



Questions / Réponses

Thomas Morel

(Gamer/Casanier)

Introduction

Ce document présente la grille de questions élaborée pour un entretien qualitatif crucial à notre projet de marketing culturel. L'objectif est de valider les hypothèses autour de notre persona francophone, **Thomas Morel (Gamer/Casanier)**, et de la stratégie envisagée pour le Musée d'Art Moderne (MAM).

L'interview d'une étudiante en Techniques de Commercialisation (TC), filière correspondant à celle de Thomas, permet une double perspective. Elle appartient à la même cible démographique tout en offrant un regard précieux pour ancrer le persona dans la réalité. Ses réflexions aideront à fonder nos recommandations sur les leviers (récompenses, canaux, ton) les plus efficaces pour rendre l'offre culturelle pertinente pour cette génération.

Informations Personnelles

Catégorie	Réponse
Prénom et Nom	Clémence Loyaux

Catégorie	Réponse
Rôle/Titre	Étudiante Technique et Commercialisation
Date de Soumission	17 févr. 2026

Question / Réponses

En regardant le profil de Thomas (routine métro-boulot-dodo-gaming), est-ce que vous reconnaissez des comportements que vous voyez chez vos amis ou camarades de promo ?

C'est vrai que je retrouve ce genre de comportement chez mes amis et les camarades de ma promo. En effet, beaucoup d'entre eux prennent des transports pour se rendre à l'IUT (bus, car, vélo).

Puis, une fois la journée de travail à l'IUT terminée, la plupart de mes camarades se divertissent afin de se reposer (jeux vidéos, séries, films) et vont ensuite dormir. Ce schéma est très courant chez mes amis et les camarades de ma promo.

Thomas dit "Sortir pour juste regarder, j'ai pas le temps". Est-ce que c'est un sentiment que vous partagez ? À partir de quel moment une sortie culturelle vous semble "rentable" en termes de temps ?

Pour moi une sortie culturelle me semble rentable en termes de temps quand j'acquiers de nouvelles connaissances, mais aussi lorsque j'observe de nouvelles choses. Pour moi c'est la nouveauté qui me semble rentable : le fait d'apprendre, de découvrir et de voir de nouvelles choses dont j'ignorais encore l'existence.

Quelle est votre définition d'une visite "ennuyeuse" au musée ? Qu'est-ce qui vous ferait partir au bout de 10 minutes ?

Pour moi, ce qui me ferait partir au bout de 10 minutes d'une visite de musée ennuyeuse, ce serait une visite où il n'y a aucune explication, descriptif sur les œuvres, ainsi que le manque de guidage. Le but d'un musée, selon moi, est de ressortir avec de nouvelles connaissances afin de nourrir ma curiosité et mon envie d'apprendre toujours plus.

Pour attirer quelqu'un comme Thomas au Musée d'Art Moderne, quel type de mécanique de jeu vous semblerait le plus efficace (si pas d'idée, passez à la suivante) ?

(Options suggérées : Une enquête policière (Cluedo géant) ? Une chasse au trésor avec QR codes ? Un concours photo sur Instagram ?)

Pour attirer quelqu'un comme Thomas au Musée d'Art Moderne, je pense qu'il faudrait proposer quelque chose de ludique afin de capter son attention, comme un jeu d'investigation à travers des énigmes permettant de retrouver les œuvres du musée à l'aide de QR Codes, à utiliser sur son téléphone (pour le côté gamer).

Est-ce que l'utilisation d'une application mobile dédiée est un frein (flemme de télécharger) ou un moteur (outil familier) ?

De mon point de vue, l'utilisation d'une application mobile dédiée n'est pas un frein, au contraire, c'est un outil supplémentaire qui renforce l'immersion totale lors de la visite du musée. C'est également un moteur familier, puisque la plupart des gens utilisent leur téléphone partout où ils se rendent.

Le persona parle de "Gagner des trucs gratuits". En tant qu'étudiante, qu'est-ce qui a vraiment de la valeur pour vous comme récompense immédiate ?

(Exemples : Des goodies du musée ? De la nourriture/boisson gratuite sur place ? Des places de cinéma ?)

En tant qu'étudiante, c'est vrai que cela fait toujours plaisir de repartir avec quelque chose en sortant.

Pour ma part, j'aimerais repartir avec un souvenir du musée (goodies) parmi ceux proposés par le musée. J'aime garder un petit objet en souvenir d'un lieu, afin de ne pas l'oublier.

Est-ce que l'aspect compétition (battre le score d'autres visiteurs et autres étudiants) avec un cadeau physique à la clé suffirait à vous motiver ? Sinon quoi d'autres ?

Je pense que c'est déjà une très bonne démarche pour motiver les visiteurs car l'aspect compétition motive toujours et repartir avec un cadeau fait toujours plaisir.

On pourrait toutefois pour les visiteurs qui ne sont pas trop compétition, organiser des activités comme des jeux d'investigation, chasse au trésor pour découvrir le musée de façon ludique.

Le budget est cité comme un frein majeur. Si l'entrée est gratuite pour les étudiants (ce qui est souvent le cas), quel est le vrai coût caché qui freine une sortie au MAM ? (Transport ? Peur de ne pas comprendre les œuvres ?)

Je dirais que le coût caché pour les étudiants qui freine une sortie au MAM, est avant tout la peur de ne pas comprendre les œuvres ou de s'ennuyer, mais également le fait d'y aller seul. Une sortie est toujours plus agréable lorsqu'on est accompagné. Je pense qu'il serait intéressant que le musée organise des visites groupées, car cela motiverait les étudiants en leur permettant de partager l'expérience avec d'autres.

Ainsi, le vrai coût caché est souvent psychologique et social, plus que le coût financier.

Thomas passe sa vie sur Discord et Gaming. D'après vous, comment le Musée d'Art Moderne devrait-il lui parler ? Est-ce qu'une pub sur Instagram suffit, ou faut-il aller le chercher ailleurs (partenariats BDE, Twitch, Discord) ?

Pour toucher quelqu'un comme Thomas, le musée devrait aller au-delà des publicités sur Instagram. Il serait plus efficace de le rencontrer là où il passe du temps, par exemple sur Discord, Twitch (plateformes de jeux vidéos).

Cela permettrait ainsi de capter son attention et de le motiver à venir au musée grâce à des messages et contenus adaptés, interactifs et engageants.

Quel est le ton à employer ? Faut-il garder le sérieux institutionnel du musée ou adopter un ton décalé/humoristique pour casser l'image "ennuyeuse" ?

Pour casser l'image « ennuyeuse » du musée, il me semble préférable d'adopter un ton décalé et humoristique plutôt que de rester strictement institutionnel. Ce ton plus léger, utilisé sur les plateformes de jeux vidéo, peut attirer l'attention de jeunes visiteurs comme Thomas et leur donner envie de découvrir les œuvres dans un cadre plus ludique et interactif.

Commentaire Libre

Si vous souhaitez ajouter quelques choses non mentionnées ci-dessus, veuillez utiliser l'espace ci-dessous.

[Espace pour la réponse]

Merci encore pour votre temps Clémence et votre contribution essentielle !