



HAL
open science

L'Ideasbox, nouvelle modalité de présence de la bibliothèque auprès des publics : quelles actions de médiation ?

Élise Kahlat

► To cite this version:

Élise Kahlat. L'Ideasbox, nouvelle modalité de présence de la bibliothèque auprès des publics : quelles actions de médiation ?. Sciences de l'Homme et Société. 2017. dumas-01737483

HAL Id: dumas-01737483

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01737483>

Submitted on 19 Mar 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

KAHLAT Elise, Master 2 MLD, Parcours Bibliothèques

Enseignant référent : *SABY Marie-Madeleine*

Tuteur de Stage : *GROUSSET-JEANJEAN Carole*, Responsable du service des collectivités et du Hors Les Murs, Bibliothèques municipales de Marseille.

L'Ideasbox, nouvelle modalité de présence de la bibliothèque auprès des publics: Quelles actions de médiation?

Du 1 Avril au 31 Août 2016



Bibliothèque Saint Charles,

38 rue du 141ème RIA,

13003, Marseille

Remerciements

Mes remerciements à Carole bien sûr, qui m'a guidé et a pris sur son temps pour relire ce papier. Mais ils vont aussi à Frédéric, Pauline, Nora et Sophie pour leur accueil chaleureux.

A Amine, Delphine, Frank, Haffie, Nicolas, ce fut un plaisir de travailler avec vous.

A Aurélie et Robinson, à Corinne, Arielle.

Et enfin, à Eve, ainsi que tous ceux que je devrais citer ici.

Sommaire

Introduction générale et problématique _____ 8

Introduction de partie _____ 9

I Contexte, rappels et missions

I.1 Contexte

I.1.1 Le service des collectivités et publics dans son réseau

- *Description et chronologie du réseau de lecture publique à Marseille*

- *Description, chronologie et objectifs du service*

- *Moyens du service*

I.1.2 Les partenaires de la municipalité pour la lecture publique Hors les Murs _____ 12

- *L'ACELEM*

- *BSF*

I.1.3 Le dispositif d'Ideasbox, un "catalyseur d'initiatives" _____ 15

- *Histoire et description*

- *Objectifs, évolution des objectifs*

- *L'Ideasbox en contexte marseillais*

- *Des craintes à dissiper*

I.2 Missions _____ 20

I.2.1 Les nouvelles modalités de médiation hors-les-murs

- *Réflexion sur les objectifs de la "médiation culturelle" Hors-les-Murs*

- *Rappel de définitions (Culture, médiation, publics éloignés...)*

- *Une réflexion sur la modularité et l'intergénérationnel pour une nouvelle médiation, portant en particulier sur le rôle du numérique dans le HLM*

- *La réduction de la fracture numérique: encourager un maniement contrôlé des outils mis à disposition par l'accès à internet.*

I.2.2 Une observation et une évaluation du dispositif d'Ideasbox et une réflexion sur les médiations permises par cet outil, en contexte. _____ 25

- *La question du temps court*

I.2.3 Missions complémentaires

- *Renforcer la logique documentaire*

- *Soutenir l'équipe dans la découverte de nouvelles médiations numériques à partir du domaine limité offert par les tablettes.*

Conclusion de partie _____ 26

II) Questionnements, médiations et observation _____ 27

Introduction de partie

Questionnements

II.1 Volet numérique :

La place de la médiation de contenus numériques avec l'Ideasbox

II.1.1) Tablettes

- *Contraintes*

- *De la nécessité d'une veille numérique*

<i>II.1.2) Ordinateurs et Steam</i>	<i>30</i>
<i>II.1.3) Liseuses en médiation Hors-les-murs</i>	<i>31</i>
- <i>Questionnements</i>	
- <i>Pistes d'exploitation des liseuses</i>	
<i>II.1.4) Pistes</i>	<i>33</i>
<i>II.1.5 Questions sur la place de la médiation vidéoludique et ludique dans le cadre de la mission de lecture publique</i>	<i>34</i>
- <i>Théorie</i>	
- <i>Objectifs de la médiation numérique documentaire</i>	
- <i>Modes de médiation du numérique : Le libre-service et l'atelier.</i>	
<i>Conclusion du volet, l'Ideasbox et la fracture numérique</i>	<i>37</i>
<i>II.2) Volet sur médiation documentaire et l'animation</i>	<i>38</i>
<i>Introduction</i>	
<i>II.2.1) Les Ateliers</i>	<i>39</i>
- <i>Modalités</i>	
- <i>Animer la bibliothèque</i>	
- <i>l'Atelier créatif</i>	
- <i>l'Atelier d'écriture</i>	
<i>II.2.2) Le jeu et le jeu de construction</i>	<i>43</i>
- <i>les Kapla</i>	
- <i>Les jeux traditionnels</i>	

- Les jeux atypiques

Rappels théoriques sur la place du jeu dans la médiation)

Conclusion de volet _____ 45

II.3) Volet d'observation: Marseille et l'Ideasbox _____ 46

Introduction

II.3.1 Questions politiques

- Le paradoxe du temps
- La délicate coopération entre les acteurs
- Marseille, quels soutiens politiques et institutionnels?

II.3.2 Récapitulatif et analyse des actions menées avec l'Ideasbox _____ 48

II.3.3 Une démarche systématique en projet et en évaluation _____ 50

- La mise en commun
- Un système de fiches
- L'évaluation

II.3.4 Nouvelles pistes _____ 54

- Synthèse
- Projets du service collectivités et publics et possibles utilisations à venir de l'Ideasbox.

Conclusion de partie _____ 56

Conclusion générale _____ 57

Bibliographie _____ 58

Sitographie _____ 59

Sommaire des Annexes _____ **63**

Annexes _____ **64**

« Public libraries offer a little taste of civilization in even the most remote places. Often, no matter how far removed you are from urban centers or busy trading locations, non-fast food restaurants or buildings over two stories, walking into a public library can give you a glimpse at a wider world. »

Introduction générale et problématique

En juin, pour l'arrivée des présidentielles, *Bibliothèques Sans Frontières* (BSF) et l'*Association des Bibliothécaires de France* (ABF) ont publié un appel aux futurs députés intitulé «Rapprochons nos bibliothèques ! » dont le premier paragraphe tient en ces mots :

« Onze millions de Français vivent à plus de quinze minutes d'une bibliothèque. Pourtant, que ce soit en ville, dans les campagnes, à l'école ou en prison, les bibliothèques jouent un rôle fondamental pour l'égalité des droits en France. Elles sont des lieux d'émancipation, de brassage et de mixité de populations d'origine sociale et culturelle différentes, des lieux intergénérationnels pour tisser ou renouer le lien social, des lieux d'expérimentation de la citoyenneté, des lieux vivants, dynamiques, ouverts à tous, pour y construire des projets individuels ou collectifs. »

C'est avec la conscience de ce rôle des bibliothèques que BSF a conçu un nouvel outil mobile de médiation, l'Ideasbox, une nouvelle présence de la lecture publique pour les personnes qui en sont coupées. Or, l'utilisation de ce nouveau dispositif n'a pas lieu dans un vide conceptuel : il doit nécessairement s'accompagner d'une réflexion globale sur les objectifs, les méthodes et les modalités de médiation ; C'est tout ce cheminement, invisible aux yeux de l'utilisateur mais crucial, qui est mené par les bibliothécaires et les professionnels de l'information. Et c'est pour cela que nous demandons de quelles actions de médiations entourer l'Ideasbox.

Introduction de partie

Marseille est une ville cosmopolite où la culture se vit d'abord comme un échange entre les cultures qui se rencontrent et s'entrechoquent. Elle n'est pas pour autant dépourvue de ces lieux qui marquent la présence de cette culture, pour n'en citer qu'un, le MuCem, bien sûr. Elue capitale de la Culture en 2013, du Sport en 2017, c'est sans doute pour cette préférence de ce qui bouge et qui va vite qu'on entend moins parler de Marseille pour ses bibliothèques, d'abord lieux de pérennité et de temps long, que pour son stade, son musée, ses plages et surtout ses habitants. Et c'est pour cela que l'Ideasbox est un outil qui convient tout particulièrement à la façon marseillaise de s'emparer de la culture.

I) Contexte, rappels et missions

I.1 Contexte:

Marseille, un territoire très étendu, peu équipé en matière de lecture publique.

1.1.1 Le service aux collectivités et publics dans son réseau

- Description et chronologie du réseau de lecture publique à Marseille:

Le réseau compte huit bibliothèques municipales structurées autour de la mégastructure de la bibliothèque municipale à vocation régionale (BMVR) de l'Alcazar, dans le premier arrondissement, en plein centre-ville. Autour, se déploient la bibliothèque du Panier (deuxième arrondissement), des Cinq-Avenues et de Castellane, dans le quatrième et le sixième. Plus loin, la Grogarde, à la frontière entre onzième et douzième. Les quartiers dits « Sud » ne comptent qu'une seule bibliothèque, Bonneveine, dans le huitième arrondissement. Les quartiers "Nord" comptent, quant à eux, deux bibliothèques, à ce jour, Le Merlan et Saint-André dans le quatorze et quinzième. La ville a pour projet d'en ouvrir une nouvelle, dans les bâtiments d'une ancienne école au Plan d'Aou. Sans mobilisation locale, cette ouverture se fera peut-être aux dépens de la bibliothèque de Saint-André qui fermerait alors ses portes.

- Description, chronologie et objectifs du service :

Le service aux collectivités est installé dans les anciens locaux de la bibliothèque Saint-Charles, après que celle-ci fut fermée en 2004 pour l'ouverture de la BMVR, trop proche géographiquement. Avant 2004, le service assurait le prêt aux collectivités, dont les BCD qui venaient directement sur place choisir dans les rayons de quoi fournir leurs propres étagères. Il disposait aussi d'un service de cinq bibliobus (dont trois pour la jeunesse).

Après la réouverture du service sur la demande de Christian Laget, directeur du réseau des bibliothèques de Marseille, en 2011, les personnes âgées en résidence de retraite sont définies comme le public visé prioritaire. L'équipe ne comporte alors qu'une bibliothécaire responsable du service et une adjointe du patrimoine. Un an plus tard, une assistante rejoint l'équipe. En 2014, la Ville de Marseille et l'Etat signent un Contrat Territoire Lecture. Il est suivi d'une décision en conseil municipal qui établit un plan de lecture publique, fin 2015. Le service est alors chargé de mettre en place la stratégie hors les murs des bibliothèques municipales.

En 2016, l'équipe passe à cinq personnes, avec l'arrivée d'une autre bibliothécaire et d'un animateur territorial.

En 2017, les maisons de retraite prises en charge sont alors au nombre de douze. A l'arrivée de l'Ideasbox, et pendant les six premiers mois de déploiement, cette équipe a reçu le renfort de trois services civiques, une vacataire et moi-même.

La signature par la ville et l'Etat du contrat Territoire Lecture a ouvert sur un développement des missions du service et un élargissement de son public. Sa mission générale, à savoir, « favoriser l'accès à l'information et à la culture des publics empêchés marseillais » comporte trois volets opérationnels :

- Le développement des actions de médiation HLM,
- La conception d'actions de promotion des bibliothèques,
- La fonction de passerelle vers les équipements de lecture publique.

Cette mission est pensée d'emblée en co-construction avec les partenaires de terrain tels l'ACELEM (Cf. I.1.2, *Partenaires*) et rend en compte l'arrivée de l'Ideasbox et les nouveaux outils de médiation qui l'accompagnent.

Le public cible est élargi. Il ne s'agit plus seulement de toucher les personnes empêchées des maisons de retraite (et des hôpitaux). En 2017, le service s'ouvre vers la population carcérale en tissant un partenariat avec la prison des Baumettes. Avec l'arrivée de l'Ideasbox, il est aussi nécessaire de se diriger vers un nouveau public. A ce titre, les membres du service ont effectué des visites à de nombreux centres sociaux, tout au long de l'année, en vue d'établir des partenariats conventionnés pour utiliser l'Ideasbox, non pas avec les écoles mais avec les centres sociaux. C'est le cas par exemple avec les centres sociaux Mer et Collines et l'Estasque.

- Moyens du service.

Les moyens du service sont :

- **Des collections imprimées (environ 17 000 documents avant les acquisitions de l'été 2017).** Le fonds jeunesse ne comptait alors qu'environ 500 titres et quelques 1000 exemplaires puisque le public visé initialement était un public âgé. Un travail important a été mené pendant mon stage pour l'enrichissement de ce fonds, afin de faire correspondre l'offre documentaire au public cible de l'Ideasbox, c'est-à-dire, les adolescents en priorité mais aussi, inévitablement, les familles attirées par le dispositif et donc, les enfants plus jeunes.
- Deux véhicules utilitaires (un Kangoo utilisé pour la desserte des maisons de retraite et un fourgon avec hayon, acquis début juillet 2017 pour le transport de l'Ideasbox.
- Une Bibliomobile (deux longues étagères) qui servait d'ores et déjà pour des actions Hors-Murs comme dans la cité d'Airbel, le matin, avec des classes d'enfants de REP en cycle primaire.
- L'Ideasbox, elle-même acquise au début de l'année 2017 et mise en service en mai.

L'équipe compte cinq personnes. 2 bibliothécaires dont une est responsable de service, 1 assistant de conservation, 1 animateur, 1 adjoint du patrimoine. En dépit de ce nombre très réduit, elle a pour atouts sa pluridisciplinarité, et les compétences très variées de chacun de ses éléments : musique, accessibilité (avec des compétences de LSF), animation et bien sûr en animation lecture plus particulièrement.

L'apport temporaire de trois jeunes volontaires en service civique, dont deux étaient solidement versés dans les nouvelles technologies, a donné un élan dont le service avait besoin lors de la prise en main de l'outil Ideasbox.

Le service partage ces objectifs et ces missions avec d'autres structures de lecture publique.

1.1.2) Les partenaires de la municipalité pour la lecture publique Hors les Murs

Marseille, et plus largement le département des Bouches-du Rhône, a fortement participé à l'essor du phénomène associatif en France (selon Martine Barthélemy dans *Associations, un nouvel âge de la participation ?* 2000, presses de la FNSP). Une part importante des ressources publiques a jusqu'à présent été transférée des services de l'Etat et de la collectivité vers ces associations, bien qu'en contexte de resserrement budgétaire, ces parts diminuent aussi. C'est du moins ce que suggère la baisse générale des subventions aux 100 premières associations culturelles marseillaises votée par le conseil municipal pour janvier 2017.

C'est néanmoins grâce à ce contexte favorable d'essor associatif qu'un certain maillage territorial existe, maillage dont il a été dit qu'il a été la raison principale pour laquelle les banlieues marseillaises n'ont pas pris part au gros des troubles pendant les violences urbaines de 2005.

- L'ACELEM

L'ACELEM ou Association Culturelle d'Espaces Lecture et d'Ecriture en Méditerranée ou ACELEM a donc été créée en 1996 pour prendre le relais du Comité de Liaison d'Associations en méditerranée (C.L.A.M) avec pour finalité d'assurer la gestion et le fonctionnement des

Espaces lectures. La Ville de Marseille a, en 1993, choisi ce CLAM comme opérateur pour procéder à l'ouverture d' "Espaces lecture" de proximité dans le but de favoriser la lecture et l'écriture dans les quartiers au plus fort taux d'illettrisme, sans avoir à assumer les coûts de la création de véritables bibliothèques. La période correspond à ce que Cesare Mattina évoque comme « le développement de l'animation socioculturelle de quartier sous contrôle socialiste » dans *Clientélismes Urbains, Gouvernement et Hégémonie à Marseille*, c'est-à-dire le moment où, après les années 1980, les équipements socioculturels se développent fortement dans les quartiers Nord de la ville et dans les cité HLM (158), sous l'impulsion de la municipalité mais aussi des dispositifs étatiques DSQ/DSU (développement social des quartiers et développement social urbain), là où les dix années précédentes ont plutôt vu la création de centres municipaux de quartier dans des zones moins défavorisées (95).

L'objectif était aussi d'attirer des publics qui n'auraient pas fréquenté de telles structures institutionnelles de lecture publique, de les sensibiliser à la lecture et déjà, de servir si possible de passerelle avec les bibliothèques.

L'ACELEM gère sept Espaces Lecture dans le 3ème, le 11ème et 15ème arrondissement.

BSF met à disposition de l'ACELEM une Ideasbox, par convention de trois ans renouvelables. La municipalité par le biais de la Politique de la Ville a payé le camion à hayon nécessaire au déplacement du dispositif. Quant à la formation des animateurs, elle a été prise en charge par l'acquisition de l'Ideasbox municipale, au même moment que celle du personnel du service des collectivités et publics, dans l'optique de fédérer les partenaires de la lecture publique hors-les-murs autour de du dispositif, de sorte que l'ACELEM et le service des collectivités interviennent ensemble sur les événements et festivals littéraires hors-les-murs.

Le personnel de l'ACELEM provient de parcours très différents. Bien que le personnel formé provienne à la fois du service des espaces lecture et du service hors-les-murs, c'est plus souvent avec ces derniers que nous avons travaillé. Ces animateurs et médiateurs culturels avec des formations en histoire de l'art, en psychologie de l'enfant, en photographie étaient tous, à l'exception de l'un d'entre eux, en CDD. Le turn-over a lieu partiellement en septembre 2017, pour une moitié de l'équipe puis en février 2018 pour l'autre.

L'ACELEM utilise la box de façon intensive, en la sortant deux, trois voire quatre fois chaque semaine dans les trois zones où l'association est amenée à intervenir : La Rose/Malpassé/Saint-Just, Les Crottes/La Cabucelle/Saint-Louis et Saint-Antoine/Les Borels/Saint-Antoine Limite. En août par exemple, pour justifier des financements alloués à L'ACELEM, par les services de la politique de la ville, l'Ideasbox a été déployée trois fois chaque semaine en dépit d'un public parfois absent (Trois personnes pour l'après-midi du premier août à la Bégude Sud).

- BSF

BSF ou Bibliothèques sans frontières est une organisation non gouvernementale française fondée en 2007 à Paris. L'association se donne alors deux objectifs, d'ordre humanitaire: "faciliter l'accès aux livres dans les pays en voie de développement par l'envoi d'ouvrages dans les bibliothèques nationales, les universités locales, les villes et les villages; ensuite, développer l'échange d'ouvrages, l'informatisation des bibliothèques locales et la création de nouvelles bibliothèques."

Le projet d'Ideasbox, selon le Directeur Général, Jeremy Lachal dans le rapport annuel de BSF 2015, prend ses racines dans l'expérience du séisme à Haïti en 2010. La question que pose alors BSF est la suivante: "comment intégrer les dimensions intellectuelle et informationnelle aux opérations humanitaires à destination des populations déplacées et réfugiées partout dans le monde ?"

Notre principal interlocuteur lors de ces six mois a été la chargée de projets Ideasbox Marseille Aurélie Da Silva et le formateur vidéoludique, Robinson pour les deux formations dont a bénéficié l'équipe, une en février pour la prise en main de l'outil, une en juillet pour donner à chacun de nouvelles idées et possibilités de médiation vidéoludique avec l'Ideasbox.

Transition: Les objectifs en commun de l'Acelem, de BSF, et du service municipal les rapprochent. La pertinence de l'acquisition de l'Ideasbox par la Ville réside aussi dans ce que ce dispositif est un objet de mise en commun entre les équipes des médiateurs du livre.

1.1.3) L'Outil Ideasbox, un "catalyseur d'initiatives"

L'Ideasbox, *"c'est dans le droit fil de ce que nous faisons déjà dans nos programmes BHLM"* Soizic Cadio, bibliothécaire de Calais, cité par Pascal Sanz dans son évaluation des premiers déploiements de l'Ideasbox en France.

La ville de Marseille a donc fait l'acquisition d'une Ideasbox, et l'ACELEM dispose d'une autre boîte pour trois ans. Ces boîtes ont pour vocation d'être exploitées parfois séparément et parfois ensemble lors de grandes rencontres.

