

Le jeu en bibliothèques

*État des lieux d'une
pratique hétérogène sur le
réseau parisien*

bibliocité :

Sorbonne
Nouvelle 
université des cultures


VILLE DE
PARIS

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier sincèrement l'équipe de Bibliocité de nous avoir fait confiance pour ce projet, avec une considération particulière pour Pamela JAMMES qui nous a été d'une aide précieuse dans sa mise en place.

Nous aimerions par ailleurs adresser notre reconnaissance à notre directrice professionnelle de Master, Hélène BILLY, pour nous avoir fourni un encadrement de qualité tout au long du projet.

Enfin, nous souhaitons remercier chaleureusement tous et toutes les bibliothécaires et spécialistes de la question qui ont bien voulu nous accorder de leur temps pour visiter leur bibliothèque et discuter de leur rapport au jeu.

Etat des lieux présenté par les étudiantes du Master 2 Communication Interculturelle et Ingénierie de Projets :

ALLEMAND Mathilde,
BELLEE Margaux,
FAMER Noémie,
SOBCZYK Manon.

bibliocité :

**Sorbonne
Nouvelle** 
université des cultures


VILLE DE
PARIS

ÉTAT DES LIEUX DU JEU EN BIBLIOTHÈQUES SUR LE TERRITOIRE PARISIEN

Sommaire

Présentation du projet	2
Cadre de cet état des lieux	2
Appréhender l'espace bibliothèque comme un troisième lieu	3
Définition des différentes formes de jeux	4
Hypothèses de départ	4
Synthèse des recherches sur le terrain	5
Ce qui fonctionne avec le jeu en bibliothèque	5
Limites principales à la mise en place du jeu en bibliothèque	5
Au-delà du réseau parisien	6
Propositions d'améliorations possibles	7
Compte-rendu des entretiens menés sur le réseau parisien	11
Photographies d'espaces jeux du réseau de bibliothèques de la Ville de Paris	15
Ressources principales	21

Présentation du projet

Cadre de cet état des lieux

Projet coordonné par Bibliocité dans le cadre de sa mission de veille pour le réseau des bibliothèques de la ville de Paris, et porté par des étudiantes du Master Communication Interculturelle et Ingénierie de Projets de la Sorbonne Nouvelle.

- Questionnements de départ

A quel niveau le jeu est-il implanté dans le réseau des bibliothèques de Paris ? Toutes les bibliothèques du réseau ont-elles cet objectif d'intégration du jeu dans leur lieu ? Est-ce que le jeu est un outil pour développer l'identité d'une bibliothèque en tant que troisième lieu ? Dans quelle mesure le jeu peut-il être vecteur de lien entre les bibliothèques et leurs usagers ? Peut-il d'ailleurs attirer de nouveaux publics ?

- Méthodologie appliquée

Afin de dresser un état de l'usage du jeu dans le réseau des bibliothèques de la Ville de Paris, nous nous sommes entretenues avec 14 bibliothécaires de 14 bibliothèques du réseau, 3 bibliothécaires de banlieue, 3 bibliothécaires travaillant dans des ludo-médiathèques de région, et un spécialiste du jeu vidéo en bibliothèque (Julien Devriendt). Ces entretiens ont également été complétés de diverses recherches en ligne sur ce qui pouvait se faire dans d'autres bibliothèques, ainsi que de lectures de rapport et de lectures universitaires sur le sujet.

Appréhender l'espace bibliothèque comme un troisième lieu

Nous avons vu ce projet comme une manière de développer la notion de troisième lieu que nous retrouvons de plus en plus lorsque l'on parle des bibliothèques. En effet, dans son mémoire d'étude paru en 2009, Mathilde Servet affirme que la bibliothèque est désormais un troisième lieu propice à offrir "un environnement protecteur pour tous types de publics et notamment les publics socialement fragilisés"¹. En tant que troisième lieu, lieu de cohabitation, la bibliothèque met tous ses usagers sur un plan d'égalité, sans hiérarchie sociale.

