

Direction Départementale Du Livre et de la Lecture

La médiathèque et son espace multimédia

**Document réalisé par la Commission multimédia
du Comité des Bibliothécaires du Réseau**

Juin 2009

Direction Générale des Services

Direction Départementale du Livre et de la Lecture

Sommaire

Avant propos.....	3
1.1. L'espace multimédia dans une médiathèque : disposition matérielle	4
1.2. Sécurité des accès Internet au sein de l'espace multimédia	5
1.3. Solutions informatiques proposées pour renforcer la sécurité des accès Internet	6
au sein de l'espace multimédia	6
1.4. Gestion du temps de connexion Internet au sein de l'espace multimédia	7
2.1. L'Animateur Multimédia	8
2.2. L'accompagnement pédagogique du public dans les espaces multimédia	9
2.3. FICHE PROJET D'ANIMATION MULTIMEDIA.....	10
2.4. Les animations dans les espaces multimédia du département	14
3.1. Le Label Espace Culture Multimédia.....	16
3.2. Liste des ECM du LANGUEDOC ROUSSILLON	18
3.3. Le label EPN / Netpublic.....	20
3.4. Espaces API label NetPublic dans le département de l'Hérault.....	21
4.1. Les logiciels libres	24
4.2. Art numérique (le NetArt).....	25
4.3. Art numérique, quelques références	26

Avant propos

Lorsqu'une collectivité, qu'il s'agisse d'une petite commune ou au contraire d'une grande agglomération, propose à ses habitants un espace multimedia dans la bibliothèque, elle a pleinement conscience du rôle de cet outil en terme de formation continue et de cohésion sociale. La médiathèque devient alors un moyen d'accès aux nouvelles technologies de l'information, permettant à ceux qui ne disposent pas d'un micro-ordinateur personnel d'appréhender ces nouveaux outils de communication.

La connaissance du fonctionnement d'un espace multimédia, lieu de consultation, d'initiation et d'accompagnement aux NTIC, fait appel à des compétences précises liée au métier de bibliothécaire, mais également à celui d'animateur multimédia.

Lors d'une ouverture de médiathèque (cas idéal où la création de l'espace multimédia a été déjà prévue sur les plans), d'une informatisation de bibliothèque, ou, encore, à l'occasion d'une réinformatisation avec agrandissement du parc informatique et réaménagement de l'espace, le thème de l'accès à des postes multimedia et, a fortiori, à Internet doit être évoqué. Ce guide vous permettra de trouver des réponses aux questions les plus fréquemment posées : qu'est-ce un espace multimédia ; quelles sont les contraintes liées à cet espace en termes de d'organisation et de droit ; quels en sont les usages ; que doit-on y autoriser ; comment se prévenir des dérives possibles ; comment responsabiliser l'usager...

Par ailleurs, ce document est issu d'une concertation : il recense les questionnements de certains membres de la commission multimédia du Comité des Bibliothécaires du Réseau du département de l'Hérault, animateurs multimédia en exercice dans des médiathèques de l'Hérault et les solutions apportées par d'autres, rendant ainsi compte d'un réel échange d'expériences.

Loin d'être un document figé, il a vocation à être adapté en fonction des caractéristiques et des nouveaux besoins des médiathèques héraultaises.

Mélanie Villenet-Hamel
Directrice de la DDLL

1.1. L'espace multimédia dans une médiathèque : disposition matérielle

Les établissements du réseau départemental participant aux réunions du CBR et pourvus d'un espace multimédia disposent de plus d'un poste de consultation pour le public (de 2 à 8).

Question	Comment disposer les ordinateurs au sein de l'espace multimédia, afin de bénéficier d'une utilisation optimale et conviviale ?
Réponses apportées par les participants (plusieurs solutions sont possibles)¹	■ Les postes sont groupés, ce qui apparaît comme une nécessité pour l'animation l'aide et la surveillance. Ceci est le cas le plus courant dans les médiathèques du département.
	■ Cependant, des postes dispersés, sur des plateaux d'assez grande taille et relativement dégagés peuvent apporter une véritable valeur ajoutée à la recherche documentaire, en se fondant au mieux aux différents supports. Ce type de recherche permet de mêler les ressources d'Internet et des cédéroms en consultation à celles des collections papiers. La gestion en reste néanmoins très difficile.
	■ Une solution mixte (ordinateurs dispersés, près des collections, pour la recherche documentaire et ordinateurs groupés, à part, pour l'animation et une utilisation plus ludique) semblerait représenter un fonctionnement idéal. Les contraintes en terme de matériel et de configuration des espaces publics n'ont cependant pas rendu possible ce type d'expérience sur le réseau départemental de l'Hérault.

