

# COURS - Numérique & JV en médiathèque

#Bibliothèque

Formation ABF auxiliaire de bibliothèque, Erwan Caurier, 13/01/2025

## Introduction

- Temps convivial et présentation : Auditorium
- Visite rapide de la médiathèque eT plus particulièrement des espaces informatiques et atelier numérique
- Présentation personnelle
- Le format du cours : dynamique, tutoiement, interpellation à tout moment, alternance entre des parties de cours et plus interactives.
- Un diapo très simple pour se concentrer sur la discussion

## Plan du cours

1ère partie : une étude participative des textes de références des bibliothèques afin d'identifier les grands axes autour du numériques et des jeux vidéo.

2ème partie : dégager les missions du médiateur ou de la médiatrice numérique en médiathèque

3ème partie : Comment se concrétisent ces missions ? Exemple d'une fiche de poste précise, puis focus sur les différentes missions (exemples, enjeux, freins éventuels)

## 1 - Le numérique dans les textes de référence

- Exercice de recherche dans les textes-cadres de la profession pour trouver des mentions du numérique et du jeu vidéo. Toutes

les mentions ne sont pas forcément évidentes, il faut essayer d'imaginer les applications concrètes.

- **Loi Robert :**

- [loi robert pdf.pdf](#)

- [loi robert numérique surligné.pdf](#)

- "garantir l'égal accès de tous à la culture, à l'information, à l'éducation, à la recherche, aux savoirs et aux loisirs ainsi que de favoriser le développement de la lecture" : en soi, chacune de ces grandes missions peuvent inclure le numérique. Toutes les activités nommées peuvent aussi se faire par internet.

- Les collections aussi définies sous leur forme numérique (par exemple un jeu en ligne, un magazine en ligne)

- **illectronisme** : "- État d'une personne qui ne maîtrise pas les compétences nécessaires à l'utilisation et à la création des ressources numériques. (On distingue dans l'illectronisme les lacunes liées à l'utilisation des outils numériques (ordinateurs, téléphones intelligents, etc.) et celles liées à l'usage des contenus disponibles sur Internet remplir un formulaire en ligne, acheter sur un site Web, etc..)

- **audiovisuel** : les jeux vidéo

- **Manifeste IFLA-UNESCO sur la bibliothèque publique :**

- [manifeste\\_IFLA-UNESCO sur la bibliothèque publique.pdf](#)

- [manifeste\\_IFLA-UNESCO sur la bibliothèque publique surligné.pdf](#)

- "accès libre et illimité à la connaissance, à la pensée, à la culture et à l'information." : là encore tout cela passe par internet, entre autre

- "sans barrière [...] technologiques" : lutte contre l'illectronisme

- "C'est une composante essentielle des sociétés de la connaissance, qui s'adapte en permanence aux nouveaux moyens de communication pour remplir ses missions" :
- "des personnes ayant de faibles compétences numériques ou informatiques"
- "Les collections et les services doivent inclure tous les types de médias appropriés et les technologies modernes ainsi que les ressources traditionnelles." : Jeux vidéo par exemple, PC sur place
- "Les collections et les services doivent inclure tous les types de médias appropriés et les technologies modernes ainsi que les ressources traditionnelles." : cela passe aussi par le numérique, nous le verrons
- "faciliter le développement de l'éducation aux médias et à l'information et des compétences numériques pour tous les individus"
- "Offrir à leurs publics des services sur place et à distance grâce aux technologies numériques permettant chaque fois que possible l'accès aux informations, aux collections et aux programmes"
- "À l'ère du numérique, la législation sur les droits d'auteur et la propriété intellectuelle doit garantir aux bibliothèques publiques la même capacité à acquérir et à donner accès aux contenus numériques qu'aux ressources physiques."
- **La charte Bib' Lib' de l'ABF :**
  - [charte\\_biblib\\_abf.pdf](#)
  - [charte\\_biblib\\_abf surligné.pdf](#)
  - "La neutralité de l'internet est une condition de l'exercice de ce droit." : donne t-on l'accès à twitter ? Et plus généralement aux réseaux sociaux et leur économie de l'attention qui met en avant les contenus basés sur l'émotion pour générer du clic et du revenu ? Interroger le public. Question difficile, ma réponse personnelle est qu'il

ne faut pas interdire mais faire de la médiation autour, voire déconstruire ensemble ces contenus pour comprendre quels sont leurs dangers.

