



Collections et services numériques au sein de la nouvelle médiathèque François Mitterrand - Les Capucins de Brest

Hésione Guémard

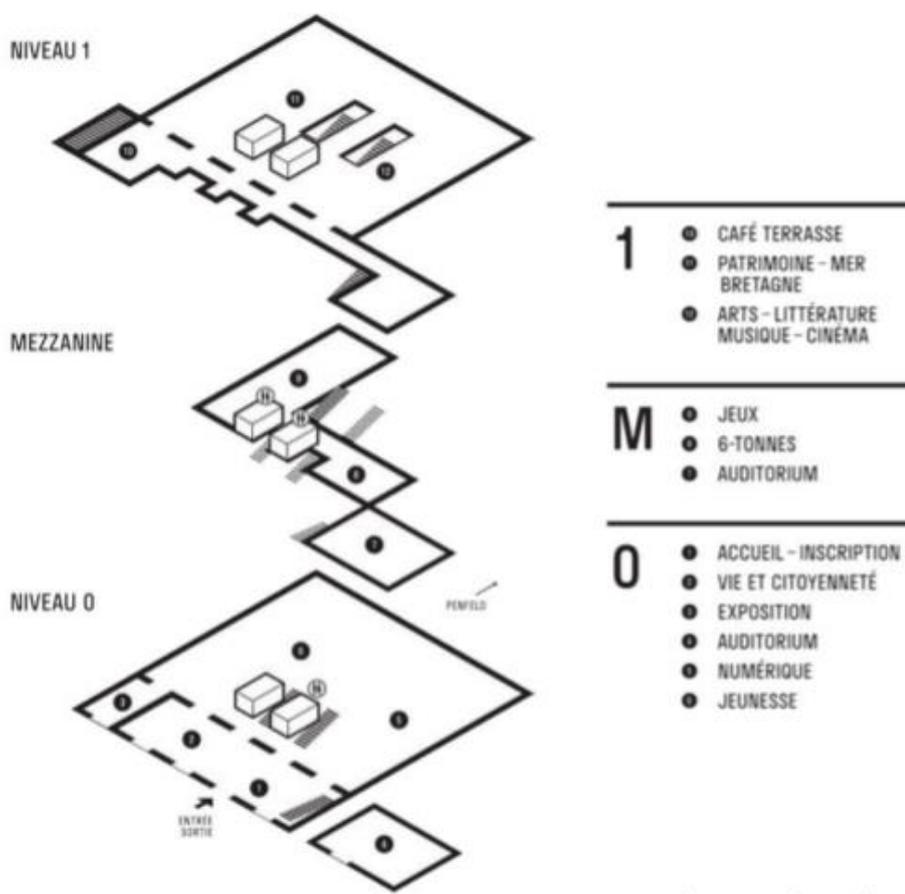
Les billets d'EnssibLab
28 février 2017

La médiathèque François Mitterrand - Les Capucins a ouvert ses portes le 7 janvier 2017. Depuis son ouverture, elle accueille 2 000 à 6 200 visiteurs par jour.

Cette tête de réseau rassemble les collections de trois anciennes bibliothèques brestoises : la médiathèque Neptune (jeunesse et multimédia), la bibliothèque d'Etude (Patrimoine) et la discothèque Arpège (CD, partitions, musique). En tant que médiathèque centrale, elle héberge également les bureaux de la direction et des services transversaux du réseau des médiathèques de Brest.

Cet article propose un tour d'horizon des offres numériques à la médiathèque Les Capucins à travers une visite de l'espace numérique et jeux vidéo et une présentation des services associés, ainsi que des ressources numériques accessibles dans la médiathèque ou en ligne.

Hésione Guémard est diplômée du Master Politique des bibliothèques et de la documentation (PBD) de l'Enssib. Elle est actuellement chargée de mission numérique à la médiathèque François Mitterrand- Les Capucins à Brest.



La médiathèque prend place dans l'immense Plateau des Capucins, un projet étendu sur seize hectares s'engageant à renouveler l'attractivité de la rive droite de Brest : le lieu est desservi d'un côté par le téléphérique qui surplombe la Penfeld et de l'autre par le tram qui traverse le quartier Recouvrance.