¹ Des renseignements sur le sujet pourront également être obtenus sur le forum en ligne suivant : www.foruminternet.org [Accédé en juin 2009]

1.2. Sécurité des accès Internet au sein de l'espace multimédia

Les types de « dérives » possibles lors de l'utilisation d'Internet en bibliothèque

- La consultation de sites pédophiles, négationnistes, faisant l'apologie du nazisme, du crime ;
- Des escroqueries à la carte bancaire mises en place depuis la bibliothèque ;
- L'utilisation du "chat" ou les jeux violents gratuits (quand le "chat" n'est pas carrément interdit dans les médiathèques qui entendent privilégier l'Internet documentaire par la mise en place d'une charte).
- La consultation des e-mails n'est pas systématiquement autorisée, également en vue de limiter l'usage d'Internet à des fins documentaires.

[Les participants se demandent si offrir cet accès ne relève pas des missions de service public de la bibliothèque lorsqu'il n'y a pas d'autre point d'accès gratuit pour la consultation des e-mails dans la ville ou le canton.]

Questionnements :

Comment mettre en place une politique de surveillance des utilisations d'Internet à la bibliothèque, face à la fréquentation de cet espace par les différents publics ?

Réponses apportées :

- La bibliothèque doit rappeler sur un document écrit (règlement intérieur général ou propre aux accès Internet) et porté à la connaissance de tout utilisateur les interdictions légales et les conditions d'utilisation d'Internet.
 - Le lecteur doit s'engager (déclaration sur l'honneur...) à respecter la loi (y compris sur le droit d'auteur et les droits voisins ; on pense en effet en bibliothèque plus spontanément aux délits d'apologie du nazisme, de la pédophilie, etc.) et à utiliser les ressources Internet de la bibliothèque uniquement dans le cadre de l'utilisation prévue par le règlement.
 - Faire signer, si possible sur place, une autorisation écrite des parents, pour l'accès des mineurs à Internet à la bibliothèque, déchargeant la bibliothèque de toute responsabilité.
 - Les e-mails sont couverts par le secret, en tant qu'éléments de correspondance privée, et relèvent du code des télécommunications comme les listes de discussion et forums (qui, si l'on schématise, assimile les propriétaires de liste et forums à des hébergeurs).
 - Le site web, même personnel, est considéré comme une publication et relève des lois sur la presse et l'audiovisuel.
 - La surveillance et la nature des poursuites par les autorités compétentes sont donc différentes suivant les cas, selon qu'il s'agit d'un message posté sur un forum privé (ou une liste modérée) ou bien d'un site personnel (ou d'un forum non modéré).
 Si le règlement intérieur de la bibliothèque n'est pas explicite sur les usages interdits (compléter le règlement intérieur pour prendre en compte le cas des accès à Internet peut être une solution), adopter en toute circonstance un discours unique, ouvert au dialogue et argumenté, en fixant des limites, les mêmes pour tous et de la part de tous les bibliothécaires.

Des solutions pratiques

Disposer les postes de manière à ce que toute personne circulant dans la bibliothèque puisse voir les écrans est un fort facteur d'autorégulation, tout comme la présence d'un membre du personnel à proximité et spécialement chargé d'animer cet espace.

1.3. Solutions informatiques proposées pour renforcer la sécurité des accès Internet au sein de l'espace multimédia

Les navigateurs sécurisés	<p>Il existe un certain nombre de produits destinés à la consultation d'Internet en bibliothèque. Il s'agit de logiciels permettant de restreindre l'accès à certains sites. A titre d'exemple, on peut citer ceux des sociétés <i>Decalog, Pulcra, Archimed, Discobole, AID, Optenet, Neonet, LogProtect, etc.</i></p> <p>Ces logiciels permettent de filtrer les contenus Internet grâce à ces nombreuses fonctionnalités de sécurité (blocage des sites par leur adresse, ou par une chaîne de caractères contenue dans l'adresse ou, inversement, accès uniquement à une liste de sites autorisés ; il est parfois possible de mélanger ces deux modes de restriction).</p>
Les logiciels de contrôle à distance	<p>Les participants à la commission qui disposent de postes en assez grand nombre dans leur espace multimédia, utilisent le logiciel ouvert VNC (Virtual Network Computing) ; il permet de prendre le contrôle des postes publics à partir d'un poste professionnel. Il est donc très utile pour la surveillance, mais aussi pour le dépannage à distance.</p> <p>Autre logiciel, Cyberlux est un ensemble de deux applications, l'une client et l'autre serveur. La fonctionnalité principale de Cyberlux est de verrouiller tous les PC de l'espace multimédia de la médiathèque. Le but de Cyberlux est aussi et surtout de libérer le responsable de l'espace multimédia de tout contrôle. En effet, toutes les actions sont enregistrées (le temps d'utilisation, le nombre des impressions, l'historique des consultations et beaucoup d'autres fonctionnalités).</p> <p>Ces logiciels nécessitent des connaissances rudimentaires en informatique pour être correctement manipulés par des bibliothécaires.</p> <p>Les utilisateurs doivent être au préalable informés que le personnel de la bibliothèque peut voir à tout moment les écrans consultés et, en cas de dérive, mettre fin à distance à la connexion.</p>

1.4. Gestion du temps de connexion Internet au sein de l'espace multimédia

Question :

Comment gérer le planning des sessions individuelles d'accès à Internet, surtout lorsque les utilisateurs sont très nombreux ?