Le concept de bibliothèque troisième lieu émerge de la notion de third place, établie dans les années 1980 par le professeur de sociologie urbaine Ray Oldenburg. C'est le sociologue américain Robert Putman, dans son ouvrage *Better Together : Restoring the American Community* (2004) qui a appliqué ce terme aux bibliothèques, envisagées comme des lieux de vie collective où les usagers tissent des relations sociales. Le sociologue Antoine Burret a précisé la notion de tiers-lieux en indiquant qu'elle désigne un lieu permettant le travail tout en se sentant comme chez soi, mais également que ces lieux correspondent à une volonté, de la part des usagers, de fréquenter un lieu différent du contexte institutionnel classique lui permettant une expérience en communauté.

Les bibliothèques ont ainsi élargi leurs domaines d'activité et leurs collections pour devenir des troisièmes lieux. Elles ont ainsi peu à peu commencé à intégrer des jeux vidéo, des jeux de société, des instruments de musique, des grainothèques..., et organisent régulièrement des ateliers culturels, des conférences, des ateliers artistiques, des formations professionnelles, des cours de langue, de cuisine, et des rencontres. Les bibliothèques développent également de plus en plus de partenariats avec d'autres acteurs de la vie culturelle et sociale locale.

¹ SERVET Mathilde, "Les bibliothèques, des troisièmes lieux culturels à forte valeur humaine ajoutée", L'Observatoire, n°52, 2018, p. 71-74.

Définition des différentes formes de jeux

Pour cette étude, nous avons choisi de prendre la notion du jeu au sens large. La dimension ludique pouvant être associée à différents types de jeux, et à différentes manières d'appréhender son application. Aussi, nous avons visité des bibliothèques qui proposent une variété de jeux très large, allant du jeu de société (jeux de plateau, jeux de cartes...), au jeu vidéo (jeux sur console et tablette), et en passant par le jeu symbolique. Les thématiques et formes de ces types de jeux diffèrent et de nombreux et nombreuses bibliothécaires tiennent à avoir des collections de jeux pouvant satisfaire tous les goûts et toutes les tranches d'âge. Au-delà de la variété des types de jeux, les pratiques et les expériences proposées autour du jeu, notamment via des actions culturelles, varient d'une bibliothèque à l'autre (soirées jeux, tournoi de jeux vidéo, moments dédiés à la médiation autour des jeux...).

Hypothèses de départ

- *Le jeu est encore en développement et n'est pas instauré de façon homogène sur l'ensemble du réseau.*
- *Le jeu permet de donner à la bibliothèque un nouveau rôle, de se réinventer dans une optique de troisième lieu.*
- *La bibliothèque est un lieu ayant une utilité publique qui doit être en accord avec ses usagers.*

Synthèse des recherches sur le terrain

Constat global : *rapports hétérogènes au jeu suivant les bibliothèques et les bibliothécaires.*

Ce qui fonctionne avec le jeu en bibliothèque

- Prêt de jeu
 - Mais difficile à instaurer car demande une réorganisation des services et de nouveaux postes dédiés.
- Soirées / événements jeux
 - Permet de diversifier les publics et créer de la fidélisation, mais ce sont souvent les mêmes participants qui tournent sur les événements du réseau.
- Le jeu vidéo
 - Permet de ramener un public qui a tendance à abandonner la bibliothèque, comme les ados, mais la mise en place du jeu vidéo est encore une fois assez hétérogène selon les bibliothèques, en fonction des moyens alloués par la ville notamment et de la place disponible.

Limites principales à la mise en place du jeu en bibliothèque

- Le manque de place
 - De nombreuses bibliothèques parisiennes ont été construites bien avant l'objectif jeu, donc comment faire de la place pour les collections de jeu ?
- Le "calme" de la bibliothèque
 - Equilibre difficile à trouver entre lieu calme de lecture et de travail et troisième lieu que les usagers s'approprient et dans lequel ils/elles sont invité-es à jouer.
 - Les soirées jeu peuvent permettre de dédier du temps au jeu et au bruit, mais certaines bibliothèques assument complètement le fait que le jeu fasse du bruit et dépassent

cette idée qu'une bibliothèque doit forcément être un lieu calme.

- La question de la légitimité du jeu
 - Dans un rapport de 2015 sur la situation du jeu en bibliothèques, destinée au ministère de la culture et de la communication, l'Inspection générale des bibliothèques mentionne une légitimité difficile à instaurer, dû notamment à un ancrage culturel français de distinction entre culture légitime et culture illégitime, qui fait croire que les bibliothèques doivent forcément être liées au travail intellectuel, au sérieux, ce qui dans l'imaginaire est peu compatible avec la notion de jeu.
 - Pourtant, le jeu est un vecteur de lien social, certaines bibliothèques proposent même des jeux inclusifs et disposent de pôles sourds et malentendants.

