

Mise en réseau des bibliothèques - **la question de la gouvernance**

EDOUARD LEHOUSSEL, CHARGÉ DE LECTURE PUBLIQUE - COMMUNAUTÉ DE COMMUNES DU
PAYS DE LANDIVISIAU (29)

Pitch n°1 des coordinateurs bretons

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la mise en réseau : de nouveaux outils spécialement pour vous !

La mise en réseau des bibliothèques

- une pluralité de compétences qui s'articulent et se répondent –

- La lecture publique, actrice d'un **Optimum territorial** : mutations territoriales, décloisonnement des territoires et des usages
- **Accompagner les collectivités** face à ces évolutions et **favoriser la compréhension des enjeux** d'une politique de lecture publique à l'échelle d'un réseau



Comment enclencher une telle démarche au sein de sa collectivité, avec quels outils ?



5

Expérience grisante

La bibliothèque permet de vivre des expériences.

- 1 Singularité
- 2 Mutualisation
- 3 UX design
- 4 Expérimentation ensemble
- 5 **Expérience grisante**
- 6 Ubiquité

Croc'Insectes

En partenariat avec l'Insectarium de Lizio, les publics de la Bibliothèque de Saint-Martin (Brest) ont pu expérimenter l'entomophagie. L'« entomophagie », c'est quoi ? La consommation d'insectes par l'être humain !

Lieu : Bibliothèque de Saint-Martin,

Réseau des bibliothèques de Brest (29200)

Contact : mediatheque.saint-martin@mairie-brest.fr



Un jeu de 7 familles

- sur la mise en réseau des bibliothèques

7 grands enjeux de la mise en réseau = 7 familles !

- Rendre mon territoire plus attractif
- Proposer un service de proximité
- Mettre en relation les habitants
- (In)Former tout au long de la vie
- Ouvrir une fenêtre sur la citoyenneté
- Choisir d'innover
- Inclure toutes les personnes

Chaque famille est composée de 6 membres représentant 6 objectifs perçus par différents acteurs : élu.e.s, équipes et usager.ère.s

L'idée est de faire s'imbriquer les points de vue respectifs dans un objectif partagé !

Pourquoi un jeu de 7 familles ?

Le jeu répond aux difficultés de collaboration entre personnes de positions et responsabilités différentes.

- L'aspect ludique met tout le monde à égalité
- Meilleure communication, participation : levier de motivation intéressant pour les participants
- Face aux différents contextes des collectivités, l'animateur peut s'approprier le jeu en fonction des besoins et des objectifs

Les exemples sur les cartes valorisent les initiatives locales et peuvent conduire à cette question :

« **Enfin, pourquoi pas nous ?** »



Merci !