Réponse :

Il s'agit de limiter le temps imparti à chaque connexion, à l'aide de plusieurs stratégies :

1. Tenir des plannings papier ou sur un tableur, qui permettent de prévoir des répartitions des connexions fluides. On peut s'inscrire à l'avance ou se déclarer lorsque l'on se présente pour s'installer sur un poste. C'est le gestionnaire du planning qui rappellera à l'utilisateur que son temps de connexion est écoulé. Cette solution permet en outre de tenir des statistiques de consultation et de réguler l'accès, en obligeant les utilisateurs à se signaler.

2. Déclarer les postes comme des documents et les prêter au lecteur, ce qui permet de faire des statistiques. Cette solution, mise en place à Portiragnes ne permet cependant pas de calculer le temps de connexion.

3. Utiliser un logiciel de gestion de salle multimédia, comme :

CyberSalle - Gestionnaire pour cybercafé et salle de jeux en réseau ;

Cyberlux - Logiciel professionnel de gestion pour cybercafés et médiathèques ;

SMARTLaunch - Logiciel de gestion de Cybercafés et de salles de jeux en réseaux ;

EPN-admin, solution libre de gestion d'un EPN ;

Ce type de logiciels permet de gérer les arrivées, les départs, les temps de connexions et les coûts en cas d'Internet payant.

4. Consultation libre et illimitée en dehors des périodes d'affluence.

2.1. L'Animateur Multimédia

Intitulé	Repères sur les activités	Repères sur les compétences	Référentiel métier	Formation
Animateur nouvelles technologies de l'information et de la communication	<ul style="list-style-type: none"> ■ Présenter les nouvelles technologies et en favoriser l'accès à tout public ■ Initier les publics à l'utilisation des matériels ■ Concevoir et animer des ateliers ■ Assurer le suivi des activités accessibles via Internet ■ Gérer et maintenir en état un parc de matériels ■ Développer des applications NTIC sur un territoire ■ Assurer une veille technologique 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Accueillir et animer ■ Maîtriser les outils informatiques ■ Dépanner au 1er niveau ■ Savoir faire de la veille technologique ■ Avoir des notions d'anglais ■ Sens de la communication et de la pédagogie ■ S'intéresser aux NTIC et s'informer sur les nouveautés 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ministère du travail : Certificats de compétences professionnelles en expérimentation : maintenir un espace multimédia, animer un espace multimédia ■ Jeunesse et Sports : métiers de l'animation (BEATEP multimédia) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Renforcement des compétences en programmation et animation de groupe ■ Filière de l'animation (Jeunesse et Sports, Culture ou concours fonction publique territoriale) ■ Techniques de communication, gestion de conflits, médiation... ■ Maîtrise du multimédia, gestion d'un site, conduite de projet...

Plus spécifiquement, l'animateur multimédia en bibliothèque est un spécialiste se plaçant à la charnière de quatre métiers différents :

L'ANIMATEUR Multimédia en bibliothèque				
Secteurs	CULTURE	TECHNIQUE	ANIMATION	SOCIAL
Métiers	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bibliothécaire 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expert en informatique et en multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Animateur 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Psychologue, sens du service public, prise en compte du paramètre social

2.2. L'accompagnement pédagogique du public dans les espaces multimédia

Problématiques générales	<ul style="list-style-type: none"> ■ L'animation en espace multimédia serait-elle une occasion de faire de la formation ■ Quel est le rôle de l'animateur multimédia et jusqu'où doit-il accompagner l'utilisateur « initiation – formation de base – approfondissement – perfectionnement » ?
Problématiques liées plus spécifiquement au public jeune	<ul style="list-style-type: none"> ■ A partir de quel âge peut-on accueillir les enfants dans les espaces multimédia ? ■ Quels types d'activités peut-on proposer en fonction de l'âge ? ■ Peut-on envisager un accueil par tranche d'âges ? ■ Peut-on envisager un accueil par niveau de connaissances, quel que soit l'âge ? ■ Peut-on envisager un accueil par type d'attentes ? ■ Quelle progression peut-on mettre en place pour une animation multimédia auprès des enfants en respectant leur développement psychomoteur, affectif et psychologique ?
Questionnements	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comment amener son public à l'utilisation de l'outil informatique et multimédia (manipulation de la souris, allumer et éteindre correctement un ordinateur...) ? ■ Comment présenter de façon simple l'ordinateur ? ■ Comment définir simplement les termes courants (Système d'exploitation, résolution, affichage, programmes, logiciels, fichier, dossier, répertoire...) ? ■ Quels sont les autres outils qui permettent d'arriver à la manipulation du multimédia, de manière dérivée (photo, vidéo, musique) ? ■ Quels rôles et attitudes adopter en fonction des publics accueillis ? ■ Comment mener une activité multimédia avec un public spécifique ? ■ Comment mettre en place une animation multimédia sur une journée, sur un an et avec quelle progression ?
Réponses	<ul style="list-style-type: none"> ■ Le problème principal lié à l'animation reste le niveau prérequis du public. S'il ne bénéficie pas de séances préalables d'initiation, celui-ci n'a pas toujours la capacité de suivre, surtout lorsque le niveau de technicité reste élevé. (cf. des formations sur des logiciels pointus comme Adobe Photoshop, Flash, ...). Après concertation entre les membres CBR, il en ressort que le terme à préférer à celui de « <i>initiation</i> » serait « <i>découverte</i> ».
Solutions pratiques dans le processus d'animation / formation	<ul style="list-style-type: none"> ■ La capacité d'accueil dans l'espace multimédia, au maximum un poste pour ■ Régulation de la prise de "souris" de manière équitable. ■ Utilisation de CD-Rom spécifiques en fonction des publics accueillis. ■ Recherche de sites spécifiques en fonction des publics accueillis. ■ Choix des CD-Rom et des sites Internet dans le respect des bonnes mœurs. ■ Aide à l'utilisation des outils multimédia. ■ Aide à la recherche d'information sur les différents supports multimédia.

