

Inspection générale des bibliothèques

Jeu et bibliothèque: pour une conjugaison fertile

Rapport à madame la ministre
de la Culture et de la Communication



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE



MINISTÈRE
DE LA CULTURE
ET DE LA
COMMUNICATION

LISTE DES DESTINATAIRES

MADAME LA MINISTRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

CABINET

Monsieur Fabrice BAKHOUCHE, Directeur de cabinet

Monsieur Thibault LACARRIERE, Conseiller diplomatique et chargé du livre

ENVOIS ULTERIEURS PROPOSES :

MADAME LA MINISTRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

CABINET

Monsieur Bertrand GAUME, Directeur de cabinet

MADAME LA SECRÉTAIRE D'ÉTAT CHARGEÉE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

CABINET

Monsieur Christophe STRASSEL, Directeur, Directeur-adjoint du cabinet de la Ministre

Monsieur Jean-Paul de GAUDEMAR, Conseiller spécial

DIRECTION GENERALE DES MEDIAS ET DES INDUSTRIES CULTURELLES

Madame Laurence FRANCESCHINI, Directeur général

SERVICE DU LIVRE ET DE LA LECTURE

Monsieur Nicolas GEORGES, Directeur

INSPECTION GENERALE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Monsieur Jean-Yves DANIEL, Doyen

INSPECTION GENERALE DES AFFAIRES CULTURELLES

Madame Ann-José ARLOT, Cheffe du service

BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE

Monsieur Bruno RACINE, Président

BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE D'INFORMATION

Madame Christine CARRIER, Directrice

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

Inspection générale des bibliothèques

Jeu et bibliothèque: pour une conjugaison fertile

FEVRIER 2015

Françoise LEGENDRE
Inspecteur général des bibliothèques

S O M M A I R E

Synthèse	11
Introduction	13
1. Le jeu: une très vieille histoire	15
1.1. Repères chronologiques.....	15
2. Définir le jeu ?.....	17
3. Pourquoi le jeu ?.....	19
3.1. Jeu, culture, humanité	19
3.1.1. <i>De Schiller à Caillois</i>	19
3.1.2. <i>Psychologues, psychanalystes, philosophes</i>	20
4. Tout autour de nous : le jeu.	21
4.1. Une économie.....	21
4.1.1. <i>Jeux et jouets</i>	21
4.1.2. <i>Jeux vidéo</i> :	24
4.2. Une pratique massive : le jeu vidéo	26
4.3. Le jeu, un fait de société	28
4.3.1. <i>Un constat depuis les années 80</i>	28
4.3.2. <i>La « ludification » en marche</i>	28
4.3.3. <i>Jeu sérieux et enseignement</i>	30
4.3.4. <i>Un phénomène nouveau dans l'histoire</i>	33
5. Jeux et bibliothèques.....	34
5.1. Une nouveauté relative	34
5.1.1. <i>Jeux et livres, lecteurs et joueurs</i>	34
5.1.2. <i>Les bibliothèques pour enfants aux avant-postes des pratiques ludiques</i>	35
5.1.3. <i>Une évolution de la posture professionnelle</i>	36
5.2. Les ludothèques.....	36
5.2.1. <i>Repères chronologiques</i>	36
5.2.2. <i>L'Association des Ludothèques Françaises (ALF)</i>	37
5.2.3. <i>Chiffres et évolutions en cours</i>	38

5.3. Ludothèques et bibliothèques publiques	38
5.3.1. <i>Des points communs évidents.....</i>	38
5.3.2. <i>Des différences aussi.....</i>	39
5.3.3. <i>Inquiétudes exprimées et spécificités revendiquées par l'ALF</i>	39
5.4. Jeux, jouets et jeux vidéo en bibliothèque : un angle mort	41
5.4.1. <i>Une réalité mal connue, non mesurée... ..</i>	41
5.4.2. <i>... mais en développement.....</i>	41
5.4.3. <i>Introduction du jeu en bibliothèque : des circonstances multiples.....</i>	43
5.4.4. <i>Un paysage diversifié.....</i>	44
6. Quelle politique et quel projet pour le jeu en bibliothèque ?	45
6.1. Le public, au centre ? Incantation et interrogation.....	45
6.1.1. <i>« Cathédrales du savoir »?</i>	45
6.1.2. <i>Quelle légitimité pour le jeu ?.....</i>	46
6.1.3. <i>La quête de nouveaux équilibres.....</i>	47
6.1.4. <i>Un projet documentaire et culturel</i>	48
6.2. Quels objectifs ?	50
6.2.1. <i>Toucher des publics peu présents dans la bibliothèque</i>	50
6.2.2. <i>Faire découvrir d'autres jeux, jouets ou jeux vidéo.....</i>	55
6.2.3. <i>Favoriser la socialisation, renforcer la convivialité et la mixité sociale,</i>	56
6.2.4. <i>Changer l'image de la bibliothèque : pour une bibliothèque innovante</i>	60
6.2.5. <i>Favoriser la découverte et l'appropriation des lieux, services et ressources de la bibliothèque, transmettre un savoir</i>	61
6.2.6. <i>Créer</i>	66
6.3. Un territoire à prendre en compte, des partenariats à tisser.....	68
6.3.1. <i>Quelques exemples.....</i>	69
6.4. Les Bibliothèques Départementales de Prêt (BDP)	72
6.4.1. <i>Une offre en expansion</i>	72
6.4.2. <i>Des offres départementales diverses autour du jeu : 4 exemples.....</i>	73
6.4.3. <i>Un rôle majeur, une prise en compte indispensable</i>	77
7. L'articulation entre jeu et services et espaces de la bibliothèque	77
7.1. Des ponts à créer	78
7.1.1. <i>Susciter des liens entre les ressources de la bibliothèque.....</i>	78
7.1.2. <i>Patrimoine en jeu</i>	79
7.2. Des publics nouveaux, des comportements différents	80
7.3. Réussir la conjugaison des usages	81

7.3.1. <i>Prendre en compte les usages autres que le jeu</i>	81
7.3.2. <i>Une charte : outil utile</i>	81
7.3.3. <i>Un projet d'établissement : exemple de Brest</i>	81
7.3.4. <i>Jeux et jouets</i>	82
7.3.5. <i>Jeux vidéo</i>	84
7.4. Acquérir et traiter des jeux.....	86
7.4.1. <i>Moyens : en avoir ou pas ?</i>	86
7.4.2. <i>Cataloguer, équiper</i>	87
7.5. Prêter des jeux.....	87
7.5.1. <i>Les jeux et jouets</i>	87
7.5.2. <i>Les jeux vidéo</i>	88
7.6. Des questions autour des jeux vidéo.....	89
7.6.1. <i>Une question juridique</i>	89
7.6.2. <i>Des évolutions multiples</i>	91
8. Le jeu et les équipes des bibliothèques	91
8.1. La question des compétences	91
8.1.1. <i>Les bibliothèques, terrain d'évolutions multiples et permanentes</i>	91
8.1.2. <i>Ludothécaire : un métier identifié</i>	92
8.1.3. <i>Le jeu en bibliothèque : des compétences à intégrer</i>	93
8.1.4. <i>Des compétences à partager, des expériences à vivre</i>	93
8.1.5. <i>La médiation au centre</i>	94
8.2. Les équipes en jeu	95
8.2.1. <i>Appétence et engagement</i>	95
8.2.2. <i>Relations entre collègues et management</i>	95
Conclusion.....	99
Principales recommandations	101
Annexes.....	103

« Nous ne pouvons rien être sans jouer à l'être »¹,

Synthèse

Jeux vidéo, jeux, jouets ou pratiques ludiques ont, sous une forme ou sous une autre, déjà trouvé leur place dans les bibliothèques, et ce parfois depuis des décennies. Ils se multiplient dans des projets en cours. L'offre de collections ou de pratiques ludiques est répandue dans de nombreuses bibliothèques territoriales et se rencontre aussi en bibliothèque universitaire, sans oublier la Bibliothèque nationale de France ni la Bibliothèque publique d'Information.

Mais qu'entend-on par « jeu » ? Différentes définitions ont été données qui font ressortir les notions de « gratuité » ou « d'improductivité », la libre décision du joueur, l'absence de conséquence grave ou la « frivolité » du jeu, la nécessaire existence d'un cadre défini et de règles, l'incertitude de l'issue, la conscience du joueur qu'il est en train de jouer. Les travaux d'ethnologues, psychologues, psychanalystes, philosophes, sociologues et spécialistes du jeu ont mis en lumière son importance et son rôle dans l'épanouissement individuel et le fonctionnement social. Objet éminemment culturel, pratique massive et intergénérationnelle, le jeu est aussi au cœur d'une économie florissante – spectaculaire pour le jeu vidéo.

Alors qu'il s'étend au marketing, au management ou encore à l'enseignement et qu'il constitue un véritable fait de société, pouvait-il rester à l'écart des bibliothèques ? De fait, les bibliothèques s'en sont emparées depuis longtemps en proposant livres à systèmes ou porteurs de multiples surprises, destinés aux adultes comme aux enfants. Les bibliothèques pour enfants – la Bibliothèque de l'Heure joyeuse, au premier chef, dès 1924, ont toujours proposé des jeux à leurs usagers, sous diverses formes. Par ailleurs, la prise en compte par les bibliothèques territoriales de publics éloignés des pratiques de lecture, les partenariats nombreux tissés avec des acteurs de la sphère sociale, des loisirs ou de la petite enfance ont favorisé l'émergence d'une posture professionnelle différente et l'introduction de jeux.

Cependant, il n'est pas possible aujourd'hui de mesurer précisément la réalité de cette offre qui n'apparaît pas dans les enquêtes statistiques des bibliothèques, même si plusieurs éléments indiquent que les jeux vidéo, jeux et jouets sont bien présents et que les pratiques de « ludification » sont en augmentation dans les bibliothèques. L'offre de jeux vidéo en particulier s'est beaucoup développée, rendant très souhaitable l'évolution d'un cadre juridique aujourd'hui inapproprié.

