



LA BIBLIOTHÈQUE CONTRIBUTIVE ET LES BIENS COMMUNS À L'HEURE DES TIERS LIEUX

FAIRE FAIRE , FAIRE SAVOIR - 1er Décembre 2016

Médiation, expériences et connaissance scientifiques en bibliothèque

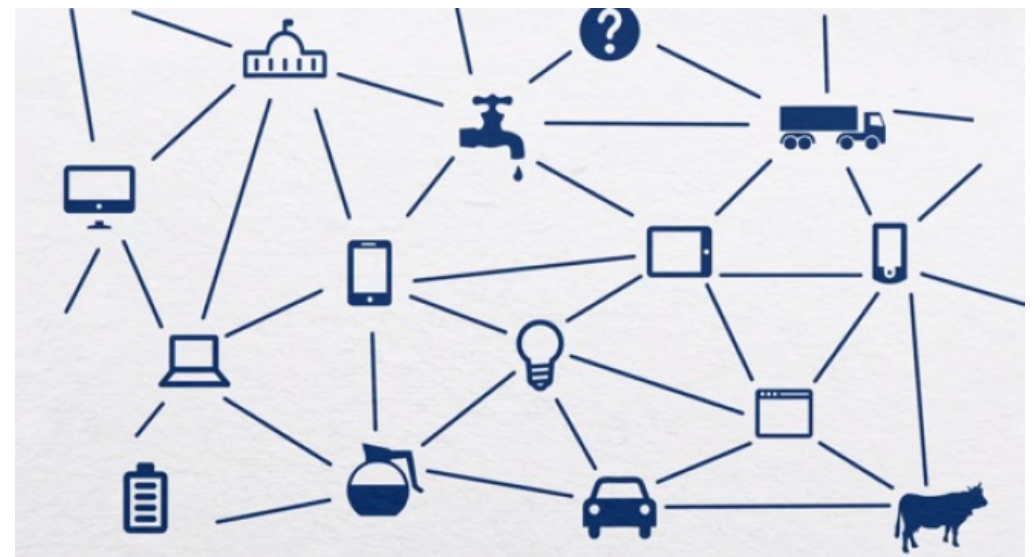
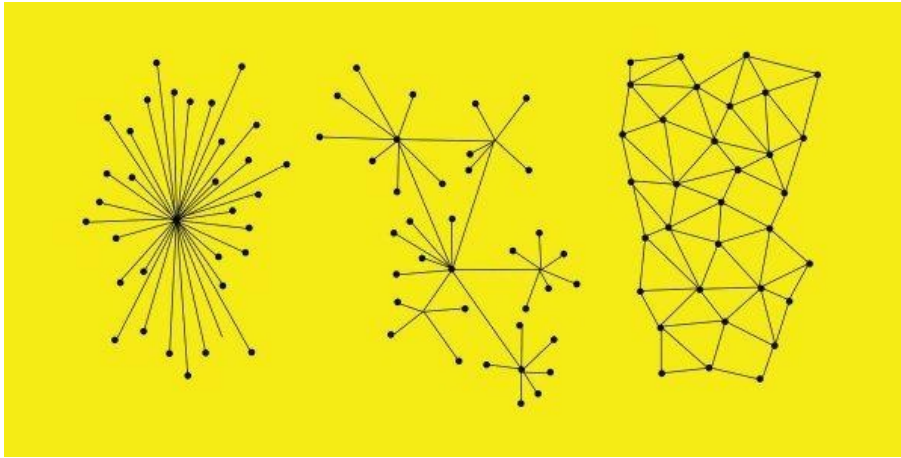


Pascal Desfarges



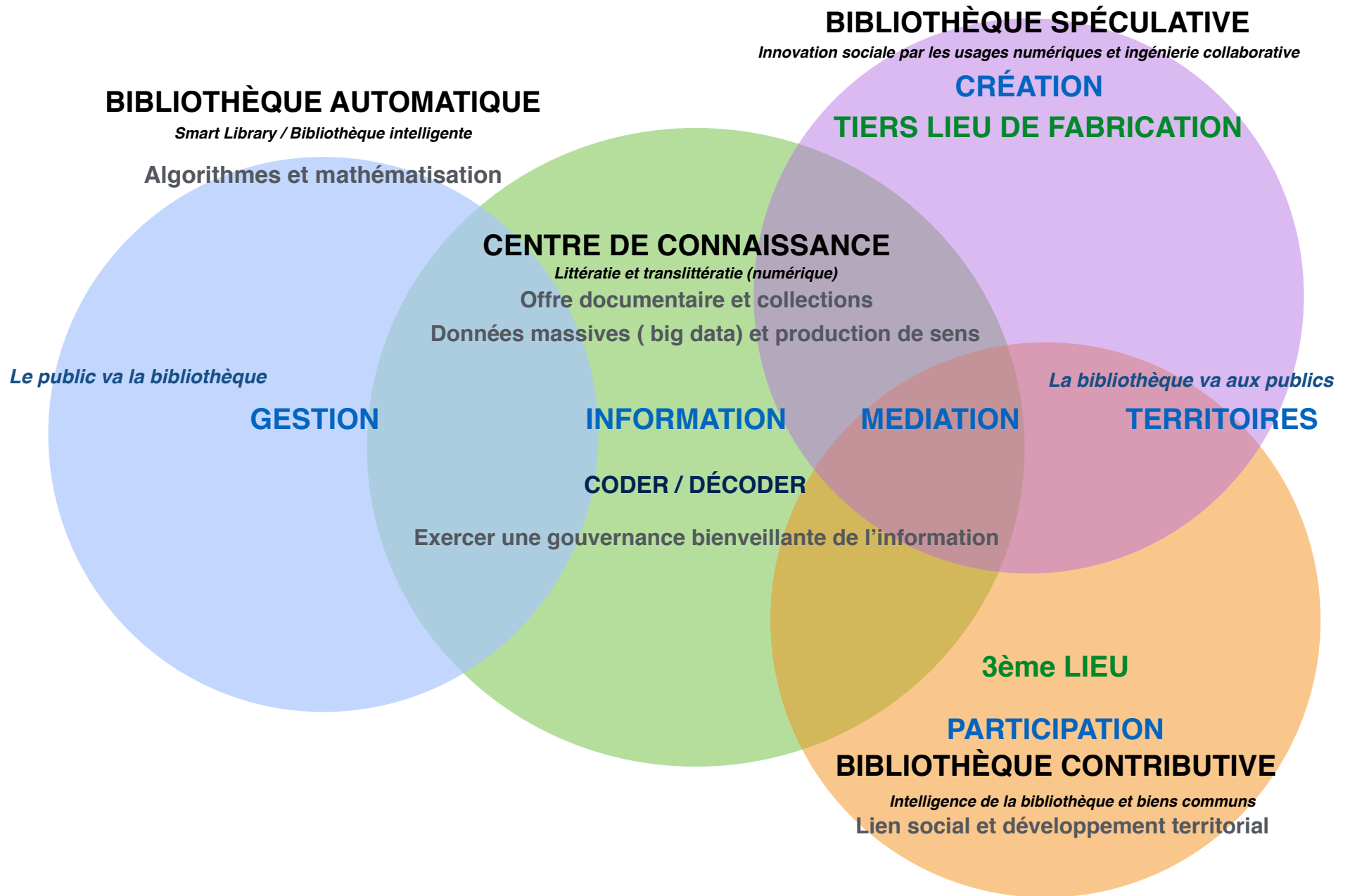
Territoires distribués

Un territoire distribué de corps et d'objets connectés nomades produisant et recevant des flux de données en temps réel sur le principe du « **pair à pair** »



