

Sentomus biedt musea in Europa een uitgebreide **onderzoekstool**, waarmee ze op een pragmatische en laagdrempelige manier hun bezoekers en niet-bezoekers kunnen bevragen.

Dankzij de grootschalige Europese aanpak kunnen individuele resultaten worden vergeleken met de resultaten van andere musea in heel Europa.

De hier gepresenteerde resultaten zijn algemene resultaten van alle deelnemende musea in heel Europa. Er zijn belangrijke verschillen per museum, het is interessant om lokale resultaten te vergelijken met die van vergelijkbare musea en met deze algemene resultaten. Alle informatie is te vinden op www.sentomus.eu of via contact@sentomus.eu

Tevreden museumbezoekers

De vele bezoekers die in dit onderzoek hun mening deelden, toonden grote tevredenheid over hun museumbezoek.

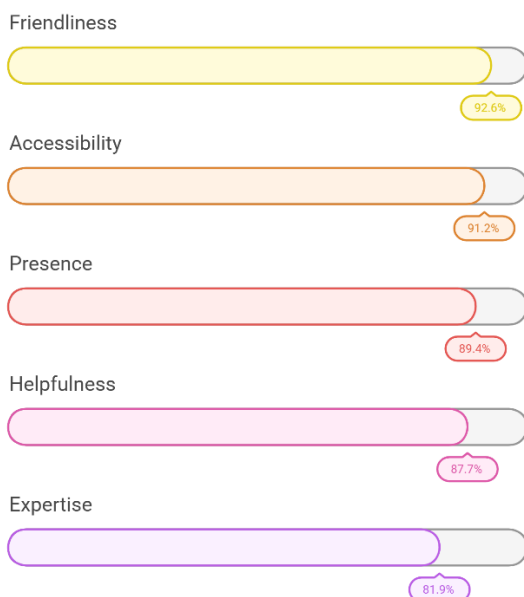
De algemene tevredenheid is zeer hoog, meer dan 91% is tevreden of zeer tevreden.

Als we het museumaanbod nader bekijken, scoren alle verschillende deelaspecten ook zeer positief.

Visitor Satisfaction Ratings



Satisfaction about Museum Staff



Sterk museumteam

Dezelfde conclusies kunnen worden getrokken als we kijken naar de tevredenheid over de medewerkers van het museum.

Ruim 92% is tevreden tot zeer tevreden over de vriendelijkheid van de medewerkers, 91% over de bereikbaarheid (je kunt ze gemakkelijk aanspreken).

89% is tevreden over hun aanwezigheid (ze zijn zichtbaar) en 88% over hun behulpzaamheid. Ook hun expertise wordt als zeer hoog beschouwd (82% tevreden tot zeer tevreden).

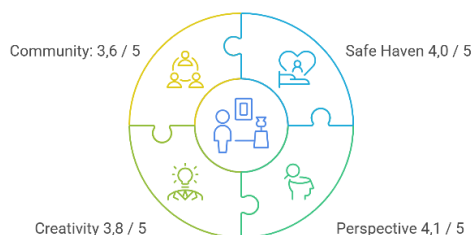
Musea met grote impact

Het *Impact Compass Model* is opgenomen in de Sentomus studie om de impact van musea op het mentale welzijn van hun bezoekers te meten. Het model meet de impact aan de hand van 4 dimensies, elk gevormd door 3 subdimensies.

Musea blijken een grote positieve impact te hebben. Elke score boven de 3 wordt in dit model als positief beschouwd.

Musea worden gezien als een **veilige haven**, een plek waar iedereen zich welkom en veilig voelt. Musea geven **perspectief**: ze zetten mensen aan het denken, en ze verruimen de blik van hun bezoekers.

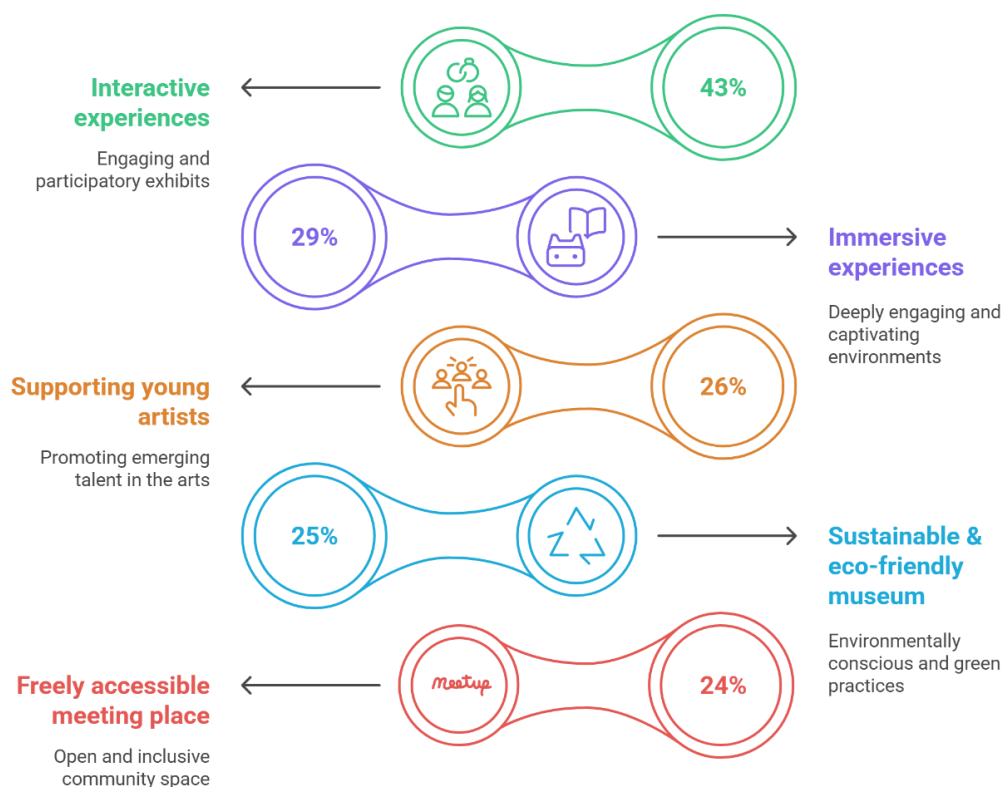
Impact on mental wellbeing visitors



Musea stimuleren de **creativiteit** van hun bezoekers, prikkelen de verbeelding en motiveren bezoekers om nieuwe dingen te ontdekken. Musea spelen een belangrijke rol in de **gemeenschaps**vorming.

Er ligt een kans in het verder versterken van de rol van musea als een **plek om anderen te ontmoeten** en als een plek om **nieuwe vaardigheden te leren**.

Museum of the future



Aan de hand van een lijst van 32 opties konden museumbezoekers aangeven wat 'hun museum van de toekomst' te bieden zou moeten hebben. Interactieve en immersieve ervaringen werden het meest aangegeven, gevolgd door de steun aan jonge kunstenaars, een duurzaam en milieuvriendelijk museum en het museum als een plek om anderen te ontmoeten. Verschillende leeftijdsgroepen, achtergronden en geslachten hebben verschillende behoeften. Het combineren van de behoeften en wensen van deze verschillende bezoekersprofielen, wordt een interessante uitdaging!