- "des équipements et des installations qui répondent aux besoins d'information." : par exemple des services numériques sur place.
- "Afin de garantir aux citoyens l'exercice de leurs droits fondamentaux à l'information, à la formation et à la culture, les bibliothèques leur donnent accès gratuitement à un internet sécurisé, fiable et continu, dans les meilleures conditions techniques possibles. Les bibliothèques ne doivent pas mettre en place de restrictions ou de contraintes à l'accès Internet autres que ce que prévoit la loi, que ce soit en termes d'identification des usagers, de restrictions de la bande passante ou de filtrage des contenus. S'il existe des contraintes techniques, le citoyen doit en être explicitement informé afin qu'il puisse le cas échéant les contester auprès de l'autorité. Lors de leur consultation d'Internet à la bibliothèque, les citoyens doivent avoir la garantie que leur droit à la vie privée est respecté et qu'aucune donnée personnelle les concernant n'est collectée, ni transmise à des tiers en dehors des cas explicitement prévus par la loi."
- "en donnant un accès et une possibilité de réutilisation libre et gratuite du domaine public numérisé" : interroger puis voir définition
- "valorisant l'accès libre aux travaux de recherche et aux oeuvres culturelles financées par des fonds publics lorsqu'ils sont disponibles en version numérique"
- "en encourageant une politique active d'ouverture de leurs données publiques sous une licence ouverte" : interroger puis voir définition
- "Le droit d'accéder à des ressources, y compris numériques, respectant la diversité des usages et favorisant

## l'appropriation de l'information et du savoir"

- En groupe, étudier quelques textes communs :
  - [lettre\\_ouverte\\_pour\\_une\\_offre\\_numerique.pdf](#)
  - [Charte lecture publique 2025-2030.pdf](#) : un document assez dense et qui concerne la métropole toulousaine uniquement, on s'intéressera au point 10 qui nous permet d'étudier la mise en place de services publics numériques à l'échelle d'une des plus grandes collectivités du pays.

## 2 - Les missions du médiateur ou de la médiatrice numérique

- Garantir un accès universel à l'information et à la culture, y compris dans leurs modalités numériques et dématérialisées
- Lutter contre l'illectronisme et proposer des médiations numériques (on peut essayer de trouver une démarche administrative qui ne passerait pas par internet pour montrer l'ampleur du phénomène)
- Constituer et valoriser des collections numériques

## 3 - Focus sur les différentes missions

- La collection jeu vidéo : choisir des supports (consoles, par exemple à Toulouse Playstation et pas X-Box). Des fournisseurs spécifiques et des contraintes, accès aux superproductions mais pas aux jeux indépendants qui sont pourtant des œuvres culturelles et éducatives fortes. Un budget conséquent de base, alourdi par les droits de prêt et de consultation. La dématérialisation de plus en plus avancée (plus de CD sur PC). Présenter le système de commission. La difficulté de la politique documentaire et des publics visés.
- La collection documentaires informatiques : identifier les besoins du publics par l'observation et le dialogue, proposer des documentaires en conséquences. Discerner les besoins essentiels (ordinateur, smartphone, démarches) des curiosités numériques (IA). Des collections dédiées (pour les Nuls), des revues (micro-informatique,

comment ça marche). Les collections physiques ne suffisent pas, plateforme de formation (Skilleos) ou conseils documentaires (chaines YT, émission de radio, etc.)

Une complémentarité documentaire avec le dématérialisé = pour une petite recherche utiliser internet, pour apprendre un logiciel entier privilégier un livre par ex

- Autres collections : en fonction du poste et de l'équipement culturel dans lequel on travaille. Dans mon cas, littératures de l'imaginaire.
- Prêt de matériel numérique : liseuses, lecteurs DVDs et musique, du matériel au services des autres collections de nos médiathèques
- Animations autour du jeu vidéo : après-midi jeu (surtout en multijoueur, promouvoir les collections et les oeuvres moins connues du public). Tournois une fois par mois, participe à la vie de la médiathèque et propose des jeux ou des façons de jouées méconnues (speedrun, jeux sportifs ou artistiques comme SingStar ou Just Dance). Proposer aussi du matériel inhabituel comme la VR ou la borne d'arcade. Des temps de découverte et d'échange avec le public (par exemple avec un public adulte en suivant l'action culturelle, découverte de la SF en jeu vidéo cette année). Des accueils de classe [Sensibilisation JV accueil de classe.pdf](#)
- Animations pour lutter contre l'illectronisme et pour découvrir le numérique : atelier d'initiation informatique via la plateforme les bons clics, ateliers personnels sur des thèmes précis (le numérique en famille, la musique numérique : formats et plateformes, des applis pour les vacances...). Découverte de l'IA générative, coding, EMI en accueil de classe et pour le public adulte (L'information, internet et les IAs)
- Animations de création numérique et gestion du matériel dédié : découpeuse vinyle, imprimante 3d, mallette coding et programme dédié, modélisation, création de jeu vidéo, création vidéo, etc. La place des intervenants compagnie du code et combustibles
- Mettre en place et participer aux services numériques que propose la médiathèque : Wifi public, accès aux ordinateurs, à l'impression et au scanner, permanence d'aide administrative et numérique. présenter le

registres d'aides administratif et numérique la page soliguide les feux verts etc. La politique de sécurité des contenus et du temps d'écran nécessaire à l'installation d'ordinateurs en libre-service, mais qui demande forcément de la médiation. Choisir aussi des logiciels (libres), donner l'accès ou pas aux réseaux sociaux, gérer les tranches d'âge, gestion des documents car RGPD, etc. Participer à la commission inclusion numérique du Mirail, lutter contre l'illectronisme à l'échelle du territoire

- Être facilitateur.rice numérique pour son équipe : Au quotidien avec l'équipe de la médiathèque : des questions d'ordinateurs (mails, fichiers, partage, impression...) à la régie ou aux smartphones/tablettes). Projet du tout-en-ligne : penser des outils adaptés et former les collègues (sur les outils de communication mais pas sur SGB par exemple). Intervention de niveau 1 sur la parc informatique (surtout sur les PCs du personnel car les PCs usagers sont trop bridés, c'est l'équipe informatique qui s'en charge.)