Le projet des Capucins rassemble deux grands chantiers : la Cité internationale et Les Ateliers. Ce dernier bâtiment est un lieu chargé d'histoire, centre industriel de l'Arsenal jusqu'en 2004 et aujourd'hui pôle culturel alliant avec conviction économie et culture. D'ici 2020, un cinéma avec six salles, le Fourneau (Centre National des Arts de la Rue) et divers commerces viendront rejoindre la médiathèque. Grâce une [stratégie numérique](#) dynamique, Brest Métropole se positionne comme une collectivité « collaborative et connectée » et dans cette optique s'est vue attribuer le label « [ville French Tech](#) » avec Les Ateliers comme bâtiment totem. De fait, avec [l'école des Mines-Télécom](#) et la présence du [Technopôle Brest Iroise](#), Brest avait depuis longtemps le numérique dans les voiles !

La culture numérique est donc au premier plan aux Ateliers et l'ensemble des collections et services numériques disponibles à la médiathèque François Mitterrand – Les Capucins contribue à ce projet.

En tant que [Bibliothèque numérique de référence](#) (BNR) elle favorise la coopération avec les médiathèques de cinq communes de Brest (Guipavas, Guilers, Le Relcq-Kerhuon, Plouzané), le déploiement de la RFID, le développement des ressources numériques et la numérisation du patrimoine.

L'équipe mission numérique

Bénédicte Jarry, directrice de la médiathèque François Mitterrand – Les Capucins, a réparti les missions numériques entre sept agents, dont deux du Service des applications informatiques et traitement documentaire (SAITD) du réseau des médiathèques de Brest :

- deux spécialistes des collections et services de l'espace numérique,
- une spécialiste des [collections et services pour l'espace jeux vidéo](#),
- une spécialiste des [collections et services numériques jeunesse](#),
- une spécialiste de l'espace jeux vidéo et des ressources numériques jeunesse,
- une spécialiste des [ressources numériques et en ligne](#) et du patrimoine numérisé,
- une spécialiste des projets innovants de l'accès à l'information et du matériel informatique.

Un site web dédié : vitrine des offres et services numériques à la médiathèque des Capucins

LE NUMÉRIQUE
À LA MÉDIATHÈQUE FRANÇOIS MITTERRAND - LES CAPUCINS

ACCUEIL RESSOURCES ATELIERS FICHES PRATIQUES JEUX VIDÉO C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS EMPRUNTEZ-NOUS

Rechercher...

ARTICLES RÉCENTS

- Internet : éviter d'être pisté
- PressReader
- Vue Pioneer
- Liste des jeux Vidéo
- Tablette n°4 (pour les enfants) – Département Jeunesse
- Tablette n°3 (pour les enfants) – Département Jeunesse
- Tablette n°1 (pour les enfants) – Département Jeunesse
- Tablette n°2 (pour les enfants) – Département Jeunesse
- Festival Press 2 Play : le jeux vidéo, star des Capucins
- ToutApprendre – numérique

CONDITIONS D'ACCÈS

L'accès à nos ordinateurs et nos consoles se fait sur présentation d'une carte d'abonné.

Les personnes ne souhaitant pas emprunter de documents, ou seulement utiliser nos ordinateurs de manière ponctuelle, peuvent demander la création d'une « carte web » gratuite à l'accueil général de la médiathèque.

Afin que chacun puisse en profiter, la durée d'accès aux différents postes informatiques et consoles de jeux de la médiathèque a été définie comme suit :

Dans l'Espace Numérique (12z-de-classée)

Type de poste	utilisation maximum par session	utilisation maximum par semaine
Postes public d'accès à Internet (PAPI)		
Postes de création multimédia	1h30*	7h30*
Postes d'autoformation		
PC Gamer Papi 16 & 18		

* les temps passés sur chaque type de postes sont cumulés

Dans l'Espace Jeu (jeunesse)

Type de poste	utilisation maximum par session	utilisation maximum par semaine
PC Gamer		
Consoles NextGen	1h00*	7h30*

