

LE MEDIAMAG

LA MÉDIATHÈQUE DU 33ÈME SIÈCLE - N° 5495070592450783 du Vendredi 2 avril 3232

AMIS ROBOTS, RESTE-T-IL DE LA PLACE POUR NOUS ?

Aujourd'hui, nous voulons vous parler d'un endroit vraiment cool : la médiathèque Pierresvives. Imaginez un peu : des robots qui vous accueillent à l'entrée, qui trouvent les livres plus vite que leur ombre et qui sont toujours là pour vous aider. C'est comme si on était dans un film de science-fiction, sauf que c'est réel, et c'est notre vie en 3232.

Mais, même si c'est génial d'avoir toute cette technologie à portée de main, nous nous demandons parfois : est-ce qu'il reste de la place pour nous, les humains, dans ce monde rempli de machines ?

Les robots font tout tellement bien qu'on pourrait se demander si on est encore nécessaires. Et puis, il y a aussi cette question qui nous trotte dans la tête : est-ce que la technologie va trop loin ? Est-ce qu'on ne devrait pas se poser des limites, pour pas que les robots prennent le contrôle de tout ?

Parce que, franchement, ça fait peur de penser à un monde où les machines décident de tout à notre place. Alors voilà, nous savons que c'est cool d'avoir des robots super intelligents, mais nous pensons qu'on devrait quand même garder un œil sur tout ça. Parce que, au final, c'est nous qui devrions être aux commandes de notre propre vie, pas les robots.

Direction de rédaction : Jérémie Lacker, Marielle Rossignol

Journalistes : Halima Morchikh, Nina Adam Sibora, Yuva Ladjemi, Hanaé Sénégas, Maceo Picot, Félix Coulombe, Ihsan Mechaiaikh



Pendant quatre jours, Nina, Félix, Yuva, Ihsan, Halima, Maceo et Hanaé sont devenus des journalistes en herbe et ont imaginé, avec Jérémie Lacker, Marielle Rossignol et Marie-Pierre Soriano, un journal sur la Médiathèque du futur.

Les contenus de ce journal ont été intégralement pensés par les adolescent-es. Pour certains de ces contenus, ils se sont aidés de l'Intelligence Artificielle. Saurez-vous deviner lesquels ?

Cet atelier s'inscrit dans le cadre de la résidence d'éducation à l'image et aux médias La Fabrique de l'info, menée par la photjournaliste Marielle Rossignol, portée par la Médiathèque Départementale Pierresvives et le Département de l'Hérault et financée par la DRAC Occitanie.

LA PHOTO DE LA SEMAINE LE MUR TE LIVRE

Hanaé Sénégas

C'est un mur qui propose tous types de livres comme des histoires inventées instantanément, des histoires qui existent déjà, des histoires selon les humeurs de la personne, des histoires selon les goûts.



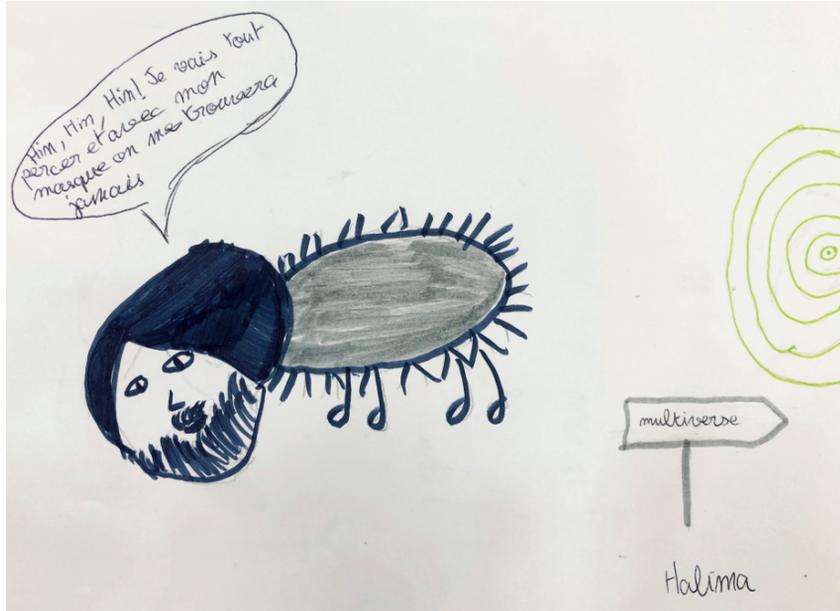
FAITS DIVERS

LE PERCEUR EN SÉRIE ENFIN DÉMASQUÉ !