Ecosystème de la bibliothèque

4 vecteurs dont il faut penser les interactions et les flux



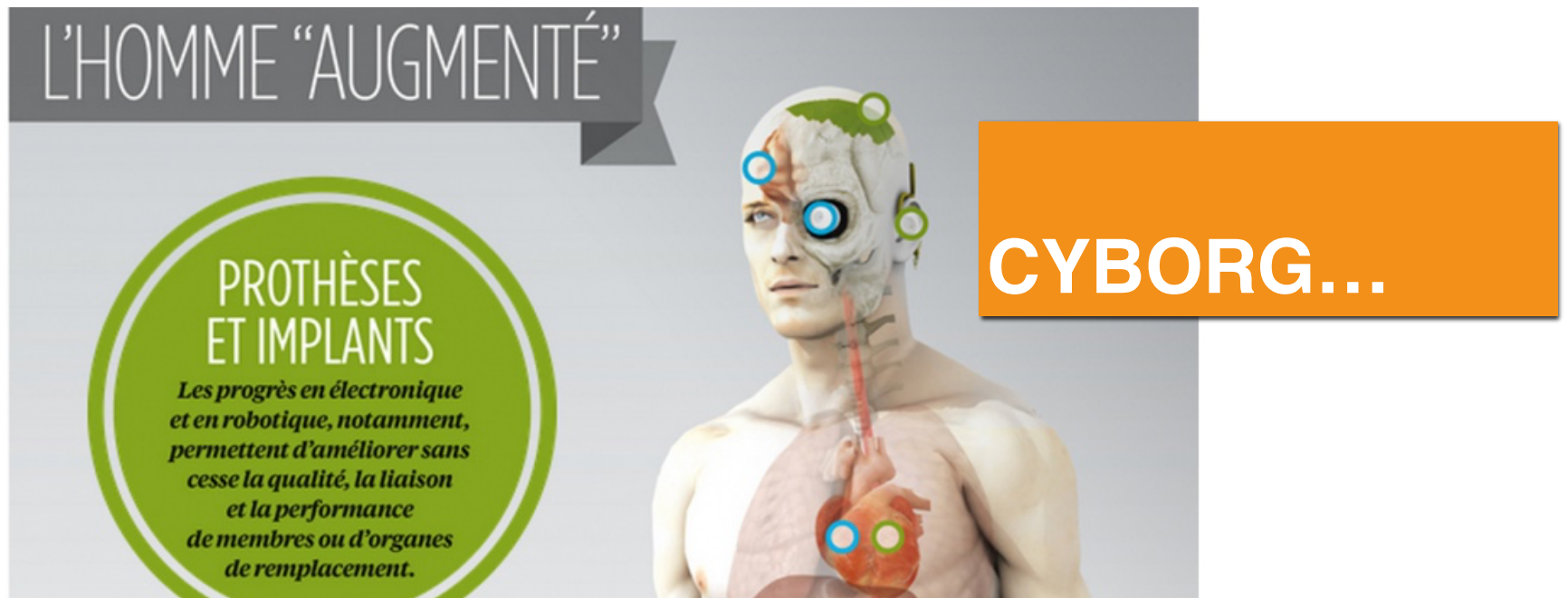


L'ENJEU DE LA MEDIATION DES CULTURES SCIENTIFIQUES EN BIBLIOTHÈQUE

Changement de système sociotechnique

- Nanotechnologies
- Biotechnologies
- Technologies de l'information
- Sciences cognitives

Convergence des technosciences vers un système unifié
Technologies d'amélioration des capacités humaines