Le site [Numérique à la médiathèque François Mitterrand- Les Capucins](#) présente et participe à la gestion des services numériques. Grâce à ce blog, à tout moment, l'offre et l'inscription aux animations numériques sont accessibles en ligne. Cet espace est non seulement un repère pour les abonnés mais aussi pour les bibliothécaires puisque plusieurs formulaires ont été judicieusement développés pour gérer les temps de passage dans les salles de travail et avec les consoles, réaliser des réservations ainsi que des statistiques sur les usages des espaces numériques. L'un des enjeux de la valorisation des services numériques à la médiathèque est bien la maintenance de ce site. En plus d'un

enrichissement quotidien par l'ensemble de l'équipe numérique, une refonte du site est actuellement en cours afin de développer son contenu, son graphisme et son ergonomie (insertion d'images, couleurs) pour s'adapter à la diversité des âges de ses visiteurs.

L'espace numérique : favoriser l'innovation, l'appropriation du numérique et conjuguer culture et économie



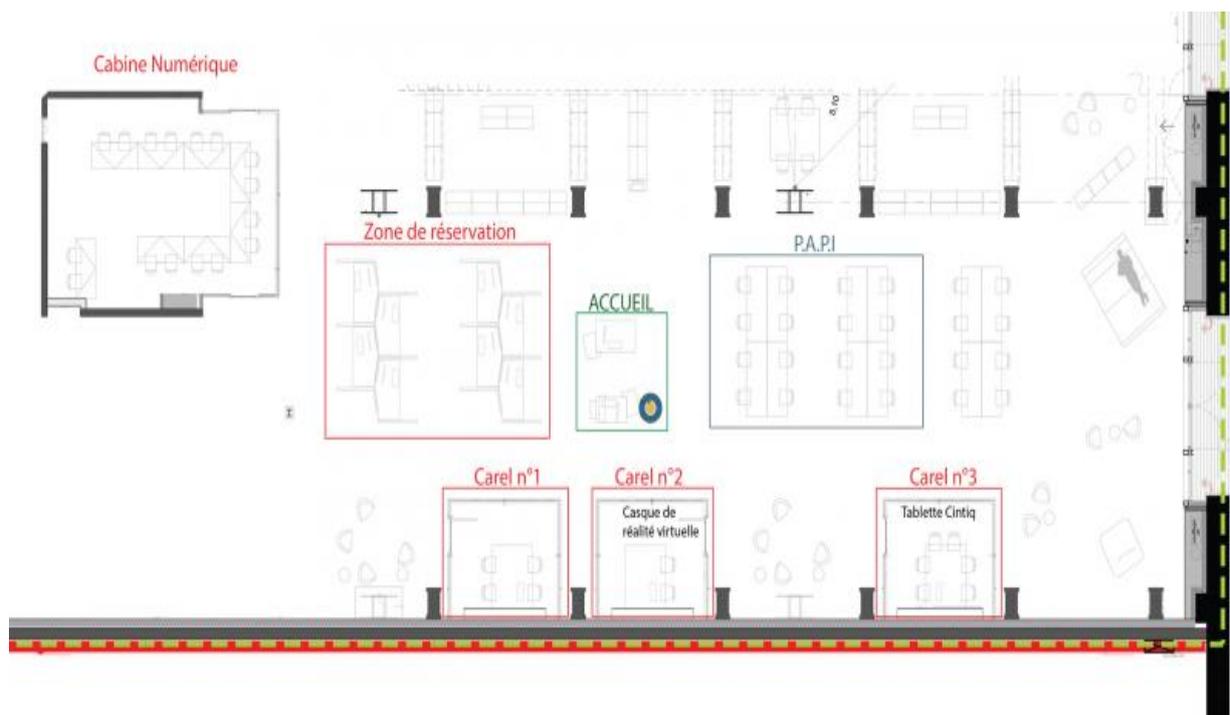
L'espace numérique s'organise classiquement autour de collections et d'espaces dédiés.