2.3. FICHE PROJET D'ANIMATION MULTIMEDIA²

LOCALISATION DU PROJET

Nom du lieu ou intitulé du projet

Structure :

Intitulé :

Catégorie : Culture / Pratiques multimédia

Sous catégorie :

- : Photographie Numérique
- : Logiciels
- : Internet
- : BD
- : Jeux en réseau
- : NetArt
- : Création de sites web
- : Bureautique

Critères géographiques

² Réalisée à partir du site www.internet.gouv.fr et www.education.gouv.fr [Accédé en juin 2009]

Région : Languedoc-Roussillon

Département ou code postal : Hérault

Ville :

LE PUBLIC CIBLE

Publics :

- : Enfants
- : Adolescents
- : Adultes
- : Tout public

Niveau de difficulté

- : Débutant
- : Confirmé
- : Expert / Passionné

Pré-requis publics

DESCRIPTION DU PROJET

Objectifs :

Dates et durée du projet :

Contexte et résumé du projet :

Déroulement :

Les séances :

Nombre total de séances comprises durant les dates annoncées :

Durée de chaque séance :

Nombre maximum de personnes envisagé pour chaque séance :

Résultats :

LES MOYENS (humains, matériels, logiciels) MIS EN ŒUVRE

Ressources humaines

Pré-requis animateurs :

-
- : Intervention externe
 - : Intervention interne

Ressources matérielles :

Budget :

Ressources logicielles :

Ressources disponibles sur le projet, communication autour du projet :

- : Site web
 - : Cédérom
 - : DVD
 - : Liste de diffusion
 - : Document papier
-

COLLABORATION ET COOPERATION DE L'INSTITUTION CREATRICE

Partenaires : -----

2.4. Les animations dans les espaces multimédia du département

Types d'animation proposées	Médiathèques pourvues d'un espace multimédia							
	Teyran	Sète	La Domitienne	Bédarieux	Portiragnes	Saint-Jean-de Védas	Capestang	Mauguio
Découverte de l'environnement PC (familiarisation, manipulation...)	Oui	Oui	La bibliothèque intercommunale propose, pour la première fois dans le département, l'écoute des CD audio numérisés en interne.		Oui Classes de maternelle	Oui Tout public	Oui	Oui Demandeur d'emploi
Informatique (programmation, langage informatique, HTML, JavaScript, Flash...)	Oui					Oui		
Bureautique (traitement de texte, tableurs, pao...)	Oui	Oui				Oui	Oui	Oui
Initiation à Internet (navigation, messagerie)	Oui	Oui		Oui	Oui	Oui		Oui
Infographie (création d'images, photo numérique, scanner une photo ou un texte...)	Oui	Oui				Oui		Oui
MAO (musique assistée par ordinateur, création musicale...)	Oui	Oui			Oui			Oui

Création multimédia (réalisation de CD-Rom, de sites Internet...)	Oui	Oui				Oui		Oui
Vidéo analogique et numérique (filmage, numérisation, montage, exportation du film...)	Oui					Oui		Oui
Soutien scolaire sur support CD-Rom (<i>Adibou, Graine de Génie, Atout Clic...</i>) ou sur Internet (<i>Les petits débrouillards, Les cyber-papy...</i>)						Oui		Oui
Atelier d'écriture via la messagerie		Portraits chinois						
Recherche d'informations sur CD-Rom (Encarta, Atlas Mondial...) ou sur Internet	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui		Oui
Jeux en solo (Tomb Raider, Age of Empire...) ou en réseaux (Age of Empire, Starcraft, Scotland Yard...), SELON LICENCE d'acquisition	Oui	Oui			Oui	Oui		
Discuter, échanger et communiquer sur Internet (chat ?, forum, ICQ ?, email...)	Oui	Oui	Oui, courriel	Oui		Oui		Oui

3.1. Le Label Espace Culture Multimédia

Le Programme Espace Culture Multimédia du Ministère de la Culture³

Depuis 1998, le Ministère de la culture et de la communication développe le programme “ Espaces Culture Multimédia ” (ECM), qui soutient la mise en place de lieux d'accès publics au multimédia au sein de structures culturelles.

