Mise à disposition de tablettes

En partenariat avec la médiathèque de Saint Éloi

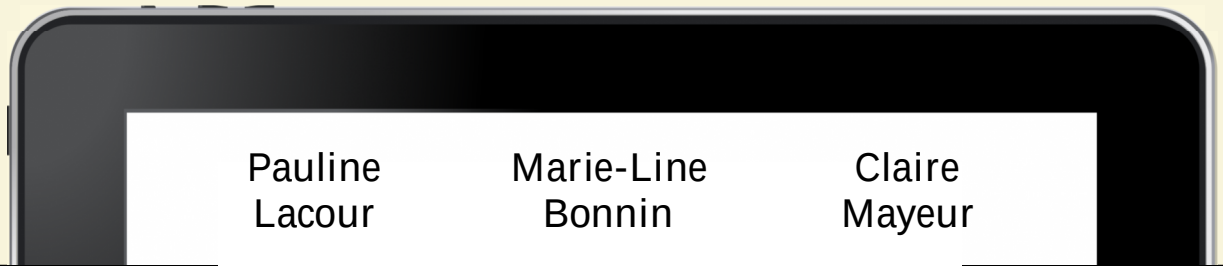


Table des matières

I. Enoncé de la mission et de ses caractéristiques 1

1. Mission 1

2. Protocole d'expérimentation 1

II. Eléments d'analyse et résultats 3

1. Identité de la structure : le projet d'établissement 3

2. L'environnement de la médiathèque 4

3. Les publics 4

4. Segment analysé 6

5. Enquêtes et expérimentations auprès des publics 8

5.1. L'expérimentation sur le terrain 8

5.2. Le questionnaire 8

5.3. Les résultats 8

5.4. Synthèse du langage libre : les pour et les contre 10

III. Protocole d'expérimentation 11

1. Grandes étapes et points de vigilance 11

1.1. Moyens financiers 11

1.2. Moyens humains 11

1.3. Médiation 12

1.4. Communication 13

1.5. Prêt sur place 14

1.6. Systèmes d'exploitation 16

1.7. Conditions de sécurité 17

1.8. Problèmes juridiques 19

1.9. Modes d'évaluation du projet 19

1.10. Veille 20

2. Scenarii 21

2.1. Scénario 1 : Ateliers de découverte 22

2.2. Scénario 2 : Ateliers de BD numériques 23

Annexes 27

I. Énoncé de la mission et de ses caractéristiques principales :

1. Mission

Après une année de fonctionnement, l'équipe de la médiathèque a souhaité réfléchir à la mise en oeuvre d'une nouvelle prestation, conformément à ce qui avait déjà été pensé avant son ouverture. En effet, le projet mentionne explicitement qu' "à l'heure d'Internet, la médiathèque de Saint Eloi complètera son offre documentaire en guidant ses usagers vers une meilleure connaissance des outils et des ressources en ligne par de la médiation et de la formation sur les postes publics et tablettes tactiles de l'établissement".

La demande qui nous a été faite consistait donc à proposer un projet qui permette de développer l'usage autonome de tablettes tactiles par les publics au sein de la médiathèque. Il s'agissait d'élargir l'usage de ces matériels, utilisés lors d'animations seulement, et ainsi d'encourager différemment leur appropriation par les publics.

Les motivations à l'origine de ce projet étaient multiples :

- Permettre à chacun d'accéder à ces nouveaux supports de lecture souvent onéreux
- Se positionner comme un lieu d'expérimentations pour l'ensemble du réseau de lecture publique de la ville
- Créer une opportunité afin de séduire de nouveaux publics, mais aussi de conserver ceux déjà présents
- Compléter l'offre documentaire ainsi que faire oeuvre de proposition avec des ressources propres aux tablettes
- Honorer les directives municipales quant au développement du numérique à Poitiers

> "*Nous n'avons pas de catégories définies de publics, nous souhaitons, conformément aux valeurs des bibliothèques, proposer une pluralité de ressources culturelles sur ce support, représentatives de la production."* Caroline Hiegel, reponsable de la médiathèque

> "*Il s'agit plus de garantir l'accès à ces supports, d'évoluer et de ne pas se laisser dépasser par ce nouveau mode de consommation culturelle, que de répondre à un besoin identifié*." Simon Royer, référent multimédia et jeux vidéos

2. Protocole d'expérimentation

Protocole : "*Instruction précise et détaillée mentionnant toutes les opérations à effectuer dans un certain ordre ainsi que les principes fondamentaux à respecter pour exécuter une opération, réaliser une expérience."* Trésor de la langue française en ligne

Expérimentation : "*Méthode scientifique exigeant l'emploi systématique de l'expérience afin de vérifier les hypothèses avancées et d'acquérir des connaissances positives dans les sciences expérimentales."* Trésor de la langue française en ligne

Pour mener à bien cette mission, nous avons donc décidé de proposer un protocole d'expérimentation, c'est-à-dire un cadre méthodologique qui retrace l'ensemble des actions à entreprendre afin de réaliser ce projet. L'objectif est de recenser les options qui s'offrent à

l'équipe de la médiathèque afin que celle-ci puisse prendre les décisions adaptées au contexte, aux besoins et aux attentes des publics comme des membres du personnel. Il s'agit d'exposer les grandes étapes du projet et de les inscrire dans un calendrier afin d'en saisir l'ampleur et le périmètre. Les options présentées seront illustrées d'exemples, issus notamment de retours d'expériences de bibliothèques qui se sont engagées dans des desseins similaires. De plus, nous proposerons une sélection d'applications mobiles sur laquelle la médiathèque pourra s'appuyer durant sa phase de test auprès des publics. Enfin, afin de réaliser ce guide, nous avons sollicité des professionnels des bibliothèques par l'intermédiaire d'une enquête en ligne. Nous avons également rencontré les usagers de Saint Éloi auxquels nous avons fait tester le matériel et soumis un questionnaire papier. Ces démarches nous ont permis de bénéficier de l'expérience de bibliothécaires ainsi que d'aborder les éventuelles envies ou réticences des publics sur le sujet.

En résumé, ce protocole d'expérimentation aura pour but de signaler toutes les étapes importantes et les points de vigilance afin :

- D'améliorer la compréhension des enjeux et des difficultés du projet
- De faciliter sa réalisation
- De favoriser ses chances de réussite

Ces propositions permettront d'accompagner la médiathèque dans un processus qui vise à tester diverses solutions auprès de ses publics, pour enfin choisir la plus adéquate selon leurs réactions.

II. Éléments d'analyse et résultats :

1. Identité de la structure : le projet d'établissement

La construction de la médiathèque de Saint Éloi s'inscrivait dans le réseau de lecture publique en tant que concept à part entière. Celui-ci se développe à travers deux aspects : une volonté de proposer une bibliothèque dite « troisième lieu » et un espace se voulant « laboratoire d'expérimentation ».

Le projet de mise à disposition de tablettes au sein des 700m² de la médiathèque découle directement de ces prises de position de la part de la médiathèque de Saint Éloi, de la tête de réseau et de la ville de Poitiers de s'inscrire localement dans une ère numérique. Il convient donc d'approfondir ces deux concepts afin de faire des propositions qui y soient adaptées.

Bibliothèque troisième lieu : ce concept considère que l'espace bibliothèque se veut différent de la sphère du foyer et de la sphère professionnelle. Il se veut « comme volet complémentaire, dédié à la vie sociale de la communauté, et se rapporte à des espaces où les individus peuvent se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle »[1]. Mathilde Servet souligne, en plus de ce cadre théorique, l'importance du lieu (et de son organisation physique accueillante) comme « faciliteur social ». Cet aspect de la définition est un point clé pour la médiathèque de Saint Éloi, dont le bassin socio-démographique est multifacettes et dont les personnes le composant sont d'origines et de langues maternelles très différentes.

Se rencontrer et échanger est donc l'étape charnière afin que la convivialité et les liens se créent dans ses murs, et puissent ensuite se prolonger en dehors. Il s'agit purement de mettre en place et/ou de dynamiser une vie collective, d'assurer les bases d'un « vivre ensemble » durable.

Cette ambiance se retrouve dans la médiathèque au niveau du rez-de-chaussée qui est organisé en salon, avec la possibilité de se restaurer, de prendre une boisson et de se détendre près du pôle presse. Pour prendre un exemple représentatif, la bibliothèque troisième lieu veut couper avec l'héritage des âges qui veut que l'on lise en silence et que tout se fasse dans la plus grande discrétion. Cependant, même si la décontraction est constatée sur place, les publics, habitués au silence dans les bibliothèques, ont des difficultés à se saisir de cette liberté.

Un autre point caractéristique des bibliothèques troisième lieu est de proposer des supports et des services nouveaux, sortant de l'ordinaire, elles « invitent à vivre une expérience inédite, brisant la monotonie du quotidien. (…) Il se dégage de ces nouveaux établissements une ambiance stimulante et excitante. La bibliothèque se fait terrain d'expérimentation, de découverte, d'exploration et s'apparente à un grand terrain de jeux »[2]. Ici, la volonté de mettre à disposition du public des tablettes numériques correspond bien à une volonté d'être troisième lieu comme à celle d'être une amorce pour l'innovation à l'échelle du réseau.

Laboratoire d'expérimentation : les laboratoires d'expérimentation revêtent beaucoup de formes. Des espaces d'innovations technologiques aux lieux qui s'auto-proclament de ce concept aux échos aujourd'hui marketing, il y a un réel fossé. Si l'on veut résumer les conditions pour s'inscrire dans la logique d'expérimentation en bibliothèque, il faut intégrer dans son fonctionnement : une démarche d'innovation, une démarche d'expérimentation et

[1] Mathilde Servet, BFF n°4, 2010, Les bibliothèques troisième lieu, une nouvelle génération d'établissements culturels
[2] *Idem*

enfin une démarche de co-construction ; cette dernière étant vitale pour que le projet numérique de la médiathèque de Saint Éloi prenne racine.

« On parlera notamment de co-construction des dispositifs et de leurs utilisateurs pour marquer l'intrication entre ces termes et le fait qu'à une vision linéaire de l'innovation qui dissocierait l'élaboration technique de l'appropriation sociale, on substitue une série de configurations en évolution qui travaillent l'articulation entre techniques et usages »[3]. Madeleine Akrich.

Il s'agit de dépasser l'idée que les usagers reçoivent et font part de leurs avis en fin de chaîne pour les considérer partie prenante de l'élaboration de l'offre de manière active. Est proposé ici un décloisonnement entre le professionnel imaginant des usages et les usagers imaginant des évolutions pour les offres, les services voire les espaces.

La boucle est bouclée lorsque Coline Blanpain souligne l'aspect troisième lieu des laboratoires d'expérience en citant Mathilde Servet : « les troisièmes lieux, quant à eux permettent à une vie communautaire informelle de s'épanouir »[4].

La médiathèque est aujourd'hui le seul établissement culturel du quartier. Il tient donc une place primordiale pour la population, que ce soit en termes d'offre physique, d'offre de services et d'offre numérique. Les tablettes viendront étoffer cette dernière qui se composait jusqu'à présent uniquement des postes informatiques.