Les questions qui se posent aux bibliothèques autour du jeu ne sont pas nouvelles : celle du degré de prise en compte des usages et des attentes de publics larges, pour une part éloignés de la bibliothèque, celle de la légitimité d'un nouvel objet culturel dans les collections et de l'introduction de la « frivolité » d'un jeu ou d'une dynamique ludique pour faire découvrir la bibliothèque autrement. C'est encore celle du rôle et de la place que les bibliothèques veulent tenir dans la cité, entre « cathédrale du savoir » et « 3^e lieu », entre pédagogie de l'information et exploration de nouveaux territoires graphiques et narratifs, entre hybridation de leurs propositions

¹ SARTRE Jean Paul, *L'Être et le néant*, Paris, Gallimard, 1943, p.119.

documentaires, culturelles, mixité de leurs espaces et maintien de leurs missions fondamentales d'accès au savoir, aux informations et à la culture.

Les bibliothèques qui entraînent leurs usagers – et leurs équipes – sur le terrain du jeu veulent nouer ou renouer un lien distendu entre la bibliothèque et certains publics – jeunes et étudiants notamment, changer l'image de la bibliothèque et du bibliothécaire, utiliser le jeu comme vecteur de sociabilité et d'échange entre générations, entre les usagers eux-mêmes, et entre usagers et bibliothèque.

Le paysage éditorial des jeux (vidéo ou non) offre une riche diversité et pose, en termes de positionnement documentaire, entre offre et demande, les mêmes questions que les autres ensembles documentaires des bibliothèques. Le type de médiation ou d'animations mises en œuvre peut, de même, attirer ou dissuader des publics différents selon les choix opérés.

La cohérence politique de la bibliothèque doit donc être maîtrisée : la construction et l'affirmation de politiques documentaires ou culturelles explicites intégrant, le cas échéant, le jeu, seraient à encourager. Une réflexion attentive sur les liens que le jeu favorise avec les autres ressources de la bibliothèque et sur la bonne conjugaison des usages possibles est indispensable. La multiplicité de ces ressources et de ces usages constitue en effet une richesse spécifique et une part essentielle de l'identité des bibliothèques.

Cette offre de jeux grandissante dans les bibliothèques territoriales s'est faite alors que d'autres structures proposaient déjà parfois jeux et jouets: les ludothèques. L'Association des Ludothèques Françaises en fédère une grande partie, s'inscrit dans une démarche de professionnalisation et pose de nombreuses recommandations qui s'avèrent être très proches des principes de fonctionnement des bibliothèques publiques. Une approche globale fondée sur une complémentarité raisonnée serait systématiquement à encourager, surmontant les tensions latentes entre traditions de l'éducation populaire, d'une part, et de la culture, d'autre part.

Les appuis en termes d'expertise et de conseil doivent être recherchés par les bibliothèques territoriales et consolidés, au niveau régional (DRAC), départemental (BDP) et le cas échéant, intercommunal. Les partenaires susceptibles d'enrichir la démarche sont à identifier dans les bibliothèques territoriales comme universitaires (enseignements universitaires, laboratoires, écoles spécialisées en jeux vidéo, associations de joueurs...).

La mesure des moyens à mobiliser est indispensable pour que la mise en œuvre d'actions ou de collections de jeux ne mette pas en cause les fonctions et missions fondamentales des bibliothèques. La vision claire des équilibres documentaires et des services des bibliothèques concernées, territoriales ou universitaires, est nécessaire, au-delà de la convocation du terme de « 3^e lieu » ou de la notion de « produit d'appel ». Les volets du management et de l'évolution des équipes (compétences et formations, appétences pour le jeu et cohésion des équipes, conduite du changement) sont à prendre compte de façon très attentive.

Le jeu a toute sa place dans la bibliothèque, parmi les ressources et les actions qu'elle construit, en cohérence avec le projet de l'établissement, en prise avec son territoire et les pratiques de ses publics. Le jeu devient ainsi un élément de l'identité de la bibliothèque, identité qu'elle doit préserver dans toute sa complexité et toute sa richesse.

Introduction

La lettre de mission interministérielle établissant le programme de travail de l’inspection générale des bibliothèques a inscrit pour 2014 une étude thématique sur *le jeu en bibliothèque*.

Alors que les bibliothèques s’interrogent sur les mutations qui traversent le monde documentaire et sur les évolutions des usages de lecture et des pratiques culturelles, alors qu’elles observent des comportements nouveaux, perçoivent des attentes différentes et sont confrontées à de multiples fractures culturelles, sociales et numériques, l’offre de jeux et de pratiques ludiques qu’elles ont peu à peu développée apparaît aujourd’hui en pleine lumière. Journées d’étude et écrits professionnels se multiplient comme si le jeu, sous ses différentes formes, constituait une offre ou une activité à découvrir absolument, maintenant.

Pourquoi maintenant ?

Les constats du relatif éloignement de certains publics des bibliothèques – territoriales ou universitaires – ont incité les professionnels à imaginer d’autres offres et d’autres médiations. L’observation des pratiques numériques pour ce qui concerne le jeu vidéo, une proximité avec les institutions de la sphère sociale, des loisirs, de l’enfance et de la petite enfance ont conduit de plus en plus de bibliothèques territoriales à progressivement accepter, reconnaître et affirmer une place pour le jeu. Plus récemment, des bibliothèques universitaires, sensibles aux évolutions pédagogiques et à la recherche de nouveaux modes de transmission et de communication, ont aussi commencé à utiliser des ressorts ludiques et à construire ou proposer des jeux à leurs publics.

Planche salvatrice ou mode passagère ? Déroute ou évolution souhaitable ? Nouveauté totale ou continuité ?

Quelques définitions et approches du jeu posées hier et aujourd’hui par des spécialistes de diverses disciplines, l’observation de la dimension économique et de l’extension du domaine du jeu dans la société permettront de prendre la mesure de son importance sur les plans collectif et individuel et des implications qu’il engendre dans l’environnement social, territorial et éducatif des bibliothèques. Le positionnement des bibliothèques dans ce cadre en évolution et les objectifs qu’elles posent pour le jeu ou les pratiques ludiques seront étudiés et nourris d’exemples afin de mettre en lumière des actions, services ou projets en cours. Les enjeux et contraintes de divers ordres à prendre en compte seront enfin abordés afin de placer le jeu dans la perspective spécifique de service des bibliothèques en posant la question du jeu en termes de projet.

1. Le jeu: une très vieille histoire

« Le jeu est plus ancien que la culture » : cette phrase est la première du livre « *Homo Ludens* » de Johan Huizinga, paru en 1938. Comme celle des contes et des religions, l'origine des jeux se perd dans la nuit des temps.

1.1. Repères chronologiques

Quelques repères chronologiques peuvent apporter un éclairage sur l'importance, la permanence et la diversité du jeu dans le monde et l'histoire de l'humanité.

- 4000 avant J.C. : des osselets trouvés en Europe centrale sont supposés être les premiers instruments utilisés pour le jeu ou la divination.
- 3^{ème} millénaire avant Jésus-Christ : premières traces de jeu avérées: jeux de toupies, jeux de société comme le jeu royal d'Ur, (2600 av. JC.) composé d'une tablette et de dés, (jeu rituel destiné à préparer les individus à la mort), divers jeux de dés, apparus en Inde et en Egypte. Invention en Egypte du « *Senet* » – sorte d'ancêtre du jeu de l'oie, du « *Mehen* », évoquant le backgammon, apparition du jeu de go en Chine.
- 2^{ème} millénaire avant J.C. : apparition du jeu des osselets. Objet divinatoire utilisé par les pythies, puis jeu des soldats d'Alexandre le Grand qui eux-mêmes le firent connaître aux Egyptiens.
- 600 avant J.C. : traces du jeu indien « *Chaturanga* », ancêtre direct des échecs, dont l'origine reste mystérieuse, composé de huit lignes et huit colonnes, et dont les pièces sont hiérarchisées. Introduction en Perse par les Arabes, introduction vers l'an mille en Espagne puis dans toute l'Europe.
- VIIIe siècle avant J.C. : les jeux olympiques des grandes cités de l'Antiquité grecque sont créés dans un but religieux, et resteront liés au sacré tout comme les grands jeux romains scéniques et sportifs.
- Ve siècle avant J.C. : apparition du mikado en Asie, alors porteur d'un sens religieux bouddhiste.
- Antiquité romaine : les jeux de boules et de balles sont prisés ainsi que poupées, dînettes, objets à traîner, les jeux de dés, jeux de hasard et d'argent sont largement courants ainsi que dans le monde arabe au Ve et VIe siècle.
- VIIe siècle : apparition des cartes à jouer en Chine. C'est l'imprimerie qui favorisera la multiplication des cartes dans toute l'Europe et leur grand succès populaire. Les jeux de cartes deviennent au XVI^e siècle l'objet de taxes et réglementations, tout comme les loteries.