- Une **collection** sur quatre niveaux abordant des thèmes tels que les systèmes d'exploitation, l'auto-formation (programmation et codage), les matériels informatiques, la fabrication numérique. Près d'une vingtaine de périodiques tels que *IT for business*, *L'informaticien*, *Planète robots*, *Programmez*.
- Des postes d'accès public à internet (PAPI) : au nombre de seize dans l'espace numérique, ils se retrouvent également dans l'ensemble des départements de la médiathèque (4 à 6 par espace). La consultation internet, grâce à la solution Ucopia, est limitée pour les abonnés à

1h30 par jour.

- **La zone de réservation** : séparés par des petites cloisons orange et situés à proximité de la banque d'accueil de l'espace, les huit postes multimédia sont équipés de nombreux [logiciels](#), notamment de retouches d'image, conception 3D et bureautique. Les ordinateurs sont utilisables par les abonnés et permettent un accompagnement personnalisé par un bibliothécaire.

- **La Cabine numérique** : une salle de formation équipée de seize postes. Elle est dédiée avant tout aux ateliers multimédia. Cette pièce est mise à disposition de plusieurs partenaires.



Les partenaires du projet numérique à la médiathèque des Capucins

Les partenaires sont essentiels afin d'établir un lien étroit entre culture, numérique et économie dans le projet de Brest métropole. Ainsi, naturellement, une collaboration sur la programmation culturelle et la mise à disposition d'espaces s'établit avec plusieurs acteurs.

Tout d'abord, ceux installés dans les Ateliers :

- La [Cantine numérique](#) : installée dans la médiathèque et inspiré des [Fab Lab](#), est un espace de co-working organisant également conférences et ateliers autour de l'innovation.
- [Village by CA](#) : les villages du Crédit agricole ont pour objectif d'établir un vaste réseau national et international dans lequel startups et grandes entreprises peuvent entrer en relation d'affaires.
- [French Tech Brest +](#) : l'organisme a pour mission de faire grandir et rayonner les startups de l'ouest de la Bretagne.

Ensuite, ceux établissant un lien social avec le numérique :

- Le [service internet et expression multimédia](#) (SIEM) a plusieurs objectifs: développer l'appropriation sociale des TIC, participer à la coordination de projets innovants et développer l'accès à internet.
- Les [Fabriques du Ponant](#) : un tiers lieu piloté par deux organisations brestoises [Les Petits Débrouillards de Bretagne](#) et l'école Télécom Bretagne.
- [Pôle emploi Brest Iroise](#), en étroite liaison avec l'espace emploi-formation-métier de la médiathèque, lui-même cogéré par le service Emploi Insertion économique de Brest métropole, met en avant les services numériques de la médiathèque et cette dernière communique sur les outils numériques de l'emploi store afin d'accompagner les demandeurs d'emploi dans l'appropriation des outils informatiques.

La médiathèque des Capucins favorise particulièrement l'innovation et la formation, et développe en ce sens plusieurs services et partenariats.

Pour permettre l'accès à un large public, la « carte web » propose un abonnement gratuit à toutes les offres numériques.

Les services réguliers de l'espace numérique sont les **ateliers multimédia, tous les samedis matin**, portant sur divers outils numériques (tels Photoshop, Internet, Linux, Kodi ou Gmail) ainsi que le service *Empruntez un bibliothécaire*, une prise de rendez-vous d'une heure avec un bibliothécaire.

L'espace numérique met également à disposition du matériel à la pointe de la technologie avec un accès permanent à une tablette graphique Cintiq et à une imprimante 3D.

Le **volet éducatif destiné aux plus jeunes et aux familles** n'est pas négligé :

- un cycle d'initiation au [codage dédié aux 8-12 ans avec Scratch](#), incluant l'utilisation de robots Thymios, lors des vacances scolaires d'hiver,
- un atelier Youtube, lors des vacances de printemps,
- une racontine numérique, le samedi matin (prochaine séance le 11 mars),
- un rendez-vous Parent-enfant autour des applications jeunesse pour les enfants entre 2 et 4 ans, le samedi matin (prochaine séance le 29 avril).