- Histoire et Description

L'Ideas box est un dispositif inventé en 2011 en collaboration avec le designer Philippe Starck et le Haut-Commissariat des Nations Unies pour les Réfugiés (UNHCR), à l'usage de BSF. Après que Bibliothèques Sans Frontières (BSF) a lancé le 29 novembre 2012 la campagne "L'Urgence de Lire", les deux premières Ideasboxes ont été créées en février 2014 pour un déploiement au Burundi dans des camps de réfugiés congolais. En 2015, le projet Ideasbox est à la fois lauréat de l'initiative présidentielle "La France s'engage" et reçoit un soutien de l'Etat pour un déploiement à large échelle, et lauréat du Google Impact Challenge avec rémunération. En 2017, 70 Ideasboxes ont été manufacturées et déployées dans le monde, dont 10 dans des collectivités locales selon BSF.

La "boîte", décrite par le site de l'association comme une véritable "médiathèque en kit" au design esthétique et attractif, se compose de quatre modules (80 * 120 * 160) de 200 kilogrammes chacun, et coûte, matériel informatique et maintenance pendant un an compris, environ 24 000 euros. Elle est fabriquée en France. Après les retours d'expérience de Calais, l'acquisition et l'usage d'un camion de 9m³ avec hayon et porte latérale ont été préconisés pour pouvoir gérer le poids et la maniabilité réduite de ces boites et rendre autonome l'utilisation de l'Ideasbox. Les quatre modules, étanches et peu énergivores, sont :

- Le module jaune "Administration", qui abrite la batterie, le relais wifi, le serveur Linux, l'inverseur et le stockage.

- Le module vert "Informatique", qui comporte les 40 liseuses, 15 tablettes, 4 ordinateurs portables et 1 appareil photo. C'est dans ce module que l'on stocke également les jeux de société, les Kamishibai et le matériel pour les ateliers créatifs.
- Le module bleu "Cinéma" est celui où se trouve l'écran de télévision pour les projections, les manettes de jeu, les casques audios et l'enceinte.
- Enfin, le module orange "Bibliothèque" est dit pouvoir contenir 250 à 300 livres dans 8 caisses. Après expérimentation, il semble qu'en l'absence d'étagères supplémentaires, 200 livres sont plus à même d'être mis en valeur que 300, et qu'il soit préférable de s'en tenir à un format petit et moyen pour pouvoir utiliser les caisses.

Cet ensemble, déployé sur 100 mètres carrés ou plus, en intérieur ou en extérieur est dit pouvant accueillir 70 personnes à la fois. Son déploiement et son rangement sont assez rapides, entre 25 minutes et une heure en fonction de la taille de l'équipe.



- Objectifs, évolution des objectifs

A l'origine, la finalité de l'Ideasbox est de fournir aux populations contraintes de vivre dans des camps, des services de lecture et d'accès à internet adaptés à une situation de crise et de répondre à l'urgence humaine et au besoin d'échanger et de s'informer. BSF souligne que ce besoin compte autant que ceux en eau potable et en aliments de base, et sont trop souvent négligés. Dans un pays développé, comme en France, c'est pour toucher les publics vulnérables, éloignés de l'accès à l'information, à la connaissance, à la culture que l'Etat et les collectivités mobilisent de tels moyens, puisqu'ils tiennent "le rôle de garant de l'égalité de toutes les populations devant le service public de la lecture", comme le rappelait Audrey Azoulay, Ministre de la Culture, en janvier dernier.

Des expérimentations de l'Ideasbox ont d'abord été menées aux Etats-Unis à Détroit, dans le Bronx à New York, et en Australie pour les communautés aborigènes. En France, après l'introduction du dispositif au congrès de l'IFLA en Août 2014, à Lyon, les Ideasboxes ont été déployées en 2015 d'abord à Calais mailler un territoire très grand et pauvre en équipements, puis à Paris dans le 10ème arrondissement, et dans le Val d'Oise à Sarcelles et Taverny. En 2017, après Marseille, la ville de Montpellier en fait l'acquisition en Juin. Bordeaux et Caen en font actuellement la démarche.

Pascal Sanz, dans l'évaluation qu'il réalise de l'outil, désigne explicitement les publics de :

- Populations éloignées géographiquement d'équipement culturels collectifs (et donc de bibliothèques), en milieu urbain comme rural.
- Jeunes issus de milieux défavorisés.
- Migrants.
- Sans domicile fixe et personnes précaires, tant économiquement que culturellement.

Évidemment, chacune de ces populations est représentée à Marseille, un port ouvert vers la Méditerranée, où se trouvent parmi les quartiers les plus pauvres d'Europe (Saint-Mauront) et où les enclaves sont nombreuses (de par la configuration même de réseau de transports en commun, conçue depuis Gaston Defferre selon une logique de schisme entre quartiers Nord et quartiers Sud).

Les objectifs d'origine de l'Ideasbox sont ainsi assez aisément transposés pour l'utilisation en zone urbaine.

- L'Ideasbox sert pour la projection Hors-les-murs : Elle est à la fois passerelle vers la bibliothèque et extension du rayonnement de l'action de lecture publique. Ce n'est pas une simple courroie de transmission, mais un dispositif qui fait office de lieu de lecture publique à part entière. L'Ideasbox peut intervenir sur trois plans :

- En logique événementielle, pour animer un événement culturel ponctuel et marquer la présence des bibliothèques, à la pointe.

- En logique de préfiguration de bibliothèques sur le territoire : pour répondre à l'urgence d'équiper les quartiers

- En tant que connecteur entre bibliothèques et les autres domaines : A la façon des bibliothèques troisième lieu, l'Ideasbox permet de mettre en place de nouvelles représentations liées à la bibliothèque, et de nouveaux modes d'accès à la connaissance.

- L'Ideasbox, en contexte marseillais.

Le projet est à l'initiative de la direction des affaires culturelles qui a confié la conduite du projet à Carole Grousset-JeanJean, responsable du service collectivités et publics, avec comme chargée de mission à BSF Aurélie Da Silva et comme interlocuteur à l'ACELEM, Haffie Oussouffa, animatrice de l'Espace Lecture Vaillant, sous la direction d'Ousmane Diémé.

La division des zones d'action a été faite selon des critères géographiques et juridiques :

- Géographiquement, les quartiers ont d'abord été divisés en fonction de leur éloignement des bibliothèques du réseau. Ensuite, dans ces quartiers, des zones d'actions ont été décidées pour les temps où l'ACELEM et le service municipal agiraient chacun de leur côté. Le plan des déploiements figure en annexe, page 69.

- Juridiquement, le service des collectivités a choisi de conventionner essentiellement avec des centres sociaux et non pas avec l'Education Nationale (BCD). L'ACELEM dessert elle les associations de quartier et ses propres espaces lecture. L'Ideasbox est un outil très convoité, et

même en limitant l'offre aux centres sociaux, l'équipe est contrainte de faire des choix de stratégie pour exploiter au mieux la boîte.

La définition des centres sociaux comme partenaires privilégiés est en relation avec le choix du public prioritaire pour l'Ideasbox : Selon le contrat Territoire-Lecture, les 12/25 sont le public cible, à savoir les adolescents et les jeunes adultes, en dehors du cadre scolaire.

« L'adolescence et l'adulthood ont été définies comme cible parce qu'elles constituent un moment décisif dans l'évolution des rapports de l'individu à la culture. L'identité de la personne entre en phase de mutation avec le bouleversement hormonal de l'adolescence et se met en place jusqu'à l'âge de 25 ans où la personnalité entre dans une nouvelle phase de stabilité. Selon la typologie du psychologue du développement, Erik Erikson, en 1972, c'est le moment où l'individu a assez gagné en autonomie pour prendre en charge son propre rapport, non prescriptif, à la culture. Ce moment clé est celui dans lequel les institutions de la lecture ont le plus de mal à s'immiscer, en dépit de son caractère décisif. L'Ideasbox, en proposant une approche différente de la culture et de l'écriture, est plus proche des modes d'appropriation de la culture par les adolescents et les jeunes adultes.

- Des craintes à dissiper :

Les craintes et les critiques exprimées par les professionnels, en 2015 pour les premières expériences et en 2017 pour Marseille sont :

- La charge que représente le transport et la manipulation de l'Ideasbox: Les modules sont très lourds, et nécessitent une logistique à part entière. BSF a pris en compte les remarques des bibliothèques de Paris quant à l'absence de hayon des camions qui rendaient le déplacement dangereux et difficile pour les volontaires. Le poids se double d'un problème de qualité des roues (trop petites et fragiles), des fixations dans le bois des parois (les trous deviennent rapidement lâches) qui exige un travail de maintenance presque constant, et oblige un peu à considérer la prolongation indéterminée de contrat avec BSF (pour la maintenance du matériel et le renouvellement des applications numériques).

- Quelles différences avec un bibliobus ou une médiathèque mobile? Présentée comme une innovation majeure, l'Ideasbox peut tenir du simple gadget : Si le dispositif ne s'accompagne pas d'une réflexion en profondeur sur les manières de diffuser la lecture publique hors-les-murs, il ne peut être qu'un effet de poudre de perlimpinpin pour le hors-les-murs : une solution présentée comme miraculeuse mais qui ne sert en définitive qu'à faire peu de choses.

- A Marseille, spécifiquement, à cause des lacunes en terme d'équipement dans les quartiers, l'Ideasbox a pu être perçue comme un pansement mis sur une faille démesurée, parce qu'elle ne remplace pas une bibliothèque de proximité et parce que son rôle de passerelle avec les bibliothèques ne peut être correctement rempli que s'il y a des bibliothèques vers lesquelles renvoyer les usagers.

Ces questions et ces inquiétudes ne peuvent trouver de réponse que dans la pratique : la logistique se gère, le dispositif propose de nouvelles possibilités (grâce à sa modularité), et si, en effet, l'Ideasbox n'a pas vocation à remplacer une bibliothèque, elle est un apport incontestable pour donner une nouvelle impulsion à la médiation hors-les-murs.

I. 2 Missions

1.2.1 Les nouvelles modalités de médiation hors-les-murs (HLM);

L'Ideasbox ne constitue pas une innovation isolée, elle est liée à un courant de questionnement et de recherche autour des nouvelles médiations HLM.

L'espace n'est plus un *res nullius* quand la vie sociale s'y déploie, quand il y a une appropriation collective faite par le groupe social. Il devient porteur de messages sociaux d'intégration ou de rejet. Investir cet espace avec l'Ideasbox, c'est y porter un nouveau message qui se veut positif, une invitation.

- Une réflexion sur les objectifs de la médiation culturelle HLM

Les expressions de médiation culturelle, numérique, de culture apparaissent chaque fois que nous avons besoin de décrire en des termes généraux les différentes actions que nous menons au service de la lecture publique. Elles sont toutes le sujet de vastes débats et oppositions, mais nous nous contenterons ici de définitions simples et opératoires :

Médiation : Sans revenir longuement sur la définition de médiation, on peut rappeler que *mediatio* signifie en latin l'action de rapprocher deux éléments, groupes ou personnes par l'entremise d'un tiers ; que ce mot « médiation » tient de la racine indo-européenne *~med* qui signifie initialement réfléchir, peser ou juger. C'est un terme ancien, aussi ancien que le terme numérique, *numeratio* et ils sont tous deux, comme rappelé dans *La médiation à l'heure du numérique*, assez « boursoufflés » par leur signification actuelle. Néanmoins, ce terme de médiation, riche, a le mérite de permettre la réflexion des bibliothécaires sur les façons d'instiller la connaissance et l'envie de connaître. Dans ce travail, la médiation numérique désigne la médiation de contenus numériques en présentiel, et non pas la médiation virtuelle.

Culture : Selon la définition de Paul Claval, "*la culture est faite de l'ensemble des codes et des règles qui donnent aux hommes la possibilité de communiquer entre eux et de penser la nature, la société et le cosmos. Elle englobe la totalité des savoirs faire, des connaissances et des croyances que ces cadres conduisent à élaborer et qui permettent de tirer parti de l'environnement et de structurer les relations humaines. Elle apparaît aussi comme un cocktail de valeurs et de normes qui orientent l'action et aident les individus et les groupes à se projeter dans le futur*".

Elle est un phénomène collectif qui n'est jamais subi ni reçu passivement, qu'il s'agisse d'un héritage ou d'un échange: ceux qui la reçoivent intériorisent certains traits et rejettent les autres. En situation de médiation, certains modèles sont rejetés par l'environnement social, d'autres mettent du temps à s'imposer, et certains, s'ils semblent connaître un succès sur le court terme, ne sont en fait pas porteurs de changement de pratiques culturelles.

"*La culture est constituée de réalités et des signes qui ont été inventés pour les décrire, avoir prise sur elle, en parler. Elle se charge ainsi d'une dimension symbolique.*" écrit Paul Claval en introduction de la *Géographie Culturelle*. A ce titre, elle agit comme un facteur discriminant de

différenciation sociale (si ce n'est même, selon la conception taylorienne, un facteur et instrument de domination sociale des classes élevées sur les classes inférieures pour leur imposer des comportements conformes à leurs intérêts et le produit de la résistance de ces classes. Le thème de la résistance des groupes dominés et des exclus, qui se battent pour maintenir et faire reconnaître leur identité amène une conception de l'espace public comme un lieu enjeu de luttes et de conflits culturels autant que d'échanges.

- Pourquoi faire de la médiation?

"Maman, ça m'a donné l'envie de les lire"

- Cette petite fille à qui j'ai tendu deux tomes de *Chien Pourri* après avoir joué au jeu de menteur produit pour les cinquante ans de *l'Ecole des Loisirs*.

La médiation sert donc à lutter contre la fracture culturelle et, par voie de conséquence, augmenter la cohésion sociale. Elle participe à l'avancement de chacun dans la société, un ordre culturel institué, mais elle permet aussi la poursuite d'objectifs qui ne sont pas strictement utilitaires. Tous peuvent accéder non seulement à des moments de détente mais aussi à un dépassement de sa condition par l'accès à la culture (la lecture et la création comme évasion et comme libération). Il s'agit donc en fait de deux finalités qui se rejoignent, une finalité civique et une finalité culturelle, telles qu'énoncées dans la *Charte des Bibliothèques* de 1991.

Anne-Marie Bertrand, lors de son enquête auprès des bibliothécaires pour le colloque *BPI Animation et Bibliothèque*, a rassemblé un faisceau d'autres réponses à la question de pourquoi faire de la médiation en bibliothèque, et ces réponses recourent en de nombreux points la réponse théorique générale, proposée ci-dessus :

- Volonté globale de rendre le livre accessible au plus grand nombre, évidemment.
- Souhait de faire découvrir auteurs, artistes et oeuvres, en particulier ceux ne bénéficiant pas de soutien médiatique ou commercial.
- Volonté de changer l'image du livre en faisant connaître livre, lecture, écrit et bibliothèque de façon ludique et attractive, c'est à dire bel et bien mettre à bas les barrières symboliques et culturelles.

Ces réponses ajoutent une dimension symbolique à la raison d'être de la médiation : Le public « éloigné » des bibliothèques souffre aussi de la mise en place de barrières symboliques avec la lecture comme institution. C'est là que la médiation de l'Ideasbox peut devenir particulièrement bénéfique.

- Barrières symboliques et publics éloignés.

- Publics éloignés, publics empêchés: rappel.

Le terme de public "empêché" désigne les personnes handicapées, les individus placés sous main de justice et les personnes en établissement public de santé comme les hôpitaux. Le service des collectivités marseillais ne s'occupe pas des personnes en situation de handicap, celles-ci étant communément référées au service de *Lire Autrement* de la BMVR. En revanche, il sert parfois de relais avec les hôpitaux et les prisons, en signant par exemple une convention avec la section pédopsychiatrique de l'hôpital Edouard-Toulouse, ou avec la prison des Baumettes.

Mais, l'Ideasbox, elle, n'a pas vocation à toucher ces publics-là: son vrai public, le public cible appartient à ce que l'on définit comme "public éloigné"

Il s'agit pour ces publics d'un éloignement d'ordre socioculturel. « Ils n'ont pas l'habitude de fréquenter la bibliothèque, ils ne la connaissent pas toujours et lorsqu'ils la connaissent, ils ne la considèrent pas comme un équipement qui leur est destiné. Ils ne s'en sentent pas proches, au sens propre parfois, comme au sens figuré. » explique Marie Calmet dans *Médiathèque, publics empêchés, publics éloignés : les enjeux d'un projet de service spécifique*.

- Une réflexion sur la modularité pour une nouvelle médiation, portant en particulier, sur le rôle du numérique dans le HLM.

En mai 2017, la BDP de Vendée a lancé un projet qui porte de nombreuses ressemblances avec celui de l'Ideasbox : celui de valises modulaires prêtées aux collectivités pour faciliter leur médiation numérique. L'expérience de ces valises permet selon leurs propres termes de « réfléchir à une offre numérique propre à la bibliothèque ». Il en ressort que la réflexion portée

sur une nouvelle approche de la médiation Hors-Les-Murs touche tout le territoire national : la multiplication des dispositifs modulaires nomades, qui tentent d'appréhender la transgression des limites entre les différents domaines de médiation en est un signe. Le métier de bibliothécaire est en cours d'évolution, avec une redéfinition des bornes dans lesquelles on est amené à remplir une mission de lecture publique ; Cette évolution théorique s'accompagne celle des outils et des dispositifs dont s'équipent les bibliothèques.

- La réduction de "la fracture numérique", encourager un maniement contrôlé des outils mis à disposition par l'accès à internet.

"La fracture numérique est une ligne de rupture symbolique, le tracé d'un clivage entre d'une part les individus ou groupes sociaux qui sont – ou se sentent – bien intégrés à la « société de l'information », d'autre part ceux qui sont – ou se sentent – exclus de cette société." selon la définition de Luc Vodoz dans *Fracture numérique, fracture sociale : aux frontières de l'intégration et de l'exclusion*. On parle de fracture numérique au premier degré lorsque l'utilisateur n'a pas accès ni aux technologies numériques ni à internet. On parle de fracture numérique au second degré pour ce qui concerne davantage les inégalités dans les usages des TIC que celles portant sur les inégalités de connexion, et c'est à ce niveau que l'Ideas box est particulièrement intéressante en contexte de pays développé. Luc Vodoz désigne lui trois points principaux d'intégration numérique:

- *L'accès aux TIC, premier degré (accès à un PC adapté, connexion au réseau, etc) que l'Ideas box peut fournir de façon ponctuelle en événement mais aussi cyclique et plus régulière lorsqu'on l'utilise comme l'ACELEM en tournant dans les quartiers ou comme le service des collectivités dès septembre 2017 en conventionnement avec des centres sociaux.*

- *Les savoir-faire (techniques notamment, mais aussi sociaux dans la mesure où ils influencent la capacité à exploiter les TIC)*

- *et l'accès aux contenus, c'est-à-dire la capacité à exploiter véritablement les ressources techniques, informationnelles et communicationnelles que recèlent les TIC.*

Ces deux derniers points requièrent une action de médiation ou de formation très spécifique et qui dépasse l'événementiel (voir *volet numérique*) D'autant qu'il faut également garder à l'esprit les problèmes spécifiques liés aux nouveaux médias. Ils ont, selon Claval, un impact inégal sur les composantes de la culture, facilitant l'acquisition d'habitudes de consommation mais se prêtant mal à la transmission de connaissance technique et à la discrimination de valeur entre informations. C'est encore là que le médiateur est amené à intervenir pour concilier média et objectifs.

I.2.2) Une observation et une évaluation de l'outil Ideasbox et une réflexion sur les médiations permises par cet outil, en contexte.

Plusieurs sessions d'évaluations de l'outil Ideasbox ont déjà été réalisées, d'autant que BSF s'inscrit dans une logique coopérative d'amélioration perpétuelle en échangeant avec tous les acteurs auxquels ils se sont liés par l'intermédiaire de l'Ideasbox.

"Since the launch of the experimentation in 2014, regular monitoring and three evaluations have been conducted. These have shown four transformational impacts of the Ideas Box on the academic levels of schoolchildren and on trainers' teaching methods." - Wise Initiative.*

La particularité de notre utilisation de l'Ideasbox est bien sûr son inscription à l'échelon local et en contexte.