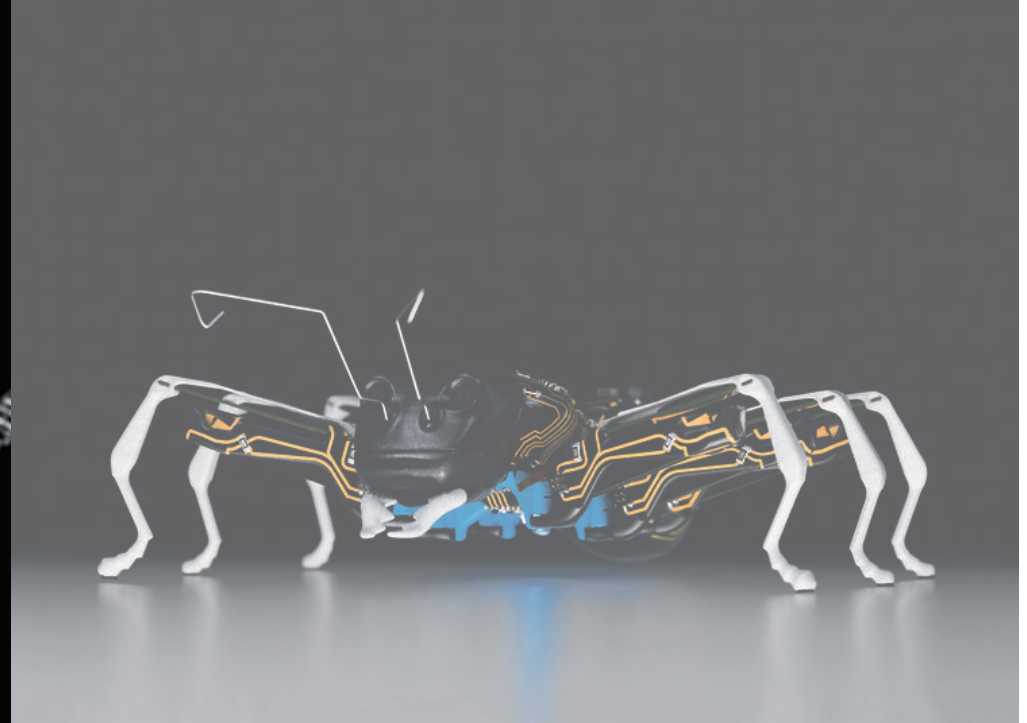
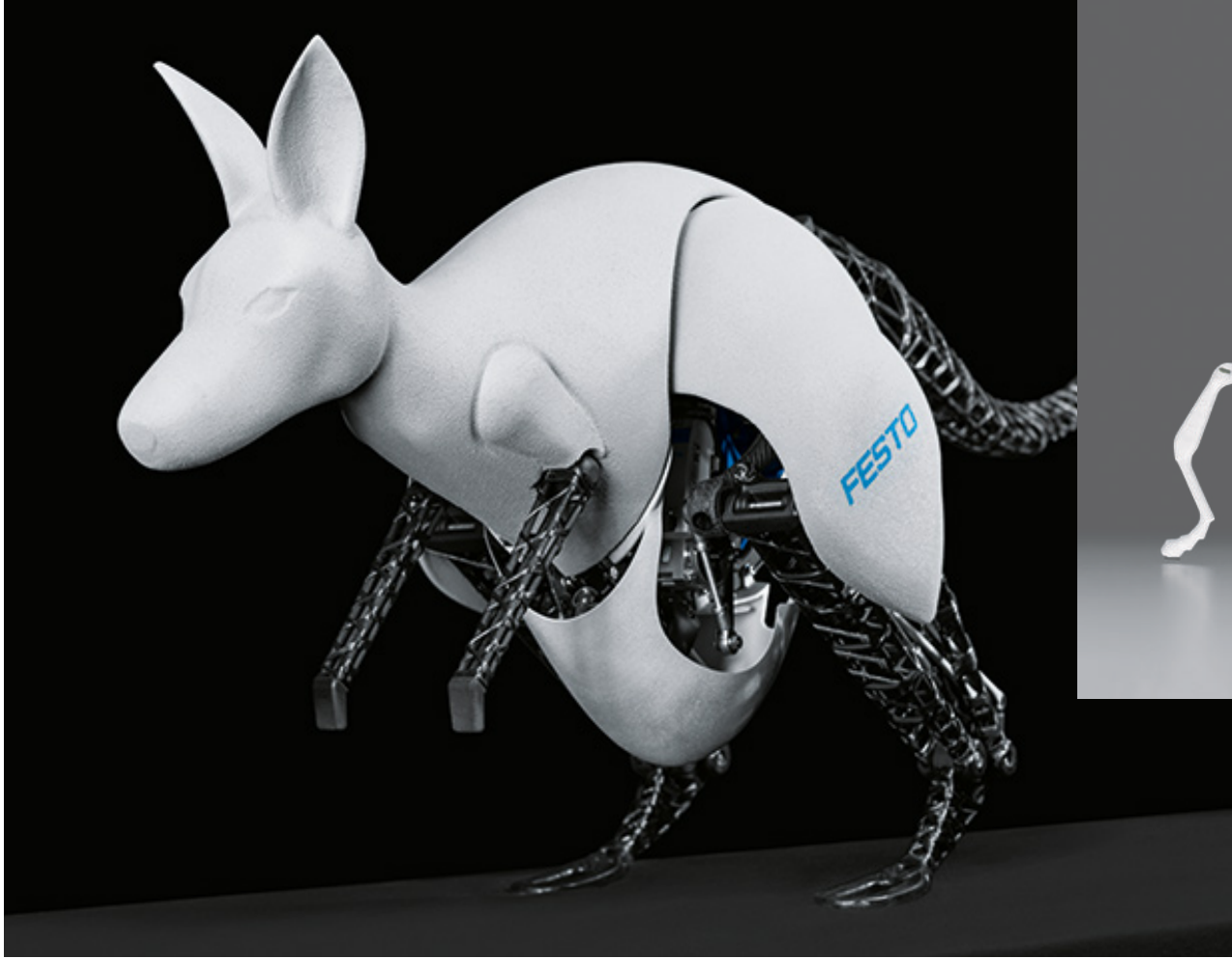
Fusion BITS / ATOME

HYPER DATA

N'importe quel élément de l'environnement pourra générer des entrées et des sorties de données



CONSTRUCTIVISME: makers, DIY, biohackers
Fabrication additive, biologie de synthèse,
nanotechnologies, autoassemblage etc



STRUCTURES BIONIQUES

LA MECATRONIQUE
SOCIETE FESTO

Plus qu'une technologie, la mécatronique peut être définie comme une manière de penser, une méthode. C'est la synergie entre la mécanique, l'électronique et l'informatique temps réel.

La nature bioluminescente

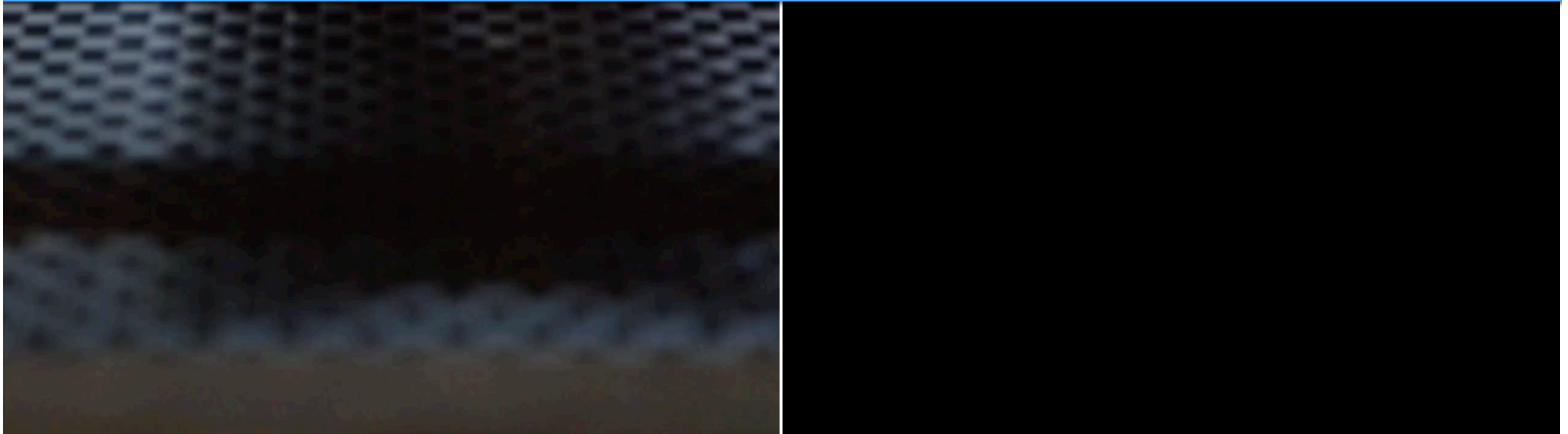
Que peut-on apprendre de la nature ...le papillon et la méduse