À l'échelle du réseau : formation [Cafés pros sept. à déc. 2024.pdf](#) souvent proposées par le service numérique + plan d'auto-formation Pix

- Se former soi-même, dans un domaine où les évolutions vont si vite qu'il est impossible de tout suivre. [Formation](#) "Qui a encore peur des jeux vidéo" de la BPI : Participer à des formations qui nous offrent un contenu théorique (ici avec des scientifiques) pour appuyer notre mise en pratique, et dans ce cas précis échanger avec les parents inquiets (de manière générale la BPI a une offre numérique conséquente, des expos, l'enregistrement d'un podcast fin du game...) par exemple, site de veille numérique [Korben](#), pour les jeux vidéo goût personnel, beaucoup plus intégré dans les pratiques quotidiennes pour certaines personnes dont je fais partie, plateforme Twitch, [podcast fin du game](#) et nombreuses chaînes YT
- Retrouver ces différentes missions dans ma fiche de poste [Médiateur numérique\\_fiche\\_de\\_poste\\_2023.pdf](#). Parler à ce moment-là du statut de médiateur.rice numérique, ici B dans une grosse structure, mais souvent pas de poste dédié, une partie du travail des adjoints,

présenter l'organigramme [organigramme fonctionnel numérique png.png](#) et les fonctions qui vont avec. Insister sur la dimension : un pied en médiathèque avec ce qui va avec : accueils, services publics, vie de l'équipe et un pied dans le réseau, temps de travail non négligeable autour de 30% même si difficile à évaluer

## **4 - Le numérique à à l'échelle du réseau**

- Ma BM et le site des bibs : reprendre le diapo de présentation des ressources numériques déjà travaillé et passer plus ou moins vite dessus selon les connaissances du public. On peut aller jusqu'à un exercice : retrouver une ressources particulière sur MaBM pendant la partie pratique de l'après-midi. [Présentation ressources numériques bibliothèques de Toulouse.pdf](#) Les différentes offres de services numériques : presse, encyclopédies, musiques, docs, jeux, ma petite médiathèque, autoformation
- Des collections numériques : les livres disponibles sur MaBM
- Des bibliothèques numériques : Roasalis
- Une programmation numérique commune et complémentaire entre Empalot Cab et MGM, d'autres actions ponctuelles dans les BQ portées par des agents sur place ou un médiateur numérique qui se déplace
- Une équipe numérique en échange. Témoin : [fichier de veille](#)
- BNR : un label qui reconnaît les intentions (charte de la lecture publique), les actions menées et les ambitions en terme de numérique en bibliothèque, et qui ouvre le droit à des financements de l'état.

## **5 - L'action culturelle numérique : Focus sur le festival Scroll**

[Bilan Scroll 2024.pdf](#)

[DEPLIANT 400X297MM SCROLL 2025 V4 WEB.pdf](#) : répartition des thématiques. Pour moi IA (porté en interne donc propositions d'ateliers puis formation) et JV (porté par des intervenants donc démarchage

construction du focus sur la semaine de vacances etc.) Les partenaires JV : Ludistart (site et chaîne YT à noter), Jaden Kor, TGD, Rémi Lopez, Umeshu...

Fiches animation Scroll 2025.pdf

## 6 - Des exemples concrets d'ateliers numériques

- Présentation de l'organisation des tournois, roulement dans le type de jeu (combat, course, sport, autre (ccop, speedrun, jeu de plateau demon slayer)) et dans le public visé pour qu'il y en ait pour tous les goûts. Installation auditorium de la switch, 4 équipes qui font une course chacune OU réalité virtuelle
- Ateliers IA de Scroll en accentuant sur la partie débat IA sur notre métier
- Exercice de retrouver une ressource sur MaBM
- Kahoot

## 7 - Définitions :

- Informatique et numérique

Critère	Informatique	Numérique
Portée	Technique et scientifique.	Sociétale et technologique.
Objet principal	Création et gestion d'outils informatiques.	Utilisation des technologies dans la société.
Approche	Théories, algorithmes, matériel, logiciels.	Usages, transformation culturelle, économie.
Exemple concret	Développer une application de visioconférence.	Utiliser cette application pour travailler à distance.

- Domaine public numérisé

En droit de la propriété intellectuelle, le **domaine public** désigne l'ensemble des œuvres de l'esprit et des connaissances dont l'usage n'est pas ou n'est plus restreint par la loi.

- Données ouvertes (open datas)

Les données ouvertes sont des données numériques dont l'accès et l'usage sont laissés libres aux usagers, qui peuvent être d'origine

privée mais surtout publique, produites notamment par une collectivité ou un établissement public.

#Bibliothèque