

Bibliothécaires & créateurs de contenus

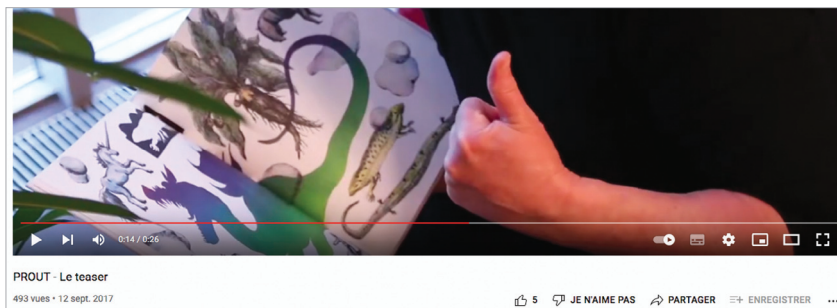
Retour d'expériences réussies

PAR JULIEN DEVRIENDT

Dès le début des années 2000, nombre d'établissements ont questionné leur rôle et place dans un univers numérique, bien au-delà de la numérisation de leurs collections. De nouvelles formes de médiation hybrides mêlent dispositifs physiques et numériques. Nous en évoquons ici quelques-unes.

Julien Devriendt

Responsable numérique du réseau des médiathèques de L'Haÿ-les-Roses, Julien Devriendt est coordinateur de la publication *Valoriser et diffuser les arts numériques en bibliothèque – Pratiques et enjeux*, publié en 2021 aux Presses de l'Enssib.



→

P.R.O.U.T.

Médiathèque communautaire
de Sarreguemine.

En 1998, pour le Virginia Tech Institute, Hervé le Crosnier citait : « Une bibliothèque numérique ne se résume pas à une collection numérisée et des outils de gestion de l'information. C'est aussi un ensemble d'activités qui lient ensemble les collections, les services et les usagers tout au long du cycle de la création, diffusion, usage et conservation des données, de l'information et des connaissances. » La situation sanitaire de ces derniers mois a ainsi été l'occasion pour les établissements de repenser leurs projets de médiation numérique (et pour certains même de se lancer) afin de maintenir un lien avec leurs usagers.

L'arrêt des activités en présentiel a libéré le temps nécessaire aux équipes pour se saisir de nouveaux outils de médiation, créer de nouveaux formats. S'appuyant sur des compétences personnelles transmises en interne, ces projets ont permis le développement d'une culture numérique partagée au service d'un projet d'équipe. Ceux-ci s'articulent le plus souvent autour de trois axes : une meilleure mise en valeur des collections grâce à des dispositifs éditoriaux, la création de parcours permettant de relier des documents, de faire collection et enfin des dispositifs de médiation permettant aux usagers d'expérimenter par eux-même de nouvelles pratiques. Il s'agit de dépasser la simple mise à disposition de ressources pour penser les formes de médiation et la production de contenus.

**« Le temps de production d'une vidéo ? Une à deux journées... »
Isabelle Wilt**

À SARREGUEMINES, IMPERTINENCE DU PROUT

La médiathèque communautaire de Sarreguemines a ainsi développé depuis plusieurs années des Présentations Rocambolesques d'Œuvres Utiles et Textuelles (P.R.O.U.T.) sur YouTube. Mettant en avant coups de cœurs et recommandations, l'objectif est de proposer un format décalé et impertinent sur la forme, tout en restant exigeant sur le fond. Même si les chiffres d'audience n'atteignent pas ceux des booktubeurs professionnels, les retombées sont loin d'être négligeables. En termes d'image et de dynamisme d'abord, la médiathèque a pu ainsi dépoussiérer l'image qui lui est traditionnellement associée et montrer l'étendue de ses services à un public plus large. Mais également en interne auprès des élus et des services partenaires.

En termes de collection ensuite, Isabelle Wilt, directrice de la médiathèque, constate une hausse de l'emprunt des documents faisant l'objet d'une médiation.

Enfin, cela a été l'occasion de fédérer l'équipe en s'appuyant sur la créativité et les compétences personnelles des agents.

Si le projet est une réussite avec une trentaine de vidéos mises en ligne, il ne faut pas minimiser l'investissement important que cela demande en moyens techniques d'une part mais surtout humains. Ainsi Isabelle Wilt estime le temps de production d'une vidéo à deux journées équivalent temps plein, soulignant ainsi l'importance pour l'équipe de direction de travailler à la mise en place d'un cadre permettant aux agents de disposer du temps nécessaire pour se consacrer au projet (pour 20 minutes de vidéo à l'antenne, les YouTubeurs estiment travailler entre 20 à 40 heures, *ndlr*)¹.

Même pleinement intégré au projet d'établissement, un projet de médiation via les outils numériques n'est pas évident. Il est important de commencer modestement par la mise à disposition de ressources et de tester la production de petits formats vidéos, audio.

VIDÉOS INSPIRÉES À VILLEJUIF

Le réseau des médiathèques de Villejuif ne s'est pas lancé dans la production de vidéo avant le mois d'avril 2021. Le temps pour l'équipe de se former, de disposer du matériel nécessaire, mais surtout de réfléchir à des formats pérennes qui pourraient être maintenus lors de la reprise normale des activités en présentiel.

