

# Cercle des bibliothèques tiers-lieu

Version 1.0

Auteur : Chemins faisant

Licence : CC BY-NC-SA

## Description des rubriques

<b>Sociabilité</b>	<b>Médiation</b>	Le lieu est "habité". Les hôtes sont visibles, identifiés, présents, mobiles et proactifs.
	<b>Hospitalité</b>	Le lieu est accueillant. Il y a des messages de bienvenue. Il n'y a pas le mobilier de médiation massif ou de "guichet". Usagers et professionnels se connaissent et/ou reconnaissent.
	<b>Diversité</b>	Le public est divers (du point de vue du genre, de la culture, de l'âge, de l'origine sociale...) et nombreux (les inscriptions et la fréquentation sont prises en compte).
	<b>Inclusivité</b>	Les besoins de publics spécifiques sont pris en compte (personnes handicapées, personnes âgées, parents avec poussette, personnes allophones, adolescents, chercheurs d'emploi...).
	<b>Participation</b>	Le public peut participer de façon active, via du volontariat, du bénévolat, des consultations ou des démarches participatives.
	<b>Coopération</b>	Il y a des coopération avec des partenaires locaux qui investissent le lieu.
	<b>Voisinage</b>	Il y a des liens avec le voisinage : commerces locaux, artisans, habitants, lieux publics (jardin, parc...).
	<b>Interactivité</b>	L'offre culturelle est interactive, on ne se limite pas à des actions où le public est passif (spectacles, conférences...). Le public peut laisser des traces de ses activités dans le lieu.
	<b>Usage collectif</b>	On peut se réunir en groupes plus ou moins nombreux et bruyants, même sans but précis autre que se retrouver. Il y a des espaces dédiés à la sociabilité.
<b>Activités</b>	<b>Pertinence</b>	L'offre (y compris documentaire) est construite en tenant compte des besoins et usages réels du public.
	<b>Variété</b>	Il y a une variété d'usages/activités/fonctions. Aucune fonction n'occupe une place envahissante (comme le stockage), Il y a une variété de formats d'action culturelle.
	<b>Restauration</b>	Il est possible de boire et manger (de façon gratuite ou payante, via une offre de restauration ou en apportant son repas).
	<b>Autonomie</b>	Certains espaces/services sont accessibles en autonomie/solitaire, sans obligation de passer par quelqu'un. Il y a des automates de prêts/retour. La bibliothèque est utilisable sans aide.
	<b>Tranquillité</b>	Le lieu garantit la tranquillité et l'intimité. Il y a des espaces de repli/refuge. Les conflits d'usage sont identifiés et prévenus grâce à l'environnement plutôt que des interdictions/règlements.
	<b>Travail</b>	Le lieu permet de travailler, seul ou en groupe, de façon calme ou plus dynamique, que l'on soit étudiant, chercheur amateur, travailleur indépendant... Il y a du Wifi et des prises.
	<b>Développement personnel</b>	Le lieu permet d'acquérir des savoirs mais aussi des savoir faire, d'être actif et créatif. Il y a une offre d'ateliers pratiques, voire même d'appareils/outils/instruments.
	<b>Jeu</b>	On peut jouer (jeux de société, jeux vidéo). L'ambiance est ludique. Il y a des éléments actifs (notamment en jeunesse : marelle, fosse, jeu tactile, dessin ou puzzle...)
	<b>Informalité</b>	Il y a un minimum de formalité, de règles ou de procédures pour participer aux activités proposées.
	<b>Progressivité</b>	Les activités sont visibles des passants. Il est possible d'être simple spectateur sans participer dans un premier temps avant de s'engager de façon plus volontariste.

<b>Expérience</b>	<b>Sécurité</b>	La sécurité est garantie pour tous et de façon bienveillante.
	<b>Propreté</b>	Le lieu est entretenu. Le public est invité à nettoyer s'il salit (mieux : il le fait spontanément). Les enfants se déchaussent sur les sols fragiles. Les sanitaires sont propres et accessibles.
	<b>Bien-être</b>	On veille aux 5 sens du public, à la lumière, la température, au bruit, la charge cognitive. Le public a le contrôle sur certains réglages (luminosité sur les places de travail par exemple).
	<b>Confort</b>	Les assises sont nombreuses, variées et ergonomiques, quelle que soit la posture adoptée ou la durée de séjour.
	<b>Biophilie</b>	Il y a des éléments naturels, des références à la nature (plantes réelles ou factices, matériaux naturels ou imitations). La conception du lieu est respectueuse de l'environnement.
	<b>Echelle humaine</b>	Le lieu n'est pas perçu comme monumental, prétentieux ou imposant. L'ambiance et l'aménagement sont "comme à la maison".
	<b>Enracinement</b>	Il y a des connexion avec la culture locale ou la mémoire des habitants. Il y a des éléments vernaculaires.
	<b>Inspiration</b>	Le lieu favorise les découvertes et éveille la curiosité. Les collections sont mises en avant via du merchandising, des selections thématiques, du facing.
	<b>Branding</b>	Le lieu a une identité de marque, un logo et une charte graphique complète.
	<b>Storytelling</b>	Le lieu est mis en scène, décoré. Il comporte des matières, un "univers", une direction artistique. Il y a des zones modulables, mais aussi des espaces + rigides/scénographiés.
<b>Accès</b>	<b>Proximité</b>	Le lieu est accessible à pied et/ou en transport en commun, idéalement en 15mn.
	<b>Amplitude horaire</b>	L'amplitude horaire est large et adaptée à tous les publics, les horaires sont simples à mémoriser. Le lieu est ouvert le dimanche. Il n'y a pas de fermeture méridienne.
	<b>Connexion avec l'extérieur</b>	Il y a des connexion avec l'extérieur, en particulier la rue. Il y a de la lumière naturelle, en particulier dans les zones de séjour.
	<b>Entrée facile</b>	L'entrée comporte un minimum d'obstacles physiques, visuels, symboliques. Le lieu est signalé dans la rue (enseigne, bâtiment "parlant", "vitrine"...)
	<b>Visibilité</b>	Les circulations sont larges, les espaces dégagés, tout en fournissant des refuges si besoin. Il y a un minimum de zones/activités cachées. Les collections sont à la périphérie, sur les murs.
	<b>Accessibilité universelle</b>	Le lieu est accessible à tous, notamment aux personnes handicapées ou à mobilité réduite.
	<b>Orientation</b>	Il est facile de s'orienter et se repérer via la signalétique mais aussi des éléments intuitifs (couleurs, déco, points de repères...)
	<b>Information</b>	Les informations sont proposées là où on en a besoin et là où elles sont visibles/lisibles. Il n'y a pas d'affichage sauvage ou excessif.
	<b>Modularité</b>	Certaines zones sont évolutives, modulables. Certains mobiliers sont déplaçables. Des zones peuvent être réagencées en fonction des besoins ou des effectifs
	<b>Utilisabilité</b>	Le fonctionnement du lieu est simple et intuitif, il y a un minimum de codes, modes d'emploi, jargons, à maîtriser.