Les ECM, qui mettent en œuvre des actions et des programmes de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies, contribuent à la réduction de la “ fracture numérique ”. Mais ils doivent développer et valoriser de manière prioritaire la dimension culturelle des technologies de l'information et de la communication à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création.

Depuis deux ans, le Ministère de la culture a entrepris de faire évoluer le programme ECM à travers un double mouvement :

- resserrer le label ECM sur des structures réalisant un véritable travail culturel et artistique avec le multimédia, pour disposer d'un réseau exemplaire d'opérateurs investis dans le champs de la culture multimédia et participant à la dynamique de mutualisation et de valorisation de ces pratiques.
- ouvrir complètement, et continuer à développer, le dispositif d'accompagnement mis en œuvre pour les ECM pour en faire bénéficier gratuitement tout type de structure souhaitant développer, à quelque degré que ce soit, des pratiques culturelles avec le multimédia. L'objectif est ainsi de pouvoir accompagner un nombre beaucoup plus important d'acteurs que les seuls ECM et d'œuvrer à l'appropriation des TIC comme outils d'accès à la culture et comme outils d'expression et de création par le plus grand nombre possible de structures, qu'elles soient culturelles, socio-culturelles, éducatives, sociales...

³ <http://www.ecm.culture.gouv.fr/> [Accédé en juin 2009]

Caractéristiques des Espaces Cultures Multimédia	<p>Les Espaces Culture Multimédia (ECM) constituent des lieux permanents d'accès public culturel au multimédia en ligne et hors ligne qui répondent aux caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ils sont implantés dans des structures culturelles ou socioculturelles existantes, spécialisées ou pluridisciplinaires, qui accueillent déjà du public pour des activités artistiques ou culturelles ; • ils comprennent un minimum de 5 micro-ordinateurs regroupés dans un espace dédié au multimédia, géré par du personnel qualifié dans les domaines culturels, artistiques, pédagogiques et techniques ; • ils mettent en œuvre des actions de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia, notamment à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies, en articulation avec les actions déjà menées par leur structure d'implantation ; ils proposent des plages horaires d'accès public afin de faciliter et de démocratiser l'utilisation de ces technologies par le grand public. En cas d'accès payant, le coût horaire pour l'utilisateur ne pourra pas excéder 4 € et une politique tarifaire différenciée en fonction des publics devra être mise en place ; • ils facilitent l'accès aux contenus culturels multimédia, par la constitution et la mise à disposition d'un fonds conséquent de programmes multimédia hors ligne (CD-Rom, DVD) culturels, artistiques et éducatifs et par un travail de veille, de sélection et de promotion des contenus et sites en ligne les plus innovants ; • ils mettent en place des programmes d'animations et d'ateliers pour développer la connaissance, l'appropriation et la maîtrise des nouvelles technologies comme outils de création et d'expression artistiques et culturelles (texte, graphisme, musique, vidéo...) et pour encourager les pratiques amateurs dans ces domaines ; • ils mènent un travail d'animation (rencontres, débats, conférences...) pour susciter une véritable réflexion sur les pratiques et les enjeux du multimédia et participer de manière active à l'émergence d'une "culture multimédia" ; • ils développent leur action en partenariat avec d'autres structures culturelles, éducatives, sociales... et réalisent progressivement un travail d'essaimage et d'animation "hors les murs".
---	---

3.2. Liste des ECM du LANGUEDOC ROUSSILLON ⁴

<p>1. Argelès sur Mer – Cinémaginaire</p>	<p>Domaine(s) : Festivals Catégorie : FESTIVALS EN MAI Thèmes(s) : Cinéma, audiovisuel Adresse : Cinéma Jaurès Rue du 14 Juillet Code postal : 66700 Ville : ARGELES SUR MER Departement : Pyrénées Orientales Téléphone : 04 68 29 13 61 Fax : 04 68 08 22 17 Contact : contact@cinemaginaire.org URL du site : http://www.cinemaginaire.org</p>
<p>2. Béziers – MJC</p>	<p>Statut(s) : Site d'organisme public Description : Cet espace a pour vocation de sensibiliser, d'initier, de soutenir la création, et la diffusion de la culture multimédia. URL du site: http://www.mjc-beziers.org</p>
<p>3. Montignac La Malène – La Dr@ille</p>	<p>Statut(s) : Association loi 1901 Description : A l'instar des autres ECM, La Dr@ille propose des actions de découverte, d'initiation, de création et de formation au multimédia, à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques. Adresse : La Malène Code postal : 48210 Ville : Montignac Téléphone 04 66 48 47 52 Fax : 04 66 48 47 52 Contact : contact@ladraille.org URL du site : http://ladraille.org</p>
<p>4. Montpellier –Kawenga</p>	<p>Domaine(s) : Salles de spectacle et cinéma Catégorie : CENTRE D'ART MULTIMÉDIA Thèmes(s) : Nouvelles technologies Adresse : 21 Boulevard Louis Blanc Code postal : 34000 Ville : MONTPELLIER Departement : Hérault Téléphone : 04 67 06 51 66 Contact :contact@ecmkawenga.com URL du site : http://www.ecmkawenga.com</p>