- Moyen Âge : apparition du jeu de dames, transposé du jeu « alquerque de doce » («mérelles de douze ») : il figure dans la liste de jeux du chapitre XXII de « Gargantua » de François Rabelais (1534).
- Renaissance : apparition du jeu de l'oie qui se répand en Europe.
- Le cheval, la poupée, le cerceau et maints autres jeux sont montrés dans le tableau de Bruegel l'ancien « Les jeux d'enfants » (1560)
- XVIIe siècle : premiers jeux de cartes pédagogiques français (jeu des reines renommées, des blasons...)
- XVIIIe siècle : les premiers soldats d'étain sont fondus à Nuremberg, le commerce du jouet se structure : les « soldats de plomb » font rapidement l'objet d'une fabrication de masse.
- XIXe siècle : les mutations techniques et économiques entraînent la multiplication des jeux et jouets peu chers. La généralisation de l'instruction obligatoire a pour conséquence la montée en puissance de jeux éducatifs.
- 1898 : création de la première machine à sous à rouleaux.
- Après la 1^{ère} guerre mondiale : apparition de nouveaux types de jeux comme le « Monopoly » lancé en 1930
- 1933 : création de la loterie nationale française, ancêtre de la Française des jeux,
- 1934 : création de la première voiture miniature « Dinky Toys » en Grande-Bretagne.
- 1952 : création du premier jeu sur ordinateur, un jeu de morpion : « Oxo »
- Années 50 : utilisation courante du plastique pour la fabrication des jouets
- 1958 : « Tennis for two », jeu vidéo sur ordinateur relié à un oscilloscope
- 1962 : création du jeu « Spacewar » par un étudiant du Massachusetts Institute of Technology sur un supercalculateur de l'université
- 1971 : création d'un jeu d'un genre nouveau, annonce d'une société en transformation : «Chainmail », jeu de guerre incluant des créatures fantastiques et de la magie, considéré comme l'ancêtre des jeux de rôles.
- 1972 : le jeu « Pong » est mis en service dans un bar de Californie : succès immédiat
- 1974 : « Donjons et Dragons »
- 1972 : Atari produit la première console de salon
- Fin des années 70 : Nintendo lance ses premiers jeux
- 1976 : création du Loto national

- 1984 : parution des premiers jeux de connaissance « prêts à jouer », sans apprentissage comme le « Trivial Pursuit ».
- 1985 : création du loto sportif
- Décennies 80, 90, 2000 : les jeux vidéo au succès planétaire se multiplient, les générations de consoles de plus en plus sophistiquées se succèdent, jusqu'aux détecteurs de mouvements. Les jeux se développent aussi sur ordinateurs
- Années 2010 : les appareils nomades tactiles, (smartphones ou tablettes) captent de nouveaux joueurs

Ces quelques repères permettent d'approcher le caractère universel du jeu dans l'histoire de l'humanité, d'en percevoir l'immense diversité tout en montrant les liens entre jeu et fonctionnement social, culturel, politique, religieux, économique et technologique des sociétés et époques dans lesquels ils se développent.

2. Définir le jeu ?

Le mot désigne des réalités diverses (jeux de cirque, de casino, olympiques, de société, etc...). Roger Caillois soulignait déjà que les jeux sont « innombrables et de multiples espèces »². Comme l'indique Colas Duflo dans son livre « Jouer et philosopher » : « N'y aurait-il pas plutôt des jeux, suffisamment différents pour qu'il ne soit pas véritablement possible de les ramener sous l'unité d'une seule définition ? »³ De nombreuses définitions et divers critères ont cependant été posés depuis le début du XXe siècle.

J. Huizinga définit le jeu comme « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d' « être autrement » que la « vie courante » »⁴. Il n'y a donc de jeu que libre ou choisi, tout jeu doit être fini, a un début et une fin, connaît des limites dans l'espace et le temps, et tout jeu a des règles.

Roger Caillois, lui aussi, s'attache à dégager des critères intrinsèques qui font encore référence aujourd'hui. Il décrit le jeu comme une activité :

libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attristant et joyeux ;

séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance

incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

² Roger CAILLOIS, Les jeux et les hommes : le masque et le vertige, Gallimard, Idées, 1967, p. 7

³ Colas DUFLO, Jouer et philosopher, Presses universitaires de France, Pratiques théoriques, p. 29

⁴ Johan HUIZINGA, Homo ludens, Gallimard, 1951, p. 58

improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franchise irréalité par rapport à la vie courante.⁵

Il ajoute à ces caractéristiques générales une bipolarité fondamentale entre deux manières de jouer, la *paidia* et le *ludus*, l'improvisation turbulente et la codification, et propose une classification des jeux fondée sur quatre «dominantes» :

- *agôn*, la compétition, qui implique opposition d'adversaires ou d'équipes, dont le ressort est la reconnaissance de la supériorité de l'un sur l'autre.
- *alea*, le hasard : le joueur dépend du sort qui décidera de sa victoire, de son gain souvent. L'importance sociale des jeux basés sur l'*alea* est considérable (paris, jeux télévisés, jeux de dés, ou jeux de cartes encore où *agon* et *alea* se combinent...)
- *mimicry*, le simulacre : les jeux d'imitation, de déguisement, jeux de rôles...
- *ilinx*, le vertige : manèges, pertes d'équilibre....

Le philosophe Jacques Henriot appelle jeu « tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire »⁶. Le jeu a une fin qu'on cherche à atteindre en mettant en œuvre des moyens, les schèmes, une stratégie, dans le seul but de jouer. Pour lui, « Le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu ».⁷

Gilles Brougère⁸ propose cinq critères pour analyser le caractère ludique d'une situation:

- Le second degré (faire semblant, « pour de faux »)
- La décision (décision de jouer, le jeu ne tient que par la décision du ou des joueurs, qui sinon sortent du jeu)
- Les modalités des décisions : les règles
- L'incertitude : la fin ne peut être prédéterminée
- La frivolité : les conséquences du jeu ne peuvent être majeures, elles sont mineures. Le jeu permet de mettre à distance ses conséquences

⁵ Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Gallimard, Idées, 1967, p 42

⁶ Jacques HENRIOT, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p. 300.

⁷ Jacques HENRIOT, *Le jeu*, PUF, 1969, p.67

⁸ Professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13, responsable de la spécialité Sciences du Jeu du Master en Sciences de l'Éducation, laboratoire EXPERICE, "Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education",

Malgré les différences d'approches ou de vocabulaire, on perçoit de forts points de convergence dans ces définitions.

Certaines activités proposées par les bibliothèques sous le vocable de jeux ne répondent pas à l'ensemble des critères, notamment lorsque les jeux sont utilisés dans des situations contraintes (lors d'accueil de groupes éventuellement), donc quand le joueur ne « décide pas », ou dans des situations d'apprentissage et transmission de savoirs (jeux sérieux): nous verrons que ces volets, encouragés par la forte augmentation des pratiques ludiques dans la société, comportent néanmoins des caractéristiques repérées dans le jeu. Gilles Brougère indique par ailleurs : « [...] je refuserai de répondre à la question “Est-ce (ou non) un jeu?” au profit de la question “En quoi cela peut-il être un jeu?”⁹ ».

3. Pourquoi le jeu ?

Les approches des jeux sont multiples, ont intéressé et intéressent toujours des études et réflexions de philosophes, ethnologues, sociologues, pédagogues, psychologues, psychanalystes, ludologues... Cette diversité même éclaire l'importance du jeu dans la société sur les plans collectif et individuel.

3.1. Jeu, culture, humanité

3.1.1. *De Schiller à Caillois*

Friedrich Schiller indique dans les « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme » (1795): «L'homme ne joue que lorsqu'il est homme dans le plein sens du mot, et il n'est pleinement homme que lorsqu'il joue ». Dans le jeu, l'homme a une "intuition complète de son humanité", le jeu est « une dépense vaine d'activité superflue, qui imite gratuitement l'activité vraie. Il est à l'origine des arts [...].».

Depuis la révolution romantique et ses grands thèmes posés dans les textes de J.-P. Richter, E.T.A Hoffmann puis Fröbel, le jeu est associé à l'enfant, à son développement, et pensé comme une contribution positive à son devenir. Il est aussi pensé comme le lieu de la création culturelle. Dans cette perspective, le jeu, lieu d'expression de l'intelligence et de l'ingéniosité selon Leibniz, facteur de développement chez l'enfant, doit être utilisé pour son éducation. Le jeu est une affaire sérieuse.

L. Frobenius puis J. Huizinga avancent l'idée, dans les années 1930, que l'homme joue son propre personnage, joue sa culture. Le fait même que les enfants jouent montre, selon eux, que la culture dans son intégralité procède du jeu. Pour J. Huizinga, le jeu est le fondement même de la culture, source des institutions sociales, politiques, de la guerre, du commerce, de l'art.

R. Caillois s'appuie, comme J. Huizinga, sur maints exemples étudiés par les ethnologues dans des sociétés diverses, primitives ou contemporaines, (exemples liés notamment aux rituels

⁹ Gilles BROUGERE, Le Jeu peut-il être sérieux : revisiter « Jouer/Apprendre » en temps de Serious game, Australian Journal of French Studies, 2012, volume 49, numéro 2.

religieux ou sacrés mais aussi aux jeux d'imitation du XXe siècle). Il en conclut, d'une part, que l'esprit du jeu est essentiel à la culture, mais aussi que jeux et jouets sont bien des résidus de celle-ci. Le jeu peut découler de traditions anciennes, en jouer en quelque sorte, mais aussi influencer les fonctionnements sociaux ou institutionnels en une conjugaison permanente. « A la fin, la question de savoir qui a précédé l'autre, le jeu ou la structure sérieuse se présente comme assez vainqueur ».¹⁰

3.1.2. *Psychologues, psychanalystes, philosophes*

Psychologues et psychanalystes se sont intéressés au rôle du jeu dans la vie des enfants, se penchant davantage sur l'individu que sur le groupe.

▪ Psychologues

Pour Jean Piaget, le jeu constitue l'expression et la condition du développement de l'enfant. Un certain type de jeu apparaît à chaque étape de son développement, à la fois reflet et révélateur de l'évolution, de la maturité mentale et du développement cognitif de l'enfant. Il a identifié trois grands types de jeux, correspondant à trois stades successifs de l'évolution psychologique de l'enfant : les jeux d'exercice (simples, puis avec combinaisons sans but ou avec but), les jeux symboliques ou de fiction, (imitation simple: faire semblant de pleurer ou de dormir, puis projetée sur un objet nouveau, puis assimilation : une boîte devient une voiture, exécution fictive d'actes défendus, faire vivre à la poupée une situation vécue) et les jeux de règle, qui participent de la socialisation de l'enfant, qu'il s'agisse de règles transmises ou spontanées.