Botanique et génétique

Starlight Avatar™, plante auto-luminescente qui génère sa propre lumière



La matière programmable qui s'auto-construit et se répare

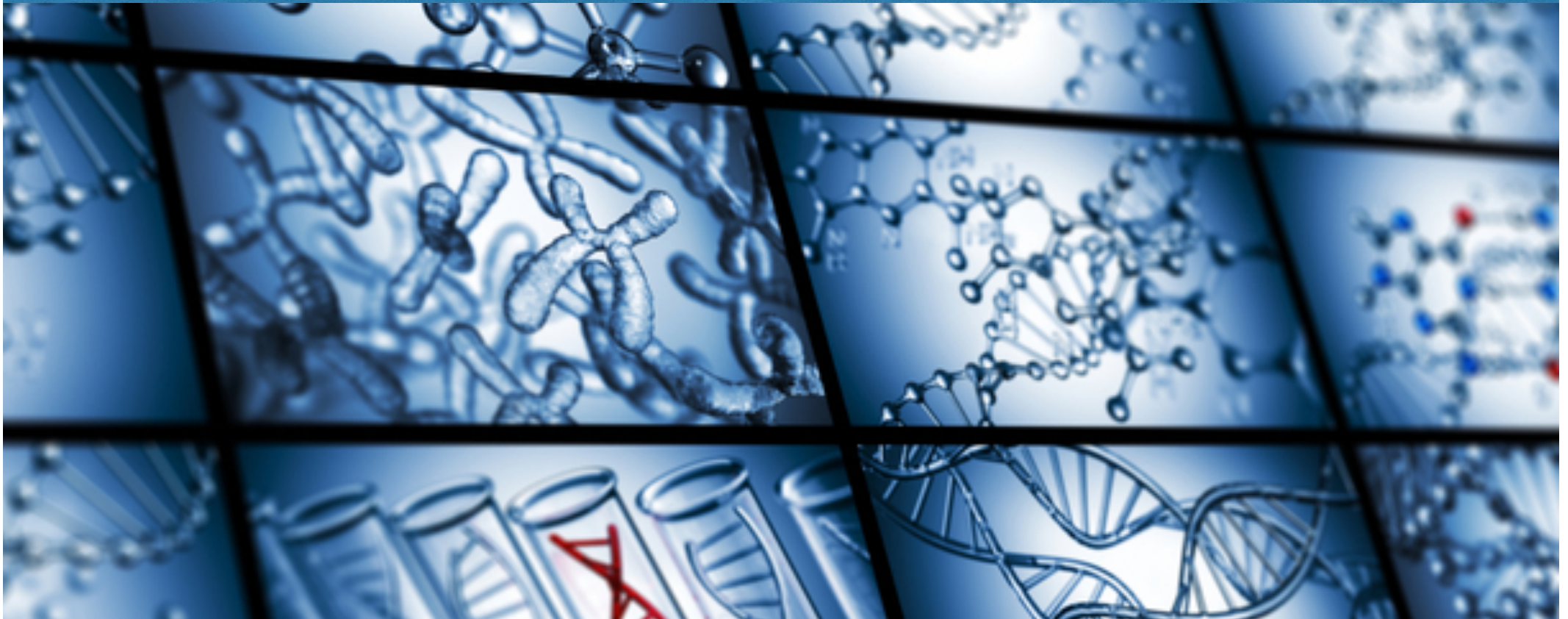


Le chercheur du MIT [Skylar Tibbitts](#) travaille sur l'auto-assemblage

l'idée qu'au lieu de construire quelque chose (une chaise, un gratte-ciel), nous pouvons créer des matériaux qui s'auto-construisent, un peu comme un filament d'ADN se referme sur lui-même.

MÉCANISATION DU VIVANT BIOLOGIE DE SYNTHÈSE LE BRICOLEUR ADN

COMBINAISON DE LA BIOLOGIE ET DE L'INGÉNIERIE POUR CONCEVOIR ET CONSTRUIRE
(synthétiser) DE NOUVEAUX SYSTÈMES BIOLOGIQUE



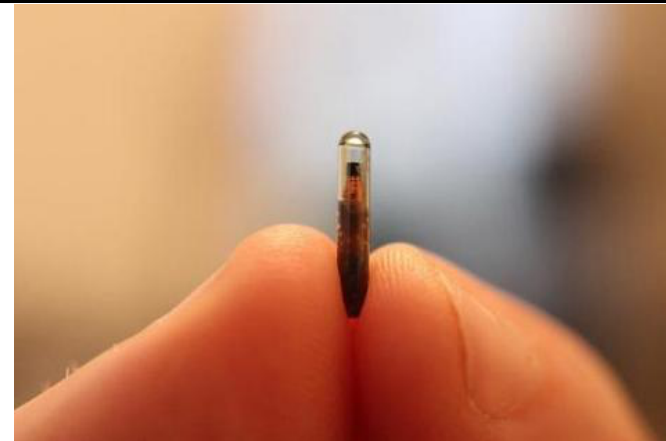
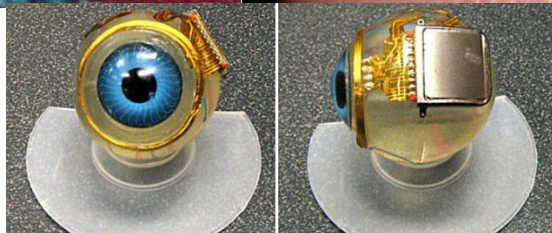
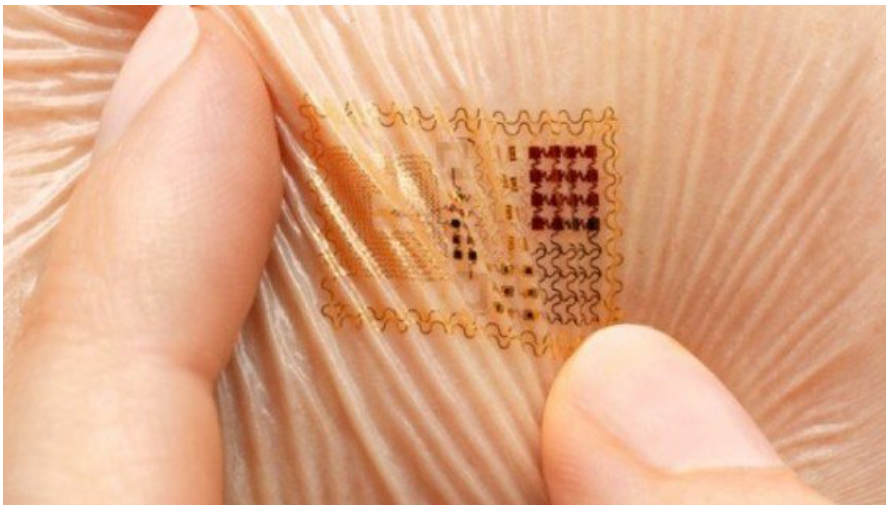
**BIOHACKER / BIOMAKER
BIODESIGNER
LE BIOCODER
Bioart**



LES TECHNOSCIENCES DEVIENNENT INVISIBLES CAR ELLES SONT PARTOUT: DISCRETISATION

Dématérialisation des supports d'accès et de diffusion des flux de data: la machine disparaît et technologies sont ubiquitaires

Le citoyen oubliera les technologies qui seront pourtant omniprésentes



SOCIETE POSTNUMÉRIQUE

Objets et corps auront les caractéristiques de l'ordinateur donc tout élément sera une machine algorithmique

la taille des transistors tendra vers celle d'un atome (atome de silicium)