Au-delà du réseau parisien

- En Ile-de-France :
 - Les bibliothèques disposent souvent de plus d'espaces que les parisiennes, permettant des salles dédiées aux actions autour du jeu, et des salles valorisant les collections de jeux.
 - Exemple de la médiathèque/ludothèque du Londeau à Noisy-Le-Sec (93) : trois salles dont un espace pour les enfants jusqu'à 5 ans (tapis de jeux, jeux de motricité...).
- En régions : quelques exemples
 - Ludo-médiathèque de Nîmes : pensée comme un espace de vie, les différentes collections qui la composent sont connectées entre elles, permettant de toutes les valoriser.
 - Médiathèque François Mitterrand à Héricourt : typologie de jeux proposés variée (jeux symboliques, de rôle, de plateaux, jeux vidéo...), public familial qui vient de la communauté de communes (20 000 habitants) et élargissement aux grandes villes d'autres départements alentours, comme Belfort et Montbéliard (150 000 à

200 000 habitants), avec des usagers venant parfois de communes à plus de 80 km, et de Suisse.

→ Réseau de bibliothèques de Saint-Herblain : culture ludique sur l'ensemble du territoire, festival autour du jeu organisé par les bibliothèques, typologie de jeux variée sur l'ensemble des bibliothèques du réseau.

- A l'international :

Le Canada et les pays scandinaves ressortent comme ayant pleinement adopté le jeu dans leurs bibliothèques (postes dédiés pour des pôles jeux dans leurs organigrammes, intégration des usagers dans les réflexions autour des activités des bibliothèques dans une optique de droits culturels).

Exemple de la bibliothèque pour enfants Deichman Biblo Tøyen, Oslo (Norvège) :

- Dispose d'espaces dédiés aux jeux : bacs à sable, échecs, jeux sur console, VR, PC...
- Ateliers de jeux qui reviennent toutes les semaines, ce qui permet des rendez-vous réguliers, qui ne sont pas vus comme des événements mais comme faisant partie intégrante de la vie de leur bibliothèque.
- Intégration des enfants dans le processus de modernisation de la bibliothèque : comprendre leurs besoins et leurs inquiétudes pour pouvoir leur apporter des activités et solutions en lien.

Propositions d'améliorations possibles

(issues des bibliothécaires, des experts de la question et de nos propres observations)

- Intégrer le jeu dans les pratiques courantes des usagers afin qu'il ne soit plus une spécificité, une exception ou un événement ponctuel mais bien une composante à part entière de l'espace bibliothèque et des postes associés. Cela passe par décroisonner les disciplines / métiers / espaces mais aussi par une considération du jeu comme une fin et non pas un moyen : le jeu ne doit plus seulement servir à

des intérêts pédagogiques mais bien ludiques, il faut développer “le jeu pour le jeu”.

- Le jeu peine à trouver sa légitimité auprès du public adulte mais l'organisation de jeux de rôles, d'échappée game et d'événements récurrents liés aux jeux de société peut constituer une porte d'entrée vers la conquête de ce public.
- Pour les bibliothèques qui se lancent dans le jeu, commencer par l'installation de jeux symboliques et de jouets dans les espaces peut déjà enclencher un processus. Il convient ensuite de faire un travail de fond, dans la mesure du possible, afin de réinventer et réaménager les espaces, réutiliser et réhabiliter des équipements en manque d'attractivité. Le but étant de créer des espaces de séjour, de convivialité, de mixité des usages et des publics.
- Nouvel enjeu de maîtrise pour les bibliothécaires / ludothécaires / médiathécaires : se former aux jeux afin de pouvoir répondre aux questions des usagers.
 - Ce qui peut être perçu de deux façons :
 1. Nécessité absolue de maîtriser le jeu peut conduire à une impasse, un découragement,
 2. Alors que considérer l'utilisateur comme un apprenant puis un pédagogue ensuite peut faire basculer les relations usagers / professionnels et soulager le personnel de bibliothèque.
- Le jeu redistribue les cartes et les rôles sociaux : permet une mise à plat dans les relations et une rencontre de publics qui ne se rencontreraient pas en dehors de ce contexte.
- Communiquer sur ses actions et se renseigner sur celles des autres.
 - Cela permet de comparer les expériences, de prendre connaissance de ce qui fonctionne et de ce qui ne fonctionne pas sur des espaces similaires. La création de réseaux à différentes échelles semble pertinente : par exemple, communiquer plus régulièrement avec les bibliothèques de son arrondissement peut permettre de mieux se situer au niveau des attentes des usagers.
- Avoir recours aux dons et aux échanges de jeux.