2. L'environnement de la médiathèque

La médiathèque a ouvert en 2014, dans le même bâtiment que la mairie de quartier et le PIMMS (Point Information Médiation Multi-Services). Elle rayonne sur trois quartiers : Saint Éloi-Fraternité, Saint Éloi-Mandela et le Breuil-Mingot.

Le quartier de Saint Eloi/Breuil-Mingot ne comporte pas d'équipements majeurs pour l'attractivité de l'agglomération. Les commerces de proximité compensent l'absence d'une grande surface. En revanche, plusieurs établissements scolaires sont présents avec un fort impact des lycées : Saint Jacques de Compostelle compte mille élèves et le lycée Kyoto autour de cinq cents, avec une spécialisation hôtellerie-restauration. À cela s'ajoutent plusieurs écoles, des crèches ainsi que des centres de loisir.

En ce qui concerne le visage de sa population, Saint Éloi connaît une faible mixité sociale avec des revenus bas surreprésentés. Le quartier compte un nombre important de logements sociaux. Pour Saint Éloi Mandela et Saint Éloi Fraternité, c'est une surreprésentation des 14-29 ans qui s'observe, toutes les autres tranches d'âges étant moins nombreuses que sur la moyenne de la ville. Cela entre en opposition avec le quartier du Breuil-Mingot qui connaît une surreprésentation de la population entre 30 et 74 ans. Ce secteur est composé de logements individuels de grande taille, habités par trois personnes et plus, propriétaires à tendance sédentaire.

Ainsi donc, autant pour l'habitat que pour la population, les deux parties du territoire de la couverture de la médiathèque Saint Éloi sont en opposition.

3. Les publics

[3] Madeleine Akrich, « Co-construction », in GIS Démocratie et Participation, Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation

[4] Un lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? Mémoire d'étude, diplôme de conservateur de bibliothèques, 2014, ENSSIB

D'après le document municipal, "*Poitiers : Portrait développement durable 2014"*, une partie des objectifs politiques énoncés font échos aux missions d'une médiathèque. Il s'agit de l'accès aux droits fondamentaux, comme l'éducation et la culture.

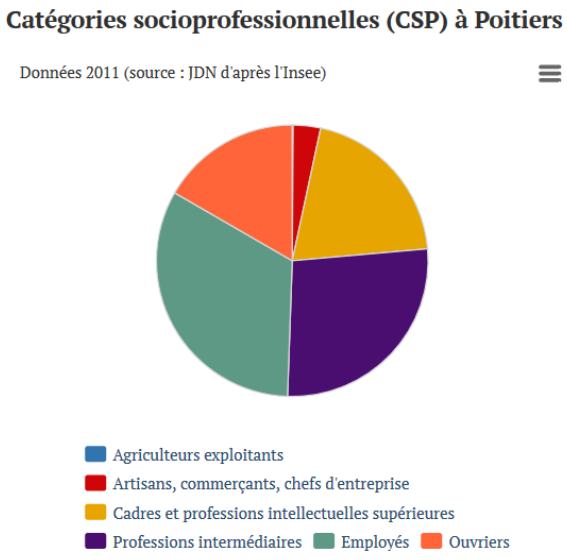
Nous avions peu d'informations sur les publics de la médiathèque car elle est ouverte depuis seulement un an et le SIGB ne permettait pas de générer des statistiques de prêt satisfaisantes à ce sujet. C'est pourquoi nous nous sommes appuyées sur les résultats de nos questionnaires afin de définir les caractéristiques principales de ces publics

Ainsi, 50 % de femmes et 45 % d'hommes ont répondu au questionnaire (5 % n'ont pas terminé le questionnaire). Or, sont inscrits à la médiathèque Saint Éloi quasiment autant d'hommes que de femmes.

En moyenne nationale les femmes représentent 59 % des inscrits et sur le réseau de Poitiers 57,83 %[5]. Les hommes sont donc plus présents que dans les bibliothèques en général et même plus que dans les autres bibliothèques du réseau. Il s'agit surtout de jeunes garçons et de jeunes hommes. Sans doute, une piste à ne pas négliger dans les choix d'applications.

Plus de 30 % des répondeurs ont un niveau d'études supérieures (24 sur 60). Le chiffre est représentatif de ce niveau de diplôme sur l'ensemble de Poitiers (35,6 %). 9 personnes ont un diplôme inférieur au bac ou pas de diplôme, et pour les 12 derniers questionnaires le niveau n'est pas renseigné.

Les catégories socioprofessionnelles sont équilibrées entre les employés (12), les cadres moyens (12) et les cadres supérieurs (10), toutefois un peu moins représentés que sur l'ensemble de Poitiers (20 %). On note une surreprésentation des scolaires et des étudiants (24) qui reflète bien les usagers de la médiathèque (24) . Et comme les statistiques nationales le montrent, nous constatons une quasi absence des ouvriers (1).
L'enquête a permis d'identifier une profession fortement représentée, les infirmières, en raison de la proximité de C.H.U. (3). Ce métier était le plus mentionné, à égalité avec enseignant.



[5] Expérimentation de prêt de liseuses 1er février – 7 septembre 2013. Propos recueillis par les agents de la Médiathèque François Mitterrand et son réseau et présentés par Carole Parisot le 21 septembre

En comparant les résultats du questionnaire aux données démographiques de Poitiers et aux adhérents de la bibliothèque, il est permis de penser que le panel du questionnaire est plutôt représentatif du public cible.

Si maintenant on regarde de près les catégories d'âge du public, le public cible de la bibliothèque, les 15-35 ans, représente le tiers des répondeurs (21) et les adultes en activité, 36-65 ans, ont répondu à 29 questionnaires soit environ 40 %.

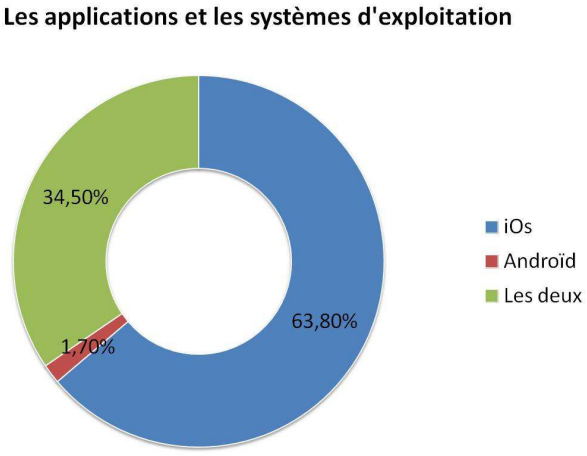
On est surpris par ces chiffres alors que les moins de 18 ans seuls, sont déjà 621 sur 1013 inscrits en 2015, soit autour de 60 %. La surreprésentativité des moins jeunes traduit sans doute leur intérêt pour cette offre nouvelle et l'accès au numérique en général.

4. Segment analysé

La médiathèque de Saint Éloi possède quinze tablettes : 9 sous le système d'exploitation IOS (iPad Air de 16 Go) et 6 sous Androïd (trois Asus Memo Pad 10 de 16 Go et trois Nexus 7 de 32 Go). Pour le moment, les tablettes tactiles sont utilisées uniquement dans le cadre d'animations. Elles ont notamment servi avec des centres de loisirs, lors d'ateliers de création musicale ou encore dans le cadre des CLAS (Contrats Locaux d'Accompagnement à la Scolarité). Avant le lancement du projet de politique documentaire, des acquisitions d'applications avaient donc déjà été effectuées.

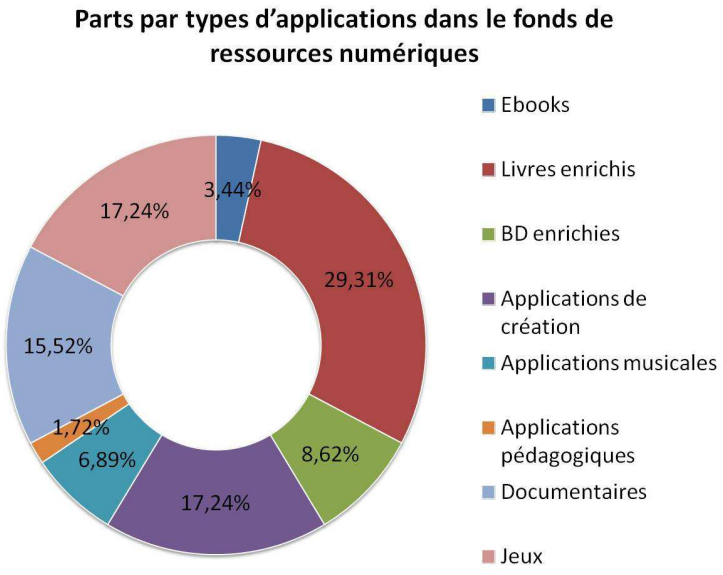
Nous avons pu avoir connaissance des applications grâce à un document de type tableur et via la valorisation des acquisitions numériques sur le Pinterest de la médiathèque de Saint Éloi. Nous avons pu constater un décalage entre les deux sources d'information, à savoir que certaines applications n'étaient pas partagées sur les deux. Avoir une présence sur ce réseau social numérique est une bonne initiative mais il faut prendre en compte le fait que tout le monde ne dispose pas d'un compte sur cet outil, pourtant indispensable pour consulter les documents épinglés sur le tableau de la médiathèque. S'il y a une volonté de poursuivre ces partages avec les futures acquisitions, la communication et la mise en accessibilité seront fondamentales.

En analysant les chiffres (mis à jour au 01/02/2015) nous dénombrons 58 applications, dont la majorité est accessible sous iOs et dont une partie est compatible avec les deux systèmes d'exploitation. En représentation graphique en valeurs absolues cela donne :



Pour ce qui est du choix fait entre iOs et Androïd lorsque les deux systèmes d'exploitation proposent un même contenu, Androïd a été choisi automatiquement pour les contenus gratuits. Cela ne reflète pas un parti pris ou une politique d'acquisition particulière mais est dû au fait que l'achat sur GooglePlay ne peut se faire que par règlement via carte bancaire (moyen de paiement qui n'est pas forcément possédé par les administrations) alors que l'AppleStore permet de payer les acquisitions grâce à une carte pré-payée pouvant ainsi être considérée dans le budget d'acquisition de la structure.

Nous avons analysé les applications afin de les répartir à travers une typologie que nous avons élaborée en étudiant leur contenu.



Ainsi, les principaux types d'applications acquises sont les livres enrichis (17 sur 58), les jeux et les applications de création (10 chacun) et les documentaires (9 sur 58). La moitié des types d'applications représente ainsi près de 80% de l'offre.

Au cours de cette prise de connaissance, nous avons constaté dans un premier temps que les acquisitions qui ont été faites reflètent à la fois la diversité de l'offre existante d'applications mais également certaines des meilleures réalisations et/ou adaptations de livres pour l'usage sur tablettes.

Il nous a ensuite semblé pertinent de classer ces mêmes applications par tranches d'âges et donc en typologie de publics afin de faire mieux parler les données. Il s'agit d'avoir une base d'analyse de segment pour ensuite proposer des solutions adaptées en fonction des besoins et attentes recueillies auprès des publics et des recommandations retirées des retours des professionnels ayant répondu à notre enquête en ligne.