L'espace jeux vidéo : Développer un volet ludique et diversifié aux cultures numériques



Grâce à sa ludothèque, le jeu est très présent à la médiathèque. Le jeu vidéo en est un aspect et devient un élément fort de l'appropriation du numérique. Depuis le 10 janvier 2017, l'espace jeux vidéo a enregistré une fréquentation allant de 40 à 120 personnes par jour. **L'espace comprend deux salles multi-joueurs insonorisées et quatre box pour les jeux en binôme.** Une diversité importante de consoles est mise à disposition : 2 Wii U, 4 PS4, 3 X Box One, 5 PC Gamers. Au total, ce sont **plus de 300 jeux vidéo** qui sont proposés : jeux de course, aventure, sport, de tir ou de combat. Les jeux les plus demandés sont *FIFA 2016* (sport, PS4),

Mario Kart 8 (course, Wii U), *PES 2016* (sport, PS4). On note par ailleurs une demande pour les jeux adultes, visible dans les statistiques des 10 jeux les plus empruntés depuis le 9 janvier 2017 avec les jeux *Star Wars : Battlefront* (PEGI 16) et *Call of Duty - Black Ops III* (PEGI 18).



La forte fréquentation, notamment des mineurs, a inévitablement conduit l'équipe numérique à apporter une attention particulière aux **modalités d'accès aux consoles**. Ainsi les sessions de jeux sont limitées à une heure par jour et les jeux vidéo avec leurs accessoires sont en prêt indirect : une carte de bibliothèque et une pièce d'identité sont conservées tout au long de la durée de jeu.

Par ailleurs, en plus d'un abonnement valide, deux critères conditionnent l'accès aux consoles pour les jeunes non accompagnés :

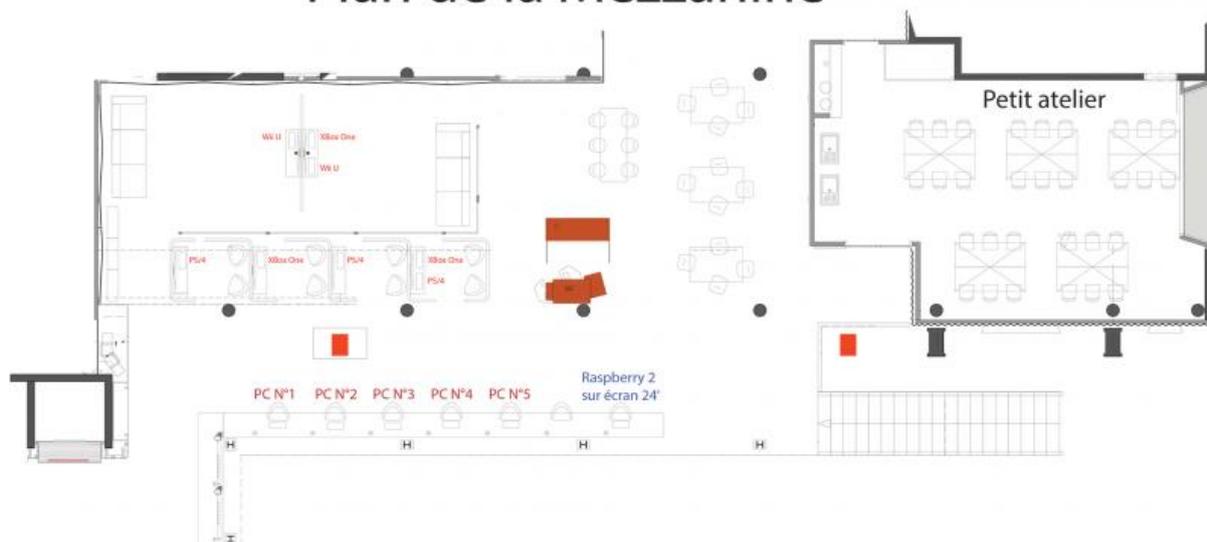
- pour les moins de 14 ans, la signature de l'autorisation parentale pour l'accès à Internet et aux jeux vidéo ;
- pour les jeux PEGI +16 +18, l'adéquation de l'âge avec les PEGI.