Ces trois types de jeux apparaissent, selon Piaget, dans un ordre immuable. Ses travaux sont à l'origine d'une classification du jeu en usage dans les ludothèques, et donc fréquemment adoptée dans les bibliothèques proposant des ludothèques en leur sein.

Jean Chateau¹¹ considère que le jeu constitue une préparation à l'âge adulte et porte une forte valeur éducative, participant au développement physique, intellectuel et cognitif de l'enfant tout en devant rester une activité libre et liée au plaisir : le jeu vaut par lui-même, par lui l'enfant grandit.

▪ Psychanalystes

Sigmund Freud considère le fantasme de l'adulte comme un substitut du jeu enfantin, le fantasme ayant pour fonction de “corriger la réalité qui ne donne pas satisfaction” »¹² Le cas célèbre de l'enfant à la bobine illustre la pensée de Freud qui affirme que le petit répète par ce jeu la perte douloureuse de la mère pour la maîtriser par le biais de la symbolisation et du langage. Le jeu de l'enfant revêt ainsi une fonction purement symbolique, liée à la disparition et la réapparition de la mère. Lorsque l'enfant grandit, le jeu offre une issue symbolique aux tendances non admises par sa conscience.

¹⁰ Roger CAILLOIS, op.cit., p. 136.

¹¹ Jean CHATEAU, L'enfant et le jeu, Scarabée, 1954

¹² Sigmund FREUD, Essai de psychanalyse appliquée, Gallimard Idées 1975 p. 73.

Pour les psychanalystes freudiens, le jeu permet de réduire des tensions liées à l'impossibilité de réaliser les désirs. Cependant, il s'agit, à la différence des rêves, de compromis entre les pulsions, l'imaginaire et les règles, la réalité.

Mélanie Klein considère que l'enfant peut, par le jeu, représenter symboliquement ses fantasmes. Il est possible ainsi d'approcher la vie fantasmatische et émotionnelle de l'enfant: le jeu permet d'atteindre un équilibre entre monde intérieur et réalité, et ainsi, participe de la thérapie.

Donald Winnicott, reprenant partiellement les postulats de Freud, situe le jeu adulte entre fantasme et réel et introduit la notion d'aire transitionnelle. Pour lui, le jeu de l'enfant est spontané et universel, l'objet transitionnel que le bébé maîtrise lui permet d'accepter l'absence de la mère, d'avoir le sentiment d'exister même en son absence. Cet objet transitionnel, sur lequel le nourrisson est tout puissant, permet le jeu. Plus tard, l'enfant joue et distingue la réalité de ses désirs propres, le jeu le fait exister autrement, malgré les contraintes de la réalité auxquelles il faut s'adapter. L'espace ludique permet à l'enfant de créer: «si le jeu est essentiel, c'est parce que c'est en jouant que le patient se montre créatif ».¹³

La conscience du jeu est indispensable au jeu. Pourtant, « un jeu dont on est conscient n'est plus un jeu»¹⁴. L'essence du jeu tient donc à l'équilibre qui s'établit dans une conscience qui ne doit jamais tout à fait s'abandonner sans pour autant dénoncer et détruire le jeu.

4. Tout autour de nous : le jeu.

4.1. Une économie.

4.1.1. *Jeux et jouets*

■ L'industrie du jouet en France

Le secteur des jeux et jouets en France rassemble une vingtaine de fabricants (de plus de 10 salariés) dont c'est l'activité principale. Ils emploient plus de 1200 salariés pour un chiffre d'affaires global d'environ 490 millions d'euros. En France, 15% du chiffre d'affaires du secteur du jouet et des jeux provient de fabricants basés dans l'Hexagone.¹⁵

■ Un marché en bonne santé

D'après le cabinet conseil NPD (études de ventes et consommation), le marché français des jeux et jouets devait finir l'année 2014 avec une croissance de 3%, représentant une valeur totale de 3,3 milliards d'euros de ventes annuelles (soit 100 millions d'Euros supplémentaires comparé à 2013) ou 295 Euros par enfant pour les moins de 12 ans. En 2014, le prix moyen du jouet était de 12,20 Euros

¹³ D.W. WINNICOTT, *Jeu et réalité*, tr. fr., Paris, Gallimard, 1975, p. 26.

¹⁴ Jacques HENRIOT, op.cit. p. 12

¹⁵ Nicolas RICHAUD, *La Tribune*, 3 décembre 2013, <http://www.latribune.fr/entreprises-finance/20131203trib000799048/pourquoi-le-jeu-de-societe-survit-il-si-bien-a-l-ere-du-2-0-et-aux-jeux-video-22.html>

Ce dynamisme repose sur le succès de catégories classiques comme les jeux de construction (+18%) et les activités artistiques (+57%) mais aussi sur une nouvelle génération de jouets connectés et interactifs (+20%) dont les plus sophistiqués se connectent aux Smartphones et aux tablettes.

Des catégories se distinguent dans les meilleures ventes comme les tablettes préscolaires et les peluches interactives, mais les « Lego », « Tortues Ninja », cartes « Pokemon » confirment leur succès année après année. Le jeu de société reste très présent et compterait davantage de joueurs qu'il y a 5 ou 10 ans: le jeu de société «Dobble » (basé entre autres sur des parties courtes) figure dans les 10 meilleures ventes en France¹⁶. Les « Monopoly », « Scrabble » et jeux de plateau plus récents trouvent toujours leur public.

Les jouets dérivés des programmes de télévision ou cinéma occupent une place très importante: les ventes de jouets sous licence progressaient en 2014, en valeur, de 8% par rapport à la même période en 2013 et représentaient presque un quart du chiffre d'affaires du secteur. (« Mickey & ses amis », « La Guerre des étoiles », le film « Cars », « La Reine des Neiges »...).

Frédérique Tutt¹⁷ indique que « La France est actuellement un des marchés leaders sur le secteur en Europe, avec le Royaume-Uni et cela bien devant l'Allemagne. Grâce à plusieurs facteurs combinés – retour du phénomène de collection, temps forts de l'actualité cinématographique, retour des achats d'impulsion – 2014 a été une très bonne année pour le secteur »

▪ **Les jeux de société**

Le marché des jeux de société français est le plus important d'Europe. En 2012, l'activité du secteur s'y est élevée à 325 millions d'euros, soit une hausse de 2% par rapport à l'année précédente. En tout, près de 20 millions de jeux de société se sont vendus en France cette année là - soit une hausse de 3% en comparaison à l'année 2011 - pour un prix moyen légèrement supérieur à 16 euros.

Selon Frédérique Tutt, "c'est un moment qui permet à la famille de se retrouver autour d'une table. C'est une sorte d'héritage du patrimoine familial et cela fait partie de la culture française au même titre que les jeux de cartes par exemple."

La baisse du pouvoir d'achat des ménages explique sans doute aussi ce succès durable. Yves Cognard, directeur général d'Asmodee, (numéro un français du jeu de société) indique : « Il y a un recentrage de la famille sur elle-même. Les gens ont moins de moyens à consacrer aux loisirs, ils sortent moins et passent plus de temps à la maison. Tout cela joue en faveur du jeu de société. Le rapport loisir/prix est aussi très bon : le coût moyen pour un grand format est compris entre 30 et 40 euros, ce qui représente la même dépense que trois ou quatre places de cinéma ».

Les jeux de société les plus populaires sont des classiques connus depuis plusieurs générations : Dans les 10 meilleures ventes en France en 2012, selon le cabinet NPD, neuf sont des franchises comme le « Monopoly » (première place) « La Bonne Paye », « Le docteur Maboul », le

¹⁶Nicolas RICHAUD, La Tribune, 2 décembre 2013 <http://www.latribune.fr/entreprises-finance/20131202trib000799040/pourquoi-le-jeu-de-societe-survit-il-si-bien-a-l-ere-du-2-0-et-des-jeux-video-12.html>

¹⁷ Experte du marché du jouet, Cabinet NPD

« Triominos », le « Scrabble », le « Trivial Pursuit3, « Qui est-ce ? », le « Rummikub », et le « Cluedo ».

Pour Christine Pagani, directrice marketing d'Hasbro France, (qui distribue notamment le « Monopoly »), si les grands classiques continuent d'avoir la préférence de nombreux consommateurs, c'est notamment parce que « les règles de jeu sont connues de quasiment tout le monde. Or, ce point-là est la bête noire de beaucoup de joueurs car lorsqu'ils souhaitent faire une partie, ils n'ont aucune envie de perdre du temps à apprendre les règles. »

De nouveaux jeux émergent aussi comme le « Chass Fantômes » - un jeu qui consiste à tirer avec un "pistolet laser" sur des fantômes apparaissant furtivement aux murs via un projecteur électronique en forme de squelettes - qui arrive en deuxième position du classement des ventes établi par NPD group, lancé par une société d'édition basée dans l'Orne (Megableu, 15 salariés) : 450.000 « Chass'Fantômes » ont été vendus en 2013 en Europe.

Une autre entreprise française, Asmodee, entreprise française fondé en 1995, (près de 180 salariés), a réalisé un chiffre d'affaires de 110 millions d'euros en 2012, avec une part de marché qui s'est élevée à 17,4% en France, ce qui la classe en deuxième position derrière Hasbro (22,4%). Cette entreprise distribue notamment les cartes « Pokémons », produit aussi des jeux d'ambiance et des jeux « courts ». (« Jungle Speed » en 2002, « Time's up » en 2005) puis Dobble en 2010. En 2012, les ventes cumulées de « Jungle Speed », « Time's up », et de « Dobble » se sont élevées à 1,5 million d'exemplaires en France.