L'inspiration est venue des vidéos mises en ligne par la Hutte, le laboratoire de création réservé aux moins de 13 ans de la BANQ. Il s'agit de temps de prise en main d'outils de création numériques : programmation, modélisation 3D, publication en ligne...

Ces ateliers sont enregistrés en direct *via* Zoom puis partagés sur YouTube. Cela a permis de retranscrire en ligne plus facilement des formats d'ateliers déjà existants et de limiter le temps nécessaire au montage. En interne, ce sont des outils permettant aux agents de se former et aux partenaires de prendre connaissance des contenus produits.

L'enregistrement et la diffusion en direct sur YouTube a ainsi permis de monter progressivement en compétence afin d'assurer la captation et la retransmission systématique des différentes rencontres montées par le réseau des médiathèques. Des temps de formation en interne ont été organisés afin de ne pas faire reposer la production de l'ensemble des vidéos sur un seul agent.

En plus des temps de formation dédiés, chaque captation a été l'occasion d'intégrer un agent supplémentaire pour se former aux différents aspects de la production d'une vidéo : de la définition des besoins techniques à la mise en ligne. À deux reprises, lors d'ateliers numériques créatifs à destination du jeune public, l'équipe a pu tester le prêt de kits de matériel en complément de l'atelier en ligne. Malgré la quantité limitée de matériel pouvant être mise à disposition, le format a été particulièrement apprécié par les jeunes et leurs parents, leur donnant ainsi l'occasion de découvrir une activité ensemble.

De plus la mise à disposition de la vidéo leur a permis de reprendre à leur rythme l'activité tout au long de la durée du prêt du matériel.

Si ces deux propositions avec prêt de matériel ont bien fonctionné c'est parce que, d'une part, on ajoutait une dimension physique à un atelier numérique à travers la manipulation et le montage de circuits électroniques et, d'autre part, on bénéficiait de l'appui de médiateurs de proximité : les parents !

À LA BNF, ON CHANGE DE CIBLE...

Pour Marie Le Roch du service des éditions multimédia de la BnF, le confinement a permis de tirer deux principaux enseignements sur la manière dont les publics s'appropriaient leurs contenus. Le premier concerne le public cible. Il est en effet peu probable que les enfants viennent par eux-mêmes fréquenter le site de la bibliothèque. Le service des éditions multimédias de la BnF a pu le vérifier, en constatant la forte affluence de connexions sur la rubrique «Le coin des parents» de la *bibliothèque numérique des enfants de la BnF*. Jusqu'à présent les différents outils mis en ligne s'adressaient directement aux jeunes, désormais ils privilégient les prescripteurs qui les accompagnent.

Le second enseignement concerne la question du matériel et du temps passé devant les écrans. Il est important de maintenir un équilibre entre activités en ligne et hors ligne, en proposant par exemple des téléchargements : paper toys, jeux de société « print and play ».

Cette réflexion rejoint également celle menée par le réseau des médiathèques de Choisy-le-Roi, qui publie depuis plusieurs années le blog « Fini les grasses mat' !! » proposant à destination des parents conseils de lectures et idées d'activités à faire en famille.

... ET À... SINGAPOUR !

À l'étranger, l'initiative menée par le réseau des bibliothèques de Singapour a particulièrement retenu notre attention. En raison de la situation sanitaire les visites des bibliothèques ont évidemment dû être suspendues. Afin de ne pas perdre le contact avec son public scolaire, le réseau a publié sur YouTube une série de vidéos interactives où l'utilisateur peut décider de la suite de l'aventure à la manière d'« un livre dont vous êtes le héros ». Le but du « jeu » ? Aider le gardien des lieux dans une série de quêtes pour garder la bibliothèque ouverte. On peut ainsi y découvrir son fonctionnement et ses différents services de manière ludique.

En complément la rubrique « Do It Yourself Ressources » du site des bibliothèques de Singapour contient de nombreuses idées d'activités à destination des parents et plus largement des éducateurs.

Même pleinement intégré au projet d'établissement, un projet de médiation via les outils numériques n'est pas évident. Il est important de commencer modestement par la mise à disposition de ressources et de tester la production de petits formats vidéo et audio.

Il s'agit de se mettre en confiance et tester l'appétence des publics.

C'est progressivement, en variant les approches et les formats, que vous arriverez à développer votre proposition.

Si la curiosité, l'envie d'expérimenter sont des qualités nécessaires, elles doivent néanmoins trouver au sein de l'organisation des moments où s'épanouir collectivement pour imaginer et se former. Il ne s'agit donc pas d'une affaire de spécialistes mais de positionner votre établissement comme un lieu de création et de diffusion. ●

1. Estimation de « Qui sont les YouTubers scientifiques ?, 2021 », enquête de l'association Lecture Jeunes réalisée par Clémence Perronnet (voir RLPE n° 322).

FINI LES GRASSES MAT' !!

CATÉGORIES



« Fini les grasses mat' !! », le blog du réseau des médiathèques de Choisy-Le-Roi.