Halima Morchikh et Nina Adam Sibora

Le perceur en série était un hérisson du nom de Mr Pick Pick. Il a fait quatre victimes. La police l'a enfin identifié et capturé avant-hier.

La police a enfin démasqué le « perceur en série ». Il ne s'agissait pas d'un employé de la médiathèque comme on le pensait mais d'un hérisson du nom de Mr Pick Pick, issu du multivers n°2444. Il a révélé pourquoi il a tué quatre personnes en seulement un mois : « non mais vous rigolez ??? Ils ont joué dans mon multivers et ils n'ont pas fermé la porte ! Non mais quel culot ! » a-t-il confié à notre rédaction.



Une affaire qui dure depuis un mois

Revenons au début : le 6 mars, la bulle de Lucius Potter a éclaté, l'envoyant droit dans un mur. « C'est un simple accident » a dit le directeur Maximilien Arcadis à notre rédaction le lendemain de l'accident. Le 10 mars, c'est Harry Malfoy qui a traversé la fenêtre du dernier étage et est tombé de 100 mètres de haut. Une coïncidence ? Pas pour Maximilien Arcadis : « Un accident, ça va. Mais deux, il faut se poser des questions ! ». Le 13 mars, Félix Yuva, est mort en se noyant dans la méditerranée après que sa bulle ait explosé en plein vol. Interrogés, les employés de la médiathèque disaient n'avoir rien fait. Mais il y avait

des indices : des trous sur les morceaux de bulle et un pic qui apparaissait sur les caméras de la médiathèque.

Le 20 mars, Jérémie Ihsan, est tombé dans la machine à pop corn et s'est transformé en pop corn géant. Cette fois-ci, la caméra de surveillance a filmé un hérisson portant un masque d'humain. Tout de suite on a fermé la médiathèque à clé pour voir l'attraper. La police a réussi à démasquer Mr Pick Pick. Vu la gravité du crime, va-t-il être emprisonné à perpétuité ?

JEU VIDÉO

ON A TESTÉ WORLD WAR 53

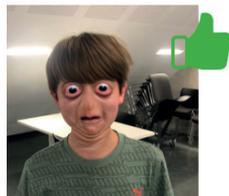
Nous sommes en pleine 53ème guerre mondiale. Les russes ont fait exploser une bombe atomique à côté des USA. Nous devons quitter le pays.

Félix Coulombe et Ihsan Mechaiaikh

L'avis de la redac

Ce jeu est bien mais l'histoire principale est trop vide, pas assez jouable. On se fait bannir pour rien et quand on ne se fait pas bannir, la mémoire du serveur bugue. Et des fois on passe sous la map !

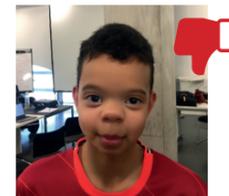
Date de sortie : 30 mars 3232 - Console : PS78 - Studio : UBISOFT France



FÉLIX « J'aime bien ce jeu malgré ces nombreux bug il reste assez jouable mais le mode multi n'est pas assez complet. »



IHSAN « Le jeu est trop vide, le scénario n'est pas assez poussé et il ne m'a pas trop marqué. »



THIMOTÉE « Ce jeu est entre-deux. Il a beaucoup de points négatifs mais heureusement il possède des points positifs, il est par exemple très beau graphiquement »

SCIENCES SOCIALES

LA FLEMME, SON HISTOIRE, SON ÉVOLUTION

Hanaé Sénégas

Je suis Hanaé, j'ai 13 ans, je suis journaliste scientifique et aujourd'hui je m'intéresse au phénomène de la flemme en 3232.

