

Il présente le projet Tam Tam, un serious game collaboratif inspiré des jeux de discussion, qui se positionne entre médiation scientifique et RSE (Responsabilité Sociale des Entreprises). Il s'agit d'ateliers participatifs et d'un serious game interne sur les controverses socio-techniques liées aux activités de la société Bayer, l'entreprise de l'industrie chimique, destinés à ses employés.

Les objectifs du projet Tam Tam : permettre à ses salariés de comprendre les origines de la défiance de la société civile à l'égard de la société Bayer, les aider à clarifier leurs propres ressentis à l'égard des problématiques sensibles, leur fournir un outillage argumentatif...