Enfin, les jeux vidéo PEGI +16 +18 sont disponibles pour les abonnés chaque mercredi en fin d'après-midi sur cinq postes de la Cabine numérique : la salle est fermée et permet ainsi de ne pas rendre visibles les jeux par les mineurs.



Le casque de réalité virtuelle est mis à disposition chaque vendredi après-midi. Le service est destiné à tous les visiteurs de la médiathèque. Toutefois, en cohérence avec les préconisations des concepteurs, il est dédié aux plus de 12 ans et une mise en garde particulière est faite en direction des personnes épileptiques ou présentant des problèmes cardiaques. Les sessions sont de dix minutes. Il est nécessaire de venir prendre un ticket à l'accueil de l'espace numérique pour y accéder. Pour débiter, le casque est utilisé avec une démonstration consistant à l'exploration de fonds marins via le jeu *VR World*.

Plan de la Mezzanine



Nota : le petit atelier est consacré aux jeux de société.

Les jeux vidéo offrent de multiples possibilités d'animation. Voici la [programmation culturelle retenue pour le premier semestre d'ouverture de la structure \(pages 12 et 13\)](#) :

- ▶ Jeux vidéo en famille est une déclinaison de l'animation « Jeux en famille » réalisée avec des jeux de société. Le temps d'un samedi après-midi, les bibliothécaires expliquent les règles et animent une sélection de jeux. Pour la version jeux vidéo, le nombre de participants est limité à douze. Trois consoles seront installées dans une salle dédiée les samedis 25 février et 25 mars.
- ▶ Soirée jeux vidéo est également une déclinaison de l'animation « Soirée jeux » réalisée avec des jeux de société. Après la fermeture de la médiathèque, le vendredi 17 mars puis le 16 juin de 18h30 à 20h, les responsables de l'espace jeux vidéo animeront la soirée autour d'une sélection de jeux disponible sur l'ensemble de l'espace jeux vidéo.
- ▶ Le Festival [Press 2 Play](#) est organisé le samedi 11 et le dimanche 12 mars, par l'association étudiante BASE en partenariat avec la Mairie de Brest et la médiathèque Les Capucins. Le but de l'événement est de promouvoir le monde vidéoludique. Dans la salle des machines des Ateliers – un vaste espace public couvert, un LAN-PARTY permettra à près de 200 joueurs, inscrits en avance auprès de l'association, de participer à des tournois de jeux en réseau. Le samedi, dans différents espaces de la médiathèque, auront lieu des discussions et des actions pédagogiques autour du jeu : des développeurs de jeux indépendants présenteront leur métier, des bénévoles de l'association BASE animeront les jeux de société et les jeux vidéo ainsi que les applications-jeux sur tablettes. Des tournois de jeux et des consoles rétro (Gameboy) seront mis en place.

Accueillir les adolescents

Les mercredis, samedis et dimanche, le lieu accueille un public familial. En semaine, et en particulier à l'heure du déjeuner, de nombreux lycéens attendent impatiemment l'ouverture des portes de la Médiathèque.

La présence de ce public met en exergue un défi relevé avec brio par la médiathèque Les Capucins : accueillir un large public et avoir une offre de services attrayante pour les 15-20 ans - des usagers pas toujours évidents à attirer en médiathèque. Il est à noter que chaque jour, ces nouveaux abonnés ne sont pas seulement dans l'espace jeux mais peuplent plusieurs recoins de la médiathèque qui sont meublés de coussins, *fat boys* et canapés.

À proximité directe des Capucins, le quartier de Recouvrance est associé à une population dite défavorisée et sensible. Dès février 2017, la médiathèque a ainsi fait appel à l'expérience des médiateurs sociaux de la ville de Brest pour renforcer le respect des règles de fonctionnement et la bonne cohabitation de l'ensemble des usagers au sein de la médiathèque. Une collaboration

qui suit la logique de l'évolution des médiathèques en tant que lieux de rencontre favorisant largement l'accès à la connaissance.

Les ressources numériques sur place et en ligne : renforcer et valoriser l'accès aux ressources dématérialisées

Il ne faudrait pas oublier les applications, les livres numériques et les ressources numériques présents dans l'ensemble de la médiathèque et à distance.