De cette classification nous pouvons extraire plusieurs informations et notamment que tous les groupes d'âges sont représentés à travers au moins six types de ressources :

- La petite enfance (0-6 ans) est principalement ciblée avec des offres de livres enrichis, de documentaires et de jeux ;
- Les enfants (7-12 ans) se voient proposés majoritairement des livres enrichis, cela correspondant à l'importance d'encourager les premières lectures avec une approche très ludique et multi-cognitive, les applications de création (musicale ou graphique) prennent de l'importance ;
- Les adolescents (13-17 ans) sont le groupe d'âge charnière pour les applications de création et nous constatons une offre de jeux de divertissement pur, visant notamment un public d'amateurs de jeux-vidéos ;
- Les jeunes adultes (18-30 ans) et les adultes (au-delà) sont des publics à qui l'on propose des contenus sensiblement similaires et qui s'illustrent comme cibles des ebooks (soit des livres que nous considérons certes numériques mais sans enrichissements particuliers, homothétiques ou proches de ce modèle).

Une même application peut toucher plusieurs groupes d'âges proches. En répartissant le nombre global de ressources par type de public établi, nous estimons que la répartition des contenus est relativement équilibrée car chacun peut appréhender au moins un tiers de la collection numérique. Il y a une offre large, profonde et bien pensée. Ainsi, théoriquement, la petite enfance peut parcourir 26 applications (44,80%), les enfants 19 (32,80%), les adolescents 25 (43,10%), les jeunes adultes 25 également et les adultes 22 (37,90%).

En conclusion, il est possible d'envisager dans un premier temps un enrichissement de ce fonds déjà varié. Cela permettra de tester une multitude de contenus auprès des publics pour pouvoir ensuite réajuster en fonction de leurs réactions et remarques. Par exemple, des applications de presse pourraient être ajoutées, ainsi que des jeux, très demandés d'après ce que nous avons constaté sur le terrain. Il faut garder à l'esprit que si la médiathèque décide d'imposer des contraintes de temps pour la consultation de tablettes sur place, les histoires longues sont peut-être à proscrire. L'usager n'aurait pas le temps de les terminer ce qui pourrait provoquer une certaine frustration.

5. Enquêtes et expérimentation auprès des publics

5.1. L'expérimentation sur le terrain

Lors de cette expérimentation nous avons pu noter des réactions particulières. Nous proposions aux volontaires de tester les applications présentes sur les tablettes et avons remarqué que l'un des usagers a tenté d'aller sur le Web au bout de quelques minutes seulement. Il s'agit bel et bien d'un réflexe, d'une habitude pour certains publics. Nous avons également pu observer que chez les jeunes publics la tablette permet le rapprochement et l'entraide, avec parfois quelques désaccords sur la manière de procéder mais avec toujours du partage. On a saisi que les jeunes publics sont tout de suite attirés par l'objet et sont peu intimidés par le fait de s'en emparer, qu'ils soient équipés au domicile ou non. Il y a eu un effet de masse avec un groupe de jeunes garçons, mais dès qu'ils ont vu qu'il n'y avait ni jeux ni musique, la plupart a rapidement déserté les lieux. Une mère de famille a testé la tablette pour lire une histoire avec sa fille et a exprimé son intérêt pour ce matériel pour ses enfants mais pas particulièrement pour elle.

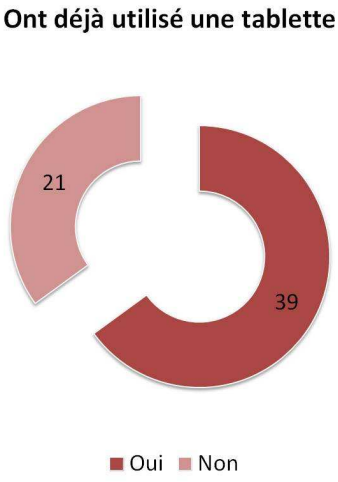
Lorsque nous avons projeté sur grand écran des parties animées d'applications et de livres enrichis les publics ont beaucoup réagi : des étonnements, de l'observation assez soutenue, des rires, du partage de cette découverte. Ainsi, les publics ont globalement été réceptifs.

5.2. Le questionnaire

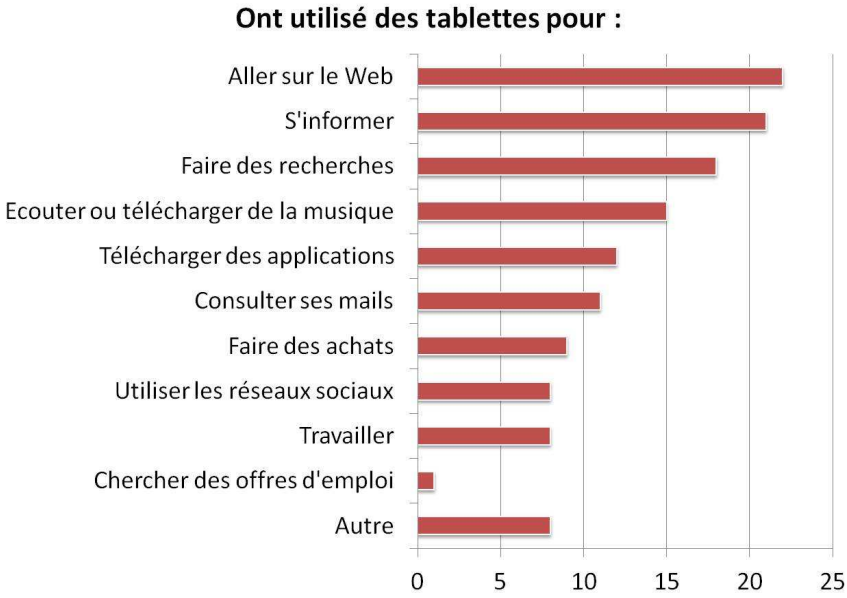
Afin de mieux connaître le public de Saint Éloi, nous avons décidé de réaliser un questionnaire en vue de compléter les observations que nous avions pu faire lors de notre déplacement sur le terrain. Nous avons obtenu une soixantaine de réponses. L'objectif était de comprendre la familiarité des usagers avec l'objet, leur opinion sur le sujet ou encore leurs attentes et leurs besoins. Plusieurs passages en langage libre étaient proposés afin qu'ils puissent s'exprimer sans contrainte. C'était aussi un moyen d'impliquer les usagers dans la démarche, et donc d'optimiser ses chances de réussite. Comme l'ouverture de la médiathèque est récente, nous avions peu de statistiques sur le visage du public. Ces questionnaires nous ont aidées à mieux en cerner les caractéristiques principales. Nous avons parfois pu être surprises par certaines réactions et cela a été aussi l'occasion pour nous de remettre en question les représentations que nous avions de l'objet ou les projections que nous avions faites sur le projet.

5.3. Les résultats

Sur une soixantaine de personnes interrogées, plus de la moitié d'entre elles avait déjà manipulé une tablette.

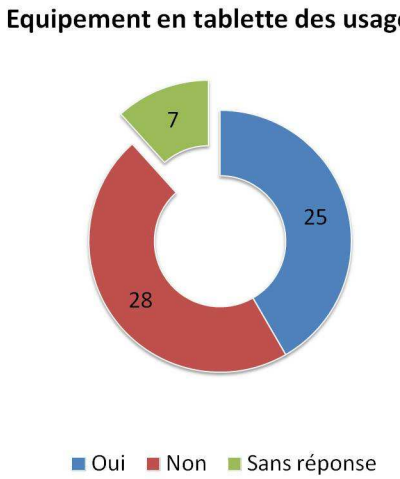


Et ce dans les buts suivants :

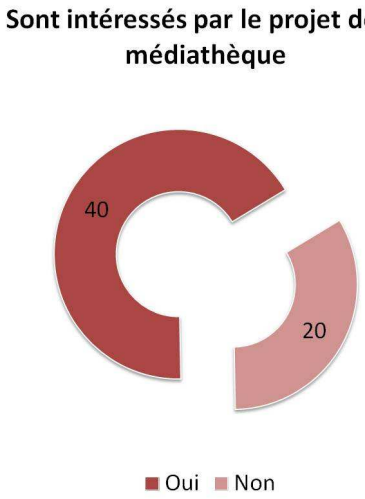


Les usages exprimés dans “autre” sont pour la plupart liés aux jeux et à l’information ponctuelle telle que la météo. La vidéo, avec Youtube, apparaît également et les pratiques comme la cuisine entrent dans les usages courants de certains publics sur les tablettes. Enfin, la photo est suggérée dans les usages.

Étant donné les résultats à cette question, il est à prévoir une forte demande quant à la possibilité d’accéder à Internet. Si une médiation est prévue sur les contenus proposés par l’équipe, nombre de retours d’expérience indiquent que les usagers cherchent surtout à se rendre sur le web depuis leur tablette, utilisée plutôt comme un ordinateur portable. Cela ne devra pas être vécu comme un échec par le personnel. Il faut seulement avoir conscience de ces usages.



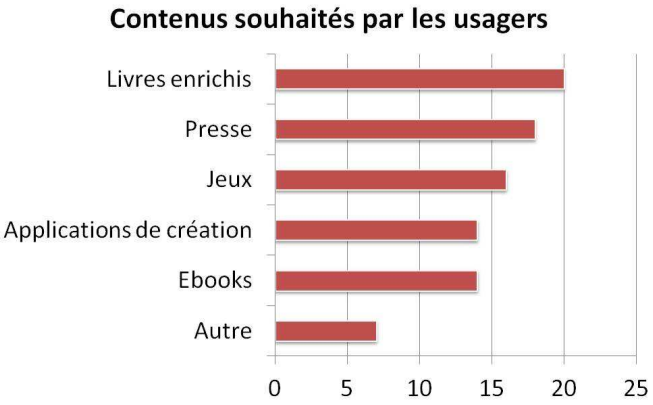
Nous constatons que plus de la moitié des personnes interrogées ne possèdent pas de tablette à domicile, ce qui confirme bien la nécessité pour la bibliothèque de donner accès à cet équipement souvent onéreux. Cela est souvent revenu au cours de nos échanges avec les usagers qui, même s’ils sont déjà équipés, trouvent bien que la médiathèque propose ce type de matériel aux personnes qui ne le sont pas.



Les usagers non intéressés par le projet se rencontrent dans les positionnements extrêmes. Il y a les "pros" du numérique qui possèdent déjà une tablette ou qui la jugent trop limitée et préfèrent l'ordinateur. À l'autre extrémité, nous rencontrons les "papivores" qui préfèrent le papier au numérique et pour qui *la bibliothèque c'est les livres* et pour lesquels *la tablette n'est pas un support agréable ; et puis le numérique* est *déjà présent à la médiathèque avec les ordinateurs.*

Le mode de mise à disposition proposé a aussi été évoqué. La nécessité de rester sur place n'est pas adaptée à ceux qui ne viennent que pour emprunter.