- En attendant un marché d'acquisition plus satisfaisant, ne pas hésiter à avoir recours aux échanges entre établissements et aux appels aux dons pour renouveler sa collection de jeux. Cela fonctionne très bien auprès des usagers qui se sentent impliqués dans le projet de la structure.
- Décloisonner les rôles :
 - Permet de palier à un certain manque de motivation ou de temps : impliquer l'utilisateur c'est aussi réorganiser l'organigramme en considérant l'utilisateur non pas comme un consommateur lambda mais comme un participant actif à la vie de la structure, il peut dès lors être chargé d'expliquer des règles à d'autres usagers.
- Décloisonner les pratiques :
 - Ne pas considérer le jeu comme une pratique exceptionnelle, un élément de la programmation ponctuelle mais comme une pratique ancrée dans les activités que proposent la bibliothèque.
- Écouter les suggestions des usagers dans une optique de droits culturels.
- Mettre en place des collectifs de conseil et de démonstration.
 - À l'image du Collectif Jeux (dont l'influence semble néanmoins ne pas toucher toutes les structures), il a de nombreuses fois été souligné que des initiatives de conseil et de démonstration de jeux bénéficieraient beaucoup aux bibliothèques qui débutent dans la pratique.
- Maîtrise des règles VS organisation collective :
 - Beaucoup de témoignages de bibliothécaires renvoient au problème que peut représenter la non maîtrise des règles de certains jeux proposés aux usagers à l'occasion de soirées ou au quotidien. Certains mettaient en avant l'inconfort de voir son rôle "d'expert" ou de "sachant" remis en question par un manque de contrôle sur les activités de la bibliothèque. La solution à cela peut être de ne pas considérer la parfaite maîtrise des jeux comme une condition à l'organisation d'actions autour du jeu. Ce qui renvoie au découloisonnement des rôles. De la même façon que le jeu n'exclut pas les "apprenants" dans la vie quotidienne.
- Face à une logistique compliquée, nécessité de faire confiance.

- Certains bibliothécaires nous ont fait part de leur crainte au sujet de la difficulté logistique que supposent les retours de jeux de société, notamment dans la vérification du nombre de pièces. A cela, d'autres bibliothécaires habitués du jeu nous ont répondu que la meilleure solution pour eux était de ne pas vérifier les pièces des jeux à chaque retour, leur permettant un gain de temps et une confiance mutuelle entre eux et les usagers. Finalement, ils ont pu constater que les jeux sont le plus souvent rendus complets.
- Considérer le silence comme un service au même titre que les autres :
- Pour éviter l'écueil du bruit provoqué par les jeux dans l'espace de la bibliothèque, une façon d'envisager les choses est de considérer le silence comme un service que l'on peut proposer ou ne pas garantir. Le silence peut être envisagé comme une condition nécessaire à l'activité en bibliothèque ou comme une option dans certaines parties du lieu par exemple. Dans un processus d'évolution du rôle et des missions de la bibliothèque, il faut aussi pouvoir remettre en question les éléments identitaires les plus traditionnels afin de trouver un nouvel équilibre satisfaisant pour les usagers.

Compte-rendu des entretiens menés sur le réseau parisien

Des priorités différentes

- Assia Djébar vs Diderot : la première a un rôle de lieu de vie de quartier, fréquentée par un public enfant et adolescent et compte véritablement comme un troisième lieu. A l'inverse, Diderot tient un rôle plus classique de bibliothèque pour enfants et ne rencontre pas la demande d'une transformation. Le cas de la bibliothèque Diderot montre que le jeu en bibliothèque ne semble pas être la condition nécessaire à la bonne transition des bibliothèques aujourd'hui. Certaines remplissent leurs fonctions "traditionnelles" sans que cela soit vécu comme un manque d'initiative par les usagers.
- L'heure joyeuse vs Maria Rielke : Alors que l'une est neuve et possède des espaces optimisés pour la pratique du jeu (tables à l'étage, espace pour les plus petits, coussin au rez-de-chaussée) l'autre possède une très vaste collection de jeux (jeux de rôles, plateaux, etc), l'autre n'a pas été conçue avec le jeu dans son projet d'établissement et ne possède que des espaces décroisonnés malgré une très large collection de jeux.
- Alors que la Bibliothèque historique de la Ville de Paris a pour problématique la mise en valeur de jeux des XIXe et XXe siècles portant sur l'histoire de Paris.