Dans chaque département de la médiathèque des Capucins, une quinzaine de tablettes (Android et iPad) sont accessibles avec antivol ou en prêt sur place aux banques d'accueil. Les applications sont sélectionnées par chaque équipe.

Ainsi, dans l'espace Patrimoine Mer Bretagne on retrouvera l'application de [l'exposition virtuelle des cartes marines conçue par la BnF](#), en jeunesse des applications-lecture ou encore d'Histoire ([Pango](#), l'Atlas, Encyclopédie Dokeo) et, en musique, l'application Kodi.

Certaines ressources en ligne sont disponibles uniquement dans la médiathèque des Capucins et d'autres 24/24h.

Trois ressources en ligne sont consultables uniquement sur place :

- [Actuel CIDJ](#) complète l'offre de l'espace emploi-formation-métier,
- [La Souris qui raconte](#) permet d'accéder à un ensemble de livres numériques sur l'un des postes de l'espace jeunesse,
- [Vocale Presse](#) participe au développement des ressources en direction des publics en situation de handicap et est disponible dans les espaces Vie et Citoyenneté et Lire Autrement.

Les [ressources en ligne](#) du réseau des médiathèques de Brest sont disponibles pour les abonnés via le compte lecteur ou par l'intermédiaire de formulaires d'inscription. Elles se répartissent en plusieurs thématiques :

- **autoformation** : avec les offres de [toutapprendre](#), [Maxicours](#), [My Cow](#), [Edubreizh](#),
- **emploi et l'orientation professionnelle** : [Le Canal des métiers](#), [Lesocial.fr](#),
- **accessibilité** : [Igerip](#),
- **arts, musique et cinéma** : [La Philharmonie de Paris](#), [La médiathèque numérique et les films de Arte VOD](#),
- **presse** : [Arrêt sur images](#), [Europresse](#).

Enfin, prochainement, plusieurs livres numériques de l'offre PNB viendront compléter l'offre papier permettant au public d'emprunter en version numérique les ouvrages à grand succès et sur-réservés dans les bibliothèques.

Renouveler les collections et développer de nouveaux services

La médiation autour des ressources en ligne n'est pas toujours évidente. Les applications ont déjà des animations associées : la racontine numérique, les animations jeux vidéo ... Toutefois, la mise en valeur des offres telles que Canal des métiers ou La souris qui raconte demandent d'explorer encore différentes pistes de réflexion. L'équipe mission numérique a enclenché un travail avec le service Action culturelle et communication du réseau des médiathèques de Brest afin de concevoir des outils de communication pouvant rendre ces ressources virtuelles visibles dans les espaces via des signets glissés dans des documents ciblés et des affiches placées dans des lutrins à la banque d'inscription générale et/ou dans l'espace numérique de la Médiathèque des Capucins.

En guise de conclusion :

La valorisation des collections et des services numériques nécessite une réflexion permanente des bibliothécaires pour accompagner les publics vers des usages renouvelés. Le modèle des médiathèques n'est en effet plus tourné prioritairement vers l'offre documentaire mais bien vers les services (dont ceux en ligne) : travailler en mode projet devient alors indispensable.

Pour aller plus loin...

- ▶ GALAUD, Nicolas. Le développement du numérique à la nouvelle bibliothèque de Brest : architecture, journée d'étude, Quel impact du numérique sur l'architecture des bibliothèques ?, organisée par l'Esssib et la bibliothèque municipale de Lyon, 7 avril 2016.
- ▶ Les billets d'EsssibLab sur les FabLab.
- ▶ **Événements numériques dans l'ouest de la France**
 - [Brest en Biens Communs](#), 8e édition, du 30 septembre au 22 octobre 2017, Brest.
 - [Nantes Digital week](#), 3e édition, du 14 au 24 septembre 2017, Nantes.
 - Les [Opportunités Digitales](#), 2e édition, du 9 au 20 octobre 2015, Rennes.
 - La [Digital Tech Conference](#), 1ière édition, 2 décembre 2016, Rennes.
 - [West Web Festival](#), 13 et 14 juillet 2017, Carhaix.