Les souhaits supplémentaires des usagers viennent préciser des contenus proposés ci-dessus, avec la presse par exemple qui serait appréciée à travers des titres locaux et d'autres numériquement natifs. Les autres attentes sont liées aux services disponibles sur le Web, notamment le *streaming*. Enfin, il y a une demande de films disponibles à même ce support mobile, de documents en langues étrangères et d'applications de recettes de cuisine.



Synthèse du langage libre : les pour et les contre

À la question "Que pensez-vous de l'initiative de mettre des tablettes à disposition à la médiathèque ?" les deux tiers des usagers interrogés sont favorables au projet. Les uns considèrent que c'est la mission de la médiathèque de faciliter l'accès des tablettes à tous : les seniors pour qui les tablettes sont plus accessibles que l'ordinateur, les enfants au cours d'ateliers, sans oublier les personnes malvoyantes. Les autres plébiscitent le support plus pratique à utiliser qu'un ordinateur, plus esthétique, plus convivial, ludique et actuel.

Quant aux réfractaires, ils se divisent en trois groupes :

- Ceux qui ne voient qu'un gadget et pas de valeur ajoutée par rapport aux autres supports numériques
- Ceux qui n'ont pas envie d'utiliser des écrans et préfèrent le contact avec le papier
- Enfin, nous avons rencontré quelques personnes vraiment hostiles mais très minoritaires, pour lesquelles ce n'est pas une priorité pour la ville et qui sont choquées de voir leur argent ainsi dépensé. Sans compter les problèmes que cela représente pour la santé.

III. Protocole d'expérimentation

1. Grandes étapes et points de vigilance

Avant de proposer différents *scenarii* quant à la mise à disposition de tablettes en libre accès au sein de la médiathèque Saint Éloi, nous avons jugé utile de revenir sur les points indispensables à prendre en considération avant de s'impliquer dans un tel projet. Dès que cela était possible, nous les avons illustrés d'exemples précis et des résultats que nous avons pu obtenir auprès des professionnels des bibliothèques interrogés.

Moyens financiers

Si la médiathèque dispose déjà du matériel, qui représente souvent la part majeure d'un tel projet, d'autres éléments budgétaires doivent être pris en compte. Par exemple, il pourrait être utile d'acquérir du mobilier afin de présenter les tablettes dans la médiathèque. Il existe des meubles de rangement qui permettent de réinitialiser les matériels et de les recharger.[6]

Le budget annuel alloué à l'achat d'applications mobiles est de 500 € pour la médiathèque de Saint Éloi. Toutefois, n'oublions pas que ces achats peuvent être complétés par des contenus gratuits dont l'offre est pléthorique.

En regardant les réponses des professionnels en ce qui concerne la proportion d'applications payantes qu'ils ont sélectionnée, on constate que :

- La majorité, avec onze réponses, en possède moins de 50% sur l'ensemble de leur offre pour tablettes
- Ceux en proposant plus de la moitié (voire une réelle majorité) ou ayant autant d'applications payantes que gratuites sont au même nombre chacun, à savoir 5.

Nous remarquons également qu'un budget élevé alloué à l'achat d'applications n'influence pas ces proportions et qu'il y a une vraie disparité d'usages et de politiques d'acquisition.

Notons cette remarque faite par un professionnel de la médiathèque François Miterrand de Lorient[7] : "les statistiques de consultation nous confirment en revanche que les applications payantes ne sont pas du tout consultées malgré la médiation que nous avons tentée auprès du public."

Enfin, un coût financier est aussi à prévoir pour la formation des personnels.

Moyens humains

Cinq personnes sont en poste à la médiathèque. D'après l'organigramme, les attributions sont clairement identifiées. Caroline Hiegel est responsable de la structure, Carole Parisot est en charge de la politique documentaire et Simon Royer est le référent multimedia et jeux vidéo. L'équipe décisionnaire est donc en place.

Mais lorsque le projet sera devenu opérationnel, et les tablettes dans les mains des usagers, toute l'équipe devra posséder les compétences nécessaires pour accompagner cet usager dans sa découverte ou répondre aux questions des plus expérimentés. Des formations spécifiques pour certains personnels sont peut-être à prévoir en amont. Elles

[6] Vous pouvez trouver des exemples de ce type de matériel sur les sites suivants : http://www.manutan-collectivites.fr et http://store.apple.com/fr/product.

[7] http://mediatheque.lorient.fr

dépendront aussi du scénario envisagé, pour le nombre de personnes concernées et le type de formation. (Si le scénario envisagé exige des compétences spécifiques).

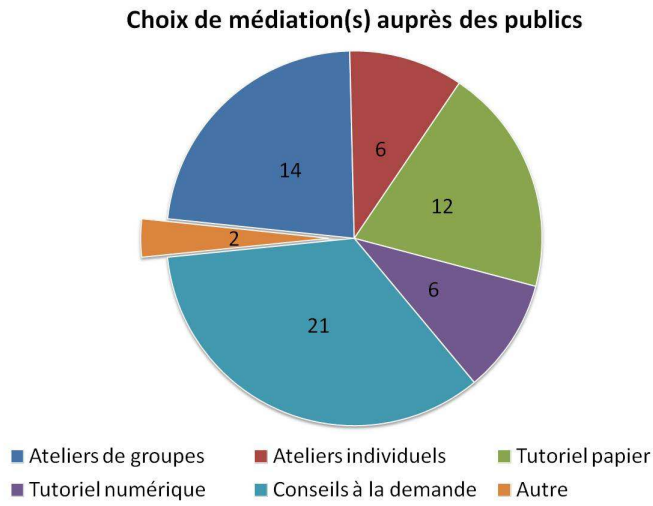
Les tablettes sont amenées à circuler au sein du réseau, au moins une partie du personnel des autres bibliothèques devra donc lui aussi être formé au matériel et à son contenu afin d'offrir le meilleur service aux usagers.

En fait, les compétences nécessaires, et peut-être les formations pour les acquérir, en vue de ce projet, visent à permettre une médiation optimale. Ce sera la clé de la réussite.

Médiation

Il sera primordial de penser une médiation autour du matériel tablette ainsi qu'autour des types d'applications. En effet, nous avons constaté lors de nos enquêtes administrées auprès de publics de la médiathèque que l'objet en lui-même peut être aussi bien attirant, intimidant que repoussant. Des *a priori* et des représentations existent et sont parfois en décalage avec le potentiel du matériel et sa finalité imaginée par les professionnels de la médiathèque. De même, les retours de professionnels à l'échelle nationale ont bien montré l'importance de l'étape qu'est la médiation lorsque l'on souhaite mettre à disposition de nouveaux supports ou terminaux.

Les retours des professionnels quant aux choix d'accompagnement des publics dans des projets similaires sont les suivants :



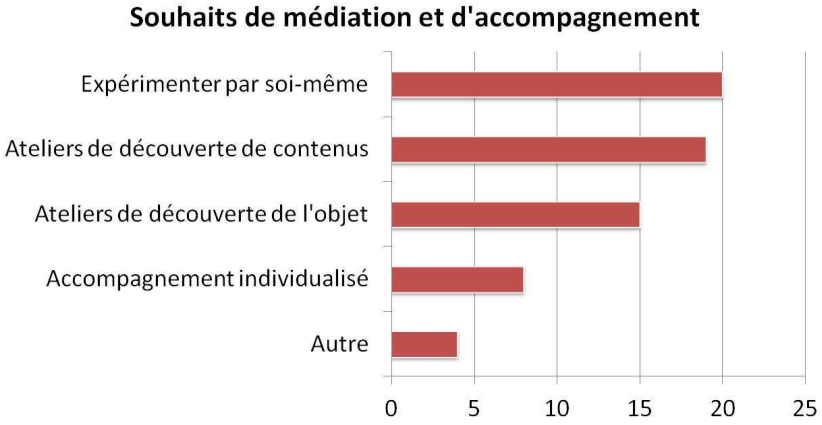
Deux autres médiations possibles ont été proposées, à savoir les blogs et une permanence une fois par semaine pour l'accompagnement numérique.

Si le souhait est que les publics s'approprient un objet et ses contenus, il faut être présent pour mettre le premier en contact avec les deux autres. Il s'agira de dédramatiser parfois, de désambiguïser souvent, d'accompagner et de transmettre toujours.

Plusieurs guides pourront être rédigés à l'attention des usagers. Un exemplaire papier pourra être remis à l'utilisateur, ainsi qu'un dossier numérique disponible directement sur l'interface de la tablette. Voici un exemple de guide d'utilisation édité par la bibliothèque de l'Université du Québec[8].

[8] http://biblio.uqo.ca/a-propos/services-offerts/documents/guide-ipad.pdf

Nous mettons, en regard de ces choix des professionnels, les souhaits des usagers :



Des propositions autres nous ont été faites par les répondants. Ici, des ateliers de retours d'expérience en tant qu'usagers-utilisateurs de tablettes ont été soulevés comme enrichissants et formateurs. Il s'agirait d'échanger ensemble, autant autour de contenus que du matériel.

Communication

Médiation et communication doivent être pensées en complémentarité et non comme des finalités distinctes. Suite aux observations que nous avons pu faire sur le terrain, nous ne pouvons que conseiller de réaliser une campagne de communication afin de lutter contre les stéréotypes liés aux tablettes. Parfois jugées "gadget", redondantes avec l'ordinateur ou sans valeur ajoutée, beaucoup d'usager déclarent ne pas être intéressés, plus souvent par méconnaissance que par réelle conviction. Cela n'est pas surprenant étant donné la récente diffusion de ces supports dans notre société.

Sur la vingtaine de structures qui ont répondu à notre enquête, plus de quinze ont fait le choix de communiquer autour de leur projet tablettes grâce à des affiches ou des *flyers*. La presse locale a également été très prisée alors que six bibliothèques seulement ont choisi d'informer leurs abonnés par mail. Enfin, quasiment toutes ont opté pour une valorisation du projet sur leur site web.

Notons que la BDP de l'Ariège[9] a fait le choix de "publicité[s] dans les bulletins intercommunaux pour un publipostage à domicile [afin de] cibler la population et pas seulement les lecteurs". En effet, la médiathèque de Saint Éloi a plusieurs possibilités à sa disposition : affiches, presse locale, mails aux abonnés. Un affichage dans les structures environnantes comme la mairie de quartier, SEVE, PIMMS voire dans les lycées pourrait même permettre d'attirer de nouveaux publics.

Lors de l'oral de présentation de ce dossier, nous proposerons des exemples d'affiches de communication.