■ **Jeux vidéo : un danger pour les jeux de société ?**

Le jeu vidéo ne semble pas mettre en danger les jeux et jouets. Pour Yves Cognard : "C'est une autre expérience du jeu, plus solitaire. L'une n'a donc pas vocation à cannibaliser l'autre ». Pour Christine Pagani, "le secteur bénéficie de cet essor du jeu sous toutes ses formes car le jeu appelle le jeu."

Des ponts entre ces deux segments de marché existent désormais. Des jeux sortis dans un premier temps en vidéo se déclinent ensuite en jeu traditionnel. (cas des « Angry Birds » notamment).

■ **« Le jouet est l'objet à qui l'on parle »¹⁸**

Les jeux et les jouets constituent un univers infini, qui dépasse évidemment et heureusement ce que peut représenter la production industrielle décrite ci-dessus. Jeux et jouets, comme nous l'ont montré ethnologues, psychologues, historiens, psychanalystes et spécialistes du jeu, est affaire d'humanité. De tous temps, les enfants et les adultes ont inventé jeux et jouets à partir de simples cailloux ou de constructions sophistiquées, élaborant les règles et posant les bornes nécessaires, cheminant dans des forêts symboliques et relevant des défis multiples.

« Le jeu dépend de plus en plus d'une logique de production et de consommation industrielle, de l'existence d'industries, alors même qu'il s'agit d'une expérience qui échappe à ce qui le rend possible, qui suppose une intervention, une décision [...] qui permet au joueur d'exister » indique

¹⁸ Charles BAUDELAIRE

Gilles Brougère¹⁹. L'économie et la production industrielle mondiale des jeux et jouets fournit de nouveaux objets et supports et participe largement d'une culture populaire de masse. Elle ne doit pas faire oublier la possibilité pour chacun de s'aventurer dans les jeux inventés, partagés ou solitaires, qui ne s'achètent nulle part.

4.1.2. Jeux vidéo :

Le secteur du jeu vidéo constitue une industrie culturelle en forte expansion: ces jeux sont les produits culturels les plus vendus dans le monde. Les pratiques atteignent des sommets quantitatifs étonnantes. A titre d'exemple, le jeu de casse-tête *Angry birds*, produit par la société finlandaise « Rovio mobile », disponible sur de multiples plates-formes, a été téléchargé plus d'un milliard de fois dans le monde (chiffre 2012).

▪ Une reconnaissance progressive

Le jeu vidéo « constitue un objet conjoint de politique industrielle et culturelle »²⁰. Cette double approche semble paradoxalement desservir le jeu vidéo dont la légitimité culturelle est fréquemment considérée comme moindre que celle d'autres secteurs (celle du cinéma par exemple), comme si les évidentes contraintes techniques spécifiques qui le caractérisent devaient le priver de valeur culturelle ou artistique. Cependant, dans son arrêt Cryo du 25 juin 2009, la Cour de cassation a considéré que le jeu vidéo «est une œuvre complexe, qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci » et a reconnu, à cette occasion, la dimension graphique, narrative et musicale - c'est-à-dire artistique - du produit²¹

La mise en œuvre du Dépôt légal des jeux vidéo en 1992 a constitué un signal fort. Colette Colin, du Département audio-visuel de la Bibliothèque nationale de France, déclarait en 2002: « Le jeu vidéo tend vers une légitimité en tant que forme de création à part entière et non plus comme un pur produit technologique. L'évolution vers ce statut ne peut se faire sans mémoire et une conservation du patrimoine permettant de transmettre cet héritage aux générations futures. »²²

Une attention sociale grandit, soutenue par un intérêt croissant pour l'histoire et la mémoire du jeu vidéo. L'association MO5, (2600 membres) fondée en 1996, dédiée à la préservation et la diffusion au public du patrimoine numérique, a rassemblé une collection très importante de jeux et matériels et contribue activement à la patrimonialisation du jeu vidéo. D'autres associations agissent en régions (WDA, ACONIT à Grenoble, Silicium à Toulouse...) formant un réseau actif.

¹⁹ Penser le jeu, dir. Gilles BROUGERE, Edition du Nouveau Monde, chapitre introductif : Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles /Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13, A paraître

²⁰ Rapport d'information de MM. André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, présenté au nom de la Commission des affaires économiques et de la Commission de la culture, de l'éducation et de la communication, Sénat, XIVe législature, n° 852, septembre 2013

²¹ Rapport d'information de MM. André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, présenté au nom de la Commission des affaires économiques et de la Commission de la culture, de l'éducation et de la communication, Sénat, XIVe législature, n° 852, septembre 2013

²² Colette Colin, Département audio-visuel, BnF ; <http://www.itrnews.com/articles/13961/13961.html>

Olivier Lejade, fondateur du studio Mekensleep, pense que « ce basculement en faveur du jeu vidéo comme objet culturel est inexorable »²³. Le jeu devient en effet lui-même un élément de culture à part entière pour des générations de joueurs, au même titre que le cinéma ou la musique, et fait désormais l'objet, hors des seuls médias spécialisés, de maintes rubriques et critiques.

Les liens entre jeux vidéo, cinéma, arts de l'animation, musique, favorisés par la convergence numérique, sont de plus en plus fréquemment soulignés et stimulent un intérêt croissant. Les jeux vidéo font l'objet d'expositions, trouvent leur place dans de prestigieux musées ou expositions internationales. Le Smithsonian American Museum of Art, à Washington, lui a consacré l'exposition « The Art of Video Games », le Grand Palais à Paris « Game Story : Une histoire du jeu vidéo » » et il s'expose également au Computerspiele Museum à Berlin. Plusieurs jeux font partie depuis 2013 de la collection permanente du Musée d'art moderne de New-York : « Le jeu vidéo relevant du design interactif, sa dimension artistique se mesure au degré de sophistication du comportement qu'il incite chez le joueur, au rôle de la musique, du temps, de l'espace et à son esthétique. Il faut observer la simplicité d'un Tetris pour comprendre. « C'est un jeu rudimentaire, mais qui vous transporte immédiatement. Si vous êtes un bon designer, il suffit d'un rien pour emmener le joueur dans un autre monde », souligne la conservatrice. »²⁴

Les travaux de recherche se sont multipliés et les thématiques se sont élargies : « Dans les années 1980 et 1990, l'accent était mis sur la violence et l'addiction (Anderson, Ford, 1986; Young, 1996 ; Griffiths, 2000). Depuis les années 2000, les problématiques se sont élargies à l'observation des pratiques sociales ou culturelles qui s'expriment à travers les jeux vidéo (Boutet, 2008; Berry, 2009), aux dimensions artistiques ou esthétiques, aux jeux sérieux. Pour prendre l'exemple de la France, les thèses de doctorat se sont multipliées, notamment en sciences de l'information et de la communication et dans les disciplines artistiques ou audiovisuelles. « Etudier les jeux vidéo », remarque Manuel Boutet, « ce n'est plus désormais se placer hors de l'université [...] L'objet de recherche a été construit »²⁵

Le jeu vidéo, pratiqué massivement en France et dans le monde, a gagné une place légitime et ne peut plus être considéré comme une simple mode, un loisir de « geek ».

▪ Une industrie florissante

Des entreprises dont une part de l'activité concerne le jeu vidéo fleurissent dans le monde entier, des centaines existent en France ; plus de la moitié d'entre elles a moins de 5 ans et la majorité se revendique comme indépendants (85,9%). Leur taille est bien sûr très variable ; la moyenne de nombre d'emplois se situe à une trentaine, plus de la moitié des entreprises compte moins de 10 emplois. Deux pôles de compétitivité sont consacrés au numérique et aux industries culturelles et créatives de l'image, dont les jeux vidéo (Imaginove pour la région Rhône-Alpes et Cap-Digital pour Paris et la région parisienne).

²³Rapport d'information de MM. André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, présenté au nom de la Commission des affaires économiques et de la Commission de la culture, de l'éducation et de la communication, Sénat, XIVe législature, n° 852, septembre 2013

²⁴Adèle SMITH, « Les jeux vidéo entrent au MoMA », article en ligne du Figaro.fr publié le 7 mars 2013, disponible à l'adresse suivante : <http://www.lefigaro.fr/arts-expositions/2013/03/07/03015-20130307ARTFIG00361-lesjeux-entrent-au-moma-.php> (consulté le 10 novembre 2014)

²⁵Appel à communication du colloque « Games studies à la française ? », 7-8 mai 2012 :
http://www.omnsh.org/IMG/pdf_Appel_pour_le_Week-end_Jeux-Video_7-8-Mai_OMNSH.pdf

La dynamique de ce secteur semble devoir durer : 56% des entreprises prévoient une augmentation de leurs effectifs pour 2015. Les studios de développement français les plus importants indiquent réaliser en 2014 un chiffre d'affaires moyen de 22,3 millions d'Euros. Ubisoft, éditeur français, figure parmi les cinq plus importants éditeurs mondiaux de jeux vidéo²⁶. De nombreuses écoles de jeux vidéo se sont développées en France et les créations françaises inspirent des développeurs dans le monde entier.

Il faut enfin souligner la tendance forte, pour ces entreprises, de commercialiser elles-mêmes les jeux, en lien direct avec la dématérialisation massive de cette production : moins de 20% des jeux sont vendus via un support physique.

4.2. Une pratique massive : le jeu vidéo

On estime à plus d'un milliard le nombre de joueurs de jeux vidéo dans le monde. On dénombre par exemple 67 millions de joueurs actifs par mois dans le monde pour « League of Legend », jeu vidéo de stratégie en temps réel. En 2013, les championnats du monde de « League of Legend », où s'affrontent des équipes de professionnels sponsorisés par des sociétés internationales comme Samsung, ont été suivis en ligne par 32 millions de personnes.