⁴ Source site du Ministère de la Culture, rubrique « Les Espaces Culture Multimedia », consultable à l'URL <http://www.ecm.culture.gouv.fr/> [Accédé en juin 2009]

5. Nîmes – Carré d'Art Bibliothèque	Type d'établissement : Bibliothèque Municipale classée Collection(s) : Fonds patrimonial, Discothèque, Vidéotheque, Logithèque, Images fixes Adresse : Place de la Maison Carrée CP : 30033 Cedex : CEDEX 9 Ville : Nîmes Departement : Gard Téléphone : 04 66 76 35 03 Fax : 04 66 76 35 10 Contact :mediatheque@ville-nîmes.fr URL du site : http://bibliotheque.nîmes.fr/
6. Perpignan –	Statut(s) : Ressource externe Description : Grâce à l'Espace Culture Multimédia, vous pourrez accéder à la sélection de CD-Rom artistiques, des sites Internet rares, et des vidéos musicales. Découvrez aussi La Sélection de jeux-vidéo musicaux pour tous publics. Adresse : Place de la Maison Carrée CP : 30033 Ville : Perpignan Departement : PO Téléphone : 04 68 51 64 40 URL du site : http://www.elmediator.org
7. Sète – Médiathèque municipale François Mitterrand	Type d'établissement : Bibliothèque Municipale Collection(s) : Fonds patrimonial, Discothèque, Vidéotheque, Logithèque, Images fixes Localisation : Boulevard Danièle Casanova Boîte postale : BP 69 CP : 34207 Cedex : CEDEX Ville : Sète Departement : Hérault Téléphone : 04 67 46 05 06 Fax : 04 67 74 28 09 Minitel : 04 67 74 28 12 Contact :mediatheque.centre.ville@wanadoo.fr Site : http://www.ville-sete.fr/mediatheque/

3.3. Le label EPN / Netpublic

Qu'est-ce qu'un espace public numérique ?

Destiné à tous les publics, *"un espace numérique propose à ses usagers des activités variées et encadrées, par le biais d'ateliers collectifs, mais également dans le cadre de médiations individuelles et de plages réservées à la libre consultation"*.

Plusieurs dispositifs, au **niveau national**, existent : le ministère de la Culture et de la Communication mobilise des crédits au bénéfice des «Espaces Culture Multimédia». Le ministère de la Jeunesse et des Sports soutient les «points cyb-espace jeune numérique». La Caisse des dépôts et consignations finance un programme intitulé «cyberbases».

Les espaces publics numériques et le label Netpublic

Depuis novembre 2003, l'ancien label EPN n'est plus attribué et la labellisation directe État-espaces (Espaces Publics Numériques) est abrogée. Cela est remplacé par la Charte et le label NetPublic et par une labellisation conjointe État-collectivité territoriale qui offre l'avantage de reconnaître le rôle majeur des collectivités locales dans la politique d'accès public à l'internet.

La signalétique "NetPublic" permet d'accroître la visibilité des Espaces qui devraient être aussi facilement repérables pour le public qu'une Mairie ou un bureau de poste. Ce label qui, permet de bénéficier d' avantages notamment tarifaires, n'est exclusif d'aucun autre. Ce label doit devenir un label de qualité aussi bien au niveau de l'accueil que des services proposés.

Une recherche⁵ comportant comme critères les labels Espaces Publics Numériques ou NetPublic dans la région Languedoc Roussillon nous donne comme résultat une liste de 94 API (Accès public à Internet) signataires de la charte **NetPublic**. Lorsque l'on réduit cette recherche à seul le département de l'Hérault, leur nombre est de 26 .

⁵ <http://www.delegation.internet.gouv.fr/> [Accédé en juin 2009].

3.4. Espaces API label NetPublic dans le département de l'Hérault⁶

Résultat de la recherche (26 fiches)

Région

Languedoc-Roussillon

Département

HERAULT

Label NetPublic

oui

Lieux d'accès public à internet

Commune	Code postal	Nom	Téléphone	Label NetPublic
AGDE	34300	Lam 34	0620113041	Oui
BEZIERS	34500	MJC Raimon Trencavel - ECM	04 67 31 27 34	Oui
CAPESTANG	34310	Point Information Jeunesse Canal - Lirou	04.67.26.37.10	Oui
CAPESTANG	34310	LAM CAPESTANG	04 67 93 79 86	Oui
FLORENSAC	34510	Lieu d'Accès Multimédia de Florensac	0467777775	Oui
FRONTIGNAN	34110	PIJ	04 67 18 50 84	Oui

⁶ Effectuée sur le site de la Délégation aux usages de l'Internet à l'URL : <http://www.delegation.internet.gouv.fr/>. [Accédé en juin 2009].