[9] http://www.cg09.fr/bdp

Conditions de prêt sur place	Avantages	Inconvénients	Exemples de bibliothèques
Présentation de la carte du lecteur	Avec un code barre placé sur la tablette, cela permet de procéder à l'enregistrement du matériel sur la carte du lecteur. C'est un moyen de comptabiliser les prêts et de connaître l'identité de l'emprunteur si nécessaire.	Ce procédé exclut les personnes qui ne sont pas inscrites à la médiathèque. Toutefois, cela peut être l'occasion de gagner de nouveaux inscrits.	C'est l'option retenue par le réseau des médiathèques de l'Albigeois lors de l'opération "Tab en Bib"[1]. La médiathèque municipale de Vélizy-Villacoublay[2] a opté pour le dépôt de la carte d'abonné lors du prêt dans les murs.
Présentation d'une pièce d'identité	Responsabiliser l'usager Connaître son identité en cas de problème	Certaines personnes ne disposent pas de papiers en règles.	Parmi les structures que nous avons interrogées, aucune n'a retenu cette option. Toutefois, la médiathèque des Cordeliers[3] demande tout de même la présentation d'une pièce d'identité pour le prêt à domicile. C'est aussi le cas de la bibliothèque universitaire BCU de Clermont[4] pour un prêt aux étudiants sur place.
Dépôt d'un chèque de caution	Les tablettes sont des matériels coûteux. Un chèque de caution peut permettre de dissuader des vols ou de réduire les dégradations éventuelles.	Procédé rédhibitoire pour une grande partie de la population. De plus, les retours d'expérience indiquent que les usagers sont généralement très soigneux avec ces	Parmi les structures que nous avons interrogées, aucune n'a retenu cette option. Toutefois, la médiathèque de Bédoin[5], par exemple, a fait ce choix en ce qui concerne le prêt à domicile.

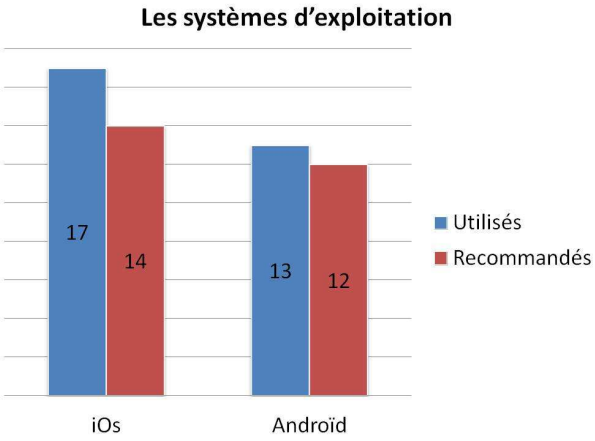
[1] http://www.crl-midipyrenees.fr/wp-content/uploads/2012/06/DP_OK_Experimentation_Tab_En_Bib.pdf
[2] http://www.velizy-villacoublay.fr
[3] http://4c-lons.ecla-jura.fr/bibliotheque-numerique/votre-bibliotheque-numerique/830-pret-de-tablettes-qui-quand-comment
[4] http://bibliotheque.clermont-universite.fr/sites/files/portail/documents/pages/Synthese_projet_Tablettes_numeriques_Stat-Enquetes_de_satisfaction_0.pdf
[5] http://www.bedoin.fr/fr/information/68766/actualites-bibliotheque

		matériels.	
Signature d'une charte	De la même manière qu'une charte informatique ou que le règlement de la bibliothèque, ce type de document permet de bien clarifier ce qui est interdit ou autorisé. C'est aussi l'occasion de préciser les conditions de prêt selon l'âge.	Nous ne voyons pas d'inconvénient majeur à ce procédé hormis le temps et la réflexion nécessaires à l'équipe afin de rédiger la charte.	Plusieurs des structures interrogées nous ont proposé cette option, c'est le cas des médiathèques des Cordeliers et d'Auray[6].
Aucune	Le prêt sans restrictions peut permettre d'attirer tous les publics et de leur donner l'occasion d'utiliser ces matériels.	L'absence totale de contrôle peut poser plusieurs problèmes : -impossibilité à savoir qui a emprunté la tablette -impossibilité de générer des statistiques -impossibilité de s'assurer que les enfants n'ont pas accès à des contenus qui ne leurs sont pas destinés...	Une dizaine de bibliothèques interrogées a fait ce choix. Néanmoins, nous pensons que la question posée dans notre enquête était ambiguë et aurait mérité d'être précisée. Cela a pu biaiser son interprétation. Nous aurions dû préciser que les "conditions de prêt" se rapportaient au prêt sur place. Ces résultats doivent donc être être considérés avec prudence ou reconfirmés.

[6] http://mediatheque.auray.fr

Quel système d'exploitation choisir ?

Six médiathèques recommandent iOS, essentiellement pour son grand choix d'applications, sa fiabilité et sa sécurité intégrée.



Trois recommandent Androïd mais celles-ci-développent davantage leurs arguments. Il s'agit d'abord du prix et de la « possibilité de n'acheter qu'une seule fois l'application ou le livre numérique » (Auray).

Ensuite sont mises en avant des raisons techniques : le système est plus ouvert qu'iOs, il permet la gestion multi-utilisateurs, il est compatible avec la technologie flash, et enfin, offre de « meilleures possibilités de développement d'applications. » (Montaigu)

Cependant, la majorité préconise de proposer les deux systèmes : « iOS pour les applications et Androïd pour la gestion de la tablette » (Bar-le-Duc) et parce que « c'est toujours bien de montrer les alternatives de systèmes d'exploitations » (Vaclav Havel, Paris 18^{e}).

Conditions de sécurité	Avantages	Inconvénients	Exemples de bibliothèques
Fixation	Empêcher tout risque de vol.	Elle entre en totale contradiction avec le caractère nomade de l'objet, et donc son essence même.	Presque la moitié des structures interrogées ont pris ce parti (9 sur 23). C'est l'option retenue par les médiathèques de Niort[1], de Lorient[2] ou de Saint Avertin[3] par par exemple.
Antivol	Réduire les risques de vol.	Les médiathèques de Strasbourg nous ont signalé le point suivant : "les antivols ne fonctionnement pas sur les tablettes et rentrent en conflit avec les portails antivol et l'électronique de la tablette." Des coûts d'équipement sont à prévoir.	La majorité des établissements ayant répondu ont fait ce choix (13 sur 23). C'est le cas de trois bibliothèques parisiennes[4] : Vaclav Havel, Marguerite Audoux et la bibliothèque jeunesse Gutenberg.
Coque de protection (et/ou film de protection)	Protéger l'objet en cas de chute. Prémunir la tablette contre d'éventuelles dégradations. Si les tablettes sont thématiques, des coques de couleur peuvent permettre aux usagers de les	Hormis le coût d'achat nous ne voyons pas d'inconvénient majeur.	Plus de la moitié des médiathèques a opté pour ce type de protection (14 sur 23) comme la médiathèque du Bois Fleuri[5] à Lormont.

[1] Niort, catalogue des applis : http://cantalogue.agglo-niort.fr/medias/medias.aspx?INSTANCE=EXPLOITATION&PORTAL_ID=portal_model_instance__numerique-lecture.xml

[2] Lorient, atelier tablettes : http://mediatheque.lorient.fr/agenda/details-evenements/event/tablettes-ipad-1

[3] Saint avertin, lancement du projet tablettes : http://www.ville-saint-avertin.fr/les-services-en-ligne/actualites/les-articles/archive/2013/01/30/article/lancement-du-prt-de-tablettes-liseuses-et-consoles-la-mdiathque-556.html

[4] http://www.paris.fr/pratique/bibliotheques/bibliotheques-municipales-inscriptions-et-services/les-liseuses-et-tablettes-en-bibliotheque-c-est-pas-du-virtuel/rub_6528_actu_140446_port_24128

[5] http://www.mediatheque.lormont.fr/opacwebaloes/index.aspx

	distinguer facilement.		
Sécurisation des paramètres	Cette méthode peut être employée dans divers desseins : - empêcher les enfants d'accéder à certains contenus - bloquer des usages : consultation du web, des réseaux sociaux - empêcher l'utilisateur de supprimer ou ajouter des options	Selon le système d'exploitation, les options de sécurisation ne sont pas identiques ce qui nécessite de trouver des solutions adaptées pour chaque type de matériel. Elles ne sont pas infaillibles et un usager expérimenté peut réussir à les contourner.	Pour les tablettes sous iOS, 11 structures ont choisi de les sécuriser grâce à des options proposées par le système qui permettent : - restrictions - accès guidé - contrôle parental - filtration des URL. Sous Androïd, l'application **Applock** a été très souvent citée. Plusieurs médiathèques ont fait le choix de ne pas sécuriser les matériels et d'observer les usages qui en étaient faits, comme dans le réseau des médiathèques de Strasbourg. Ils tiennent un blog sur leurs dispositifs numériques intitulé L'@ppli[6].

[6] https://lappliblog.wordpress.com

Problèmes juridiques

Les applications et livres numériques sont, comme toute production intellectuelle, soumis au droit d'auteur, qui est composé des droits moraux et patrimoniaux. Les droits liés à la reproduction et à la représentation des contenus concernent bien sûr les bibliothèques car si ces droits sont consentis aux particuliers, ils ne le sont pas aux bibliothèques dans les mêmes conditions.

Les librairies en ligne spécifient toujours le caractère privé de l'usage acquis et l'illégalité de « toute reproduction, représentation ou usage publics collectifs ». Les bibliothèques sont donc dans l'obligation de souscrire des contrats spécifiques auprès de plateformes de diffusion, qui servent d'intermédiaires avec les éditeurs. Certains établissements comme le réseau des médiathèques de l'Albigeois ont pris l'initiative d'envoyer un courrier aux éditeurs d'applications afin de leur demander l'autorisation d'un usage collectif

Aujourd'hui, nous sommes dans une période de flou juridique. Ni le droit de prêt de livres numériques, ni celui des applications n'est prévu par la loi. Lorsqu'une bibliothèque achète un livre numérique, cela comprend cinq chargements ou copies, comme pour un particulier. Si prêter des livres numériques ou des jeux vidéo n'est pas autorisé, cela n'est pas pour autant interdit. La tutelle doit être informée du vide juridique existant.

Le droit dans ce domaine va sans doute rapidement évoluer. Le 8 décembre dernier, les représentants des professions du livre ont cosigné, avec la ministre de la culture, Fleur Pellerin, un document intitulé « 12 Recommandations pour une diffusion du livre numérique par les bibliothèques publiques »[10]. Du point de vue juridique aussi nous sommes dans une période de transition.

Modes d'évaluation du projet

Il est toujours porteur de mettre en place une évaluation suite à la réalisation d'un projet, d'autant plus dans le cadre de ce projet expérimental. Les objectifs sont multiples : mesurer la satisfaction des usagers, procéder aux réajustements nécessaires, justifier des résultats auprès d'une tutelle, échanger en interne. Lors de notre enquête, nous avons laissé la possibilité aux structures de s'exprimer librement sur le sujet. Nous avons généré un nuage de tags à partir des termes ressortis le plus fréquemment :

Nous nous apercevons rapidement que les données quantitatives semblent être les plus citées. Le nombre de prêts ou de participants aux animations ont été souvent évoqués, ainsi que la réalisation de statistiques (sans plus de détails). La médiathèque des Cordeliers de Lons le Saunier et la médiathèque départementale des Landes ont produit des questionnaires afin d'interroger respectivement les usagers et les professionnels du réseau. Beaucoup sont encore en phase d'expérimentation et n'ont pas encore eu l'occasion d'évaluer leur projet, si ce n'est au cours d'observations et d'échanges avec les publics. Certaines s'appuient sur les pages

[10] http://www.crlbn.fr/wp-content/uploads/2014/12/Recommandations_diffusion_livre_numerique_par_bib_publiques_2014.pdf

restées ouvertes, d'où le terme de "ressources" qui correspond à celles qui ont été consultées par les usagers.