En France, le nombre de joueurs a été multiplié par 3 en 10 ans.²⁷ 66,5 % des Français jouent aux jeux vidéo. Ce sont donc 31,7 millions de personnes qui les pratiquent en France. Les femmes sont presqu'aussi nombreuses que les hommes dans cet ensemble (50,7% sont des hommes). Les 35-49 ans constituent la principale population de joueurs (26,2 %), devant les 15-24 ans (18,4 %). 42,1 % des joueurs sont des inactifs dont 14,6 % sont des enfants (6-14 ans).²⁸

Jouer aux jeux vidéo se fait à domicile pour 95,1 % des joueurs. L'ordinateur est le support favori des joueurs (75,6 % l'utilisent pour jouer), devant la console de salon (54,4 %) et la console portable (34,1 %). Près d'un joueur sur quatre (24,1 %) pratique cette activité en mobilité (sur console portable, smartphone, tablette...).²⁹

Cette pratique, si elle est plus répandue chez les jeunes (92,3 % des 10-14 ans), concerne tout de même une proportion importante de la population des plus de 50 ans (42,5 %). Les adultes sans activité professionnelle représentent 23,6 % des joueurs.

Il est intéressant de noter que les joueurs de jeux vidéo sont amateurs d'autres formes culturelles : ils louent et achètent plus de vidéos (Blu-ray, DVD, VoD) et vont davantage au cinéma que l'ensemble des Français : 31,2 % des joueurs vont régulièrement au cinéma contre 27,4 % de l'ensemble de la population.³⁰

Le caractère régulier, fréquent et chronophage de la pratique est à souligner : 83% des joueurs jouent au minimum une fois par semaine (41,6% de joueurs affirment jouer tous les jours et 41,4% entre une et trois fois par semaine). 20,5% jouent plusieurs fois par jour, et 68,1% jouent plus

²⁶ Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, L'Essentiel du Jeu Vidéo, Février 2014, p. 20 [En ligne] < http://www.essential-jeu-video.fr/media/pdf/EJV_01_FR.pdf >

²⁷ Baromètre du jeu vidéo en France 2014, Syndicat national du jeu vidéo - IDATE

²⁸ Etude du Centre national du cinéma et de l'image animée, Les pratiques de jeu vidéo des Français 2013, septembre 2013, p.5.

²⁹ Etude du Centre national du cinéma et de l'image animée, Les pratiques de jeu vidéo des Français 2013, septembre 2013, p.9.

³⁰ Etude du Centre national du cinéma et de l'image animée, Les pratiques de jeu vidéo des Français 2013, septembre 2013, p 11

d'une heure par session. La question de la maîtrise du temps et du cadre du jeu – considérés comme essentiels par R. Caillois et J. Huizinga, est ici posée.

Un élément important par rapport au rôle que peut jouer la bibliothèque est que 74,1 % des joueurs jouent plutôt seuls à des jeux vidéo (dont 33,4 % toujours seuls), pratiquant abondamment la « culture de la chambre » soulignée comme une caractéristique de la culture « jeune » par Hervé Glévarec.³¹

Les jeux vidéo sont pratiqués d'abord pour le divertissement (71,1% des joueurs), la convivialité arrivant loin derrière (22% des joueurs), ce qui peut aussi intéresser les modalités de proposition en bibliothèque. On relève que la compétition (« agon ») est plus présente chez les hommes que chez les femmes. (20,2% contre 11,9%).

▪ **Hors ou en ligne**

La majorité des joueurs joue à la fois hors ligne et en ligne. La durée moyenne des sessions est plus longue et plus régulière en ligne, et l'ordinateur, pour sa capacité de mémoire et sa carte graphique, est alors le support préféré.

Un élément qui peut intéresser les bibliothèques est que 26,6 % des joueurs adultes jouent en réseau, mais les relations que ces derniers entretiennent entre eux sont assez rares et sont principalement des relations virtuelles, centrées sur le jeu vidéo. Plus de la moitié des joueurs de jeux en réseau (57,3%) ne nouent aucune relation avec leurs partenaires de jeu. Ils se contentent de jouer ensemble à un même jeu et la relation s'arrête à la fin de la partie.³² La sociabilité semble réduite dans le monde réel des joueurs, mais les réseaux sociaux tiennent une place importante dans la pratique du jeu : pour « Facebook » : les jeux représentaient en 2012 15 % du chiffre d'affaires (soit environ 500 millions de dollars).

▪ **La pratique des enfants**

Les enfants de 6 à 15 ans jouent plus fréquemment que les adultes, mais sur des sessions de jeux plus courtes : 95,5 % des enfants jouent au moins une fois par semaine, pour des sessions de jeu de moins de deux heures (83,7 % des enfants, contre 66,1 % des adultes.) Le temps moyen d'une session de jeu est ainsi de 1h17 pour les enfants, contre 2h02 pour les adultes. Ils jouent davantage que les adultes en journée, le week-end et pendant les vacances.

Les enfants sont beaucoup plus adeptes des jeux vidéo sur consoles que les adultes (88,9% contre 59,2 % des adultes). Ils pratiquent en premier lieu les jeux pour enfants et/ou famille (joués par 57,2% des enfants), puis les jeux de rôle/aventure (40,9% des enfants), les jeux de voiture arrivent en troisième place (37,2 % des enfants).

³¹ Hervé GLEVAREC, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, La Documentation Française, coll. « questions de culture », 2009.

³² Etude du Centre national du cinéma et de l'image animée, *Les pratiques de jeu vidéo des Français 2013*, septembre 2013, p. 25

4.3. Le jeu, un fait de société

4.3.1. *Un constat depuis les années 80*

Jacques Henriot écrivait déjà en 1989 : « Le monde où je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il me semble que l'on y joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eût paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer³³. Alain Cotta soulignait également dès 1980 l'importance croissante prise par le ludique qui envahissait tous les aspects de la vie sociale et prenait (déjà !) une place grandissante dans l'économie (loto, sport, industrie du jouet). « On peut parler d'une extension du domaine du jeu dans le cadre peut-être d'autres extensions (du divertissement, du loisir) » indique Gilles Brougère³⁴.

Une raison évidente de cette importance prise par le jeu est bien sûr l'extension du temps des loisirs dans nos sociétés – temps choisis ou provoqués par le chômage - liée à une augmentation progressive du niveau de vie depuis les années 60. Au-delà de ces causes, Patrick Schmoll considère que la mondialisation a joué un rôle important dans la montée en puissance du jeu, en ce qu'elle a eu pour effet la disparition des espaces inexplorés sur la planète, aujourd'hui tous parfaitement balisés et cartographiés : « Il n'existe plus de territoire physique ouvert à l'exploration. Cette limite est certainement une condition déterminante de l'émergence de territoires imaginaires »³⁵. La fantasy, les jeux de rôles trouveraient leur racine dans cette situation nouvelle, et Internet aurait permis aux navigateurs d'aujourd'hui de nourrir « l'imaginaire d'un territoire vierge », d'autant plus séduisant que le monde post-moderne est « désenchanté ».

L'enquête sur la pratique culturelle des Français de 1998 soulignait déjà « la porosité des frontières entre culture et loisirs, entre le monde de l'art et celui du divertissement »³⁶. L'observation des pratiques actuelles montre bien que le jeu ne concerne pas que les enfants : la « juvénalisation » de la société et l'allongement de la jeunesse, la porosité entre sphères culturelles et divertissement, favorisée par la diffusion des appareils nomades porteurs d'une large palette de fonctionnalités au croisement de la culture, du loisir et de la communication interpersonnelle pointée par l'enquête sur les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, ont favorisé l'usage du jeu à tous les âges.

4.3.2. *La « ludification » en marche*

▪ Définitions

Ludicisation, ludification, gamification : les mots, les concepts et les travaux de chercheurs se multiplient pour tenter de désigner et accompagner cette sorte de contagion du jeu et de la posture

³³ Jacques HENRIOT, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 27.

³⁴ Penser le jeu, dir. Gilles BROUGERE, Edition du Nouveau Monde, chapitre introductif : Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles /Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13, A paraître

³⁵ Patrick SCHMOLL, *Jeux sans fin et société ludique*, paru in S. Craipeau, S. Genvo et B. Simonnot, *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Metz, Questions de communication, Série Actes 8, p 27-42.

³⁶ Olivier DONNAT, *Les pratiques culturelles des Français*, Paris, Ministère de la culture et de la communication/Documentation française, 1998, p. 311.

ludique constatée dans notre société. Un récent mémoire réalisé dans le cadre de la scolarité d'une élève de l'ENSSIB témoigne des recherches en cours sur ces concepts.³⁷

Les constats formulés depuis les années 80 prennent aujourd'hui une acuité nouvelle. En effet, la « *ludification* » qui consiste à utiliser des techniques (récompenses, défis,) et des technologies issues du jeu vidéo en les appliquant à toutes sortes d'activités témoigne d'un changement à l'œuvre dans la société où le loisir et le plaisir deviennent centraux. Stéphane Hugon indique que le jeu « s'est imposé aussi bien dans le domaine de la recherche que dans celui de l'industrie, du service ou dans les milieux bancaires. Autant de lieux dans lesquels le sérieux a été de mise pendant très longtemps et pour lesquels le jeu devient aujourd'hui une stratégie de contact avec les citoyens, les consommateurs et les collaborateurs. »³⁸ L'expansion massive de la pratique de jeux vidéo bien au-delà des cercles de « gamers », communautés aux contours nets et au profil relativement homogène d'il y a une dizaine d'années, explique largement le succès de la ludification.