I.2.3) Missions complémentaires

- Renforcer la logique documentaire dans l'usage de l'Ideasbox pour que l'effet spectaculaire de l'innovation ne l'emporte pas sur le travail de « fonds », et la mission de lecture publique portée par l'Ideasbox. « {Il faut) résister à la tentation de multiplier les activités si elle doit apporter une certaine dilution des missions de base de l'établissement. Bien sûr, on ne saurait se restreindre à de stricts prolongements des collections de la bibliothèque, ou à leur mise en valeur exclusive; mais l'on ne doit pas davantage pratiquer l'animation pour l'animation, sans le

souci de relier les manifestations entre elles, et surtout au livre et aux oeuvres, au sein d'une politique culturelle cohérente." Jean-Sébastien Dupuit, directeur du livre et de la lecture.

Une collection construite pour le Hors-les-murs est restreinte et n'a pas de vocation encyclopédique. Elle répond aussi à l'impérieuse nécessité que le fonds documentaire soit orienté de manière à attirer des publics éloignés, non captifs. Lors des événements pour lesquels nous avons sorti l'Ideasbox, nous n'avons pas hésité à inclure dans le fonds des ouvrages traitant directement d'actualité et de culture populaire : une sélection spéciale de bandes-dessinées de Peyo lors de la sortie des *Schtroumpfs* et de comics menés par des héroïnes comme *Ms.Marvel* ou *Gotham Girls*, à la sortie de *Wonder Woman*, ou encore tout simplement des documentaires sur le Tour de France alors que nous intervenions au moment de son passage à Marseille.

- Soutenir l'équipe dans la découverte de nouvelles médiations numériques à partir du domaine limité offert par les tablettes IDB, grâce à la veille, la recherche, l'essai d'applications et la création d'ateliers numériques, avec les services civiques.

Conclusion de partie

Le réseau des bibliothèques municipales de Marseille s'est doté avec l'Ideasbox d'un nouveau moyen d'intervenir sur le territoire de la ville, une offre qui ouvre de nouvelles perspectives hors-les-murs.

II) Questionnements, médiations et observations

Introduction de partie

Les objectifs sont-ils atteints?

- L'équilibre entre médiation culturelle, documentaire, animation et documentation se met en place au fur et à mesure des interventions, grâce à une équipe aux grandes capacités d'adaptation.

- Public visé et public réel : En septembre, au moment où les interventions en centres sociaux auront lieu, auprès de publics captifs, toucher le public adolescent sera plus simple que lors de grands festivals. Le fonds documentaire à destination des adolescents s'enrichit. Le public effectivement touché pendant ces six premiers mois comporte plutôt des familles, des enfants plutôt jeunes, de toute origine ethnique et sociale. A terme, ces rencontres en contexte événementiel pourraient mener à une redéfinition des objectifs ?

- Manipulation du dispositif: le transport, la maintenance, le repérage, le déplacement et le stockage ne sont pas simple. Un outil opérationnel mais avec des limites : L'Ideasbox nécessite une mobilisation de personnel, et une implication certaine et la maintenance du dispositif risque de poser problèmes. Elle manque un peu d'étagères.

II.1 Volet numérique : La place de la médiation de contenus numériques avec l'Ideasbox

Mesurer l'effet d'un nouveau dispositif pour réduire la fracture numérique.

II.1.1 Les tablettes

L'Ideasbox est équipée de 15 tablettes, quatre ordinateurs portables, des liseuses et un serveur mobile. BSF précharge du contenu sur le serveur et des applications sur les tablettes dans différentes rubriques: *Créer, Découvrir, Jouer, Apprendre* et *Ideasbox* (général). Ces applications ont été en grande partie choisies par l'équipe mais certaines n'ont pas pu être

expérimentées par avance, ce qui rend l'évaluation et la communication de ces évaluations à BSF d'autant plus importantes pour les dispositifs à venir et les prochains acquéreurs de l'outil Ideasbox.

- Contraintes

Pour l'ajout d'applications, le service connaît trois contraintes d'ordre pratique :

- La compatibilité, bien sûr, les tablettes étant toutes exploitées sous Android.

- La gratuité.

Si le contrat avec BSF alloue bel et bien un budget dédié sur l'année après la première livraison de la Box et de son matériel, l'information quant à sa répartition entre les acquisitions de contenu physique et numérique s'est avérée difficile à obtenir. Dans le cas d'une association comme l'ACELEM, bien sûr, une répartition à part égale du budget entre livres et contenus numériques est tout à fait appropriée, et sans doute en est-il de même pour les acquéreurs qui agissent dans le cadre d'opérations humanitaires. Mais, pour un service avec des moyens municipaux, avec à sa disposition déjà un fonds spécifique en construction, il est intéressant de pouvoir basculer le budget livre sur le budget d'acquisition d'applications sur tablettes, d'autant que tablettes et serveurs de BSF ne sont pas gérés par le service informatique des bibliothèques de la ville, mais via le contrat avec BSF par l'équipe et le support technique de la start-up.

Pour pouvoir adapter et varier notre contenu au fil des sorties, chaque application devait donc être au moins en partie gratuite, que l'on puisse accéder à un pourcentage assez conséquent de l'application pour que celle-ci soit utilisable.

- La légèreté (en terme de processeur, de mémoire) des applications ajoutées en relation avec la qualité des tablettes. Les tablettes de l'Ideasbox, au nombre de 15, sont solides mais pas très performantes. Des applications intéressantes pour la médiation documentaire (comme *Anuki*, un jeu en lien avec la bande-dessinée jeunesse) ont du être supprimées à cause de l'impossibilité de les manier sans des ralentissements importants ou des arrêts définitifs. C'est donc un paramètre qu'il est nécessaire de prendre en compte.

- La veille numérique

Les sites ressources, qui changent d'année en année nécessitent une veille numérique. De plus, les applications numériques ont une durée de vie très variable et souvent très limitée, non seulement pour des raisons de compatibilité et de codage mais aussi en matière de mises à jour régulières.

C'est pourquoi, la recherche de nouvelles applications de qualité nécessite une veille numérique spécifique. Les sites ressources et les blogs de médiathécaires dédiés à ce sujet, s'ils ont une durée de vie plus longue que celles des dites applications changent également d'année en année. L'équipe utilisait déjà *La souris grise* comme référence, un site pionnier dans la critique des applications à destination de la jeunesse fondé en 2010 que les bibliothécaires jeunesse connaissent au moins depuis sa présentation au Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil en 2014. Il a le mérite de présenter les jeux directement dans une optique de médiation en bibliothèque et d'offrir comme des critères de listage pratiques (satisfaisant d'emblée nos contraintes de compatibilité et de gratuité et facilitant notre recherche).

Ce n'est pas la seule ressource à être connue des bibliothécaires : *La Revue des livres pour enfants* (rédigée par la Joie par les livres, service de la BNF) fait aussi une veille numérique sur les livres numériques et les applications jeunesse, dans une optique professionnelle.

En juin, les services civiques et moi avons aussi été chercher d'autres sites susceptibles de nous guider pour l'ajout d'applications et de jeux sur tablette, pour Partir En Livre et pour la suite. Deux adresses sont ainsi sorties du lot : *Super-Julie* (<http://www.super-julie.fr/>), un site à destination des enseignants mais donc la sélection est intéressante pour les jeunes et très jeunes publics et *la Kiwithèque Joueuse* (<https://lakiwithequejoueuse.tumblr.com/>), un blog récent et peut-être éphémère mais très utile pour cet été.

La diversité de l'équipe, à ce titre, a représenté une force pour la réflexion autour de la médiation numérique proposée : les services civiques, tous issus de filières scientifiques, ont bénéficié de la formation dispensée par BSF à tout le personnel au début du contrat. Apportant une perspective différente de la nôtre sur la valeur d'une application en termes graphiques et techniques, ils ont su nous éviter l'écueil d'une simple transposition de la médiation culturelle physique au numérique en proposant des critères de sélection qui n'étaient pas les nôtres. Par exemple, des applications que nous aurions ajoutées parce qu'elles nous ont séduit sur le plan

esthétique et pédagogique, comme *100k light years away* sur la nuit étoilée de Van Gogh ou encore *Plouf et Floup !* par Louis Rigaud, en relation avec son ouvrage pop-up, ont parfois échoué à remplir leurs critères. Cet échange, très fructueux, dans une équipe à la fois interdisciplinaire et intergénérationnelle fut un des points les plus solides qui ont permis à ces premiers déploiements d'être à la hauteur du projet porté par l'Ideasbox.

II.1.2 Les ordinateurs et Steam

Outre les tablettes, l'Ideasbox est équipée d'ordinateurs portables. La plate-forme *Steam* y est installée, et sert d'intermédiaire avec des jeux acquis par BSF à l'usage des bibliothèques.

Steam est l'une des plateformes de téléchargement de jeux en ligne qui rencontre le plus de succès, avec peut-être *Battle.net* de Blizzard. Outre sa prise en main facile et sa rapidité, elle est pratique en terme de place, à la fois physique (pas de boîtes) et virtuelle (espace sur le disque).

Dans une optique de conservation et de prêt, le choix éditorial fait avec *Steam* présente de véritables problèmes pour les bibliothèques : Les jeux, pour éviter le piratage et le prêt de particulier à particulier, y sont en effet liés par DRM (*Digital Right Material*) à la plate-forme elle-même : sans céder ses identifiants de compte, il est ainsi impossible de prêter le ou les jeux acquis. En outre, si *Steam* fait faillite, les jeux acquis par son intermédiaire deviendront inaccessibles, et donc mettraient en danger une collection qui souhaiterait en assurer la conservation.

Dans notre situation, quand notre attention est focalisée sur la médiation et non la conservation vidéoludique, le problème se situe plutôt du côté pratique :

1) Nécessité d'une connexion internet stable (ou préparation du mode hors-ligne, qui ne peut être réglé qu'à l'avance, alors que l'ordinateur dispose encore d'une connexion.) Cette situation est devenue manifeste durant la formation vidéoludique que BSF a dispensé à l'équipe pendant deux jours : Il a fallu attendre le deuxième jour pour pouvoir essayer les jeux qui servaient de support à cette formation, sur un seul ordinateur plutôt que quatre parce que la connexion fournie était trop insuffisante.

2) Clarté de budget et du marché pour le choix de nouveaux jeux à acquérir, pour la maintenance et la mise à jour des applications. Jusqu'à présent, dans le cadre du contrat signé avec la Ville de Marseille, BSF a soumis au service une liste de jeux et d'applications dans

laquelle choisir les acquisitions. Les négociations sont en cours pour définir : ce qu'il reste de budget pour le numérique dans le cadre du contrat en cours, et ce qui va advenir à la fin du présent contrat. Il semble que l'on se dirige vers la signature d'un nouveau contrat avec BSF, mais cela n'est pas encore sûr.

II.1.3 Les liseuses

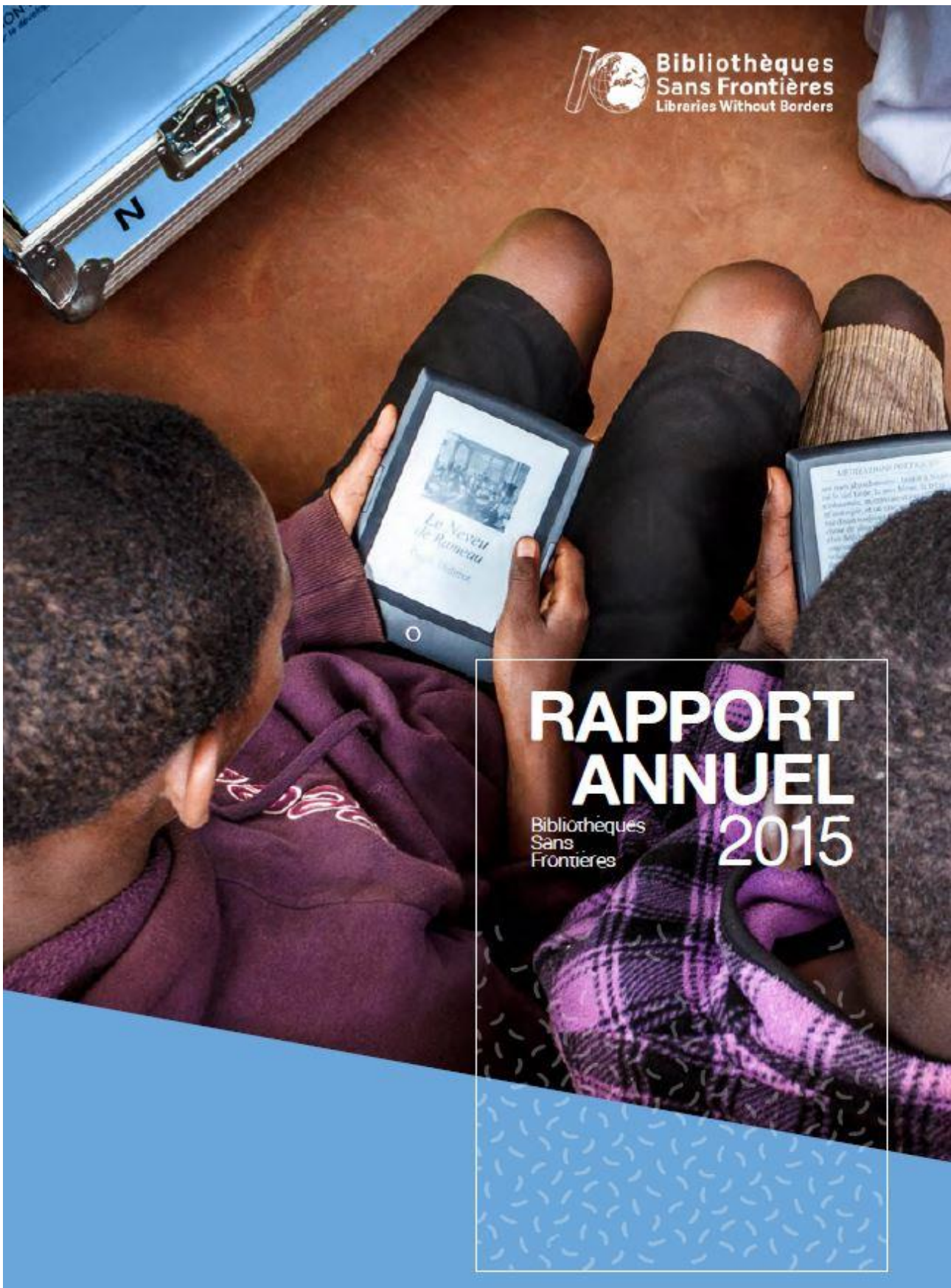
La place des liseuses dans la médiation hors les murs via l'Ideasbox demeure un zone d'incertitude. Leur utilisation a été remise à plus tard lors des premières sorties parce que leur maniement et leur médiation alourdissaient considérablement le travail d'une équipe qui découvrait encore son nouvel outil de travail. Ni l'ACELEM ni le service ne s'en sont de prime abord servi, de sorte qu'elles ont été sorties pour la première fois lors du festival de *Partir En Livre*. Malheureusement, elles ont connu un bug lorsqu'on a tenté de les allumer et dans ce contexte d'intervention extérieure, il était difficile de tenter une récupération.

Les liseuses présentent une difficulté spécifique pour la médiation HLM:

- 1) Les aléas techniques, une variable courante lors de médiation numérique. Il s'agit du problème le plus facile à régler, une feuille de route sur la démarche d'ouverture et de récupération a été rédigée, imprimée et mise en partage durant le mois de juillet pour pallier les éventuels problèmes.
- 2) Le deuxième point est plus délicat : il s'agit de questionner l'usage des liseuses dans notre médiation par rapport à leur public. Selon le sixième baromètre 2016 SOFIA/SNE/SGDL des usages du livre numérique, pour les 20 % de lecteurs qui lisent d'ores et déjà sur support numérique, les livres jeunesse en format numérique ne représentent guère plus de 11 % des lectures. Ce chiffre est logique quand on le compare aux tranches d'âges déjà acquises par la lecture de format numérique : 73 % ont plus de 25 ans, un déséquilibre qui s'accroît si on sépare lecture sur tablette et lecture sur liseuse, la liseuse ayant plus de succès auprès de publics plus âgés et la tablette, chez les plus jeunes. De plus, les liseuses sont encore à ce jour utilisées en premier lieu par de « gros lecteurs ». De sorte qu'elles semblent au premier abord être un outil assez inattendu pour effectuer une médiation auprès de publics éloignés de la lecture tels que celui que nous visons, des adolescents coupés de la lecture par des barrières symboliques ou physiques. Nous n'avons pas eu l'occasion encore d'essayer l'outil auprès de cette population. Néanmoins, en dépit de ces chiffres, BSF, elle, a d'ores et déjà mis en pratique ces liseuses *in*

situ auprès de publics jeunes et a rencontré semble-t-il un certain succès, avec des ouvrages libres de droits auxquels le recours n'avait rien d'évident.

Le Neveu de Rameau, de Diderot entre les mains d'un jeune lecteur ?



3) Il faut enfin réfléchir à l'intérêt même de la liseuse. Sa supériorité au livre papier consiste d'abord et avant tout dans ses possibilités de stockage, un gain d'espace considérable. Cette place est un atout indéniable en situation de médiation humanitaire, où les ressources sont rares et éloignées. Elle se questionne plus volontiers en contexte de pays développés, et à plus forte raison en France. En effet, ici, le fonds documentaire est proche et il existe déjà.

- Pistes d'exploitation des liseuses:

Il y a au moins deux pistes, il me semble, à explorer pour mettre à profit les liseuses dont dispose le service, dans les actions à venir.

- On peut opter pour une approche purement technique, c'est à dire initier à l'outil pour lui-même et tenter ainsi de réduire timidement la fracture numérique. La réduction de cette fracture est mieux envisageable dans la durée, cependant, que lors d'actions événementielles brèves.

- On peut essayer de réaliser un véritable travail sur le contenu selon deux modalités : Il est possible de laisser la liseuse en libre accès en y plaçant des livres adaptés au public. La veille de la *Revue des livres pour enfants* est, à cet égard, un atout de taille pour s'orienter dans le choix de documents pertinents pour un public plus jeune. Il est aussi possible de diriger une activité autour d'un livre numérique plus difficile d'abord auquel on consacrerait un atelier spécifique, et même possiblement une série d'ateliers pour le rendre accessible. Le risque d'une telle approche est sa proximité avec les pratiques scolaires.

II.1.4 Pistes numériques

- Continuer la veille sur des sites tournés vers le jeu en contexte de médiation culturelle, comme *la Souris Grise* ou *la Kiwithèque joueuse*.

- Clarifier et formaliser les méthodes d'acquisitions de jeux avec BSF

- Etablir une veille *Steam* sur deux plans : 1) Etablir une wishlist de jeux établis comme classiques, incontournables et profiter, si cela est possible, des soldes *Steam* (qui peuvent s'élever jusqu'à 66 % du tarif original d'un jeu.) 2) Surveiller le Greenlight de *Steam*, pour mesurer l'intérêt potentiel de nouveautés *Steam* pour la médiation vidéoludique et visiter

régulièrement les forums des sorties de jeux vidéo, qu'il s'agisse de *JVC.com* ou d'autres communautés, à la fois pour se tenir au courant des sorties attendues par le public avec qui on est amené à échanger (et ainsi établir un lien, pas en tant que spécialiste mais plutôt comme une marque d'intérêt pour cette culture du jeu vidéo qui accompagne et borde de plus en plus souvent celle de la lecture, à plus forte raison encore auprès d'adolescents) et pour en suivre l'impact dans la communauté des joueurs et ainsi mieux orienter ses choix d'acquisitions.

- Enfin, qu'il s'agisse des tablettes comme de l'ordinateur, diversifier les sources de provenance de ces jeux, en contournant *Steam* et *Google Play*. Lors de la formation dispensée par BSF autour de la médiation vidéoludique, le site *abandonware.com* a ainsi figuré comme une source gratuite de logiciels de jeux libérés par l'édition, en quelque sorte le Gallica du jeu en ligne. C'est là une piste que l'on peut creuser, à plus forte raison encore si au cours des médiations auprès du public adolescent, on décide d'aborder une thématique qui rencontre en ce moment un grand succès, celle du retro gaming.