Toutes ces possibilités semblent intéressantes à exploiter pour la médiathèque de Saint Éloi. Si pour l'instant le SIGB n'est pas optimal pour générer des statistiques, des questionnaires, entretiens avec les usagers, comptabilisations du nombre de participations aux ateliers pourront déjà renseigner l'équipe sur l'intérêt porté au prêt de tablettes. À terme, nous imaginons que les résultats de cette expérimentation conduiront à songer, ou non, à un éventuel prêt à domicile des matériels.

Veille

Nous avons souhaité savoir si une veille sur le sujet des tablettes et de leurs contenus potentiels étaient faite. Il y a en effet un suivi des actualités éditoriales mais nous n'avons pas eu plus de détails. Nous conseillons donc de faire une centralisation de la veille touchant aux éditeurs de livres numériques (homothétiques comme enrichis). Cela permettra de voir l'évolution en marche vis-à-vis des contenus mais également de pouvoir proposer des documents originaux et innovants régulièrement. Cela répondrait alors à l'ambition de la médiathèque de Saint Éloi d'être chef de file du réseau de lecture publique en termes d'innovation.

Ensuite, il sera intéressant de mener une veille professionnelle dans le sens strict du terme, c'est-à-dire concernant les actions et projets numériques d'autres bibliothèques et médiathèques françaises, francophones et/ou internationales (du moins les plus actives ou représentatives du contexte géographique). Il s'agira ici de profiter de retours d'expériences, de voir ce qui se fait ailleurs pour imaginer ce qui peut se faire à Saint Éloi ou même à l'échelle de Poitiers, d'éviter certains écueils que d'autres ont rencontré également.
Enfin, cette veille permettra à la médiathèque de se positionner vis-à-vis de sa volonté d'innover et participera peut être à des choix d'orientation en limitant l'incertitude pour la structure et ses personnels.

Une veille technologique pourra permettre de mieux appréhender les évolutions des matériels et de leurs potentiels, en gardant à l'esprit que les tablettes actuelles ne pourront être conservées aussi longtemps que les matériels informatiques ont pu l'être.

Enfin, surveiller les évolutions au niveau des SIGB sera primordial. Le réseau de lecture de la ville de Poitiers envisage un changement de système intégré de gestion de bibliothèque et les capacités du futur logiciel devront englober la gestion d'une flotte de tablettes et de documents numériques type applications. Cette gestion des applications en tant que documents comme les autres permettra d'avoir un suivi et un traitement centralisés de ce fonds et évitera une perte d'informations. Cela a été constaté dans un décalage entre les contenus listés dans un document tableur et ceux listés sur Pinterest.

2. Scenarii

Scenario 1 : Ateliers de découverte

Cette première proposition recense toutes les étapes qui nous ont semblé indispensables afin d'asseoir solidement un tel type de projet.
Nous l'avons dit, il doit avant tout débuter par une campagne de communication afin de lutter contre certains stéréotypes attachés aux tablettes. C'est ensuite seulement que des ateliers pourront être imaginés, d'abord sur le modèle de ceux mis en oeuvre lors de nos expérimentations par exemple. Un cadre convivial et détendu sera propice à la découverte du matériel et de ses fonctionnalités. L'accompagnement sera ici individuel ce qui nécessite de prévoir des moyens humains. Un panachage d'applications permettra de montrer aux usagers l'étendue de ce qui est disponible en matière d'applications mobiles. En effet, le manque de variété avait déplu lors de notre venue à la médiathèque. C'est aussi un moyen de lutter contre certaines associations trop rapides : tablette = internet ou livres.
Tous les publics sont concernés par ces ateliers, les adolescents, les débutants de tout âge et les enfants pour des groupes homogènes en âge. Les retours de certaines médiathèques laissent penser que les seniors pourraient "prendre ces ateliers d'assaut"[11] dès le début.

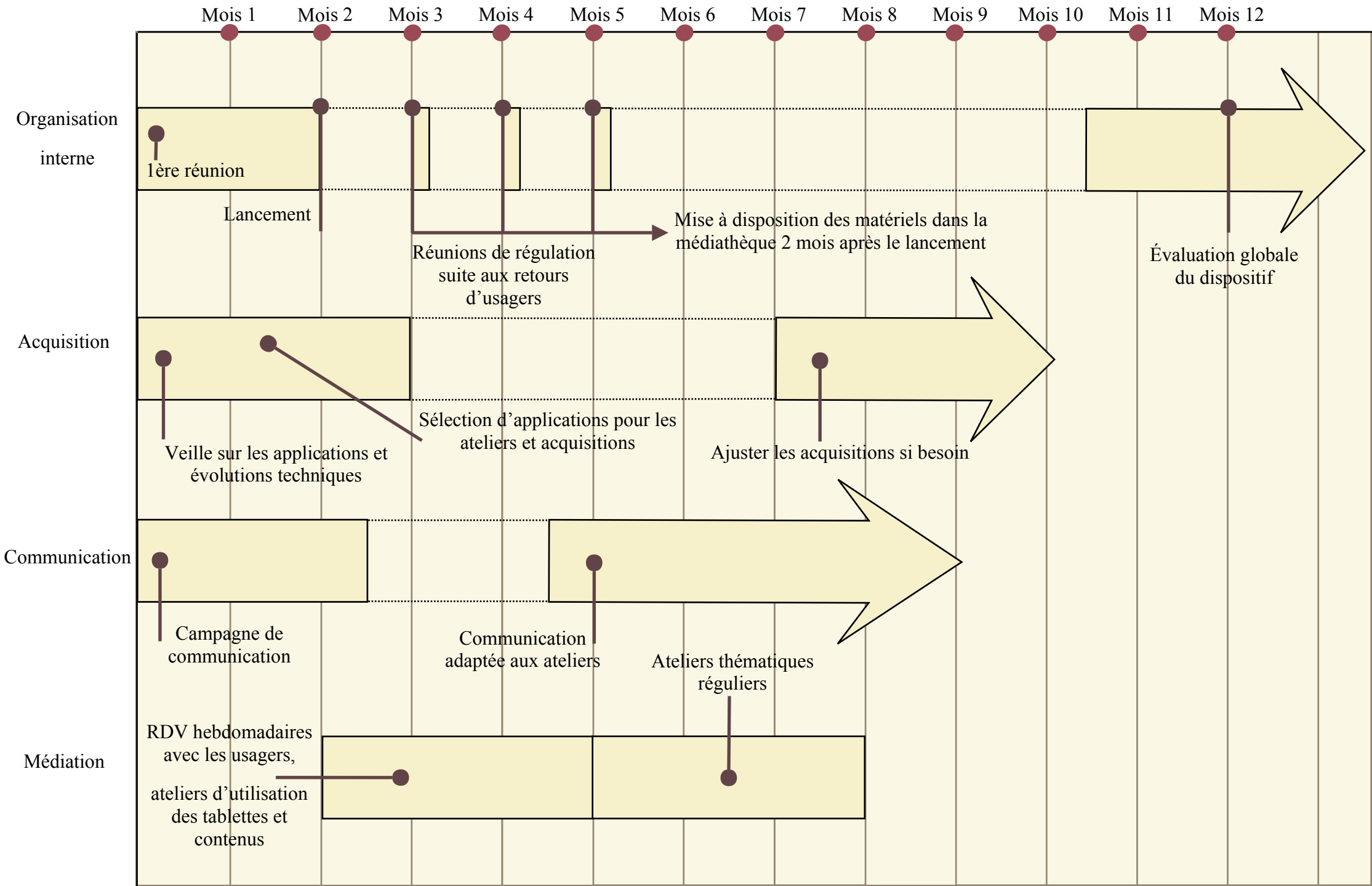
Par la suite, si ces rendez-vous hebdomadaires continuent, le prêt pourra être ouvert à ceux qui maîtrisent déjà l'outil. Il faut garder à l'esprit que si l'usage est autonome, certains voudront sûrement consulter les tablettes en groupe, pour les applications de création par exemple. La mise à disposition d'une salle est donc à prévoir. De plus, même si les usagers doivent être autonomes face à l'objet et qu'ils devront avoir entre 12 et 16 ans pour utiliser les tablettes seuls (à définir selon les résultats), des parents voudront certainement utiliser ce support afin de lire une histoire à leurs enfants. Il faudra donc poursuivre les acquisitions dans ce domaine.

Après quelques mois, les ateliers hebdomadaires de découverte céderont leur place à des ateliers thématiques. Ces premiers auront permis de faire émerger des demandes chez les utilisateurs qui correspondront aux thèmes de ces ateliers. Des acquisitions d'applications seront alors certainement à prévoir, ainsi que du personnel afin d'animer la séance. Des groupes de huit personnes seront certainement suffisants, et une inscription préalable sera demandée.

Tout au long de ce processus, des réunions régulières entre les membres de l'équipe permettront de procéder à des régulations. En effet, pour que l'expérience fonctionne, il faut prendre en compte ses éventuels succès et échecs afin d'opter en définitive pour la solution qui convient le mieux à l'équipe et aux publics. Nous avons proposé plusieurs types d'évaluation au cours de ce document. Certaines pourront être mises en oeuvre au terme d'une année afin d'évaluer les résultats du projet. L'observation, la tenue d'un tableau de bord à chaque atelier et les échanges avec les utilisateurs assureront un suivi permanent.

[11] Réseau des Médiathèques de l'Albigeois

Scénario 1 : médiation et mise à disposition de tablettes dans les espaces de la médiathèque de Saint Éloi



Sélection d'applications pour le scénario 1

Moi, j'attends[12] **:** simple, ligne épurée, poétique, plusieurs niveaux de compréhension possibles. Cette application permet de tester les possibilités d'interaction avec la tablette, choix possible : texte seul, ou texte et récit lu, plusieurs langues (français, anglais, allemand). Le récit est assez bref et pour tout public. Le livre papier paru antérieurement était conseillé à partir de 4 ans.
Prix : 2,99€ pour IOS

Paris3D Saga[13] **:** déjà des les collections de la médiathèque.
Pour susciter le vertige du voyage dans le temps grâce à l'immersion dans des reconstitutions en mouvements. Les livres enrichis ont été largement plébiscités par les usagers lors de nos expérimentations. Ces deux propositions sont aux deux extrêmes de la palette de l'enrichissement graphique, une sorte de panorama des possibles. Il est possible de proposer un exemple de presse en ligne, ressource la plus demandée lors de notre enquête à Saint Éloi. Un abonnement à **lekiosk.com** permettrait la découverte de la presse en ligne avec un large choix dans un premier temps. L'observation des pratiques et désirs des usagers permettront par la suite d'adapter les abonnements.
Pour le grand public, il existe un forfait mensuel pour 25 magazines à 20€

Cartooncam[14] pour Android
Cette application permet de créer des dessins animés et des photographies à l'apparence de croquis à l'aide de la caméra. (publicités avec la version gratuite et bloquées sur la version payante.) C'est un bon moyen de découvrir les fonctions créatives de la tablette. Pour les ateliers enfants, il sera aisé de choisir dans la collection déjà riche de la médiathèque.