L'influence du réseau de proximité

Les bibliothèques partageant leur dynamique autour du jeu peuvent engendrer un réel cercle vertueux pour leur réseau proche, notamment via l'enthousiasme transmis à travers la communication sur leurs différentes actions menées. Dans le 5e arrondissement nous avons par exemple pu assister à une réunion entre plusieurs bibliothèques (L'heure joyeuse, Maira Rielke, Mohammed Arkoun, Bibliothèque des Littératures Policières) organisée à la bibliothèque Buffon.

Une forte dépendance à l'engagement individuel

Le point commun de toutes nos rencontres avec les bibliothécaires était la question de l'engagement personnel dans l'installation et la durabilité des actions liées au jeu en bibliothèque. Ce qui ressort est que si le jeu est

inscrit dans le projet d'établissement ou bien si ce n'est pas le cas mais que l'installation du jeu est à l'initiative de personnes motivées, le projet peut effectivement se développer correctement. Il faut tout de même relever le fait que si le projet repose sur une ou plusieurs personnes il est nécessairement en péril en cas de départ de ces éléments moteurs. En revanche, dans les structures où les personnes ne montrent pas d'enthousiasme particulier au développement du jeu, voire y sont défavorables, les actions restent très anecdotiques.

C'est la particularité du jeu en bibliothèque pour le moment : ce n'est pas une mission officielle de la bibliothèque, ce qui en fait un "bonus" aux yeux de beaucoup de bibliothécaires. Un bonus coûteux en temps et en énergie qui exige une formation et une réorganisation de l'espace et de la vision de l'usage d'une bibliothèque.

Des difficultés techniques

Mettre en place l'emprunt de jeux revient à ajouter à la liste des responsabilités et des tâches une préoccupation supplémentaire. Beaucoup de bibliothécaires nous ont fait part de la difficulté de mettre en place un système viable d'emprunt de jeux, particulièrement concernant les retours. Comment compter chaque pièce, s'assurer que le jeu est complet, que rien n'est cassé ? Certaines bibliothèques voient cette nouvelle attribution comme une contrainte.

La question de la formation

La formation des bibliothécaires au jeu reste encore un sujet épineux car encore trop peu d'entre elles.eux en bénéficient. Le manque de formation peut entraîner plusieurs problèmes : dans la pratique quotidienne, les bibliothécaires peuvent éprouver des difficultés à gérer le catalogage des jeux ce qui, lorsque les bibliothèques fonctionnent en réseau, peut provoquer des répercussions sur son ensemble (fiches mal créées, erreur qui se diffuse sur le reste du réseau). Le manque de formation provoque également un sentiment d'appréhension et de manque de légitimité chez les bibliothécaires, notamment au niveau du jeu vidéo : nombreux.ses sont celles.eux qui ont du mal à gérer des ateliers jeux vidéos ou à conseiller des utilisateurs car ces derniers sont souvent des passionnés, parfois plus au fait que les bibliothécaires eux-mêmes. C'est ce que souligne Jean-Pascal Loiseau, médiateur numérique et responsable jeu à la bibliothèque Vaclav Havel : le manque de formation et donc de connaissances approfondies en jeux vidéo entraînent une

difficulté à recruter au secteur numérique. Beaucoup de postes restent alors vacants. Aujourd'hui, le jeu est accessible partout mais les bibliothécaires ont la sensation d'être oubliés dans les spécificités que le jeu requiert à maîtriser.