II.1.5) Questions sur la place de la médiation ludique et vidéoludique dans le cadre d'une mission de lecture publique

- Théorie

La question de la place du jeu dans la médiation culturelle (jeux de société et jouets, comme les *Kapla* de l'Ideasbox) et numérique (jeux sur les tablettes comme *Braindots*, par exemple, et pas non pas seulement des serious games comme *dataK*) mérite d'être posée.

En médiathèque, deux conceptions sur le sujet s'opposent:

- La bibliothèque est considérée comme lieu de nouvelles sociabilités. Le jeu attractif en soi et donc utile en soi pour amener à la diffusion de la culture, du fait de la présence même du potentiel lecteur en territoire de lecture. Cette conception cherche à s'éloigner de la vision utilitariste du jeu comme simple produit d'appel (défendue par Anne-Marie Bertrand dans *Animation et bibliothèque* quand elle dit que « Les opérations qui consistent à rendre plus vivants et plus attractifs différents aspects du fonds ne constitueront jamais une fin en soi mais

un moyen d'attirer les futurs adhérents, de retenir les nouveaux, et d'aider les anciens à élargir le champs de leurs connaissances. ». Selon cette conception, on ne cherche pas à savoir quels enseignements le participant va retirer du jeu, en respectant les six principes du jeu selon Rogers Caillois, et surtout celui d'improductivité.

Même sans vision utilitariste, il est convenu que le jeu en lui-même permet au joueur d'intégrer des normes qui lui sont ensuite utiles dans le monde du travail et des institutions : la faculté de se concentrer dans la durée, de se tenir, d'attendre son tour, de travailler en équipe, etc, etc.

- « L'improductivité culturelle n'est pas acceptable et ne relève pas de la mission de lecture publique, la bibliothèque comme lieu unique de transmission des savoirs devant être protégé des effets de mode et du marketing » (Julien Devriendt). Quand le jeu intervient dans le cadre de la médiation, selon cette conception, c'est toujours à une fin pratique : idéalement, il sert à l'apprentissage du langage et de l'écriture.

- Objectifs de la médiation numérique documentaire.

Selon les termes de Xavier Galaup « *la médiation consiste à favoriser l'appropriation de contenus par le destinataire, c'est à dire à mettre en relation des usagers avec les contenus qu'ils cherchent, voire à leur faire découvrir l'inattendu.* »

Le jeu, réel ou virtuel, est un levier d'apprentissage et de découvertes indéniable. Il est un grand facilitateur de l'appropriation des contenus et des savoirs.

Dans nos interventions, nous nous sommes naturellement mis à exploiter ces jeux selon deux modalités : celle du libre accès et de l'activité dirigée, parce que parfois notre rôle n'est que d'organiser l'espace, les collections et les services et de laisser faire, comme avec le livre. En permettant le butinage et en laissant le jeu être un jeu, on marque parfois durablement les usagers, en associant liberté et bibliothèque dans leurs bons souvenirs. Sans en avoir l'air, on peut aussi aider à désinhiber ces usagers quant à la maîtrise des outils numériques qu'on leur présente. « Nos travaux de terrain nous ont montré que sur ce plan, l'impact d'une plus ou moins bonne intégration à la « société numérique » varie sensiblement selon les dimensions du lien social que l'on considère. » écrit Luc Vodoz. La création d'un lien positif entre médiateur documentaire et potentiel usager est, en fait, le premier pas vers une appropriation plus aisée de

la connaissance et des techniques, et c'est aussi pour cette raison que la rencontre n'ait pas lieu que sur le mode de l'atelier mais qu'on laisse en libre-service une partie de nos ressources : pour encourager l'autonomie et la découverte au rythme de l'utilisateur, sans l'infantiliser.

- Modes de médiation du numérique : Le libre-service et l'atelier.

Le numérique est la rencontre : « Les terminaux (ordinateurs, téléphones, tablettes voire consoles de jeu) dotés d'applications diversifiées [Telles que notre veille cherche à proposer tout en conservant le plus possible une optique culturelle mais sans absolu] donnent-ils lieu à des consultations précaires provoquant la fragilisation de ce partage sensible ou bien à de nouvelles expériences culturelles ? » interroge Xavier Galaup avant de répondre en plaçant le rôle du médiateur au cœur des enjeux de l'échange vidéoludique.

La voie dans laquelle nous nous sommes quant à nous engagés avec l'Ideasbox est celle d'un contrôle total du contenu (sélectionné et bloqué par nos soins en fonction de nos besoins), et donc d'une prescription initiale puis de deux modes d'exploitation : Le mode du libre-service et le mode de l'atelier.

Dans le mode du libre-service le participant peut circuler librement entre les applications choisies (quoiqu'il soit arrivé que les animateurs chargés du bon fonctionnement du module numérique aient décidé de bloquer certaines de ces applications, comme *Minecraft*, qui écrasaient de leur immédiate popularité toutes les autres en dépit de tout critère de qualité).

Le mode de l'atelier où le participant est invité à découvrir en profondeur une application qu'il n'aurait pas sinon consulté. Dans ce cas de figure, l'on n'exploite qu'une seule application par atelier et donc par jour, on encourage les participants à revenir le lendemain pour une autre application. C'est ainsi qu'a fonctionné la première itération de *Oh ! Au parc Billoux* lors de *Partir en Livre* et les participants, des enfants, s'ils ont au premier abord affiché une résistance nette à la contrainte se sont vite fait à la prescription et ont offert un grand succès à l'atelier (30 enfants pour quatre tablettes avec des roulements fréquents et un taux de satisfaction exprimée très haut)

Enfin, la question de la restitution des ateliers se pose aussi dans le cadre d'ateliers numériques : on peut se contenter d'avoir permis aux usagers de faire l'expérience de l'outil, mais c'est se priver de l'opportunité de marquer leurs souvenirs de façon plus pérenne. Evidemment, si cela est possible, il est plus souhaitable d'impliquer plus avant les usagers. Certaines applications permettent une restitution de l'atelier : Pour le roman-photo numérique ou pour *Oh !*, on peut par Bluetooth envoyer les pages réalisées à l'utilisateur, s'il possède un appareil compatible. Un autre type de restitution que nous avons envisagée, est une version papier de l'activité. Par exemple, nous invitons l'utilisateur à participer à un atelier *Spaceteam* puis nous lui permettons de créer un journal de bord, un badge de capitaine, à partir de l'aventure qu'il vient de vivre sous forme numérique.

Une voie de travail que nous pourrions explorer lors de notre coopération avec les centres sociaux serait de faire choisir les applications par les jeunes usagers sur un budget alloué pour les impliquer dans la constitution de la collection. Cette voie permettrait de mettre en place une réelle construction des contenus avec les adolescents et les jeunes adultes des centres sociaux.

Ideasbox et fracture numérique et conclusion du volet

C'est ainsi que la nouvelle médiation hors les murs permise par l'Ideasbox à Marseille peut vraiment avoir un impact en matière de réduction de la fracture numérique : pour les jeunes publics auxquels nous sommes confrontés, la fracture numérique se traduit rarement par des insuffisances techniques, le fonctionnement des outils comme les tablettes est désormais quasi intuitif. C'est plutôt de savoir-faire générique, constitués de savoirs transférables d'une situation à une autre, permettant par exemple à l'utilisateur de s'adapter à de nouveaux logiciels dont ils ont besoin.

La formation vidéoludique que BSF a dispensé à l'ACELEM et au service collectivités et publics touchait au code et aux jeux pour apprendre le code, les voyageurs du code. Si cette voie de médiation numérique est privilégiée, elle créerait aussi un lien avec l'école, puisque l'apprentissage du code entrera bientôt aux programmes de primaire. Néanmoins, il faudra alors questionner de nouveau ce que l'on entend par mission de lecture publique et si la place de l'initiation au code doit ou non prendre une place aussi grande dans notre travail de médiation. Cette position peut-être tenue parce que tous les TIC, comme la culture, permettent de dépasser les contraintes locales et contextuelles pour insérer les individus dans un monde global.

Plus que tout, ce que nous pouvons apporter aux jeunes usagers, en tant que médiateurs culturels, en les faisant jouer, ce sont des savoir-faire socioculturels, comme la capacité à communiquer ou à travailler en équipe, dont il faut disposer pour pouvoir valoriser l'outil technique (et qui est utile dans un contexte professionnel.)

II.2 VOLET MEDIATION DOCUMENTAIRE CREATIVE ET LUDIQUE

Ce que permet le fonctionnement modulaire de l'Ideasbox, c'est donc en particulier de replacer et déplacer les places du livre, de l'atelier à vocation culturelle, du jeu et des nouveaux média numériques lors de la médiation Hors-Les-Murs, spatialement et symboliquement.

Lors des sorties de l'Ideasbox, grâce à l'assemblage des forces de l'ACELEM et du service des collectivités et publics, l'équipe était assez nombreuse pour permettre la mise en place de trois à six ateliers par journée. Le nombre de six, trois le matin et trois l'après-midi fut expérimenté au parc de Maison Blanche, lors de la deuxième semaine de *Partir En Livre*. D'un commun accord, il fut entendu que ce nombre était éprouvant même pour une équipe de 14 personnes puisque le personnel mobilisé à chaque fois représente des forces vives de moins pour la maintenance des modules des deux boxes alors utilisées (celle de l'ACELEM et celle appartenant au service).

L'équipe du service comptait, d'avril à août, cinq médiateurs du livre (Quatre agents de bibliothèque, responsable de service incluse et un animateur), trois services civiques et moi-même. Tous étaient présents sur le terrain. L'équipe de l'ACELEM se composait de maximum sept personnes selon les déploiements. De sorte qu'au mieux nous étions seize pour déployer deux Ideasboxes. Nous bénéficions aussi de l'aide ponctuelle de nos partenaires pour les grands événements, tous très impliqués, qu'il s'agisse de l'association *Des livres comme des idées !* pour le festival *Oh les beaux jours !* ou du théâtre Massalia de la Friche de la Belle de Mai pour *Partir en Livre*.

En septembre, après le départ des services civiques et de moi-même, l'équipe du service aux collectivités sera donc réduite à son noyau de cinq personnes, et avec l'arrêt des CDD de trois personnes de l'ACELEM, au moins durant ces quelques mois, le nombre de personnes

présentes pour tenir le projet diminue d'environ 40%. Dès lors, par nécessité, il faut considérer un modèle différent d'exploitation de l'Ideasbox, qu'on décide soit d'accentuer la formation des animateurs du centre social d'accueil qui seront amenés à soutenir l'équipe dans son déploiement, soit qu'on divise le nombre de modules en usage et d'ateliers, solution pratique certes mais qui remettrait en question la finalité selon laquelle les Ideasboxes ont été pensées.

II.2.1 Les « Ateliers »

Les ateliers représentent un investissement important pour l'équipe. Ils connaissent un grand succès à chaque sortie.

Leur création fonctionne selon ces étapes :

- Rencontre entre le service des collectivités et l'ACELEM et brainstorming autour des thématiques générales de l'événement (par exemple, pour le festival *Oh Les Beaux Jours !*, il s'agissait en particulier du hip-hop et du roman-photo). Parfois, on utilise des supports documentaires dès cette étape (C'était le cas pour *Keith Harring* ou le *lettrage graffiti*)
- Sélection des ateliers (on essaye, entre autres, d'équilibrer les publics très jeune, jeune, adolescents), et constitution d'équipes mixtes de deux personnes, qui se concertent pour adapter l'atelier à leurs savoir-faire spécifiques.
- Création d'un prototype et rédaction d'une fiche activité.
- Sélection de documents en relation avec l'atelier, pour le soutenir mais aussi pour le module bibliothèques, de sorte qu'une fois l'atelier fini, l'on puisse diriger les participants vers ces ressources pour aller plus loin.

Les ateliers sont toujours organisés par trois, pour une durée de (3 x) 30 minutes ou 1 heure 30 chacun.

Il y a ainsi un atelier de nature principalement numérique, un atelier de nature principalement écrite et un atelier de nature principalement plastique. Il est quelque peu réducteur de les nommer atelier numérique, d'écriture et d'arts plastiques parce qu'il est rare que ces ateliers se cantonnent à une seule discipline. Le fonctionnement même de l'Ideasbox invite à sauter les frontières et à réaliser un travail complet, et un effort plus ou moins assumé est fait lors de la création d'atelier pour inclure de l'équipement de la box issus de plusieurs modules.

Ainsi, l'atelier *Acropilon* est-il un aménagement entre écriture d'acrostiches et mise en forme plastique sur des cartes à partir de livres pilonnés, l'*Alphabet Humain* mélange-t-il écriture et projection, *Spaceteam* peut-être animé de sorte à jouer numériquement, rédiger un journal de capitaine de l'espace et créer un badge à arborer après son voyage, etc. >

Enfin, il faut décider du mode d'accueil dans les ateliers menés lors d'événements : soit on s'adresse à un public captif, en invitant les centres sociaux à s'inscrire (comme pour *Partir En Livre*) soit on accepte un public tout-venant.

L'atelier doit alors être adapté en fonction de son public : un public captif peut suivre un atelier plus long, à taux de rotation faible alors qu'un public tout-venant nécessite un plus fort taux de rotation pour éviter les frustrations et s'adapter quelque peu aux contraintes de temps des participants. Pour *Partir En Livre*, les ateliers s'effectuaient tous sur le mode du public captif sauf en cas de désistement d'un centre. Sur la demande du public tout-venant, la contrainte a été assouplie quand c'était possible (en terme de quantité) pour accueillir quelques participants de plus. Le fonctionnement au public captif seul a montré qu'il représentait un obstacle à l'attraction du public tout-venant. Il est plus souhaitable de prévoir des ateliers pour tous, avec et sans inscription, si c'est possible.

- Animer la bibliothèque

Le module bibliothèque est sans doute le plus indépendant de tous : chaque participant peut s'installer sur un tapis ou dans un pouf, avec un livre. A part en ce qui concerne le rangement régulier des livres déplacés, la bibliothèque demande peu d'intervention.

Cependant, le module bibliothèque est aussi un lieu où compte le fait d'être présent, de remplir le rôle de bibliothécaire médiateur en orientant le choix des lecteurs et en lisant des histoires aux jeunes publics : en bibliothèque, un livre conseillé par un bibliothécaire a 17% plus de probabilités d'être emprunté que les autres. Dans une bibliothèque en extérieur, la présence crée une relation avec les usagers, et la démonstration de la lecture à haute voix est un encouragement manifeste à s'emparer des documents rassemblés sur les étagères.

Outre les lectures traditionnelles, nous y avons mis en œuvre des Kamishibai (un théâtre d'images dans un castelet en bois) et bientôt, grâce à la création de Frédéric nous disposerons d'un livre à conter, avec une roue pour choisir lieux et personnages, un peu à la façon de

Storycubs : Là encore, l'outil servira à rapprocher la lecture de l'écriture en composant des pastiches et des variantes aux contes du fonds documentaire.

Avec la bibliothèque, la présence du médiateur est avant tout une affaire d'équilibre : Assez pour aider à faire vivre le fonds documentaire qu'il connaît et assez peu pour ne pas déranger les usagers qui préfèrent s'approprier ce fonds par leurs propres moyens.

- L'atelier créatif

Chacun de ces ateliers était un atelier dirigé, dont la durée a varié dans les faits entre 30 minutes et une après-midi entière, souvent quand l'atelier ouvrait au tout public comme pour la « peinture à la façon de Keith Haring » à *Oh les Beaux Jours !* ou *Acropilon* à *Airbel*.

L'atelier créatif a pour l'instant été pensé dans la seule optique de l'atelier dirigé. Après l'expérience de *Partir En Livre*, et la demande d'un nombre assez conséquent de participants pour qu'elle soit prise en compte, nous avons commencé à envisager un fonctionnement de libre-service pour la création, comme nous l'avons parfois mis en place pour le module numérique et bien sûr, la bibliothèque. Notre principal souci avec cette mise à disposition est toujours celui de notre objectif de lecture publique et de notre identité de médiateurs culturels et non pas simplement de centre social. La possibilité la plus évoquée serait celle d'un *flying case spécial consacré non pas simplement au « dessin » mais en deux parties : Une part fonctionnerait comme une « bibliothèque appliquée » c'est à dire une caisse grise spécifique avec des ressources documentaires créatives (nous avons ouvert la voie à *Partir en Livre* en ajoutant un ouvrage de technique de dessin manga et de modèles de nus académiques dans le fonds « adolescents » et « Art ») assortie de matériel de dessin. L'autre part serait constituée d'une tablette bloquée sur Quiver (une application de réalité augmentée pour les enfants) et de matériel créatif pour colorier et ensuite animer le coloriage grâce à l'application. Une fois encore, on voit comment l'Ideasbox pourra ainsi sauter les frontières, en mélangeant application créative et découverte documentaire, ou travail proprement numérique.

- L'atelier d'écriture

Les ateliers d'écriture, s'ils semblent plus faciles à mettre en œuvre en termes de matériel, sont en fait très délicats à mener. Penser la tranche d'âge à laquelle l'atelier s'adresse, adapter le nombre de participants, la durée de l'atelier et sa faisabilité sont particulièrement importants. Il est possible d'écrire avec des participants qui n'écrivent pas, sur le mode de l'oralité qu'on retranscrit ensuite, mais cela demande un soin particulier, et c'est peut-être là un avantage de jouer d'un public captif.

A ce titre, *Jouer à débattre*, un jeu de rôle support de débat dès 15 ans, inventé par l'*Arbre des connaissances*, en partenariat avec l'Inserm et le ministère de la Culture est une piste solide de médiation scientifique qui est un exemple d'écriture sans écriture : A partir de la lecture de synthèses scientifiques préparées spécifiquement par des chercheurs dans l'optique du jeu, chacun assume le rôle d'un débattre et d'un contradicteur et s'attaque à des problèmes éthiques en science. Mené sur plusieurs séances, avec une documentation adéquate où chercher idées et arguments, cet atelier aura sans doute un grand impact sur des participants qui apprennent à trouver, trier et utiliser ressources documentaires pour mener leur argumentation. Mener cet atelier exige des capacités en animation et en documentation, mais pour une équipe comme celle du service des collectivités, dans une situation de médiation avec des adolescents en centre social, il offre des opportunités très intéressantes.

Les ateliers d'écriture, en plus d'être très stimulants en matière de créativité et d'invention verbale, sont une passerelle très efficace vers des ressources poétiques (Dans l'atelier *Haïku*, la lecture précède et suit la rédaction des courts poèmes) Enfin, ces ateliers fournissent toujours une restitution (des poèmes ou des mots à emmener avec soi après l'événement littéraire) même s'ils sont courts.

Après *Partir En Livre*, nous nous sommes aussi posé la question d'un retour d'usager sur nos interventions : jusqu'à présent chaque participant nous a vivement exprimé son contentement quant à l'intervention de l'Ideasbox, pour que ce retour n'en reste pas au stade de l'oralité, nous envisageons la mise en place d'un livre d'or et d'un arbre à parole (construit début août par nos soins) pour inscrire et cumuler les productions créatives et les retours d'expériences des usagers de l'Ideasbox.

II.2.2) Le jeu et le jeu de construction

Dans l'optique d'improductivité radicale du jeu, ceux-ci, pour être utilisés ne sont pas considérés comme un atelier et ne se voient pas de tranches horaires spécifiques définies. Néanmoins, des espaces spécifiques sont aménagés à des endroits stratégiques : en général une table est consacrée aux jeux et un *flying case* (couvercle des boîtes) en position haute, ce qui en fait une sorte de petite table carrée de hauteur plus basse, invitant les joueurs à former un cercle convivial et plus intime. Enfin, à partir du festival *Oh les Beaux Jours !*, nous avons commencé à ménager un autre *flying case*, en position basse, sur un tapis, près de la bibliothèque pour y installer un espace de jeu de construction *Kapla*.

- Les *Kapla*

Les *Kapla*, jeu de construction de briques de bois, font office de produit d'appel, bénéficiant d'une attractivité indéniable quand, sachant les manier, on construit au préalable une structure architecturale qui attire l'oeil de très loin. On encourage le public, notamment le public enfant mais pas uniquement (Les adolescents sont aussi attirés par l'esthétique des constructions en *Kapla*) à compléter et terminer la structure, à en commencer une autre. Le public pénètre par ce biais dans l'espace délimité de l'Ideasbox, plus facilement, oubliant inquiétudes et timidité.