J'ai donc fait des recherches dans les livres disponibles à la médiathèque.

Après avoir lu un rapport sur la flemme en 2024 j'en conclus que la flemme était moins importante qu'aujourd'hui.

Nous pouvons constater que la flemme s'est amplifiée au fur et à mesure que la technologie s'est développée. Les gens ont commencé à se reposer de plus en plus sur les robots et on a ainsi donné une éducation dégradée aux enfants.

Je parle d'éducation dégradée car les parents ont arrêté de faire à manger, de faire le ménage et préfèrent rester scotchés à leurs appareils électroniques comme leurs téléphones. Étant trop concentrés sur leurs téléphones, ils ont arrêté de divertir leurs enfants, de les emmener au parc ou encore de jouer avec eux. À la place ils leur ont donné un téléphone pour être tranquilles. Très jeunes, ils deviennent vite accros à un monde virtuel. Grandissant dans ce monde, nous en sommes arrivés aujourd'hui à un stade où plus personne ne fait rien et tout repose sur les robots.

Il est temps de se remotiver !

LE MEDIAMAG

LA MÉDIATHÈQUE DU 33ÈME SIÈCLE - N° 5495070592450783 du Vendredi 2 avril 3232

QUIZZ

CONNAISSEZ-VOUS BIEN LA MÉDIATHÈQUE ?

Comme vous le savez, la médiathèque a beaucoup évolué au fil des années. La connaissez-vous bien ?

Macéo Picot

1/ De quelle couleur est le méga-toboggan qui sert à monter et descendre dans la médiathèque ?

- a) Jaune
- b) Vert
- c) Bleu

2/ Est-ce que le fast-food sert des plats étrangers ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Oui, et aussi des plats de l'espace

3/ Quelle est la spécialité du chef cuisinier de votre médiathèque, Jay Memanger ?

- a) Le tacos-frite
- b) La glace escargot-brocolis
- c) La pizza

4/ Dans le très grand cinéma de votre médiathèque, à quoi avez-vous le droit ?

- a) Un distributeur de glace punaise-salsifi
- b) Des accessoires pour se protéger du froid ou de la chaleur, des films immersifs
- c) Des écrans individuels

5/ Quelle magnifique fonctionnalité votre assistant bibliothécaire peut exécuter ?

- a) Vous faire des blagues hilarantes
- b) S'adapter à votre humeur
- c) Vous servir de la glace cassis-mille-pattes.

Réponses : 1) b 2) a 3) a 4) c 5) b

VOS RÉSULTATS

Entre 1 et 2 bonnes réponses : Désolé mais... tu es nul ! Entre 2 et 3 bonnes réponses : Bien ! Peux mieux faire. Plus de 3 réponses : Parfait ! La médiathèque de 3232 n'a plus aucun secret pour toi !



TUTO

COMMENT UTILISER LE MUR TE LIVRE ?

Félix Coulombe et Ihsan Mechaiah

1 Mets ta main devant le mur en pensant au livre que tu veux.

2 Une lumière apparaît dès que le livre est prêt.

3 Le livre apparaît.

4 Appuie sur le bouton «lu» quand tu as fini une page.

5 Quand tu as fini le livre et appuyé sur tous les boutons, le livre se transforme en poussière.

6 Tu peux en reprendre un autre !

INTERVIEW

MAXIMILIEN ARCADIS : « LA MÉDIATHÈQUE S'ADAPTE À CE QUE DÉSIRENT LES GENS GRÂCE À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE »

Nina Adam Sibora, Félix Coulombe, Jérémie Lacker, Yuva Ladjemi, Ihsan Mechaiah, Halima Morchikh, Maceo Picot, Hanaé Sénégas

Notre rédaction a interrogé Maximilien Arcadis, 59 ans directeur de la médiathèque Pierresvives depuis 3207.

Pourriez-vous nous parler un peu de votre parcours en tant que directeur de cette médiathèque et votre parcours précédent ?