GANGES	34190	Maison de l'Entreprise	04 67 73 66 57	Oui
GRABELS	34790	Espace Numérique Centre Gutenberg	04 67 10 08 31	Oui
LA SALVETAT SUR AGOUT	34330	Lam de la Montagne du Haut-languedoc	0467975116	Oui
LATTES	34970	le squ@re	04 67 22 03 52	Oui
MARAUSSAN	34370	RLI Les Sablières	04 67 98 30 24	Oui
MONTPELLIER	34000	Cyber base de Montpellier Agglomération	04 67 99 61 37	Oui
MONTPELLIER	34000	Point Cyb Association La Gerbe	04 99 74 24 34	Oui
MONTPELLIER	34000	CRIJ	04 67 04 36 66	Oui
MONTPELLIER	34000	ECM Kawenga	04 67 06 51 66	Oui
MONTPELLIER	34080	LAM Cévennes Association Aclé	04 67 63 05 13	Oui
MONTPELLIER	34080	Point Cyb Nouas Alco	04 67 10 02 17	Oui
MONTPELLIER	34080	PIJ	04 67 45 51 10	Oui
MONTPEYROUX	34150	LAM de MONTPEYROUX	04 67 44 00 03	Oui
PEROLS	34470	Point Cyb Espace Jeunes Perols	04 67 68 92 58	Oui

PEZENAS	34120	Espace Jeune	04 67 90 19 00	Oui
ROUJAN	34320	FOLH Maison de la Solidarité	04 67 24 50 80	Oui
SETE	34200	Médiathèque François Mitterrand de Thau Agglomération	04 67 46 05 06	Oui
SETE	34200	Médiathèque André Malraux de Thau Agglomération	04 67 51 51 07	Oui
ST JEAN DE VEDAS	34430	PIJ	04 99 52 78 78	Oui
VENDRES	34350	RLI Les Sablières	04 67 32 56 36	Oui

4.1. Les logiciels libres

L'expression logiciel libre correspond au terme anglais *free software*. Comme ce dernier est ambigu en anglais, *free* pouvant signifier « libre » ou « gratuit », (on voit le terme français « libre » de plus en plus utilisé, même en anglais).

L'expression « logiciel libre », fait référence à la liberté pour tous (simples utilisateurs ou développeurs) d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel. Plus précisément, elle fait référence à quatre libertés pour un individu *ayant acquis une version du logiciel*, définies par la licence de ce logiciel :

- la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages ;
- la liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de l'adapter à ses besoins ; pour cela, l'accès au code source est nécessaire ;
- la liberté de redistribuer des copies ;
- la liberté d'améliorer le programme et de publier ses améliorations, pour en faire profiter toute la communauté ; pour cela, l'accès au code source est nécessaire.

Le problème des logiciels libres a souvent été soulevé par les participants au CBR commission multimédia, notamment au sujet des suites bureautiques ou des systèmes intégrés de gestion de bibliothèque (SIGB). En proposant lors des animation multimédia, des formations aux logiciels de bureautique Microsoft Office, ne contribue-t-on pas à renforcer, pour le grand public, l'idée que seuls ces logiciels existent ou, du moins, proposent les meilleures fonctionnalités ?

Sites autour des logiciels libres :	http://www.opensource.org http://www.framasoft.com http://fr.openoffice.org/ http://frenchmozilla.sourceforge.net/ (Mozilla, Firefox et Thunderbird) http://www.irfanview.com/ (logiciel de visionnage d'images) http://www.gimp-fr.org/html/index.html (logiciel de retouche d'image) http://audacity.sourceforge.net/ (logiciel de création audio) http://www.linternaute.com/ (ressources diverses et téléchargements) http://www.geckozone.org/ (portail de ressources et didacticiels autour de la suite Mozilla) http://frxoops.org/ (logiciel libre de gestion de contenus web. Permet la création de sites web dynamiques) http://www.clamav.net/ (anti-virus libre) http://www.free-av.com/ (anti-virus libre) http://adullact.net/projects/epnadmin/ (Epnadmin, par GPL, logiciel de gestion des utilisateurs et des ressources)
Logiciels libres de bibliothèque:	Koha : http://www.koha-fr.org/ Coccinelle : http://www.biblionline.com/actu_logiciel.php?mois=02&an=2005 PMB : http://www.sigb.net/index_logiciel.php
ADULLACT	(Association pour les développeurs et les Utilisateurs de Logiciels Libres dans les Administrations et les Collectivités Territoriales: http://www.adullact.org/)

4.2. Art numérique (le NetArt)

De par l'utilisation de techniques particulières comme instrument de création artistique, la technologie est toujours apparue comme une médiation utile à l'artiste. L'art numérique est donc un art révélé avec les développements de l'ordinateur, et notamment grâce à sa puissance de calcul et au développement d'interfaces permettant une meilleure interactivité.

L'art numérique correspond, dans sa formulation actuelle, à la fois à l'omniprésence du numérique dans la vie quotidienne, et au sursaut d'un art spécifique où nulle autre forme d'art n'a pu parvenir auparavant. De nombreux artistes se sont attaché à en faire un art à part.