Scénario 2 : Atelier de BD numériques

Le public visé est celui défini comme public cible pour Saint Eloi, les 15-35 ans mais bien sûr sans restrictions d'âge. Certaines applications choisies sont très simples d'utilisation et permettent à des enfants plus jeunes de les pratiquer.

L'atelier se déroulera sur l'année scolaire, de septembre à fin mai avec pour date butoir la fête du quartier Saint Éloi organisée par SEVE, en 2015, le 31 mai. À cette occasion, les réalisations seront projetées dans la salle de réunion de la médiathèque. Un partenariat sera recherché avec SEVE afin d'avoir un impact plus important sur le quartier. SEVE organisant régulièrement des voyages pour les habitants du quartier, un déplacement à Angoulême, fin janvier, après quatre mois d'atelier, serait une sensibilisation intéressante pour tout le quartier et garantirait une meilleure compréhension du projet pour les participants comme pour les futurs spectateurs locaux.

Des contacts seront pris également avec différentes structures à Angoulême , les organisateurs du festival de la bande dessinée, le CIBDI et la nouvelle médiathèque pour donner un prolongement à cette action et la présenter lors de la semaine du festival, fin janvier de l'année suivante et ainsi conférer une plus grande valorisation à ce projet.

Première phase :

Le premier mois sera consacré à une campagne de communication pour faire connaître le projet et qu'un large public ait le temps informé. Affiches, dans la médiathèque et dans tous les établissements et commerces du quartier (SEVE, Lycées, collèges, écoles,

[12] http://editions-sarbacane.com/lapplication-moi-jattends-enfin-disponible
[13] https://www2.lekiosk.com/fr/catalog
[14] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fingersoft.cartooncamera&hl=fr_FR

salles de sport…). Campagne de presse dans le journal de Poitiers, dans les quotidiens locaux, sur les sites Internet des institutions de Poitiers, relayée sur Twitter et Facebook.

Seconde phase :

La période d'octobre à fin décembre, sera consacrée à la découverte des différents modes d'expression du roman graphique : BD, Comics, mangas, grâce à l'abonnement Iznéo. Cette même période permettra aussi la découverte des outils créatifs mis à la disposition et leur prise en main.

Le nombre de personnes devra être limité à 8 par atelier pour pouvoir mener un projet sur le long terme. Les réunions auront lieu une fois par mois d'une durée de deux heures. Trois ateliers seront proposés , un par genre : BD, comics, mangas.

Le but de la réalisation pourra être une courte BD commune ou au contraire, des projets individuels d'une ou deux pages.

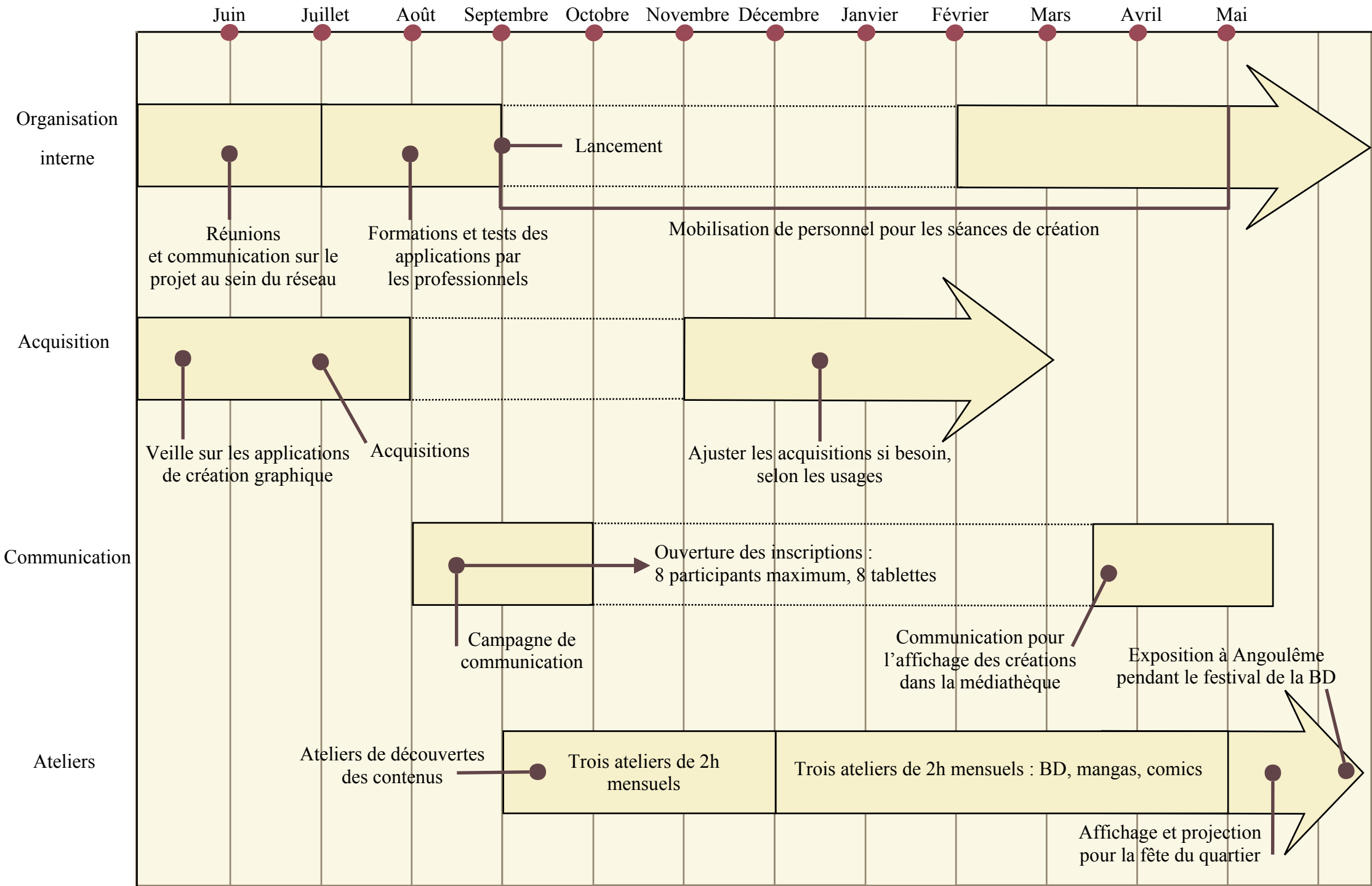
Le budget à prévoir est essentiellement celui des applications présentées plus bas. En termes de personnel, une personne sera nécessaire pour assurer les ateliers et faire le suivi du projet (organisation, partenariat). L'estimation en temps de travail est de trois heures par semaine, (2 heures d'atelier et 1 heure pour l'organisation). Une salle d'atelier devra être disponible aux horaires de réunion.

Troisième phase :

La présentation des créations numériques produites lors de la fête de quartier. En plus des modes de communication déjà mentionnés, le jour de la fête, une communication au sol pourra être mise en place. Des autocollants reprenant le graphisme des affiches seront placés sur les chemins principaux menant à la médiathèque. Ils attireront l'attention et conduiront le passant vers le bâtiment, stimulé par la curiosité.

Enfin, si tout se passe bien, Les créations pourront être présentées lors du Festival d'Angoulême l'année suivante. Une nouvelle occasion de campagne de communication valorisant la Médiathèque et la quartier.

Scénario 2 : ateliers de création de romans graphiques numériques
par les publics et exposition



Sélection d'applications pour le scénario 2

Pour mener à bien ce scénario, il sera nécessaire d'étoffer le catalogue des applications BD de la médiathèque. La plupart des applications sélectionnées sont gratuites. Le budget pour les ressources sera assez limité : Iznéo , Comic Life, le cahier de dessins animés et Cartooncam (si l'on préfère la version sans publicité), soit environ 70 € au total.

Pour lire les bandes-dessinées ce la nécessite un abonnement à **Iznéo,** plusieurs possibilités : abonnement illimité (9,90 €) ou carte cadeau (à 10, 20, ou 50 €)

Exemples de BD en ligne :

Les Autres Gens[15] de Thomas Cadène.

La petite mort[16] par Davy Mourier, premières pages gratuites en ligne.

Comix[17](Androïd) gratuit. Lecture de comics et gestion de la bibliothèque.

Actualités :

Bdbuzz[18] **:** actualités gestion des bd numériques (BD, mangas, Comics) pour iOS et Androïd, gratuit.

Création :

Anim studio[19] : logiciel de montage conçu pour créer ses propres dessins animés, dans le style de South Park, pour iOS et Androïd, gratuit.

Comic life[20] : création de BD facile pour iOS et Androïd, prix : 44,99€ (pour 5 postes).

Cartooncam[21] : pour Androïd, permet de créer des dessins animés et des photographies à l'apparence de croquis à l'aide de la caméra. Les publicités imposées dans la version gratuite sont bloquées avec la version payante.

Le cahier de dessins animés[22] **:** L'enfant colorie les objets et personnages du cahier pour ensuite les mettre en mouvement grâce à une application. Une nouvelle initiative qui tend à créer une symbiose entre le papier et le numérique. iOS et Androïd à partir de 4ans. 12,90 €

Chibi friend[23] **:** cette application permet de créer son avatar façon manga. Elle est disponible en ligne, gratuitement.

[15] http://www.lesautresgens.com/Episode-196-MOM
[16] http://www.editions-elcourt.fr/special/lapetitemort
[17] http://apps.microsoft.com/windows/fr-fr/app/comix/845952b7-bbd9-4248-94b6-47f7ffe601f5
[18] http://www.bdbuzz.net/index.php?option=com_content&view=article&id=79&Itemid=94
[19] http://anime-studio.softonic.fr
[20] http://www.comiclife.fr/Comic-Life.html
[21] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fingersoft.cartooncamera&hl=fr_FR
[22] http://www.cahier-anime.com
[23] http://www.chibifriends.com/social/index.php

Annexes

Analyse du segment « applications numériques » de la médiathèque de Saint Éloi

Titre du document	Petite enfance	Enfants	Adolescents	Jeunes adultes	Adultes	iOs	Androïd
Le Twictionnaire des e-dées reçues						X	
Ah.						X	X
Dans mon rêve						X	
3 petits cochons						X	
Les 3 histoires de lapin						X	
Pango se déguise						X	X
HeyHey Match						X	
La grande fabrique de mots						X	X
Les fantastiques livres volants						X	
Gladys Krett						X	
S. Holmes						X	
L'herbier des fées						X	
Conte du haut de mon crâne						X	X
Voyage au centre de la Terre						X	X
Caprice						X	
Little Fear						X	
L'homme volcan						X	
Candide (BnF)						X	
Kadath : le guide de la cité inconnue						X	X
Le monde de Milo							X
Anne Frank au pays du manga						X	X