Il existe déjà des types de formations. C'est le cas de l'association Bibliothèques en Seine-Saint-Denis (bibliothèque93) qui propose une série de formations autour du jeu. Sonia Murlan de la bibliothèque de Saint-Herblain explique qu'il existe aussi d'autres moyens de soulager les bibliothécaires : au delà de la formation en elle-même, il est possible d'introduire des postes d'animateurs notamment périscolaires pour développer le jeu sur les territoires sans avoir à se déployer partout ; il est également possible de procéder à un transfert de compétences entre collègues, une fois qu'un.e bibliothécaire aura suivi une formation, il lui est possible de faire le compte-rendu de son apprentissage avec ses pairs.

La mixité sociale induite par le jeu

Composante intergénérationnelle notamment souvent relevée, que l'on a notamment pu observer lors d'un entretien à la bibliothèque Louise Michel.

L'adaptation comme facteur clé de la réussite

L'arrivée du jeu en bibliothèque implique de plus en plus une redéfinition des espaces et des pratiques : le rôle des bibliothèques évolue, elles ne sont plus seulement les sanctuaires du livre mais des espaces où se croisent désormais différents usages. Aujourd'hui les usagers des bibliothèques ne cherchent plus seulement un lieu calme pour la lecture mais également un espace pour se rencontrer, pour s'amuser, seul ou en groupe. S'y adapter, dans la mesure du possible, permet d'être sûr de répondre aux besoins et aux attentes des publics et d'être pertinents et cohérents face à une évolution déjà bien en marche.

C'est ainsi que certaines bibliothèques ou médiathèques comme Vaclav Havel ou Marguerite Yourcenar ont réussi, en instaurant différents espaces et activités, à attirer de nouveaux publics, à créer une mixité sociale et à devenir un lieu de séjour et de convivialité.

Un moyen de créer du lien sur le territoire

La bibliothèque Assia Djebar a mis en place des actions avec les EHPAD et le GHU en proposant notamment l'organisation de jeux avec les résidents mais aussi des partenariats avec des commerçants locaux : la bibliothèque fait gagner des lots issus de produits vendus par les partenaires à l'occasion de soirées jeux.

L'idée de la malle de jeux : un kit débutant

Une bibliothécaire a suggéré la mise en place d'une malle de jeux construite comme un kit de base distribué dans chaque bibliothèque. Une façon de démarrer cette nouvelle pratique avec des jeux qui ne nécessitent pas une grande supervision ni une formation supplémentaire pour les employés de la bibliothèque (Dobble, puissance 4...).

Photographies d'espaces jeux du réseau de bibliothèques de la Ville de Paris

- Bibliothèque Saint-Eloi (12ème)



-
- Bibliothèque Diderot (12ème)



- Bibliothèque L'Heure Joyeuse (5ème)



- Médiathèque de la Canopée la fontaine (1er)





- Bibliothèque Louise Michel (20ème)





-
- Bibliothèque Vaugirard (15ème) : soirée jeux



Ressources principales

BEUDON, Nicolas. « Le design thinking : l'utilisateur au cœur de l'innovation », *I2D - Information, données & documents*, vol. 54, no. 1, 2017, pp. 28-29.

BEUDON, Nicolas. « Le vocabulaire du design thinking », *I2D - Information, données & documents*, vol. 54, no. 1, 2017, pp. 32-33.

DEVRIENDT, Julien (dir.). *Jouer en bibliothèque*, Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015 [URL : <http://books.openedition.org/pressesenssib/4181>].

GORSSE, Myriam, et SWIATEK, Cécile. « PLACE AU JEU ! Innovation et activités ludiques en bibliothèque » . *BBF*, juillet 2015.

Inspection Générale des Bibliothèques, et Legendre. « Jeu et bibliothèque : Pour une conjugaison fertile » . *Culture.gouv*, Ministère de l'éducation Nationale, de L'enseignement Supérieur et de la Recherche, Ministère de la culture et de la Communication, février 2015.

PIFFAULT, Olivier. « Jeu vidéo et bibliothèques », Françoise Legendre éd., *Bibliothèques, enfance et jeunesse*. Éditions du Cercle de la Librairie, 2015, pp. 149-154.

SERVET, Mathilde. "Les bibliothèques, des troisièmes lieux culturels à forte valeur humaine ajoutée", *L'Observatoire*, n°52, 2018, p. 71-74.

SERVET, Mathilde. *Les bibliothèques troisième lieu* [Mémoire d'étude - Diplôme de conservateur des bibliothèques], ENSSIB, 2019.