Quelques champs / exemples de l'art numérique

L'art en ligne	Le réseau Internet est un terrain d'expérimentations artistiques très prisé depuis le milieu des années quatre-vingt dix. Certaines œuvres ont recours à des technologies évoluées (<i>Java, Javascript, Flash, Shockwave</i>), d'autres sont au contraire minimalistes.
L'infographie	L'infographie est une activité artistique et graphique qui utilise les outils et supports informatiques. Simple moyen d'expression secondaire du graphisme à ses débuts, l'infographie prendra son indépendance à la fin du XXe siècle avec les progrès des technologies fournies par les ordinateurs qui donneront libre cours à toutes les imaginations. Étant donné la diversité des travaux possibles en infographie, des nouvelles spécialités ont vu le jour : graphiste 2D, animateur 2D ou 3D, spécialiste 3D, dessinateur 3D ou modelleur. Aujourd'hui, l'infographie a ses propres mouvements artistiques, ses maîtres et ses festivals, et touche à peu près tous les domaines de la création graphique.
Récit sur support numérique	Le récit sur support numérique s'éloigne souvent de la littérature pour se rapprocher du conte oral. On peut alors le nommer <i>conte multimédia</i> . En effet, les récits non linéaires auxquels peut assister le public sur support numérique ont tendance à être des représentations comparables à celles observées dans les arts du spectacle. Chaque expérience est différente, bien que le récit ait généralement une forme fixée dans un programme informatique. La forme la plus répandue de récit sur support numérique est certainement le jeu vidéo lorsqu'il est utilisé pour raconter une histoire (notamment dans le cas du jeu d'aventure). Mais en dehors de ce marché, le récit sur support numérique reste une forme artistique émergente.
WebDesign	Le WebDesign est une activité artistique propre à la création d'un site Internet. Le <i>WebDesign</i> concerne la création de la charte graphique, l'interface, et la méthodologie de navigation du site Internet, l'arborescence... Les festivals dédiés au <i>WebDesign</i> sont appelés WebJam dont les plus connus sont les Vector Lounge qui se déroulent dans plusieurs villes du monde chaque année ; Paris, Annecy, Amsterdam, Singapour, etc.
Informatique musicale :	L'essor de la technologie numérique des ordinateurs a chamboulé la composition musicale qui, ayant abordé les limites de la musique électronique, retrouvait là une certaine logique de l'écriture. L'informatique a donc apporté un sang neuf en matière de synthèse sonore et aide à la composition, permettant à des réalisations d'un autre genre de voir le jour.

4.3. Art numérique, quelques références

	Liens externes
Artistes départementaux :	<p>Montpellier www.panoplie.org (résidence d'artiste virtuelle). Cette association propose des animations et formations au net art. www.krashtest.org laboratoire de création http://www.david-o.net/wordpress/ cet artiste travaille pour le spectacle vivant mais aussi propose du net art www.projectsinge.com compagnie multimédia proposant poésie visuelle et sonore http://www.myrtilles.org/ compagnie multimédia qui travaille sur le texte, l'image, le son</p> <p>Béziers : www.mulleras.com (compagnie de danse qui propose sur le web des créations danse et sous la forme de spectacles) Ils peuvent vous mettre à disposition des cd roms, vidéos afin d'organiser une animation autour de leur travail.</p>
Régionaux :	<p>A.Strid : poète multimédia qui propose des conférences autour de son travail. www.arcilab.org</p>
Nationaux :	<p>http://www.drame.org/drame.html :Jean Jacques Birgé, musicien, compositeur propose des spectacles multimédia mais aussi créé pour le web. Il a contribué aux sites net art interactif : http://www.somnambules.net/ http://www.lecielestbleu.com/ http://www.flyingpuppet.com/ de Nicolas Clauss http://www.metatextes.com/ de Tim Catinat http://www.pianographique.net/ de Jean Luc Lamarque http://ctropbeau.free.fr/ d'Antoine Denize. Par ailleurs, cet artiste est l'auteur du CD Rom artistique : « La machine à écrire ».</p>

Ressources externe

Pole Ressources Régional d'éducation à l'image :
www.imagelr.org avec abonnement newsletter

L'ECM Kawenga : En dehors des activités propres de l'ECM, de la coordination des ECM régionaux, le site propose un portail sur les arts numériques, dans le cadre de son action pour le pôle ressources image LR :
<http://www.ecmkawenga.com/>

Le site du magazine Télérama propose une rubrique de Net Art.
<http://www.telerama.fr>

Aides pour le montage de projets

Guide des aides publiques et actualités sur les TIC : <http://www.internet.gouv.fr/>

Portail officiel ministère de la culture : www.culture.fr

Aide pour l'élaboration d'animations et de manifestations collectives avec un intérêt national, aide à la maquette de projet numérique et aide à la réalisation d'un projet : DICRéAM (Dispositif pour la CRéAtion Artistique Multimédia) : www.cnc.fr

Manifestations nationale et européennes pouvant donner lieu à des aides :
Fête de l'internet : <http://www.fete-internet.fr/>