En outre, quand les enfants ne sont pas en grand nombre et que l'activité ne devient pas bruyante, les *Kapla* (et le memory) fonctionnent comme une machine à concentration. C'est-à-dire qu'ils donnent les moyens à l'enfant d'apprendre à rester concentré sur une tâche très fine. Cette aptitude, bien sûr, aide considérablement l'apprentissage de la lecture en profondeur et des codes de la bibliothèque comme institution.

Une piste non explorée : Dans la logique de transgression des disciplines, on pourrait envisager des ateliers qui mettent en lien architecture Pop-up et *Kapla*, ou *Kapla* et atelier numérique. Si le lien qui unit l'architecture en *Kapla* aux livres d'architecture dont disposait notre fonds à *Partir en Livre* (Notamment un livre Pop-Up, apprécié par les enfants comme les adultes sur Vasarely) existe bel et bien, nous ne l'avons jamais explicité. Ce que nous permettra la modularité de l'Ideasbox sera, si nous décidions de faire de l'architecture un thème fort lors

d'un événement, de passer de la construction de *Kapla* ou du jeu de *Mikado* à celle, numérique (Grâce à *Stacks*, une application d'empilement, ou à *Minecraft* dont nous disposons aussi sur nos tablettes), à nos ressources documentaires, dans un ordre ou l'autre, avec des enfants comme des adultes, puisque le thème rencontre du succès chez chacun.

- Les Jeux traditionnels

Le jeu est un grand vecteur de socialisation intergénérationnelle. Croire que seul le public jeune ait besoin d'un produit d'appel comme les *Kapla* ou les tablettes pour mettre à profit l'offre culturelle de la box serait trop réducteur. Le jeu traditionnel comporte deux grandes forces : son intemporalité qui en fait un jeu au succès prouvé, adaptable à tous, ainsi que le sentiment de familiarité et donc de confort qu'il procure aux adultes et personnes âgées autrement confrontées à beaucoup d'inconnues (Jeux aux règles compliquées, manipulation de tablettes...). Nombre de gens plus âgés s'arrêtent le temps d'une partie, temps maîtrisé, et ne s'intéressent qu'ensuite à la bibliothèque ou, se laissent convaincre après de découvrir un nouveau jeu : *Dixit*, *StoryCubs*, *C'est moi le plus fort*, qu'ils partageront d'autant volontiers avec les enfants qu'ils auront déjà établi leur aptitude au jeu auparavant, entre eux, dans un jeu qu'ils connaissent.

- Les Jeux atypiques

Si la dimension sociale, et ludique coule d'évidence pour le jeu traditionnel, la simplicité et l'improductivité même propre à son fonctionnement éloigne quelque peu la bibliothèque de sa mission culturelle. Nous avons à notre disposition la dichotomie entre les différentes conceptions de la place du jeu dans la médiation culturelle en bibliothèque. L'Ideasbox dispose cependant de jeux qui rendent le passage de l'un à l'autre, de l'activité purement ludique à l'activité culturelle et documentaire, plus aisé et progressif.

La collection de jeux créée à l'occasion des 50 ans de *l'Ecole des loisirs* nous a été très utile dans cette voie. Il est très facile après avoir joué au jeu de mémoire et de créativité selon Hervé Tullet, ou à *Chien Pourri* d'orienter le joueur vers les livres pour poursuivre son plaisir en lisant. Facile aussi de transgresser les frontières non seulement du jeu au livre, mais aussi du jeu à l'écriture et à l'invention grâce à *Storycubs*, jeu de dé où il faut inventer une histoire à partir des

images sur chaque face du dé tiré. Enfin, ces jeux permettent une transgression des règles et des cadres qui pèsent souvent aux jeunes usagers auxquels nous avons affaire et qu'on retrouve peu en bibliothèque. Sur de nombreux points, le jeu est une place de subversion, soit qu'on en transforme les règles comme nous l'avons fait au parc Billoux en adaptant les règles du Scrabble à une version orale et plus compétitive et rapide soit que le jeu en lui-même aille à contre-courant de nos attentes. C'est le cas par exemple de jeux comme *Le petit verger* ou *C'est moi le plus fort !* qui délaissent la dynamique de la compétition qui mène la plupart des jeux en faveur de la coopération. Ces jeux travaillent la capacité à travailler en équipe et aide à forger une conscience politique des usagers mais ils le font selon des modalités qui ne sont pas familières aux usagers parce que leur message est à contre-courant de ceux qu'ils perçoivent du monde qui les entoure.

Enfin, on peut envisager d'impliquer ces usagers dans la création même d'un jeu ; ce sera peut-être le cas lors de la création d'un jeu de l'oie géant en centre social.

Conclusion de volet

Le jeu crée du lien social et intergénérationnel, fait observable à chaque sortie. Qu'il s'agisse des familles autour du Dixit à la journée de la francophonie, de la tolérance lors de la partie de loup-garou *d'Oh les beaux jours* où les plus petits (6 ans), en dépit de leur maladresse, étaient encouragés et soutenus par les plus grands joueurs ou par l'intermédiaire des jeux « traditionnels » les parties de *Quoridor*, ou de petits chevaux qui rassemblaient personnes âgées et enfants. Ce lien intergénérationnel se superpose à un lien qui transcende la situation de validité: lors de l'événement *d'Oh les beaux jours !* Notre intermédiaire aura permis à un homme avec de visibles difficultés de communication de participer à la création d'histoires orales avec deux jeunes filles et deux petits garçons grâce aux histoires en cubes.

II.3 Volet d'observation : Marseille et l'Ideasbox

II.3.1 Questions politiques

- Le paradoxe du temps

Le temps de la médiatisation est un temps court, un temps bref, un temps journalistique, un temps télévisuel - Anne-Marie Bertrand (dans Animation et bibliothèques)

L'Ideasbox est-elle un outil de temps court « événementiel » et un outil de temps long « travail en profondeur » ou ces deux temporalités sont-elles exclusives l'un de l'autre ? Quelle place ce dispositif va-t-il être amené à occuper dans la politique de lecture publique à Marseille, après les premiers déploiements? Aura-t-il un fort impact social ou va-t-il s'en tenir à servir à la seule communication?

- La délicate coopération entre les acteurs

Partir En Livre marque une nette avancée dans la coopération entre l'ACELEM et la bibliothèque. Le système de planning mis en place en premier lieu pour ne jamais laisser un module abandonné, occurrence dont avait souffert le module bibliothèque, est désormais acquis par le personnel, de sorte qu'il n'était presque plus utile puisque chacun a désormais prêté attention à ne laisser aucun module vide de médiateur.

Et en même temps, l'Ideasbox permet la rupture de l'espace normalisé de la bibliothèque. On peut parler fort, on brise les barrières symboliques : C'est une force pour attirer un public et susciter sa créativité sans tabou et c'est aussi une faiblesse si on cherche à faire passerelle avec l'institutionnel.

Néanmoins, le mélange de fonctionnement des équipes a eu un résultat très positif et aide à construire à neuf des normes, qui pour l'instant sont tacites : entretenir un calme relatif dans le module orange de bibliothèques, ne pas jeter les livres, etc, etc...

En tout cas, cet allègement des contraintes spatiales (le silence, la position pour lire...), symboliques (lien avec l'école et la culture dominante, l'élitisme...) et institutionnelles

(prescription forte) répond à une attente, parfois tacite. Les usagers sont heureux de découvrir ce signe de l'attention publique dans leurs parcs, leurs places et leurs lieux.

Penser un espace normalisé, comme la bibliothèque, mais sans le poids de l'institution : La force est dans l'union.

- Marseille, quels soutiens politiques et institutionnels ?

Des limites politiques, gestionnaires et organisationnelles à un projet ambitieux.

Le service aux collectivités et aux public, et ses partenaires rencontrent un grand nombre de difficultés de mise en place de leurs actions, en partie du à la nouveauté de ces actions mais aussi au mode de fonctionnement de la gestion de la ville. Pour utiliser un exemple trivial, le camion à hayon, nécessaire aux déplacements autonomes de l'Ideasbox commandé en décembre 2016 n'est arrivé que quelques jours avant la dernière opération de l'été, *Partir en Livre* et il a fallu entre temps fonctionner avec le seul camion de l'ACELEM pour les deux boxes.

La résolution récente du conseil municipal de louer l'espace public aux associations pour les événements, qui impacte en premier lieu les arts de la rue a aussi un effet sur la lecture publique et a failli mener à l'annulation pure et simple de *Partir en Livre*.

En dépit du soutien de la direction des affaires culturelles, le personnel perçoit un manque de soutien hiérarchique notamment de la part de la gestion administrative du réseau des bibliothèques (chargée des délais des bons de commande ou de la transmission des conventions au conseil municipal, par exemple. Le partenariat avec *Mer et Collines* a ainsi été décalé par un quiproquo au conseil municipal). L'Ideasbox ne paraît pas être une priorité pour l'administration. Ces obstacles à surmonter rendent l'action difficile pour la diffusion de la lecture publique.

II.3.2 Récapitulatif et analyse des actions menées avec l'Ideasbox

1) Déploiement pour les professionnels dans l'Alcazar, début mars.

2) Le 18 mars, journée de la Francophonie à la Friche de la Belle de mai. Un premier déploiement « en commun » avec l'ACELEM qui a permis d'asseoir un *modus operandi* en commun.

3) Le 10 mai, Fête du livre à Airbel, un événement qui a permis d'illustrer le résultat d'un travail dans la durée avec la cité, mené en partenariat avec l'ACELEM, qui tient sur place un espace-lecture, le centre social d'Airbel et l'association la *Forêt en papier*.

4) Le 24 - 27 mai, festival *Oh les beaux Jours !* avec l'association *Des Livres Comme Des Idées*, le MuCem, la friche de la Belle de mai et le théâtre de la Criée. Le festival s'est déroulé dans des lieux disséminés dans la ville. La boîte intervient vraiment ici en logique événementielle, où le coeur du travail consiste à concilier les publics d'âges différents, de milieux différents et d'aspirations différentes : touristes et locaux, puisque nous étions installés place Bargemon, près du Vieux-Port. La dynamique d'usage de la boîte s'y est trouvée confirmée en dépit d'un public peu nombreux et de conditions météorologiques assez peu favorable (Mistral).

5) *Mer et Collines* : L'expérience d'un premier partenariat avec un centre social, *Mer et Collines* dans le huitième arrondissement. Les réunions préliminaires menées autour de cette coopération entre le service des collectivités et le centre social ont donné lieu à un rappel des objectifs et des publics visés, à savoir, les adolescents plutôt que les jeunes enfants et les femmes adultes proposées par le centre. Le projet, presque abouti, a été mis en échec une semaine avant le commencement de l'intervention car la convention n'avait pas été présentée au Conseil Municipal au préalable. Ce retard a eu des conséquences sur la réalisation du projet et a contraint à recalibrer thématiques et ateliers pour l'automne.

6) *Partir en Livre*: L'Ideasbox au service d'une conception nationale de la lecture publique, à travers le festival du livre jeunesse *Partir en Livre*, proposé par le Conseil National du Livre. A Marseille, le festival a été mené en partenariat avec le théâtre Massalia de la Friche de la Belle

de Mai, qui a fédéré les participants, géré les inscriptions aux ateliers et invité les auteurs amenés à prendre part à l'événement (Géraldine Hérédia, Hélène Riff et Patrice Favaro), les associations *Tilt* et *La Faute à Voltaire*, grâce à la subvention du CNL, et la librairie *La Boîte à Histoires*. Le festival a eu lieu pendant deux semaines dans deux parcs différents : Le parc Billoux et le parc de Maison Blanche.

La manifestation a été un véritable succès qui ne laisse que trois flous : le comptage statistique (voir II.3.3 – évaluation) , en dépit des efforts et des discussions tenues lors des précédentes expériences, l'approfondissement et la diversification de la médiation vidéoludique en relation avec le fonds documentaire (2) et la communication autour de l'événement (1).

- 1) La faible visibilité du dispositif constitue un problème à part entière. Invisible sur le site des bibliothèques à l'exception du compte Facebook, il n'est visible que trop tardivement dans les programmations, qui elles-mêmes arrivent assez tard avant chaque événement (une semaine dans le cas de *Partir En Livre*). Dans les médias traditionnels aussi un silence relatif : l'article de *la Provence* comportait des erreurs nombreuses et aucune mention de l'originalité de l'Ideasbox, la *Marseillaise* aussi s'est tue sur le contenu du festival, seule *France 3* y a consacré un reportage un peu plus satisfaisant.

- 2) *Partir en Livre* a été l'occasion de mettre à l'essai deux ateliers particulièrement réussis : *Oh ! By Louis Rigaud* et *Little Things*. Elles ont été couronnées de succès à la fois parce qu'il s'agit d'une véritable alliance de la médiation vidéoludique et de la médiation de la lecture publique pour *Oh !* et parce que *Little Things* est la mise en pratique du jeu de manière collective et mettant à profit des aspects de la boîte qui n'avaient jusque -là été que timidement explorés (notamment l'usage de l'écran pour le jeu collectif). Enfin, ces animations ont rencontré le succès sur le terrain : C'était la première occurrence d'*OH !*, qui lie le livre Pop-Up et l'application, au parc Billoux. Animée par deux personnes, de l'ACELEM et de la Ville, la lecture à deux voix du livre-jeu, qui encourage la participation active des participants dans la recherche sur la page de l'illustration est suivie d'une activité de création et d'illustration sur la tablette. Cette activité est elle-même récompensée à la fin de la composition par le retournement de la tablette qui anime l'image créée en la recomposant en quelque chose de complètement différent. Selon la même logique, au parc de Maison Blanche, la mise en œuvre de l'animation

Little Things sur l'écran de télévision a confirmé une dynamique de mise en coopération de la pratique vidéoludique très intéressante tout en mettant en œuvre des possibilités de l'Ideasbox jusque-là inexplorées. Ces transgressions de frontières sont une des facettes les plus intéressantes permises par la modularité de l'outil Ideasbox.

A l'échelle nationale, selon le programme officiel, on a surtout mise en place des lectures pour *Partir En Livre*: L'Ideasbox marseillaise se détache donc par l'originalité de ses ateliers numériques. Mais encore, le dispositif a pâti d'une invisibilité relative (il reste toujours le communiqué de presse régional) sur le site national de *Partir en Livre*. Si l'événement lui-même a joui d'une couverture relative, au moins dans les médias relatifs à la culture, l'Ideasbox en tant que dispositif est-elle restée discrète. Un coup d'épée dans l'eau en communication, sans rapport avec son succès de terrain (sauf à maison Blanche, où grâce au travail du service de communication de la Mairie du neuvième arrondissement, un bouche à oreille efficace s'est produit.)

II.3.3 Une démarche systématique en projet et en évaluation

- La mise en commun

Le projet, l'évaluation, la mise en commun : Toutes ces étapes sont nécessaires pour insérer des projets événementiels courts dans une dynamique de progrès en termes d'organisation, de qualité de service et d'impact pour l'Ideasbox.

Avec BSF, Le retour d'évaluation de contenu et d'équipements vers BSF a lieu selon deux modalités :

- L'échange direct avec les membres de BSF, lors des formations, des échanges avec la chargée de projet, du forum qui a eu lieu à Paris début juillet, ou bien par mail.
- Le Google Drive sur lequel un tableau Excel d'évaluation a été mis en place, et chaque bilan d'action est déposé, en plus de fiches de maniement de l'Ideasbox.

Le tableau comporte 8 pages (annexe) pour les livres, les jeux, les applications, le MediaCenter (c'est à dire les vidéos et musiques chargées sur le serveur), les activités, les équipements, les propositions de contenu, et les propositions d'équipement.

Avec l'ACELEM, la communication se fait d'abord de personne à personne et passe ensuite par l'échange de comptes rendus de réunion, par mail ou en main propre. Haffie Oussouffa, coordinatrice des actions HLM, interlocutrice privilégiée du service des collectivités, sert souvent de courroie de transmission entre l'équipe ACELEM et l'équipe municipale.

Avec les partenaires, on organise des rencontres avant et après l'événement mené : Le débriefing d'*Oh les beaux jours ! a eu lieu* Avec l'association *Des Livres Comme des Idées !* dans leurs locaux. De nombreuses rencontres ont pris place à la *Friche de la Belle de Mai* pour réunir tous les acteurs *de Partir en Livre*.

Avec la municipalité, le réseau et l'ACELEM : c'est grâce au système de fiches que l'action peut être envisagée dans le temps long (*Cf.ci-dessous.*)

- Un système de fiches

Une des raisons pour lesquelles les démarches d'évaluation des bibliothèques rencontrent un tel essor dans les bibliothèques, c'est peut-être la propension des bibliothécaires à consigner, compiler et organiser rationnellement l'information dont ils s'occupent. Pour l'Ideasbox a donc été mis en place un système d'organisation et d'archive par le biais de fiches.

- Fiches Action : Ces fiches sont accessibles à tout le réseau grâce au partage. Elles synthétisent l'événement mis en place Hors-Les-Murs, ses objectifs, ses partenaires, sa durée et son lieu.

- Fiches Activité : Ces fiches sont accessibles à tout le réseau à travers le partage, ainsi qu'un tableau récapitulatif. Peut-être serait-il possible d'envisager de publier les fiches activités en ligne à l'usage de qui souhaiterait engager le même type d'action.

- Fiches de Fonds Documentaire : après la Journée de la Francophonie, pour constituer un fonds équilibré pour la Fête du Livre d'Airbel et les événements suivants, une fiche de fonds rudimentaire a été mise en place. La page de garde rappelle les thématiques conductrices de l'événement, les publics visés, et les thématiques optionnelles que le fonds documentaire doit couvrir.

Les ouvrages étaient passés en catégorie « non prêtable » dans le catalogue jusqu'en juillet, mais après les quelques « pertes » de *Partir En Livre*, il semble plus judicieux de transférer les livres sur une carte spéciale pour faciliter le comptage au retour des événements.

Aucun livre n'a été « égaré » lors des précédents événements du côté de l'équipe municipale. L'équipe ACELEM en dépit de son utilisation intensive de l'Ideasbox n'a vu disparaître qu'un livre de cuisine. A *Partir en Livre*, cinq livres seulement se sont trouvés manquants au nombre desquels trois *Max et Lili*, le comic *Ms.Marvel et Verte* de Marie Despleschin... des succès auprès des publics pré-adolescents et adolescents. C'est donc une « perte » qui est en fait positive.



A l'Estaque, août 2017, « *Ne nous cultivez plus, on s'en charge.* »

- L'évaluation et le public

L'évaluation d'impact quantitatif est impossible à mener de façon stricte quand on exploite l'Ideasbox avec un personnel minimum, lors d'événements ouverts au tout venant. La quantification serait de toute façon plus que lacunaire quand on considère les effets, l'impact de l'Ideasbox sur les usagers plutôt que le nombre d'usagers en cours d'utilisation.

Pour évaluer *Partir En Livre*, par exemple, nous disposions de la grille d'évaluation et du questionnaire de satisfaction *Partir en Livre 2016* qui ne sont pas pertinents pour une action Ideasbox (en annexe, page 81.)

De la même façon, la question du comptage et les statistiques, récurrente depuis l'acquisition de l'Ideasbox ne connaît pas encore de solution définitive en dépit de quelques avancées établies, comme la nécessité de comptage des participants aux ateliers.

Plusieurs méthodes ont été abordées, un comptage des participants par tampons apposés sur leurs mains, par remise d'ouvrage, par rondes systématiques (un comptage par heure) des membres du personnel qui occupent la fonction d'accueil, et toutes ont démontré leur limites. Au parc Billoux, pour l'événement *Partir En Livre*, un comptage par photographie à midi a prouvé très rapidement son insuffisance, les chiffres variant drastiquement en fonction du jour et de facteurs extérieurs, et ne représentant en rien l'impact du dispositif d'Ideasbox.

Le comptage par atelier, ébauché pour *Oh les Beaux Jours !*, adopté par l'équipe, est quant à lui efficace mais n'évalue guère le taux de participation et de rotation de module à module.