CULTURE DU PROTOTYPE ET PHILOSOPHIE DE LA BRIQUE

LEGO

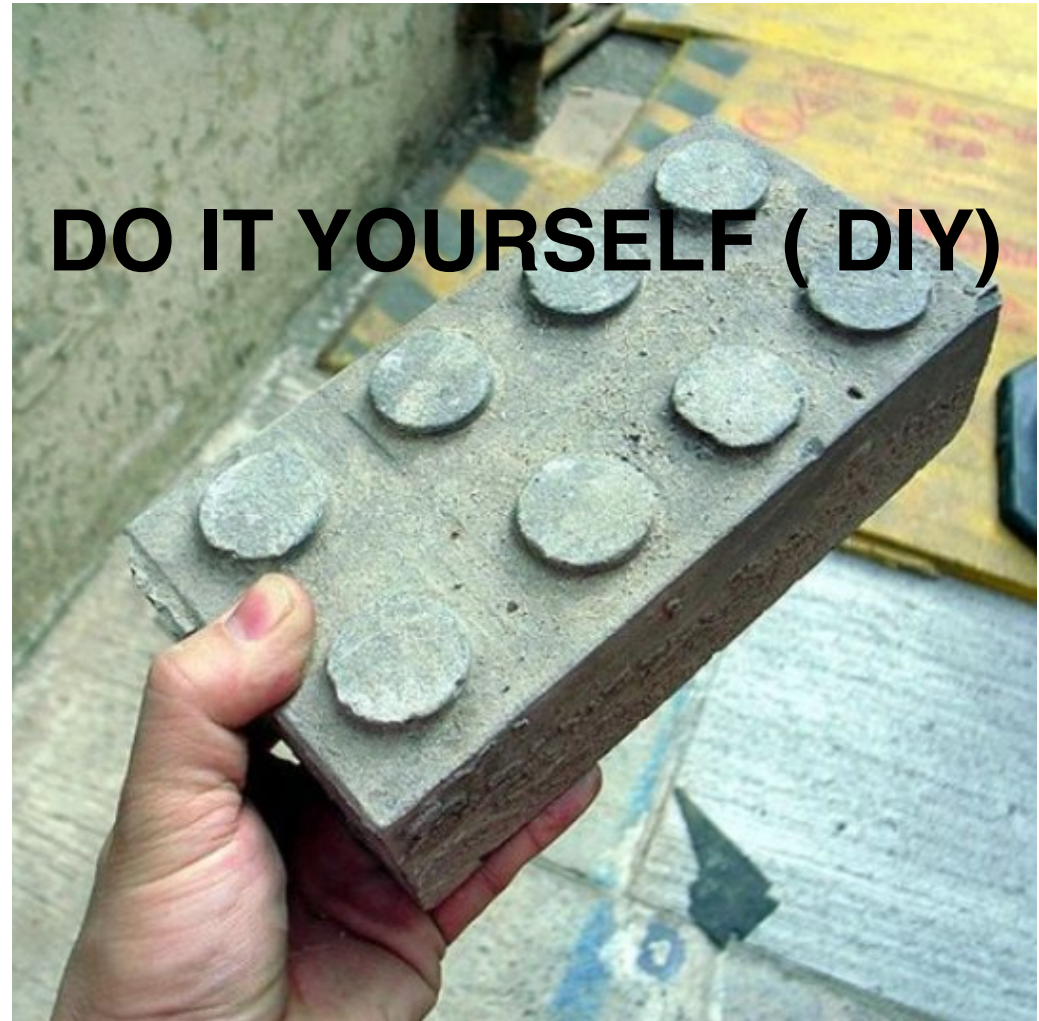
KAPLA

PLAYMOBIL

IKEA

LINUX

MINECRAFT...



CHANGEMENT DE CIVILISATION ET MUTATION DU SYSTÈME SOCIO-TECHNIQUE

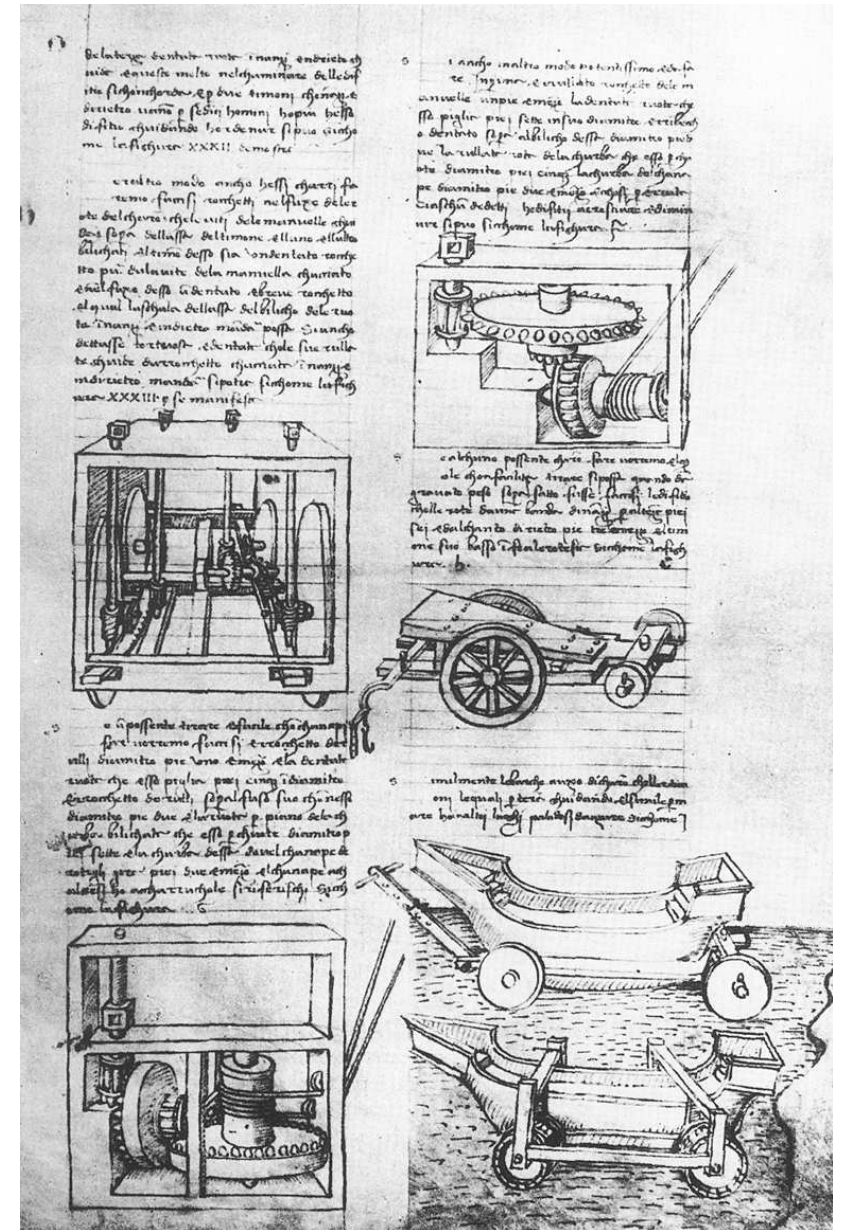
La Renaissance: changement de système technique et émergence de la figure de l'ingénieur et de la mécanique