Dans ma jeunesse, j'ai d'abord été recordman du monde d'écriture de SMS, ce qui m'a permis de me faire repérer par la présidente de l'université. J'ai donc fait un master 5 sur les sujets du numérique avec une spécialisation dans la digitalisation de la littérature. Je me suis fait embaucher comme directeur adjoint de l'ancien directeur Orion Astrolux et à sa retraite je l'ai remplacé. J'ai œuvré à moderniser la médiathèque avec par exemple le mur te livre, les bulles de déplacement et les jeux médiathlétiques.

Quels types de professionnels travaillent au sein de la médiathèque de 3232 et quelles sont leurs responsabilités ?

Ca dépend si vous considérez que les robots sont des professionnels. Car au niveau des humains, il ne reste que les agents de sécurité. Les robots étant plus efficaces que les humains pour beaucoup de tâches, le reste des métiers dans la médiathèques sont occupés par des robots. Il y a par exemple des robots qui distribuent les livres en fonction des goûts du public, des robots cuisiniers, serveurs, des robots de ménage, des assistants vocaux personnalisés et bien d'autres.

Qui sont les principaux utilisateurs de la médiathèque de 3232 et comment celle-ci s'efforce-t-elle d'atteindre et de servir différents publics ?

Notre médiathèque est capable de naviguer, de voler et de se déplacer sur terre, elle est donc itinérante, nous nous déplaçons chez les gens qui habitent autour de la méditerranée et en Europe. Nous prévoyons un itinéraire à l'avance et faisons étape dans des villes un peu partout pendant plusieurs jours.

Pouvez-vous nous décrire ce que propose la médiathèque de 3232 ?

On sait qu'il est important de se reposer, c'est pourquoi nous proposons des salles insonorisées pour permettre aux gens de dormir quand ils veulent voyager avec la médiathèque ou simplement faire une sieste sur leur matelas portatif de poche. En parallèle des jeux médiathlétiques, nous avons récemment ouvert une salle de sport avec douches autonomes. L'ensemble des murs de la médiathèque ont été transformés en mur te livre. On peut se déplacer en toboggan ou en bulles flottantes, manger et boire à volonté, voir des films immersif, jouer à des jeux vidéos sensoriels.

Comment la médiathèque s'adapte-t-elle aux besoins changeants de la société et intègre-t-elle les dernières avancées technologiques dans ses services avec un monde en évolution rapide ?

Elle se déplace dans les villes où habitent les gens. Elle offre des services du quotidien et utiles aux gens. Elle s'adapte à ce que désirent les gens grâce l'intelligence artificielle.

Quels sont les programmes et événements les plus populaires ou innovants que la médiathèque propose à ses usagers ?

Les jeux médiathlétiques ont été inaugurés cette année avec le triathlon. La machine de glace fruits/insectes connaît un certain succès.



3 ÉPREUVES Nage, vol en jetpack, course à pieds

1 TOUR D'EUROPE et de la Méditerranée : Alger > Naples > Varsovie > Marseille

1 MÉDIATHÈQUE ITINÉRANTE qui se déplace pour accueillir les participants et les préparer à la prochaine course.

SPORT

LA COURSE FOLLE DES JEUX MÉDIATHLÉTIQUES

Yuva Ladjemi

Sur la ligne de départ, il y avait 100 participants pour ces premiers jeux médiathlétiques, organisés entre Alger, Naples, Varsovie et Marseille. Les favoris de la course étaient Astra, Orion et Eléctra mais il y avait aussi des outsiders comme Titan, Luna et Zénith.

Au début, la première étape était la nage. Les favoris ont tenu leur rang même si Orion s'est fait piquer par une méduse et a pris un peu de retard, vite rattrapé sur la 2eme étape, le vol en jet pack.

À l'arrivée en Pologne, il ne restait qu'une trentaine de participants car énormément on abandonné

ou se sont noyés ou se sont crachés.

Ceux qui on continué on rencontré des difficultés car il on dû marcher de la Pologne jusqu'à marseille.

Une des favorites Electra s'est gravement blessée est a dû abandonner. De même pour une des outsider qui est Luna.

Le grand vainqueur de la course est Titan. Sur la deuxième place du podium, Astra, suivie de près par Orion.

En bref, des premiers jeux particulièrement éprouvants, qui ont révélé des talents cachés !