Le public rencontré, de façon générale, est un public intergénérationnel avec un plus grand nombre de famille avec des enfants en bas-âge et des pré-adolescents. Ce public est cosmopolite à l'image de Marseille et des quartiers dans lesquels nous sommes intervenus (plus de Juifs Orthodoxes dans les quartiers Est, de Roms dans les quartiers Nord). L'observation révèle la force que représentent la bibliothèque et l'Ideasbox pour créer un lien social entre des publics d'origines et de milieux très différents. A Billoux, nous avons pu ainsi mener un scrabble avec des enfants roms, arabes et italiens, avec une plus ou moins grande maîtrise de la langue française mais qui coopéraient pour trouver les mots, ensemble.

Gitans, Roms, Juifs orthodoxes, personnes âgées, d'origine des quartiers ou des noyaux villageois, enfants, publics populaires et classes moyennes... Le constat géographique est

évident : les gens s'emparent d'un service de proximité. Si l'offre existe, la demande se présente. Le choix du parc Billoux dans le XVème et de Maison Blanche dans le IXème, quoiqu'il nous ait été imposé par les circonstances (Tour de France au parc Borely et volonté de l'élue du neuvième d'animer le parc municipal) s'est révélé judicieux. Le public des quartiers nord et des quartiers est s'est largement emparé de cette opportunité.

Le principal obstacle à l'usage qu'on voudrait faire de l'Ideasbox comme passerelle vers les bibliothèques, ce n'est ni l'Ideasbox, ni la bibliothèque, ni les barrières symboliques, ni une division entre culture des élites et culture populaire.

Le principal obstacle de cette rencontre, c'est la distance, le manque d'équipement de proximité, qualitativement et quantitativement.

Les efforts menés par une association comme l'ACELEM dans les espaces lecture sont remarquables à ce titre, en dépit d'un financement en baisse (66 % en 2017 pour les 100 premières associations culturelles de la ville de Marseille). Mais ces efforts ne sauraient suppléer un réseau de lecture publique fort, avec de véritables établissements normatifs en superficie, budget de fonctionnement et personnels qualifiés. Les animateurs culturels de l'ACELEM, tous très impliqués et formés sur le terrain mériteraient une professionnalisation plus grande et un statut qui limite le turn-over élevé, presque aussi élevé que celui des animateurs et met un frein au travail sur la longue durée.

II.3.4 Nouvelles pistes.

- Projets du service collectivités et publics, et possibles utilisations à venir de l'Ideasbox.

Au forum Ideasbox de BSF, ce juillet à Paris, les retours d'expérience a posteriori de l'Ideasbox de Calais ont révélé une évolution de l'usage de la boîte, plus proche de la prestation de service : Les bibliothécaires prêtent la boîte à une structure de centre social et y forment les animateurs au livre, tout en leur fournissant des ressources documentaires et méthodologiques (fiches d'activités de médiation documentaire). Ce système présente un gain inévitable en matière de

temps, d'effort et de personnel et permet au dispositif à la fois de rayonner hors des institutions proches du livre et d'amorcer un projet dans la continuité.

Cependant, ce fonctionnement présente aussi des défauts : En premier celui d'investir temps et énergie dans la formation d'animateurs qui, la saison finie, seront peut-être remplacés par d'autres.

Il est envisageable de déposer la boîte dans le centre où l'intervention aura lieu sur deux, trois, quatre semaines pour alléger la logistique de transport, si le centre dispose d'une salle fermée adéquate. Seul le personnel se déplacerait alors pour mener, selon la thématique décidée à l'avance avec le centre, l'animation et la médiation documentaire. Cette solution a été envisagée pour l'intervention d'automne à *Mer et Colline*. Elle a pour désavantage de limiter l'action à un unique centre pendant une période déterminée plutôt que de tourner entre deux ou trois centres par semaine. Néanmoins, elle permettrait un travail dans la durée non négligeable.

L'idée de diviser les modules, en en transportant que deux sur quatre, a été évoquée mais vite rejetée, même en situation de manque de personnel : comme évoqué plus haut, l'atout majeur de l'Ideasbox sur une bibliomobile ou un bibliobus réside dans sa modularité et sa capacité à brouiller les frontières entre les modes d'accès à la connaissance. Ce serait donc trahir le projet et la raison d'être même de l'Ideasbox que d'en diviser les contenus.

- Plus de participation du réseau dans l'exploitation de l'Ideasbox.

Faire intervenir des bibliothécaires des bibliothèques dans des zones périphériques à leur structure serait une autre façon de resserrer le lien avec les structures institutionnelles. *Partir En Livre* est à ce titre une occasion manquée de familiariser plus de bibliothécaires du réseau avec l'Ideasbox : puisque les professionnels étaient déjà impliqués dans les éditions précédentes de *Partir En Livre* et que des actions avaient été entreprises sur l'année (*Le Prix du Livre Jeunesse* est en général remis pendant *Lire En Short/Partir En Livre*). Plutôt que d'envisager un mélange, la direction a opté pour une substitution.

Pour les interventions à la cité d'Airbel et la fête du livre d'Airbel et de la Penne-sur-Huveaune, par exemple, nous avons pensé impliquer plus avant le service jeunesse de la bibliothèque de la Grognarde, la plus proche, géographiquement. Lors du choix des ateliers à animer, la consultation en amont de l'agenda culturel de la bibliothèque de la Grognarde nous avait poussé à privilégier l'atelier créatif « roman-photo » pour concorder avec un atelier du même acabit qui devait avoir lieu la semaine suivante, et peut-être, encourager les participants à enchaîner les

activités. A Airbel, cependant, les ateliers créatifs ont été menés par l'association de *La Forêt en Papier*. Néanmoins, la possibilité de faire venir et participer un bibliothécaire de la Grognarde, qui servirait de relais humain (un visage connu) serait l'ultime marche de la passerelle que l'Ideasbox essaye de créer entre publics éloignés et institutions de lecture.

Cette plus grande implication du réseau, c'est donc à la fois la création de liens renforcés entre les programmations culturelles des différentes bibliothèques, liens qui existent mais ne sont vraiment visibles que lors de grands événements (lors que les bibliothèques se partagent la venue des auteurs comme pour l'exposition de *Tchô !* en 2012, par exemple, où la BMVR invitait Zep et Mathilde Domecq, et chacune des bibliothèques accueillait respectivement Julien Neel, Nob, Tébo, Lisa Mandel, Bannister et Grimaldi, Mense et Milhaud) et peut-être une plus grande polyvalence, ou au moins des sorties moins exceptionnelles des bibliothécaires. L'Ideasbox pourrait aussi se faire l'outil de cette coopération. BSF parle de la boîte comme d'un « catalyseur d'initiatives ». Il n'est pas exclu d'imaginer qu'elle catalyse aussi bien les initiatives et les partages d'ordre professionnel entre bibliothécaires qu'entre participants. Après tout, le meilleur garant d'une médiation culturelle de qualité et en mouvement, c'est bien la discussion et l'échange d'idées.

Ces considérations, une piste légitime, ne connaissent de limites que celles des volontés individuelles et des moyens : difficile d'envisager un temps d'échange quand, dans leurs propres établissements, la charge de travail est trop importante pour permettre de détourner la tête de son service, de son département ou de sa bibliothèque.

Conclusion

L'Ideasbox est un outil qui, s'il peut prendre part à des actions en faveur du livre et de la lecture à destination des publics éloignés, ne constitue pas une base solide pour une action systématique et homogène des collectivités sur leur territoire. Ce n'est pas là son objectif ; l'Ideasbox ne peut pas se substituer à toutes les lacunes de la lecture publique à Marseille. Elle est un outil intéressant, exploitable mais dont on ne peut espérer qu'il dépasse sa vocation première : celle de répondre à une urgence humanitaire d'accès à la culture.

Conclusion Générale

C'est toujours l'humain, avant n'importe quel dispositif, même le plus innovateur, qui fait la différence et constitue l'avenir de la lecture publique. A ce titre, citons le dernier billet que le défunt Bertrand Calenge a posté dans son *Carnet de notes* :

« **Arrêtons de parler de « la » bibliothèque : la réalité de l'institution réside dans les capacités actives de médiation des bibliothécaires !** Cette dynamique-là ne se construit pas *ex nihilo*, par le seul miracle de ressources accumulées et proposées à une population. Elle exige une mobilisation des acteurs. C'est sans doute, à mon sens, la principale émergence de ce dernier demi-siècle : bien plus que l'informatique ou le numérique, c'est l'urgence de la médiation humaine des connaissances qui est réclamée pour construire du sens. Les bibliothécaires (et les autres acteurs professionnels œuvrant dans les bibliothèques et autour d'elles) peuvent entrer en scène ; mieux, ils le doivent. A eux de mobiliser les échanges, de dynamiser les partages, d'inventer la surprise, bref de donner du sens au Léviathan informationnel toujours plus énorme. C'est un magnifique défi pour les nouvelles générations de professionnels ! Il faut le réussir ! »

Aussi, Bibliothèques Sans Frontières a raison de présenter l'Ideasbox comme un « catalyseur » d'énergies, autant qu'elle est cet outil qui dissémine les connaissances ; outil vers lequel les gens peuvent venir et revenir, en l'absence de bibliothèque, le temps d'un événement, s'asseoir pour lire ou jouer ou apprendre. Et peut-être ainsi, ce moment peut-il s'ancrer dans les souvenirs de ces gens qui, un jour, dans d'autres circonstances, seront alors tentés de franchir le seuil, seuls ou accompagnés, d'une bibliothèque qui les attend.

Bibliographie

- Jean-Philippe Accart, *La médiation à l'heure du numérique*, Collection Bibliothèques, Editions du cercle de la Librairie, octobre 2016
- Bibliothèque publique d'information, *Animation et bibliothèque, hasards ou nécessité ? Synthèse du colloque organisé par la Bibliothèque publique d'information, au centre Georges Pompidou, le 3 et 4 avril 1995*, BPI en actes.
- Ben Youssef Adel, « Les quatre dimensions de la fracture numérique », *Réseaux*, 2004/5 (n° 127-128),
<http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2004-5-page-181.htm>
- Marie Calmet, *Médiathèque, publics empêchés, publics éloignés : les enjeux d'un projet de service spécifique*, Enssib, janvier 2004
- Paul Claval, *Géographie culturelle, une nouvelle approche des sociétés et des milieux*, collection U, Armand Colin, 2012
- Ministère de la Culture et de la Communication, Direction Générale des Médias et des industries culturelles, *Lecture publique et publics empêchés, synthèse de l'étude réalisée par le Crédoc*, janvier 2017
- Julien Devriendt et al., *Jouer en bibliothèque*, La boîte à outil #34, Presses de l'Enssib, décembre 2015
- Xavier Galaup et al., *Développer la médiation documentaire numérique*, La boîte à outil #25, Presses de l'Enssib, février 2012

- Cesare Mattina, *Clientélismes urbains, Gouvernement et hégémonie politique à Marseille*, Sciences Po les presses, août 2016
- Pascal Sanz, conservateur général des bibliothèques honoraire : « *Les Ideasboxes en France, de l'idée à la réalité : Evaluation des premiers déploiements en France de l'Ideasbox conçue par Bibliothèques sans frontières*, Mai-Décembre 2015 »
- Luc Vodoz, *Fracture numérique, fracture sociale : aux frontières de l'intégration et de l'exclusion*, SociologieS, Dossiers, Frontières sociales, frontières culturelles, frontières techniques, décembre 2010
<http://sociologies.revues.org/3333>

Sitographie

- Acelem, www.acelem.org
- Aldus, mai 2017 « Vendée : des kits numériques en bibliothèques »
http://aldus2006.typepad.fr/mon_weblog/2017/05/vend%C3%A9e-des-kits-num%C3%A9riques-en-biblioth%C3%A8ques.html
- The Annoyed Librarian, « A Library Free Country », avril 2017
<http://lj.libraryjournal.com/blogs/annoyedlibrarian/2017/04/03/a-library-free-county/>
- L'Arbre des connaissances, « Jouer à débattre »
<https://www.arbre-des-connaissances-apsr.org/nos-actions/jouer-a-debattre/>

➤ Assessment Librarian :

« [Lib 2.012] « Le jeu en bibliothèque, un incubateur pour l'apprentissage » octobre 2012

<http://assessmentlibrarian.fr/?p=1663>

➤ Bertrand Calenge, « Permanence bibliothécaire... », *Carnet de notes*, décembre 2015

<https://bccn.wordpress.com/2015/12/11/permanence-bibliothecaire/>

➤ Bibliothèques de Vendée, kits numériques, mars 2017

<http://bibliotheque.vendee.fr/bibliotheque/kits-numeriques.aspx>

➤ Ministère de la Culture et de la Communication: « Les contrats territoire-lecture (CTL)

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-Lecture/Bibliotheques/Developpement-de-la-lecture-publique/Les-contrats-territoire-lecture>

➤ Bibliothèques sans frontières :

<https://www.bibliosansfrontieres.org> et

<https://www.bibliosansfrontieres.org/premieres-sorties-2-ideas-box-marseillaises/>

et avec l'ABF, « Appel aux futurs députés : »Rapprochons nos bibliothèques », Marianne, juin 2017

<https://www.marianne.net/debattons/tribunes/appele-aux-futurs-deputes-rapprochons-nos-bibliotheques>

➤ Cartes et plans de la ville de Marseille :

<http://carto.marseille.fr/geoweb/portal.do>

- Tchô!, exemple d'un événement culturel partagé par la totalité du réseau des bibliothèques municipales

<http://www.reserveabulles.com/massiliabd/massiliabd/?p=1870>

- Partir En Livre, juillet 2017

<http://slpj.fr/ou-quand-comment/>

<http://www.partir-en-livre.fr/a-propos/>

http://www.partir-en-livre.fr/fdl_event/partir-en-livre-au-parc-francois-billoux-mercredi-19-juillet/

- Communiqués de presse régionale

<http://www.partir-en-livre.fr/wp-content/uploads/2017/07/Partir-en-livre-2017-Provence-Alpes-C% C3% B4te-dAzur-4juill.pdf>

et dans *La Provence* :

<http://www.laprovence.com/article/edition-marseille/4545072/partir-en-livre-se-lance-a-la-conquete-des-marseillais.html>

- Les événements numériques à l'échelle nationale

<http://www.partir-en-livre.fr/evenements-numeriques/>

- La Voix Du Nord, février 2015, « Médiathèque itinérante : Calais, première ville de France à se doter d'une Ideas Box »

<http://www.lavoixdunord.fr/archive/recup%3A%252Fregion%252Fmediatheque-itinerante-calais-premiere-ville-de-ia33b48581n2645532>

- Wise Initiative : « The Wise Awards 2016 : Ideasbox » :

<http://www.wise-qatar.org/ideas-box-france>

Sur la médiation numérique :

- Ideasbox, Ebooks – mars 2016, « Chiffres clés du baromètre des usages du livre numérique » par Frédéric Danilewsky,

<http://www.idboox.com/etudes/ebooks-chiffres-cles-du-barometre-des-usages-du-livre-numerique/>

- Ressources :

- Geek Junior <https://www.geekjunior.fr/jeux-video/>

- Julie Joue

- La Kiwithèque Joueuse

- La Souris Grise, magazine en ligne de la SARL Screenkids : <http://www.souris-grise.fr/a-propos-screenkids-numerique-jeunesse/>

- 1Dtouch et Steam: <http://numerique-pasdecalais.bibliondemand.com/1dtouch.aspx>

- Le souffle numérique, avril 2013, « Steam et les jeux vidéos numériques » par Pierrick Messien

[_https://lesoufflenernumerique.com/2013/04/30/steam-et-les-jeux-videos-numeriques](https://lesoufflenernumerique.com/2013/04/30/steam-et-les-jeux-videos-numeriques)

Sommaire des annexes.

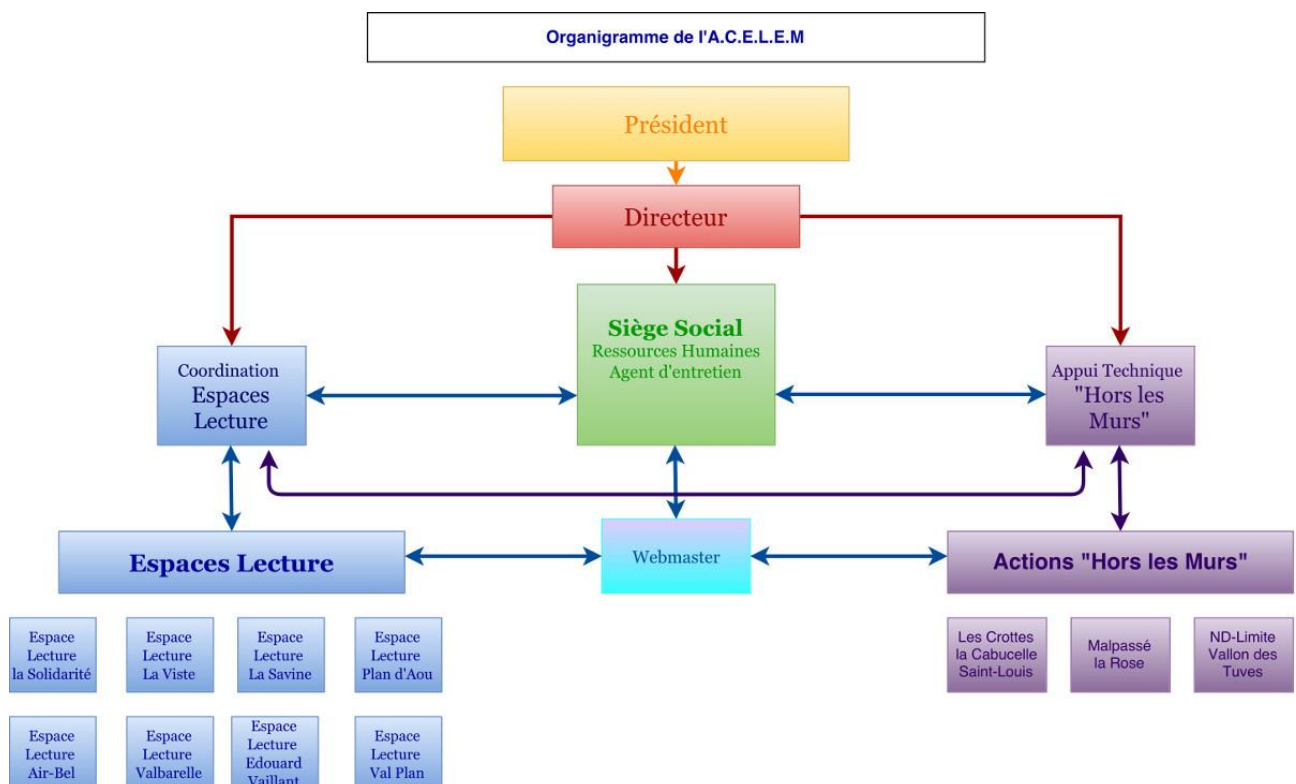
- Ideasbox fermée	64
- Organigramme de l'ACELEM	64
- Le Système d'évaluation pour BSF : Page de garde et page jeux du Google	65
- Plan des zones de déploiement des Ideasboxes	70
- Modèle d'une Fiche Action	71
- Modèle d'une Fiche Activité	75
- Modèle d'une Fiche de Fonds Documentaire	78
- Affiche de la fête du livre à Airbel	66
- Affiche d'Oh les beaux Jours !	67
-Affiche de Partir En Livre	68
- Questionnaire de satisfaction Lire en Short 2016	81
- Photographies de déploiement	83

Annexes

- Une Ideas box fermée.