Titre du document	Petite enfance	Enfants	Adolescents	Jeunes adultes	Adultes	iOs	Androïd
Uropa						X	
Je vous ai compris épisode 2						X	X
Je vous ai compris épisode 3						X	X
Les histoires farfelues						X	X
Easy Studio						X	
Figure						X	
Colar Mix						X	X
iMPC						X	
Borderlands Granular						X	
Samplr						X	
GarageBand						X	
Loopy						X	
Cuisine visuelle						X	
Un canard à New York						X	
Comptines! Classiques						X	X
Pierre et le loup						X	
Le carnaval des animaux						X	
J'écris en cursive						X	X
La coccinelle						X	
Les animaux de la jungle (MPD)						X	X
Dinosaure (MPD)						X	X
La forêt (MPD)						X	
Un jeu						X	

Titre du document	Petite enfance	Enfants	Adolescents	Jeunes adultes	Adultes	iOs	Androïd
PompidouKids						X	X
Le monde de Christian Voltz						X	
Joue avec Victor Vasarely						X	
Paris 3D saga						X	
Fourmi						X	
Les jeux du livre des bruits						X	
Les jeux de lapin						X	
Sago mini ocean swimmer						X	
Marco Polo ocean						X	
Botanicula						X	X
Atom Run						X	X
Warhammer Quest						X	
Joe Dever's lone wolf						X	X
Hearthstone						X	X

Légende :

- Ebooks
- Livres enrichis
- BD enrichies
- Applications de création
- Applications musicales
- Applications pédagogiques
- Documentaires
- Jeux

Bibliothèques contactées dans le cadre de l'enquête adressée aux professionnels

Ville	Code postal	Nom de la structure	Adresse mail	Site web	Téléphone
Bayonne	64100	Médiathèque de Bayonne	mediatheque@bayonne.fr	http://www.mediatheque.bayonne.fr	05 59 59 17 13
Laval	53013	Bibliothèque municipale de Laval	stephanie.doudard@laval.fr	http://www.biblio.ville.laval.qc.ca	02 43 49 47 48
Rennes	35000	Salon de lecture numériques des Champs libres	contact-bibliotheque@leschampslibres.fr	http://www.leschampslibres.fr/	02 23 40 66 00
Rennes	35000	BDP d'Ille et Vilaine	bdiv@cg35.fr	http://www.mediatheque35.fr	02 99 02 21 63
Saulx-les-Chartreux	91160	Médiathèque Jean de la Bruyère	mediatheque@saulx.org	http://biblio.saulx.net	01 69 10 17 80
Castres	81108	Bibliothèque de Castres	bibliotheque@ville-castres.fr	http://www.ville-castres.fr/site.html	05 63 62 41 60
Fréjus	83600	Médiathèque Villa-Marie	s.bibliotheque@ville-frejus.fr	http://www.bm-frejus.com	04 94 51 01 89
Strasbourg	67076	L@ppli numérique, médiathèque André Malraux	mediatheque.malraux@strasbourg.eu	https://www.mediatheques-cus.fr	03 88 45 10 10
Aix en Provence	13100	Cité du livre d'Aix en Provence, Bibliothèque Méjanes	citedulivre@mairie-aixenprovence.fr	http://www.citedulivre-aix.com	04 42 91 98 88
Anzin	59410	Médiathèque d'Anzin	mediatheque@ville-anzin.fr	http://www.mediatheque-anzin.fr	03 61 32 10 60
Auray	56400	Médiathèque de la ville d'Auray	mediatheque@ville-auray.fr	http://mediatheque.auray.fr	02 97 56 18 01
Bar le Duc	55012	BDP de la Meuse	bdmeuse@cg55.fr	http://camelia55.meuse.fr	03 29 45 68 58
Betton	35830	Médiathèque Théodore Monod	mediatheque@betton.fr	http://www.mediathequebetton.fr	02 23 27 41 02
Capbreton	40130	Médiathèque l'Ecume des jours	mediatheque.capbreton@orange.fr	http://www.capbreton.fr/bibliotheque-ludotheque	05 58 72 21 61
Cholet	49300	Médiathèque Élie Chamard	mediatheque@agglo-choletais.fr	ww.cholet.fr/Xdossiers/dossier_50_la+mediatheq	02 72 77 23 41
Combourg	35270	Médiathèque de Combourg	stroplain@combourg.com	http://www.mediatheque-combourg.com	02 23 16 47 73
Couëron	44220	Médiathèque Victor Jara	mediatheque@mairie-coueron.fr	http://bibliotheque.ville-coueron.fr	02 40 38 38 38
Foix	09000	BDP de l'Ariège	bdp.dir@cg09.fr	http://www.cg09.fr	05 34 09 81 30
Fougères	35300	Médiathèque la Clairière	mediatheque@fougeres-communaute.fr	http://www.mediatheque-la-clairiere.fr	02 23 51 10 90
Guingamp	22205	Médiathèque de Guingamp	mediatheque@ville-guingamp.com	http://www.ville-guingamp.com	02 96 44 06 60
Jonage	69330	Médiathèque de Jonage	mediatheque@jonage.fr	http://www.bibliotheque.jonage.fr/	04 78 31 19 32
La Trinité	06340	Médiathèque les Quatre-Chemins	mediatheque.trinite@ville-de-la-trinite.fr	http://www.mediatheque4chemins.fr	04 93 27 20 27
Limoges	87000	Bibliothèque francophone multimédia de Limoges	csoubranne@bm-limoges.fr	http://www.bm-limoges.fr	05 55 45 96 00
Locminé	56500	Médiathèque municipale de Locminé	mediatheque@locmine.fr	http://mediatheque.mairie-locmine.fr	02 97 61 01 70
Lons-le-Saunier	39000	Médiathèque de Lons	publics-4c@ecla-jura.fr	c-lons.ecla-jura.fr/le-centre-culturel-cest/la-mediat	03 84 47 85 50
Lorient	56100	Médiathèques de Lorient	mhaettiger@mairie-lorient.fr	http://mediatheque.lorient.fr	02 97 84 33 60
Lormont	33305	Médiathèque du Bois fleuri	mediatheque@ville-lormont.fr	http://www.mediatheque.lormont.fr	05 56 74 59 80
Mauguio	34130	Médiathèque Gaston Baissette	mediatheque@mauguio-carnon.com	www.mediatheque-mauguio-carnon.com/	04 67 29 50 89
Melgven	29140	Bibliothèque de Melgven	biblio@melgven.fr	http://www.melgven.fr/Bibliotheque-/115	02 98 50 93 39
Melun	77008	Médiathèque de l'Astrolabe	contact@astrolabe-melun.fr	http://www.astrolabe-melun.fr/	01 60 56 04 70
Mont de Marsan	40000	BDP des Landes	mediatheque@cg40.fr	http://www.medialandes.org/	05 53 75 76 06
Montaigu	85602	Vendéthèque de Montaigu	relaisdeposte@vendee.fr	http://www.ville-montaigu.fr/	02 51 09 21 21
Mouans-sartoux	06370	Médiathèque de Mouans-Sartoux	mediatheque@mouans-sartoux.net	http://www.lamediatheque.net/	04 92 92 43 75
Mugron	40250	Médiathèque intercommunale du pays de Mugron	mediatheque.mugron@paysdemugron.fr	http://mediatheque.paysdemugron.fr/	05 58 97 69 51
Naintré	86530	Médiathèque Micheline Réau	mediatheque.naintre@capc-chatellerault.fr	ww.naintre.fr/culture-sports-loisirs/culture/mediat	05 49 90 03 65
Nexon	87800	Médiathèque Markoff	mediatheque.nexon@orange.fr	http://mediatheque.nexon.e-sezhame.fr/s/index	05 55 58 33 34
Niort	79027	Médiathèque de Niort	agglo@agglo-niort.fr	.agglo-niort.fr/medias/medias.aspx?INSTANCE=	05 17 38 79 00
Noyal Châtillon sur Seiche	35230	Médiathèque La Source	mediatheque@ville-noyal-chatillon.fr	heque-noyal-chatillon.opac3d.fr/s/search.php?act	02 99 05 26 30
Panazol	87350	Médiathèque de Panazol	mediatheque@mairie-panazol.fr	http://www.mediatheque-panazol.fr/	05 19 99 40 40
Paris	75018	Bibliothèque Vaclav Havel	bibliotheque.vaclav-havel@paris.fr	://equipement.paris.fr/bibliotheque-vaclav-havel-8	01 40 38 65 40
Paris	75003	Bibliothèque Marguerite Audoux	bibliotheque.marguerite-audoux@paris.fr	quipement.paris.fr/bibliotheque-marguerite-audou	01 44 78 55 20

Paris	75015	Bibliothèque jeunsesse Gutenberg	bibliotheque.gutenberg@paris.fr	p://equipement.paris.fr/bibliotheque-gutenberg-17	01 45 54 69 76
Parthenay	79205	Communauté de communes de Parthenay-Gâtine	mediatheque@cc-parthenay-gatine.fr	http://mediatheque.cc-parthenay-gatine.fr	05 49 94 90 42
Perpignan	66000	Médiathèques de Perpignan	mediatheque-secretariat@mairie-perpignan.com	http://mediatheque.perpignan.fr	04 68 66 30 22
Rochefort	17312	Médiathèque de Rochefort	mediatheque@ville-rochefort.fr	http://mediatheque.ville-rochefort.fr	05 46 82 66 00
Saint Avertin	37550	Médiathèque Michel Serres	mediatheque@ville-saint-avertin.fr	http://bibliotheque.ville-saint-avertin.fr	02 34 36 81 08
Saint Doulchard	18230	Médiathèque municipale	bibliotheque@mairie-saintdoulchard.fr	http://mediatheque.mairie-saintdoulchard.fr	02 48 23 52 65
Saint Jean de Luz	64502	Médiathèque de Saint Jean de Luz	isabelle.maze@saintjeandeluz.fr	http://www.mediatheque-saintjeandeluz.fr/	05 59 26 28 99
Saint Lô	50000	Médiathèque de Saint Lô	mediatheque@saint-lo.fr	http://mediatheque.saint-lo.fr/	02 33 72 52 53
Saint Rémy	71100	Médiathèque de Saint Rémy	lancre@saint-remy71.fr	http://lancre.saint-remy71.fr	03 85 42 54 55
Saint Yrieix-la-Perche	87500	Médiathèque de Saint Yrieix-la-Perche	bibliotheque@saint-yrieix.fr	www.saint-yrieix.fr/culture-3/bibliotheque-mediath	05 55 08 88 79
Saint-Aubin-du-Cormier	35140	Médiathèque de Saint Aubin du Cormier	mediatheque@ville-staubinducormier.fr	http://www.mediatheque-staubinducormier.fr	02 99 45 17 48
Tulle	19000	Médiathèque intercommunale Éric Rohmer	mediatheque@tulleagglo.fr	ulleagglo.fr/mediatheque_intercommunale_eric_r	05 55 20 21 48
Vélizy Villacoublay	78146	Médiathèque numérique	mediatheque@velizy-villacoublay.fr	acoublay.fr/fr/culture-et-loisirs/la-mediatheque/hor	01 34 58 12 19
Versailles	78000	Atelier numérique de Versailles	atelier.numerique@versailles.fr	s.fr/culture-et-patrimoine/etablissements-culturels	01 39 24 19 85