La convergence progressive des technologies vers un système cohérent

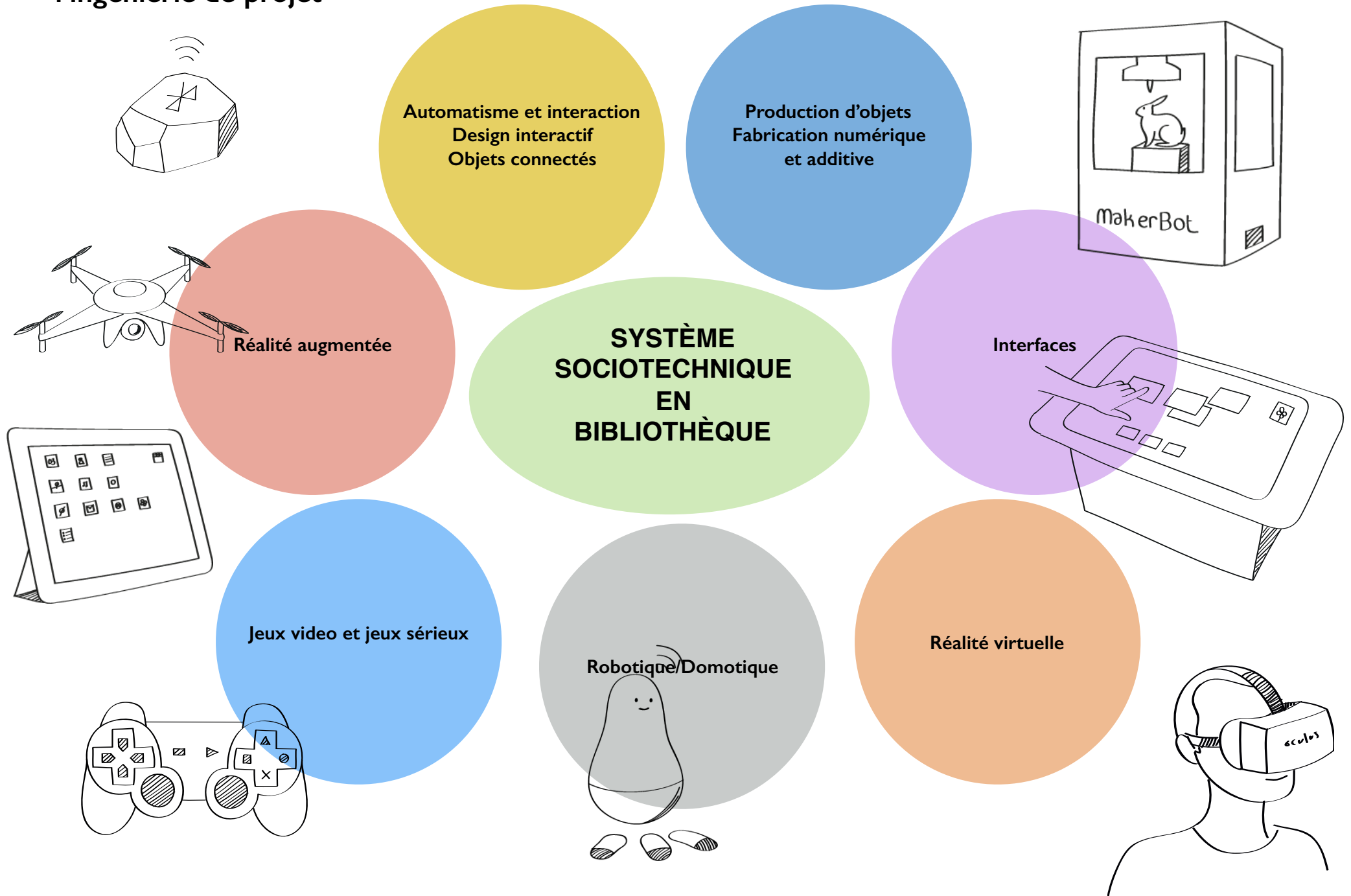


La notion de « système technique » implique l'émergence d'un système social correspondant



Technologies composites

Un écosystème d'outils et de techniques qui peuvent se croiser, s'hybrider, se compléter dans l'ingénierie de projet






**COMMENT TRADUIRE CES PROFONDES
MUTATIONS ET CHANGEMENTS DE MODÈLES
AUPRES DES LECTEURS?**

LA BIBLIOTHÈQUE COMME TIERS LIEU

A dense field of red blood cells, shown in a microscopic view, filling the entire background. The cells are biconcave and have a reddish-brown hue. The text is centered over this background.

**UN AUTRE MODÈLE D'ACCÈS AUX
CULTURES SCIENTIFIQUES ET DE
CONSTRUCTION DES CONNAISSANCES**



**LE PRATICIEN REFLEXIF
VS
LA THEORIE APPLIQUÉE**

**L'HUMAIN ET SES USAGES AU COEUR DES ENJEUX
L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR
UX design, team building, storytelling**