Le jeu sérieux participe de cette introduction ludique dans des contextes multiples. On peut retenir la définition suivante : « application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écartier du simple divertissement. »³⁹ Thierry Robert⁴⁰ considère que « la ludification n'est pas un jeu, mais une utilisation d'approches propres au jeu pour valoriser une marque, une compagnie ou une organisation »⁴¹. La frontière entre jeu et « non jeu », frivolité et sérieux, est ténue.

■ Applications

On distingue 5 grandes catégories de jeux sérieux :

- les jeux publicitaires (« advergames ») qui s'appliquent au domaine de la publicité et du marketing
- les « edumarket game », dédiés à la stratégie de communication mais qui intègrent un aspect éducatif (enjeux sociaux, écologie, humanitaire...).
- les jeux à vocation éducative (« edutainment »).
- Les jeux engagés (« Political games »)
- les jeux d'entraînement ou de simulation qui permettent de s'entraîner à une tâche ou d'étudier un phénomène reproduit dans un environnement virtuel.

La « *ludification* » a d'abord été introduite dans des stratégies de marketing appliquées à des produits commerciaux (« advergames »), mais s'est étendue à des domaines extrêmement divers :

³⁷ Marie LATOUR, La Ludification en bibliothèque : utiliser le jeu comme medium dans la relation aux usagers, | mémoire de fin d'études, ENSSIB, janvier 2015.

³⁸ Revue Hermès n° 62 « Quand jouer, c'est communiquer . » - 2012

³⁹ Juan ALVAREZ, Du Jeu vidéo au Serious Game: approches culturelle, pragmatique et formelle. Thèse spécialité science de la communication et de l'information. Toulouse : Université » de Toulouse II (Le Mirail), Université de Toulouse III (Paul Sabatier), 2007, p.9.

⁴⁰ Bibliothécaire spécialiste de la gamification de l'espace public, responsable du dossier jeux vidéo aux Bibliothèques publiques de Montréal, créateur de jeux sérieux.

⁴¹ Thierry ROBERT : La ludification au service des bibliothèques, <http://www.ludicite.ca/2011/08/la-ludification-au-service-des-bibliothèques>.

enseignement, santé, entraînement militaire, management, politique, causes humanitaires, sociales, écologie, muséographie, sécurité civile...

A titre d'exemples, un jeu sérieux a été créé par le Haut-commissariat des Nations-unies pour les réfugiés (UNHCR) à des fins de sensibilisation sur le sort des réfugiés et des demandeurs d'asile. Les causes environnementales sont à la base du jeu « 2020 Energy », les dangers d'Internet de « 2025 ex machina ». Dans le jeu « Be my Savior » le joueur doit sauver un maximum d'emplois, limiter des fermetures d'usine. Cette tendance concerne aussi des institutions culturelles comme les musées : en avril 2012, le musée du Louvre a acquis 1500 consoles portables Nintendo 3DS pour remplacer progressivement les audioguides.

Badges web, points en ligne et jeux sérieux sont autant de stratégies de ludification qui sont intégrées à des applications de plus en plus nombreuses. Ainsi, « Foursquare » (33 millions d'abonnés en 2013) est une application qui permet à l'utilisateur d'indiquer où il se trouve grâce à un système de géolocalisation et de recommander des lieux de sorties (restaurants, magasins). L'utilisateur peut gagner des points, accumuler des badges et devenir « maire » des endroits où il est la personne ayant fait le plus de pointages (« *check-in* »).

Cette expansion des jeux sérieux a donné lieu à l'organisation d'une journée d'étude en 2014 par la Bibliothèque nationale de France, durant laquelle plusieurs jeux sérieux ont été présentés en partenariat avec le Play Research Lab de la Chambre de commerce et d'industrie de Valenciennes.

4.3.3. *Jeu sérieux et enseignement*

La « ludification » de l'enseignement, l'usage croissant du jeu pour transmettre un savoir constituent aussi un domaine susceptible d'intéresser directement les bibliothèques.

▪ Une réflexion ancienne

Le jeu en tant qu'outil susceptible d'être utilisé pour l'éducation a fait l'objet d'approches diverses de longue date : Platon indiquait dans « Les Lois »: « et par l'usage des jeux, l'on s'efforcera de tourner les goûts et les désirs des enfants vers le but qu'ils doivent avoir atteint à l'âge adulte ». Erasme, s'inscrivant dans les préoccupations humanistes de la Renaissance, préconisait de donner aux exercices une allure de jeu pour intéresser les enfants. Le jeu s'opposait au sérieux, au travail.

Comenius et Locke reconnaissaient l'importance et les vertus du jeu dans l'éducation et l'apprentissage de la lecture. Rousseau restait, lui, critique et ne consentait qu'une place limitée au jeu pour Émile, et Kant, puis Schiller et les romantiques s'opposaient au jeu comme outil d'enseignement.

Les jeux de lecture, jeux historiques, géographiques (puzzle des départements français notamment), scientifiques et techniques se sont développés durant le 19e siècle, en lien avec l'industrialisation et de la diffusion de l'instruction, puis au 20e siècle. Mais ce n'est qu'après-guerre que les politiques éducatives prennent en compte les recherches concernant le développement psychologique des enfants en lien avec le jeu. Ce sont les pédagogues de l'Education nouvelle (John Dewey, Maria Montessori) qui vont contribuer à ce que le jeu soit

considéré, non plus seulement comme une ruse pédagogique, mais comme véritablement utile, en tant que tel, pour favoriser l'intérêt et le questionnement de l'enfant.

▪ **Un débat persistant**

Les termes du débat d'hier restent présents aujourd'hui : le jeu est tantôt considéré comme un moyen, un outil intéressant pour faciliter un apprentissage, l'appropriation d'un savoir ou d'une pratique, tantôt comme un objet qui est lui-même objet d'apprentissage, installant de fait une relation entre jeu et éducation dans la mesure où on apprend à jouer en jouant : sur le plan éducatif, tout jeu vaut alors par lui-même.

Roger Caillois soulignait le caractère nécessairement gratuit et improductif du jeu, ainsi que l'indispensable liberté du joueur. Pour lui, le jeu est une activité « à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attrant et joyeux⁴². Alain Guy affirme que le jeu « n'est pas une rustine pédagogique ou sociale » et que « tous les jeux sont éducatifs, tous, sauf les jeux éducatifs »⁴³ et Gilles Brougère insiste : dans le jeu, il est indispensable que le joueur décide. Donc, un jeu ayant un autre but que le jeu même ne serait plus un jeu.

▪ **Un développement encouragé**

Il apparaît cependant que des jeux de types divers – mathématiques, physiques, logiques, jeux visant à favoriser, dans des contextes pédagogiques, la découverte et l'appropriation de notions, lieux ou ressources, fonctionnent très bien...à partir du moment où il y a véritablement jeu.

Les jeux sérieux à l'école sont encouragés par des chercheurs. Eric Sanchez⁴⁴ considère à la suite de Piaget et Winnicott que le jeu est d'abord un espace de liberté qui permet d'expérimenter, d'exercer sa créativité et, ainsi, de se développer en toute sécurité sans subir les contraintes du réel. Ses recherches confirment « le pouvoir motivationnel des jeux [...], activité perçue positivement, valeur élevée attribuée à la tâche et sentiment de compétence »⁴⁵. Les jeux favorisent aussi l'autonomie, induisant une liberté du choix des stratégies mises en œuvre et des retours qui permettent, à tout moment, de juger de la pertinence des choix effectués. Eric Sanchez insiste sur « le statut particulier de l'erreur dans les jeux ». L'erreur, très importante dans le processus d'apprentissage, n'a pas en effet de conséquences dramatiques dans un jeu, la frivilité sur laquelle insiste Gilles Brougère, en est une dimension fondamentale.

Louise Sauvé⁴⁶ déclarait en 2008: « Une analyse systématique des écrits des dix dernières années (1998-2008) montre que les jeux mettent en place des conditions favorables à l'apprentissage,

⁴² Roger CAILLOIS, op.cit. p. 42

⁴³ Rendez-vous du jeu de la Seine-Saint-Denis, Conférence d'Alain GUY, psychanalyste et professeur en sciences de l'éducation Paris VIII : « Jouer rend libre. Pourquoi ? », 3 mars 2011.

⁴⁴ Enseignant chercheur, responsable d'EducTice, équipe de recherche de l'Institut français de l'éducation, 'Ecole Normale Supérieure de Lyon.

⁴⁵ <http://www.cndp.fr/savoirsedi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/les-jeux-serieux/entretien-avec-eric-sanchez.html>

⁴⁶ Communication du Colloque Scientifique Ludovia 2008 (Extraits) Louise SAUVE, Ph. D Professeure, UER Éducation, Télé-université, Directrice du Centre d'expertise et de recherche sur l'apprentissage à vie (SAVIE).

notamment la compétition et le défi, la rétroaction, la participation active de l'apprenant, le travail en équipe, l'interaction, la répétition et le fractionnement du contenu d'apprentissage ».⁴⁷

➤ *Rapports et programmes*

Le rapport d'Henri Isaac "Université numérique" abordait le sujet des jeux vidéo et plus particulièrement des jeux sérieux dans le cadre universitaire et soulignait que « le jeu-vidéo n'est plus simplement envisagé comme une simple distraction dévorante des nouvelles générations. [...]. Les interfaces des jeux-vidéos, leur structure narrative, les modalités d'apprentissage (essai-erreur) apparaissent comme des caractéristiques intéressantes pour la formation ».⁴⁸

Le programme officiel de l'école maternelle stipule que cette dernière « s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu [...] », et mentionne dans une partie « Agir et s'exprimer avec son corps » que l'enfant « découvre les possibilités de son corps par la pratique d'activités physiques, par des jeux et des activités d'expression. »

A l'école élémentaire, les jeux sérieux sont considérés comme un « nouveau support d'apprentissage ». Des expérimentations d'utilisation de jeux sérieux en classe sont engagées dans plusieurs académies (Créteil, Aix-Marseille) avec le soutien du ministère de l'Education nationale, « afin d'en mesurer l'apport pédagogique ».