- L'organigramme de l'ACELEM



> Le système d'évaluation pour BSF

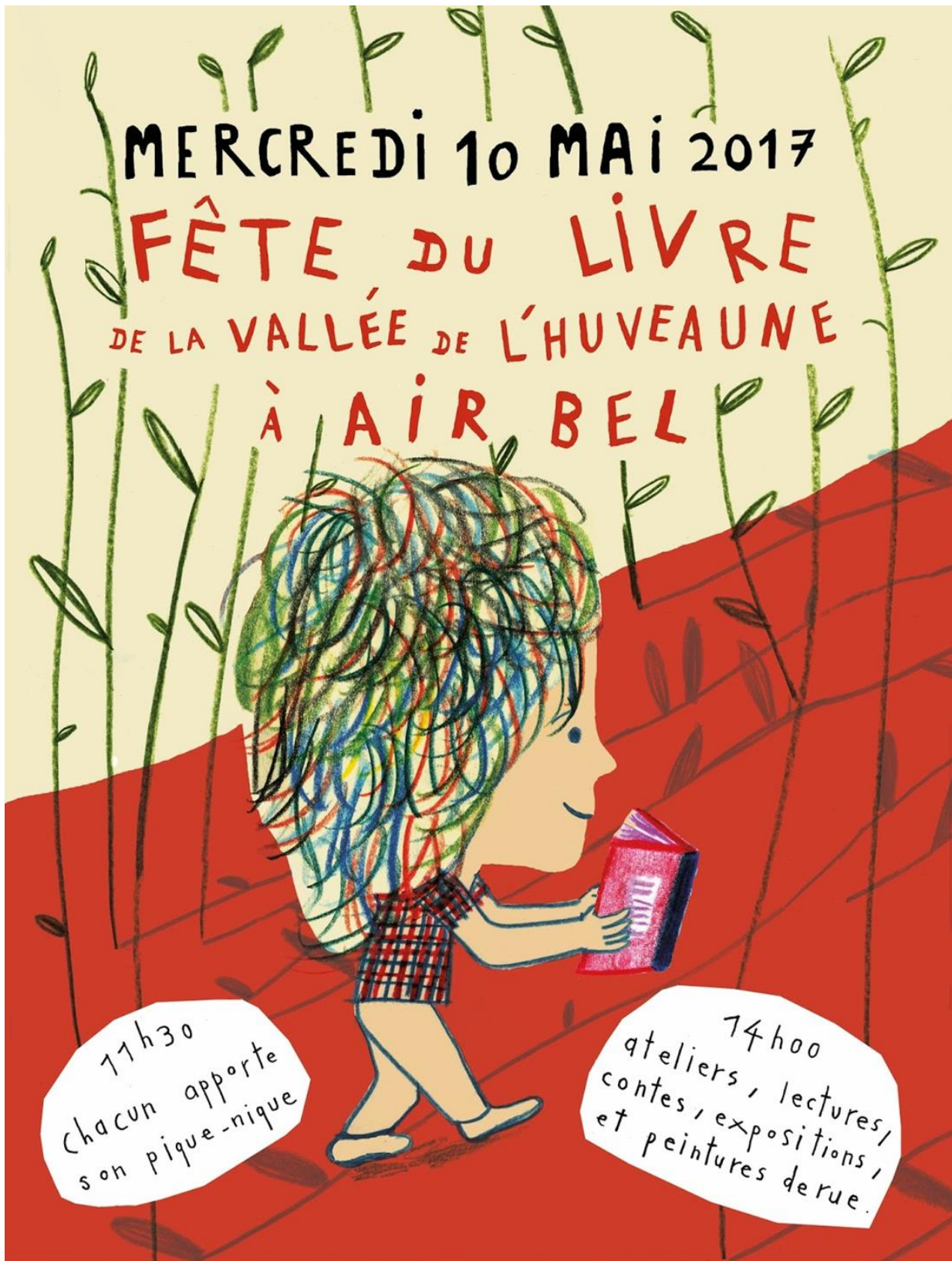
- Le tableau d'évaluation de contenu, page de garde et page de jeux.

The screenshot shows a Google Sheet with the following content:

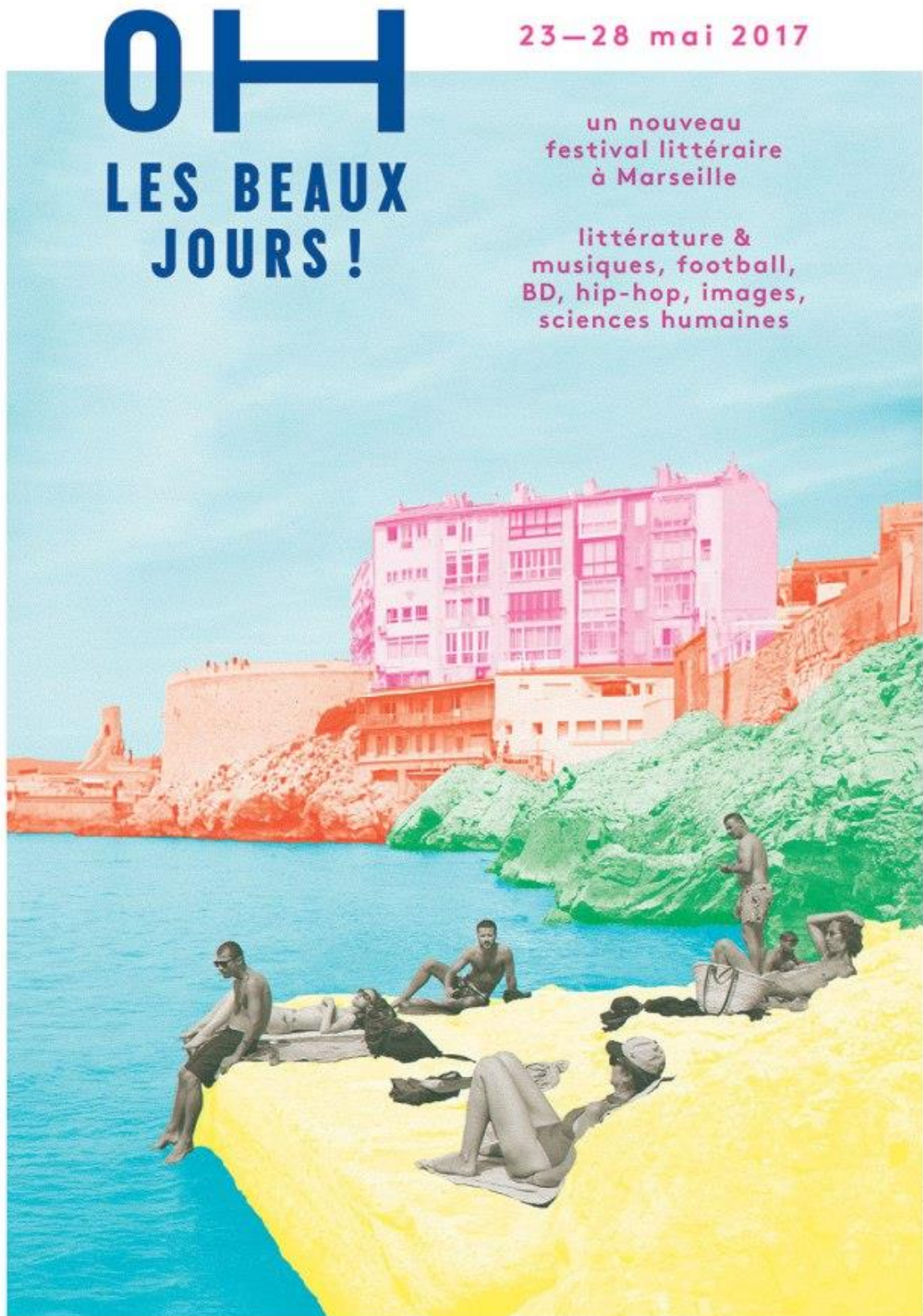
- Page 1:** Logo for 'Libraries Without Borders' (Bibliothèques Sans Frontières).
- Page 2:** 'IDEAS BOX CONTENUS MARSEILLE VILLE - LISTE, RETOURS AND ACTIVITES'.
- Page 3:** 'Pages "Livres, Films, Jeux, Apps" - Remplissez ces pages avec vos commentaires positifs ou négatifs sur les différents contenus, d'après vos observations ou sériations. Tous les commentaires sont les bienvenus !'.
- Page 4:** 'Page Media Center: Remplissez cette page avec vos commentaires sur les contenus du service !'.
- Page 5:** 'Page Activités: Quelques idées d'animations se sont esquissées !'.
- Page 6:** 'Page Propositions de contenus - Concevez ici vos demandes spécifiques, besoins en terme de contenus, d'après vos observations et sériations !'.

	A	B	C	D
	Titre	Commentaires positifs	Commentaires négatifs	Usages (activités, accès libre)
2	Awale	-Très bon jeu pouvant se fabriquer. FP	Ne se joue qu'à 2, risque de perte des graines	-Accès libre
3	Baril 200 Kapla	- Classique, simple, redoutable efficace. permet d'attirer les enfants à la bibliothèque si on construit sur une flying case près de l'espace lecture. Ek.	- Il faut ranger. Ne pas installer directement dans l'espace bibliothèque. On pourrait en avoir plus, peut-être. Ek.	- Accès libre et activité construction de ponts, de tour, de "prison d'architectes". Ek.
4	Brain Box - ABC	Très bon jeu pour les petits, facile et qui les met en confiance et contents, parties rapides.	- Attention à ne pas perdre d'éléments.	Atelier jeux/ accès libre
5	Brain Box - Voyage autour du Monde	Très bon jeu pour le jeune public, facile et qui les met en confiance et contents, parties rapides	- Parfois difficultés pour les plus petits	Atelier jeux/accès libre
6	Coffret 10 jeux (Longfield)	- Très intéressant dans une dynamique intergénérationnelle. Ek.		Atelier jeux/accès libre
7	Comment J'ai Adopté un Gnou	Drôle, partie rapide	- Redouble un peu Story Cubes, avec moins de liberté peut-être. Ek.	Atelier jeux
8	Concept	/	/	Atelier jeux
9	Creativity	/	/	Atelier jeux
10	Dixit	- Jeu très intéressant qui développe l'imagination et la créativité et facile à relier au fonds documentaire. Ek.	/	Atelier jeux
11	Graff City	- Jolies cartes "Graphe" Ek.	- Mise en place et explications trop longues, jeu inutilement complexe, peu exploitable. Ek.	- Usage des cartes pour ateliers de lettrage graffiti. Ek.
12	Labyrinthe junior	/	- Risque de perte de pièces. N'apporte finalement pas grand chose à la version classique du jeu, en transformant un jeu de stratégie en un simple jeu de mémoire. Ek.	Atelier jeux
13	Le lynx	/	/	Atelier jeux
14	Mémo il était une fois	- Un thème intéressant qui facilite le lien avec le module bibliothèques (Contes). Développe la mémoire, et plaît bien. Ek.	- Outre le memory classique, les innovations du jeu sont inutiles. Illustrations convenues et peu enrichissantes. Ek.	Atelier jeux
			- Jeu aux explications complexes. Des gages gênants qu'on ne préfère pas mettre en place. Difficile de trouver un autre jeu. N'est pas...	

➤ Affiche de la fête du livre à Airbel 2017.



➤ Affiche du festival Oh Les Beaux Jours !, première édition.



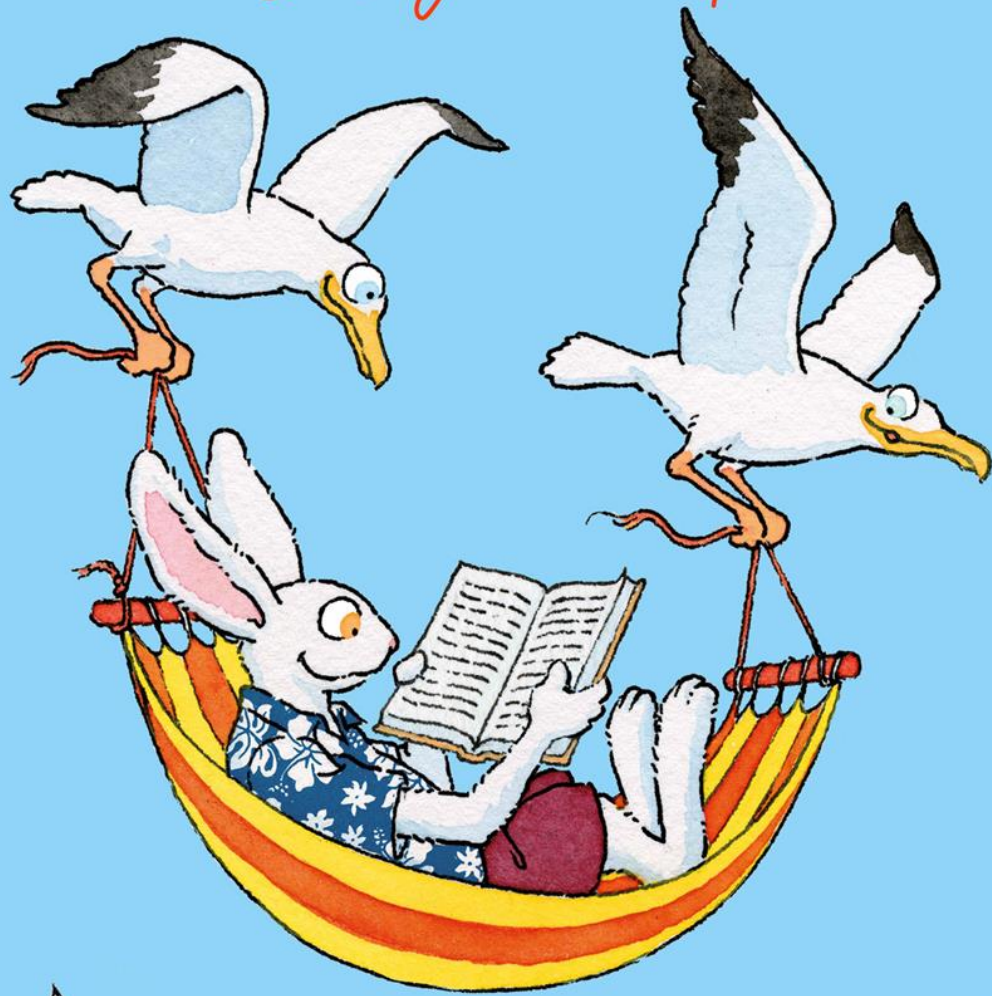
ohlesbeauxjours.fr



Partir en Livre

LA GRANDE FÊTE DU LIVRE POUR LA JEUNESSE

19-30 juillet 2017



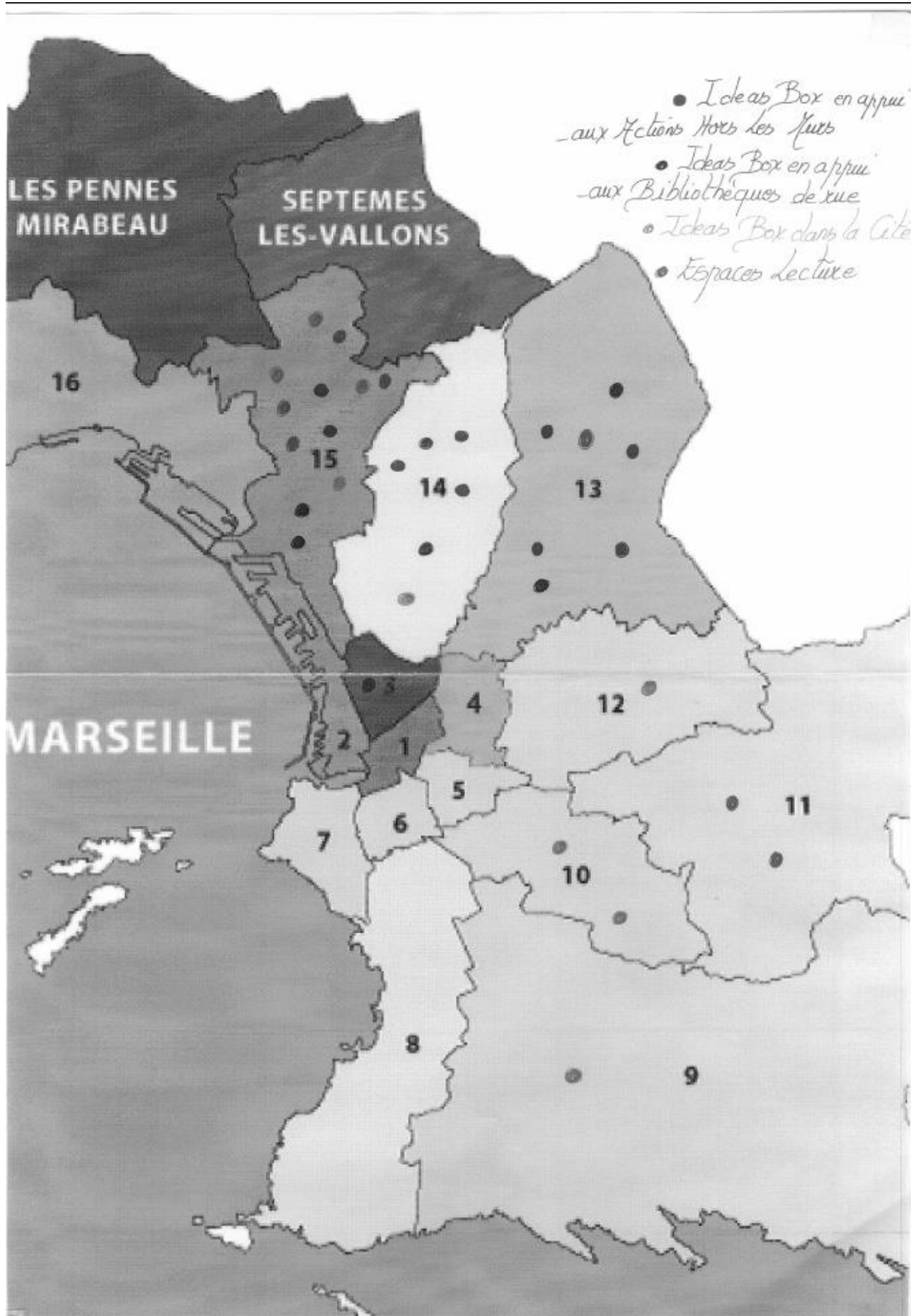
© MEDIAPLOTE Mai 2017 - Illustration : Gilles Bachelet

Des milliers d'événements gratuits
partout en France
www.partir-en-livre.fr

Partir en Livre
LA GRANDE FÊTE DU LIVRE POUR LA JEUNESSE
#partirenlivre



➤ Plan des zones de déploiement des Ideasboxes



➤ Exemple de Fiche Action

Type de déploiement			INTITULE		Date	Lieu et adresse
Centre social	Événementiel	Autre :	OH ! LES BEAUX JOURS		24 - 27 mai	Espace Villeneuve Bargemon
Temps de l'action				Publics		
Préparation	Horaires	Périodicité	Nb	Profil	Conditions d'inscription	
24h	13h-18h	1 fois/an	Environ 200/jour	Tout public	Aucune	

PARTENARIAT						
Partenaire(s)	Réfèrent(s)					
	Partenaire(s)			Bhlm		
	Nom	Tél.	Courriel	Nom	Tél.	Courriel
Acelem	Haffie	0491	@gmail.com	Carole	0491	@marseille.fr
DLCDI	Siège Amandine Etienne	0484 0674 0668	@deslivrescommedesidees.com @deslivrescommedesidees.com			
BSF	Aurélie	076	@bibliosansfrontieres.com			

EQUIPE ANIMATION			
Nb animateurs partenaire(s) et profil		Nb animateurs Bhlm et profil	
Nb	Profil	Nb	Profil
6 à 8	Animateurs lecture-écriture	8 à 9	Bibliothécaires, animateur, services civiques, stagiaire Métiers du livre

OBJECTIFS		
Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Résultats attendus
<ul style="list-style-type: none"> - Marquer la présence des bibliothèques au festival « Oh les Beaux Jours » - Promouvoir les bibliothèques de Marseille - Mutualiser les équipes Acelem / BM 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser des journées de médiation avec un déploiement Ideas Box et la mise en place d'ateliers pour le tout public - Faire un déploiement commun Acelem/BM - Mettre en place des ateliers en liaison avec les thématiques du festival : roman photo Marseillais, hip-hop et rapport texte/image (voir fiches activités) autour de la lecture, l'écriture et le numérique 	<ul style="list-style-type: none"> - Les outils de l'ID Box favorisent la rencontre avec le public. - La mutualisation des équipes favorisent la diversité des activités - Des pages de romans-photos ont pu être accrochées sur le cordel, des textes ont été produits et le public s'est arrêté longuement autour du pôle bibliothèque

DESCRIPTIF
<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participation à une manifestation culturelle avec déploiement commun. Organisation d'ateliers (voir fiches activités) tout au long des 4 journées pour tout public, coin-lecture avec coussins et poufs, espace jeux et vidéo. <p>Déroulé</p> <ul style="list-style-type: none"> • 13h à 14h : 10/11 personnes pour gérer bibliothèque, jeux de société et vidéos. Les 6 animateurs de l'après-midi préparent leur matériel • 3 ateliers par jour organisés sur 2 plages horaires : 14h-16h : 1 atelier numérique, 1 atelier arts plastiques. 16h-17h30 : 1 atelier d'écriture. <p>Organisation</p>

- Préparation en amont des 9 ateliers en binômes Acelem/Ville. Réunion de programmation des deux équipes le 14 avril à 14h00 à SCL pour fixer l'organisation générale et mettre la touche finale à la mise en place des ateliers. Programmation de 2 réunions le 16 mai (SCP – travail des ateliers) et le 23 mai (SCP/Acelem – finalisation de l'action) . Un module bleu est consacré aux vidéos de DLCDI.
- Haffie et Carole coordonnent les journées et l'accueil des publics. Les 6 animateurs d'ateliers arts plastiques et numérique rangent leur matériel à la fin. Les 11/12 autres s'occupent des espaces bibliothèque, jeux de société et vidéo (voir planning)
- De 16h à 17h30 : 2 médiateurs sont mobilisés pour l'atelier d'écriture, les 12 autres s'occupent des autres espaces
- Le dernier jour on reprend les ateliers qui ont le mieux marché. Décision prise le vendredi à 17h.