LE FAIRE PRODUIT DE LA CONNAISSANCE

Le projet comme producteur de connaissance

Faire pour apprendre et apprendre pour faire

**Stratégies d'apprentissage reflexives par la pratique
(analyser le travail en train de se faire)**

La praticien réflexif VS le savoir ou théorie appliquée

**Le monde vécu, concret : les pratiques, les actions,
les expériences.**

**Méthodologie interactive, participative, collaborative,
formative.**

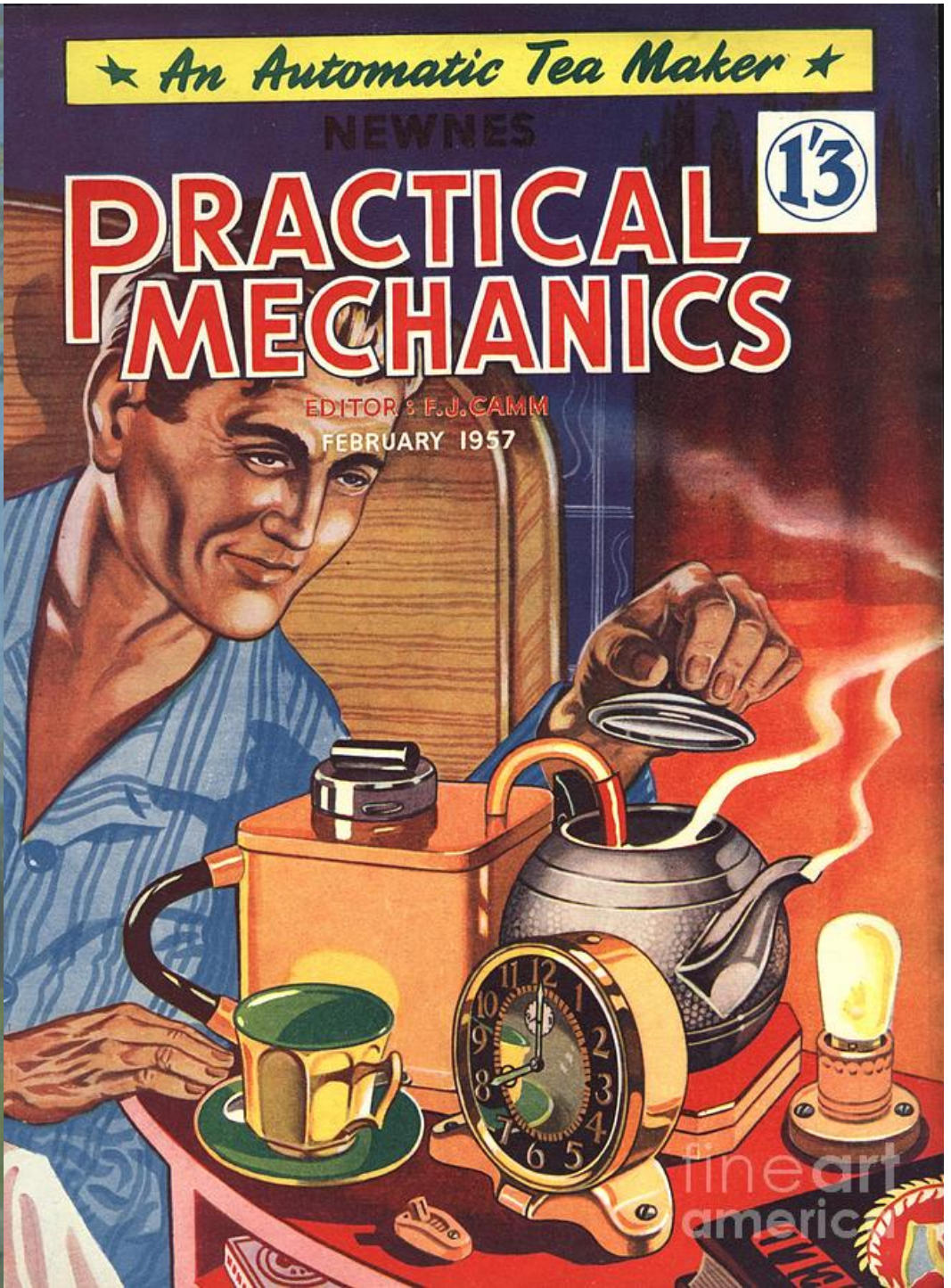
Donald A. Schön « The reflexive turn. Case studies In and On Educational Practice ».

Professor of Urban Studies and Education au MIT

The reflective practitioner - how professionals think in action. <http://www.sopper.dk/speciale/arkiv/book49.pdf>

Schön, Donald A. 1983. The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. New York: Basic Books.

LE MOUVEMENT DES MAKERS



FABLAB

Lieu de fabrication et de bricolage numérique répondant aux principes de la charte des fablab (2005)

MAKERSPACE

Lieu de fabrication et de bricolage numérique qui ne répond pas nécessairement à la charte des fablab

TROISIÈME LIEU

Le « troisième lieu » n'a pas comme objectif principal la fabrication, son principe premier est de favoriser le lien et l'interaction sociale dans des logiques communautaires et collaboratives

HACKERSPACE

Lieu de fabrication et de bricolage numérique qui repose sur les principes de l'activisme (hacktivisme) centré sur la dimension politique des technologies et de leurs usages

CULTURE DU PROTOTYPE ET PHILOSOPHIE DE LA BRIQUE

LEGO

KAPLA

PLAYMOBIL

IKEA

LINUX

MINECRAFT...



Tiers lieux: un modèle qui intègre les bibliothèques.....

Culture hacker et libriste le bazar contre la cathédrale

Du chaos computer club (1983) à l'open source /des logiciels libres jusqu'aux méthodes agiles - logiques communautaires (Torvalds, Eric S Raymond, Hakim Bey, Stalman etc.)

Les espaces publics numériques

Histoire des espaces publics numériques et de l'internet citoyen comme premiers lieux des cultures numériques sur un territoire
Cyberbases, Points cyb, ECM, Epne, ERN, Papi etc...

Arts numériques

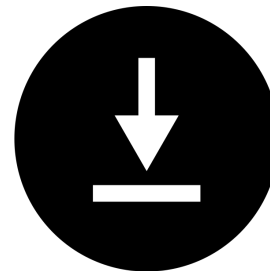
Esthétique et contre cultures en réseau

Education populaire

Jeunesse et Sports et réseau IJ, réseaux des acteurs du lien social etc...

Les structures culturelles hybrides (années 80-90)

La transdisciplinarité et l'appropriation des lieux



CRÉER DU LIEN



3 EME LIEU (1899) RAY OLDENBURG

**LIEN SOCIAL
CONVIVALITÉ
BIENVEILLANCE
NOUVEAU SERVICE PUBLIC
AGORA CITOYENNE
INTERGÉNÉRATIONNEL
AMBIANCES COMMUNES**

FABLAB (2005-) NEIL GERSHENFELD

**APPRENDRE PAR LE FAIRE
MUTATION DU TRAVAIL
INGENIERIE COLLABORATIVE
COWORKING
UTOPIES RÉALISABLES: DIY
PARTAGE ET CONTRIBUTION
CULTURE OPEN SOURCE
CULTURE HACKER**



Created by LA Hall from Noun Project

FAIRE



LA BIBLIOTHÈQUE COMME TIERS LIEU

Un lieu participatif
et contributif
citoyen

Une autre
définition de
l'espace
public

un nouveau
système
sociotechnique

Un laboratoire
social
le 3ème lieu et le
lien social

Espace
d'apprentissage et
éducatif par le faire
(makers)

Un espace de
prototypage et
d'expérimentation

LA BIBLIOTHÈQUE FABRIQUE DE BIENS COMMUNS

Un lieu
distribué
fonctionnant
sur le principe
générique du
« pair a pair »

Un lieu
résolument tourné
vers l'humain et
ses usages
(UXdesign)

Paradigme
collaboratif
le partage et la
mutualisation

Un culture hacker et
open source

Un levier de l'économie
circulaire et du
développement durable

Une autre forme de
gouvernance et
territoire collaboratif

Diffuseur des cultures
scientifiques
et open science

Un espace ludique
et un lieu de
création

Une autre
conception du
travail (coworking
et ingénierie
collaborative



**Modèle communautaire de
construction de la
connaissance**

**Valorisation des productions
et des savoir-faire par une
communauté produit de la
valeur**

Si je rentre dans un Tiers Lieu(x) je rentre dans un système de valeurs partagées



LES BIENS COMMUNS

Le concept de
Communs est un des
enjeux de la société
collaborative et de
partage, échappant à la
prégnance du marché
et de l'État

Ils n'existent pas en soi, les
communs existent
lorsqu'une communauté
décide de gérer une
ressource de manière
collective dans une optique
d'accès et d'usages
équitables et durables.