LOGISTIQUE

Intervenant(s)	Fonction(s) (contacts)	Moment(s) d'intervention	Matériel
SPA	Philippe Errico 06 32 87 16 97 ou perrico@mairie-marseille.fr	Le mercredi 24 mai à 11h30 à St Charles	Camion pour transporter 7 modules

DESCRIPTIF DES ACTIVITES

Activité	Durée	Horaires	Module	Référent (s)	Outils associés	Nb participants
24 MAI						
Multi-activité (jeux de sociétés, lectures, tablette, vidéos...)	5h	13h à 18h	2 oranges, 2 bleus , 1 jaune, 2 verts	Les médiateurs qui ne sont pas sur les activités spécifiques	2 tables pour jeux de société + 8 tabourets + livres en lien avec thématiques + liseuses + 2 tables pour tablettes + 8 tabourets + 4 poufs + gonfleur + antivols	60
Promotion du festival	5h	13h à 18h	1 jaune (commun) + 1 bleu	Amandine Tamayo	Sièges (DLCDI)	
Atelier Numérique: Roman Photo	2h	14 h à 16h	Vert BIB	Elise et Robin	<ul style="list-style-type: none"> - 6 tablettes - Antivols - Logiciel Pixart - Documentaires photo sur Marseille - Papier - Crayons - Dictionnaire marseillais - 2 tables - 8 tabourets 	18
Atelier Arts plastiques : A la manière de Keith Harring	2h	14 h à 16h	Vert Acelem	Sophie et Franck	<ul style="list-style-type: none"> - Rouleau de papier kraft Blanc - Cartons ou bâche de protection - Gouaches - Pinceaux - Pots - Scotch Marron 	18
Atelier d'écriture : Anecdolik Rubrik	1h30	16 h à 17h30	Vert	Fred et Sofia	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ordinateur - Antivol - 1 appareil photo - Logiciel Gimp - Câble USB - papier brouillon - stylo/crayons - 1 table - 6 tabourets 	18

DESCRIPTIF DES ACTIVITES

Activité	Durée	Horaires	Module	Référent (s)	Outils associés	Nb participants
25 MAI						
Multi-activité (jeux de sociétés, lectures, tablette, vidéos...)	5h	13h à 18h	2 oranges, 2 bleus , 1 jaune, 2 verts	Les médiateurs qui ne sont pas sur les activités spécifiques	2 tables pour jeux de société + 8 tabourets + livres en lien avec thématiques + liseuses + 2 tables pour tablettes + 8 tabourets + 4 poufs + gonfleur + antivols	60
Promotion du festival	5h	13h à 18h	1 jaune (commun) + 1 bleu	Amandine Tamayo	Sièges (DLCDI)	
Atelier Numérique: Beat Box	2h	Le 25 mai de 14 h à 16h	Vert	Fred et Pauline	<ul style="list-style-type: none"> - 6 tablettes - Logiciel Beat Box - Poésies - Antivols - 2 tables - 2 tabourets 	18
Atelier Arts plastiques : Roman photo arts plastiques	2h	Le 25 mai de 14 h à 16h	Vert	Nicolas et Amine	<ul style="list-style-type: none"> - Papier A4 - Papier brouillons - Tubes de colles - Paires de ciseaux - Stylos - Feutres - Crayons - Photos documentaires imprimés - Bulles de texte et phylactères imprimés 	18

DESCRIPTIF DES ACTIVITES

Atelier d'écriture : Création de texte rap et slam	1h30	16 h à 17h30	Vert	Nora et Delphine	- 1 ordinateur + antivol - 1 enceinte Bluetooth - Papier - Stylos - Modèles	18
--	------	--------------	------	------------------	---	----

DESCRIPTIF DES ACTIVITES

Activité	Durée	Horaires	Module	Référent (s)	Outils associés	Nb participants
26 MAI						54
Multi-activité (jeux de sociétés, lectures, tablette, vidéos...)	5h	13h à 18h	2 oranges, 2 bleus , 1 jaune, 2 verts	Les médiateurs qui ne sont pas sur les activités spécifiques	2 tables pour jeux de société + 8 tabourets + livres en lien avec thématiques + liseuses + 2 tables pour tablettes + 8 tabourets + 4 poufs + gonfleur + antivols	60
Promotion du festival	5h	13h à 18h	1 jaune (commun) + 1 bleu	Amandine Tamayo	Sièges (DLCDI)	
Atelier Numérique: Emojis	2h	14 h -16h	Vert	Guillaume et Robin	- 6 tablettes - Antivols	18
Atelier Arts plastiques : A la manière de Keith Haring	2h	14 h - 16h	Vert	Alex et Miryam	- Rouleau de papier kraft Blanc - Cartons ou bâche de protection - Gouaches - Pinceaux - Pots - Scotch Marron	18
Atelier d'écriture : Graffiti	1h30	16h-17h30	Vert	Elise et Haffie	- 6 crayons - Feutres - Papier A4 - Cordel - Pincettes à Linges	18

DESCRIPTIF DES ACTIVITES

Le 27 mai						
on reprend les activités qui ont le plus marché : 1 écriture, 1 arts plastique, 1 numérique						
Multi-activité (jeux de sociétés, lectures, tablette, vidéos...)	5h	13h à 18h	2 orange, 2 bleus , 1 jaune, 2 verts	Les médiateurs qui ne sont pas sur les activités spécifiques	2 tables pour jeux de société + 8 tabourets + livres en lien avec thématiques + liseuses + 2 tables pour tablettes + 8 tabourets + 4 poufs + gonfleur + antivols	60
Promotion du festival	5h	13h à 18h	1 jaune (commun) + 1 bleu	Amandine	Sièges (DLCDI)	
Atelier Numérique:	2h	14 h -16h	Vert	Nicolas et Nora		18
Atelier Arts plastiques : Roman photo	2h	14 h - 16h	Vert	Claire-Emmanuelle et Miryam		18
Atelier d'écriture :	1h30	16h-17h30	Vert	Frank et Sofia		18

MATERIEL SUPPLEMENTAIRE A EMPORTER

De quoi se laver les mains
 La rallonge pour aller de la jaune à la bleue
 un rouleau de gafage
 1 touret (Carole)
 Des grands cartons

➤ **Exemple de Fiche Activité**

Type de déploiement			INTITULE		Lieu
Centre social	Événementiel <i>Oh les beaux Jours !</i>	Autre :	Lettrage Graffiti sur livre		Espace Villeneuve, Place Bargemon
Public					
Nb participants			Profil		Conditions d'inscription
Prévu	Réel	Présents autour	Prévu	Réel	
8 toutes les 30 minutes					
Temps					
Horaires		Durée	Périodicité	Temps de préparation	
16 – 17h 30		10 minutes pour une lettre.			

DESCRIPTIF			
Objectifs		Résultats attendus	
<ul style="list-style-type: none"> - Découverte des techniques du graffiti - Remplacement de cette technique dans un contexte d'histoire de l'art et des techniques calligraphiques 		<ul style="list-style-type: none"> - Production de graphe - Meilleure connaissance de l'art urbain 	
Animateur(s)		Intervenant(s) extérieur(s)	
Bhlm	Partenaire		
Elise	Haffie		

DEROULEMENT		
Lancement	Déroulé	Clôture
Présentation de l'activité. Définition et étymologie de graffiti, différences avec le street art.	1) Présentation de modèles 2) Création guidée d'une lettre graphée par étapes :	Les participants laissent leur lettre graphée qu'on accroche à un fil et qu'on arrange avec les autres pour former des mots.

<ul style="list-style-type: none">- Choix d'une page du pilon où grapher.- Brouillon au crayon pour mettre en forme son idée.- Fond avec un pinceau à la peinture à l'eau.- Projection de peinture et gouttes d'eau avec une brosse à dents.- Contour au marqueur/feutre noir.- Perforation et la page pour pouvoir l'accrocher. <p>3) (Eventuellement) Création libre d'un mot graphé en autonomie avec aide ponctuelle de l'animateur.</p>	Ils emportent leur mot graphé.
---	--------------------------------

Outils nécessaires		
Module	Matériel	Outils documentaires
Vert	Poinçonneuse, crayons, papier ou pilon, ciseaux à bout rond, peinture à l'eau, pinceaux, brosses à dents de récupération, marqueurs noir ou feutres noirs à pointe plutôt épaisse.	Cartes du jeu 'Graffiti' Collection Street Art (x8 : le monde du street art, planète street art, le graffiti arabe, les murs de la révolte...)
	Prévoir de quoi nettoyer les mains des enfants ? Possiblement de vieux tee shirts/tabliers pour protéger les habits des plus jeunes ?	

DEBRIEFING POST-ACTIVITE		
Nb participants	Profil des participants	Evaluation

➤ Exemple de Fiche de Fonds documentaire

« **Fête Du Livre Airbel** : Constitution du fonds documentaire pour l'Ideasbox.

Pistes documentaires liées au programme de la fête :

La fête du livre ne propose pas de thématique générale. Cependant, l'Ideasbox côtoie des animations et des événements auxquels elle peut faire écho par certains de ses choix documentaires :

- Le **Japon** d'Akiko d'Antoine **Guilloppé**, qui a accompagné cette année les enfants de maternelle tous les mardis, et à la Pomme lors des bibliothèques de rue.
- Le travail réalisé toute l'année avec La forêt en Papier autour des albums d'Arno: **La ville Pop'up géante**, **La Planète Bizaroïde**
- Productions artistiques des petits du Centre Social, les productions du CCO Romain Rolland sur **Jules Verne et le jardin**
- Remise de prix du concours d'écriture "**La lettre d'amour**"

Fonds constitué :

	Catégorie	Nombre	Détail	Commentaire
Jeunesse	Albums Bébé	28		
	Pop-Ups	11		
	Albums	23	2 Abécédaires (dont 1 Pop-Up) 3 <i>Max et Lili</i> 2 Livre à Compter 6 Imagiers	> A. Guilloppé, <i>Little Man</i> et Arthenius <i>Qu'est-ce qui se cache dans cette drôle de ville</i> (Ville) > Desbrodes, <i>Mon amour</i> (Poésie d'amour)
	BD Jeunesse	23	Dont : Schtroumpfs (3)	> Le film des Schtroumpfs est sorti le mois dernier
	Mangas	5	<i>Chi</i> (1) et <i>Freaks</i> (4) . (<i>Freaks</i> : Ado)	
	Comics	4	(<i>Miss Marvel</i> (3) par Marvel et <i>Batman</i> (1) par Dc)	
	RPL et Textes Illustrés	3 + 2	1 <i>Chair de Poule</i>	
	Contes, fables et Mythologie	6 (Je) + 5 bilingues + 1 M + 1 Fables + 2 (Adultes) > comores	Thème Japon : - Levine, <i>L'enfant qui dessinait les chats</i>	
	Livres-Jeu	5 + 1	Dont 2 « adultes », illusions d'optiques (1)	
	Périodiques	5	Astrapi, Popi, Belles Histoires	
Sous-total Jeunesse		125		
Adultes				
	Périodiques	19	Parents, Géo, Histoire, Le	

			Monde	
	BD Adulte	6 (+ 4 couverture de Vanyda et Bagieu)	> <i>Championné</i>	> Promouvoir l'animation autour de <i>Championné</i> à la Grognarde
	Romans et Nouvelles	2 + 1	> <i>Amour : Elle danse dans le noir</i> > <i>Jardin : Le Jardin du Prophète</i>	
	Sous-total ADULTE	32		
Documentaires	Sport	3	Thème : Football	
	Poésie	2	Thème : Amour. Bernard Friot, <i>J'aimerais te dire</i> (+ <i>Anthologie Jihad Darwiche</i>)	A valoriser > Pour l'atelier d'écriture > Remise des prix
	Cuisine et société	2 + 1		
	Géographie et Astronomie	7 + 1	Dont x sur l'Asie (x Japon)	
	Art	8	Street Art (3), Jardins (2), Art corporel (2) + <i>L'art d'aimer</i>	
	Musique	1	<i>Maître Gimps</i>	
	Animaux	3 (dont deux Hors-Format)		-Budde, <i>Les animaux des villes</i>
	Jeunesse	9 + 1 hors formats	Ado : 1 <i>Génération Ado</i>	
	Sous-total Doc	38		
	TOTAL	195		Sans compter les kamishibaïs

➤ **Questionnaire de satisfaction Partir en Livre 2016.**

**Questionnaire de satisfaction
Partir en livre 2016**

Comment avez-vous eu connaissance de cette opération ?

Internet

Brochure

Portail des bibliothèques

Bouche à oreille

Médias, radio, télé, journaux.

Annonce micro sur la plage

Autre :

Trouvez-vous que cette opération est :

Pas du tout intéressante

Peu intéressante

Intéressante

Très intéressante

Concernant la Bibliothèque de Plage de la Ville de Marseille, trouvez-vous que l'initiative est :

Pas du tout intéressante

Peu intéressante

Intéressante

Très intéressante

Concernant le choix du lieu de la Bibliothèque de Plage, trouvez-vous que le choix :

Pas du tout pertinent

Peu pertinent

Pertinent

Très pertinent

Concernant les horaires, trouvez-vous qu'ils sont :

Pas du tout pertinents

Peu pertinents

Pertinents

Très pertinents

Lors de votre inscription aux ateliers proposés, l'accueil et la disponibilité des bibliothécaires ont été :

Pas du tout satisfaisants

Satisfaisants
Peu satisfaisants
Très satisfaisants

Le contenu et le déroulé de l'atelier ont été :

Pas du tout satisfaisants
Satisfaisants
Peu satisfaisants
Très satisfaisants

L'accueil, la disponibilité, le sens de l'écoute et le professionnalisme des bibliothécaires ont été :

Pas du tout satisfaisants
Satisfaisants
Peu satisfaisants
Très satisfaisants

L'intérêt général de l'atelier a été :

Pas du tout satisfaisant
Satisfaisant
Peu satisfaisant
Très satisfaisant

Pensez-vous qu'il faudrait multiplier le nombre d'ateliers ?

Oui
Non

D'une manière générale, avez-vous été plutôt :

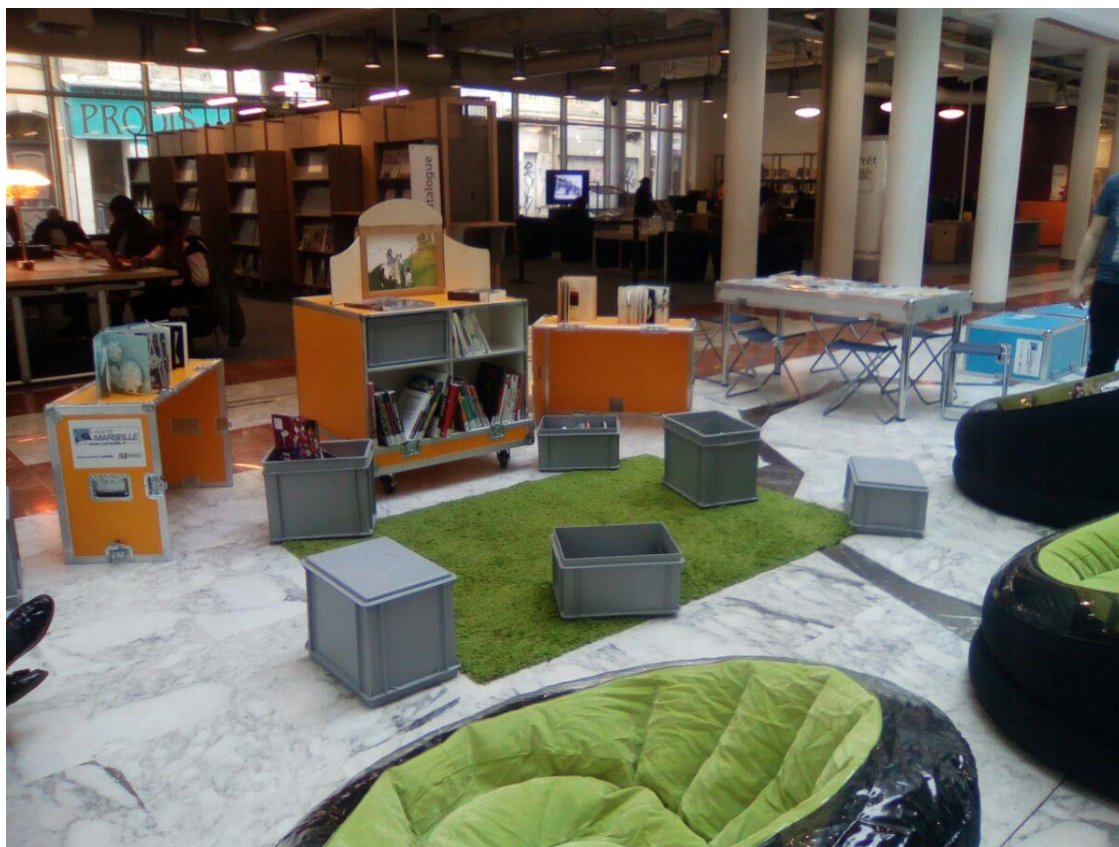
Très satisfait
Satisfait
Peu satisfait
Pas du tout satisfait

Quelles suggestions et remarques concernant l'opération et la Bibliothèque de Plage ?

Merci pour votre compréhension et collaboration

—

- Ce à quoi ressemble le module orange « Bibliothèques » de l'Ideasbox, déployé dans la bibliothèque de l'Alcazar, en mars 2017... et dans le Parc Billoux, en juillet 2017.



➤ **Un scrabble modifié et cosmopolite, à *Partir en Livre***



➤ **Les Kapla**



Résumé

A l'origine, la finalité de l'Ideasbox est de fournir aux populations contraintes de vivre dans des camps, des services de lecture et d'accès à internet adaptés à une situation de crise et de répondre à l'urgence humaine et au besoin d'échanger et de s'informer. BSF souligne que ce besoin compte autant que ceux en eau potable et en aliments de base, et sont trop souvent négligés. Dans un pays développé, comme en France, c'est pour toucher les publics vulnérables, éloignés de l'accès à l'information, à la connaissance, à la culture que l'Etat et les collectivités mobilisent de tels moyens, puisqu'ils tiennent "le rôle de garant de l'égalité de toutes les populations devant le service public de la lecture", comme le rappelait Audrey Azoulay, Ministre de la Culture, en janvier dernier.

Mots clés : Bibliothèques, Bibliothèques sans Frontières (BSF), Dispositifs d'accès à la culture, Ideasbox