BIOHACKERSPACE

open science

**DES TIERS LIEUX DÉDIÉS AUX CULTURES
SCIENTIFIQUES
ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE**

**La paillasse
L'hackuarium
les Usines Louise
Le Biome**

LA BIBLIOTHÈQUE CONTRIBUTIVE

Leroux: médiathèque expérimentale sur un territoire

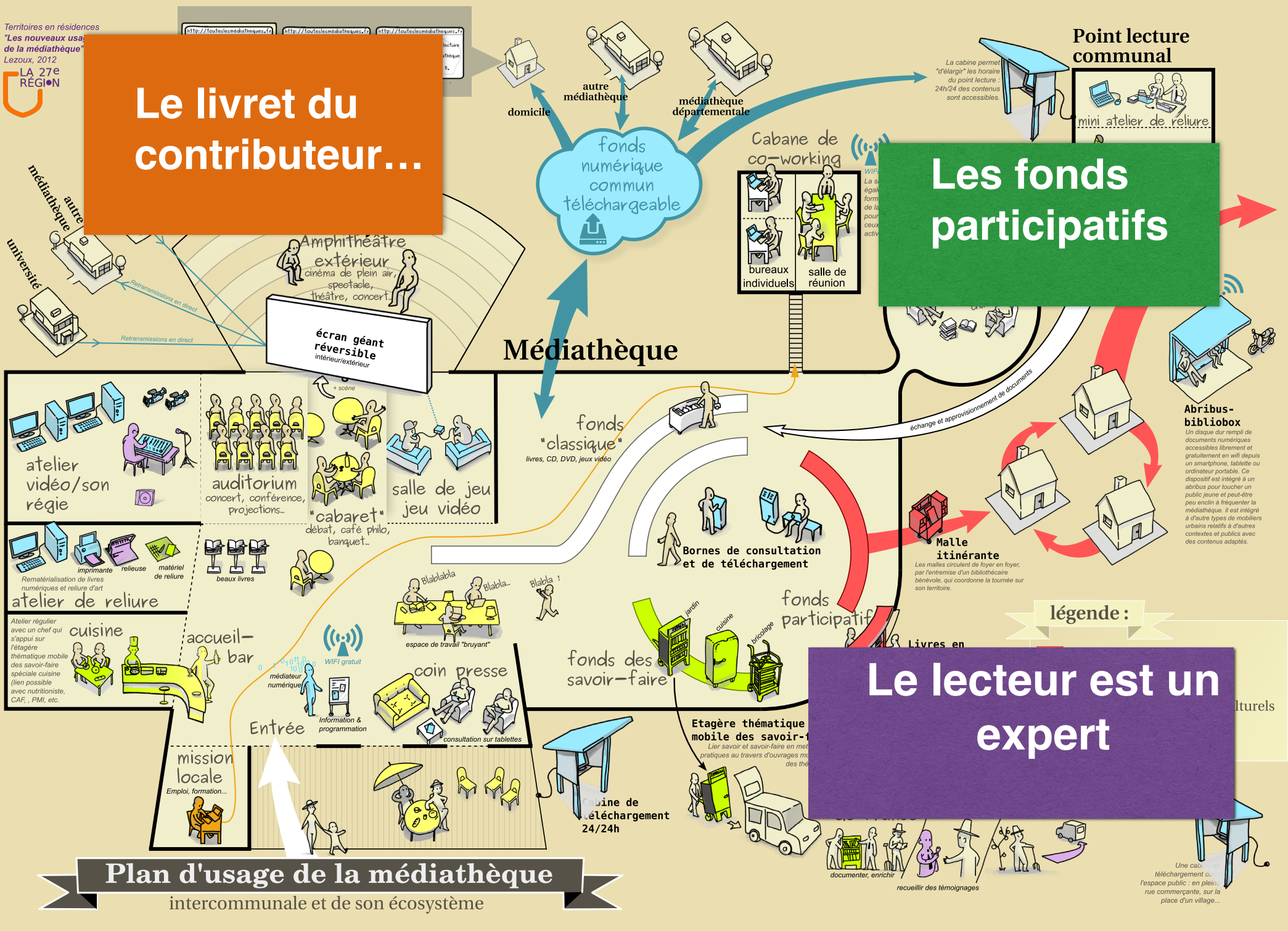


DESIGN SOCIAL
CITIZEN
EMPOWERMENT

Un projet de médiathèque co-construit par les citoyens (design social).... mais pas seulement....

.....un projet de service entièrement conçu autour de la contribution, le partage et l'apprentissage pair à pair

Le livret du contributeur...



Les fonds participatifs

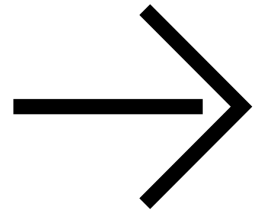
Le lecteur est un expert

Plan d'usage de la médiathèque intercommunale et de son écosystème

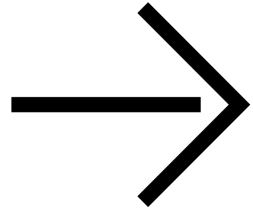
légende :

Une cabane de téléchargement ou l'espace public : en plein air, rue commerçante, sur la place d'un village...

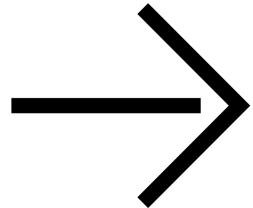
BIBLIOTHÉCAIRE COMME CONNECTEUR ET FACILITATEUR DES SAVOIRS ET SAVOIRS FAIRE ENTRE LES LECTEURS CONTRIBUTEURS



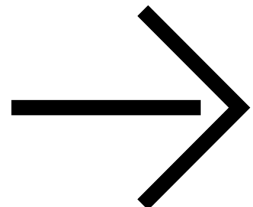
LE LECTEUR EST UN EXPERT DES CULTURES SCIENTIFIQUES...



FABRIQUE DE BIENS COMMUNS PAIR A PAIR



PARTAGE ET REDISTRIBUTION COMMUNAUTAIRE DES SAVOIRS ET SAVOIR FAIRE



LES PRINCIPES DE L'OPEN SOURCE ADAPTÉS AUX SAVOIRS AUX PRATIQUES, AU USAGES CONCRETS



L'HYPERPROXIMITÉ: MOTEUR DES CHANGEMENTS DE MODÈLES



Assembler, hybrider, partager des
connaissances devient structurant pour le
citoyen dans son environnement immédiat

FABLAB, HACKERSPACE,
MAKERSPACE, LIVELAB ETC...



**QUEL ESPACE DE MÉDIATION DES
SCIENCES ET TECHNIQUES EN
BIBLIOTHÈQUE?**

Merci :-)



Pour toutes informations complémentaires
echangeons@retiss.com



@desfarges