Un projet éducatif intitulé « des espaces ludiques en milieu scolaire » est mis en œuvre par le ministère de l'éducation nationale dans le cadre des nouveaux rythmes scolaires « pour mieux vivre ensemble et favoriser la réussite scolaire », mieux équilibrer la journée de l'élcolier de 2 à 11 ans, « en permettant une alternance bénéfique entre le temps de l'élève consacré à la classe et les temps périscolaires et de récréations, où l'enfant peut venir jouer librement »⁴⁹. Ces espaces ludiques offrant des jeux et jouets accueillent les enfants et favorisent ainsi des « progrès majeurs en termes de pacification des comportements, de coopération et de bien-être ».

Les Ecole Supérieures du Professorat et de l'Education (ESPE) disposent de jeux de divers types qui peuvent être installés dans des « coins jeux » de classes aménagées et utilisés dans le cadre de l'enseignement. Les collections des bibliothèques des ESPE comportent par ailleurs des jeux parmi le matériel et la documentation pédagogique disponibles (jeux de plateaux, de construction, de mémoire, jeux mathématiques, artistiques, littéraires...). L'académie de Paris propose même une ludothèque (répartie sur deux sites) et des animations autour du jeu à destination des étudiants et enseignants.

➤ *Des exemples*

Divers usages des jeux sérieux se développent en milieu scolaire, encouragés par des dispositifs académiques relayés par des délégations académiques au numérique, expérimentés par des documentalistes et enseignants dans les disciplines les plus diverses. Le Conseil national du

⁴⁷ Communication du Colloque Scientifique Ludovia 2008 (Extraits), Louise SAUVE, Ph. D Professeure, UER Éducation, Télé-université, Directrice du Centre d'expertise et de recherche sur l'apprentissage à vie (SAVIE)

⁴⁸ Paris : La Documentation française, janvier 2008, PDF, p. 11.

http://media.education.gouv.fr/file/2008/08/3/universitenumérique_22083.pdf

⁴⁹ Portail national des professionnels de l'éducation, ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche. <http://eduscol.education.fr/cid55845/espaces-ludiques.html>

numérique indique que « de nombreuses expériences ont montré que les Moocs, les serious games (jeux sérieux), les applications interactives remotivent des élèves en difficulté.⁵⁰

A titre d'exemples, on peut citer le jeu « Mathador » développé sur tablette autour du calcul mental : « l'entraînement lors de séances de jeu en classes de CM1 CM2 dans la perspective de concours ou tournois (organisés par Canopé Académie de Besançon) maintient un haut niveau de motivation.⁵¹ ».

Le jeu « 2025 ExMachina » est utilisé au niveau du collège dans le domaine de la formation à la maîtrise de l'information. Une professeure documentaliste utilisant ce jeu sérieux témoigne de l'intérêt des débats et questionnements qu'il suscite, et indique : « ce qui est intéressant, ce sont les élèves en “rupture”. Dans le jeu, ils peuvent être très performants, prouver au groupe et à l'enseignant qu'ils peuvent réussir dans un autre domaine »⁵².

Cet aspect revêt une importance particulière pour la bibliothèque : si l'on souhaite la concevoir comme un lieu différent de l'école où des enfants ou jeunes en situation d'échec ou semi-échec doivent pouvoir trouver des situations positives, il est particulièrement intéressant d'identifier les propositions culturelles ou documentaires qui permettront aux intéressés de mettre en œuvre des qualités différentes et de changer le regard des autres, jeunes ou adultes, et leurs propres regards sur eux-mêmes. Le jeu peut participer de ces propositions.

4.3.4. Un phénomène nouveau dans l'histoire

Les territoires du jeu sont de plus en plus vastes et les frontières entre jeu et « non – jeu » difficiles à repérer: lieux du travail⁵³ et de l'apprentissage, lieux culturels et du divertissement, sphère publique et privée sont habités par le jeu selon des modalités et avec des objectifs différents.

Cette introduction multiforme de la ludification dans des contextes multiples se conjugue avec la pratique de plus en plus répandue des jeux de toutes sortes, vidéo ou pas, dans toutes les couches sociales et à tous les âges: ce phénomène massif est nouveau dans l'histoire.

Objets et pratiques ancrés dans la sphère culturelle mais aussi enjeux industriels, condition de l'épanouissement de l'enfant et divertissement invitant au respect de règles goûté à tous les âges, possibles tremplins à l'imaginaire susceptibles aussi d'accompagner les apprentissages... Comment les bibliothèques auraient-elles pu ne pas s'intéresser aux jeux ?

⁵⁰Conseil national du numérique op.cit. p13

⁵¹<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/>

⁵²<http://www.cndp.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/les-jeux-serieux/entretien-avec-elodie-keller-professeur-documentaliste.html>

⁵³ Le « jeu d'entreprise » a pris un réel essor, notamment en tant qu'outil de management. Des exercices de consolidation d'équipe (« teambuilding ») se sont répandus (exemple : le « Lego serious play »).

5. Jeux et bibliothèques

5.1. Une nouveauté relative

La visibilité de la proposition de jeux vidéo dont témoigne le nombre de journées d'étude et de publications professionnelles, l'intérêt, moins visible et moins répandu, mais croissant pour les jeux et les jouets en bibliothèque ne doivent pas faire penser que le jeu était auparavant absent des établissements.

5.1.1. *Jeux et livres, lecteurs et joueurs*

Les livres ont de très longue date proposé des dispositifs de natures diverses suscitant de la part du lecteur une action et une démarche qui peuvent se confondre avec celle du jeu ou s'en rapprocher fortement.

Les livres animés parus en Angleterre dès le XVIIIe siècle, qui connaîtront le succès en France au XIXe siècle puis au XXe siècle, proposent tirettes, languettes, découpes, systèmes divers et constructions parfois de grande sophistication, et exigent une intervention du lecteur: celui-ci manipule, éveille ce qui dormait entre les pages, découvre ce qui était caché, image ou mot, ce qu'il fallait deviner, comprendre, résoudre. Attente et surprise, recommencements délicieux d'un processus maîtrisé d'apparition/disparition déclenchant la peur attendue, l'éclat de rire, l'admiration, la compréhension d'un phénomène : livres scientifiques pour adultes (astronomie, anatomie...), ou, pour enfants, les livres-jeu du Père Castor dès les années 30 et 40, ceux de Bruno Munari, ou encore « La maison hantée » de Jan Pienkowski paru en 1979 chez Nathan ont trouvé place dans les bibliothèques. Les livres aux matériaux composites, provoquant la surprise du toucher, les pages transparentes jouant sur l'avant/après, l'extérieur/intérieur de la collection « Premières découvertes » publiée par Gallimard dans les années 80, suscitent aussi un jeu chez les très jeunes lecteurs.

« Les livres dont vous êtes le héros », phénomène éditorial des années 80, ont également fait une entrée massive dans les bibliothèques et donné lieu déjà à des jeux collectifs, des clubs et rendez-vous en bibliothèque.

Le jeu habite la littérature de jeunesse sous des formes extrêmement riches et diverses – jeux graphiques, jeux de langage, jeux d'aventure, histoires construites autour de jeux et jouets, jeux de transformations et d'énigmes, etc... Comme l'écrit Jean Perrot, pour les enfants, « c'est par les livres et les médias culturels [...] que s'effectue l'initiation et celle-ci se cantonne souvent à une mise en ordre imaginaire, au dépassement de la « *paidia* », la turbulence native, par la saisie des codes culturels. La lecture, par une illusion – activité dont l'étymologie (*in ludo*) renvoie au jeu du simulacre ou du « faire semblant » - permet d'accepter l'ordre de la règle et de construire une sociabilité incarnée par l'école »⁵⁴.

Les devinettes, images ou mots à combiner grâce à des pages découpées en bandes qu'on trouve dans de nombreux livres pour tout-petits rappellent d'autres livres qui eux n'étaient pas conçus pour les enfants : un exemple emblématique est l'œuvre de Raymond Queneau, « Cent mille

⁵⁴ Jean PERROT, *Du jeu, des enfants et des livres à l'heure de la mondialisation*, Editions du Cercle de la librairie, 2011, P. 188.

milliards de poèmes », objet-livre permettant de composer, comme l'auteur l'indiquait dans la préface, « cent mille milliards de sonnets, tous réguliers bien entendu » et ainsi de lire « pour près de deux cents millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre). »

Rappelons que les membres de l'Oulipo – qui se réunissent à la Bibliothèque nationale de France, se donnent des contraintes d'écriture très sérieuses inspirées de structures mathématiques et ludiques, et posent de façon explicite un certain jeu dans l'écriture. Comme le disait Georges Perec, « je me donne des règles pour pouvoir être libre ».

Marc Dambre, professeur de littérature française contemporaine, évoque divers groupes littéraires ou auteurs ayant créé des œuvres comportant un caractère ludique (les membres de l'Oulipo mais aussi les Hussards, les surréalistes...) et déclare que « le Nouveau Roman a mis l'accent sur les valeurs du jeu, dans la mesure où il privilégiait les questions de forme: la littérature ne se présentait plus comme « au service de » [...] mais au service d'elle-même. C'est-à-dire comme un jeu, sans se soucier des graves questions de responsabilité, de honteuse gratuité⁵⁵.

Par ailleurs, le lecteur ne joue-t-il pas quand il tente de résoudre l'énigme d'un roman policier⁵⁶, quand il s'introduit dans la vie d'un personnage, joue à être un autre tout en restant dans sa réalité ?

Michel Picard indique à ce sujet que « le jeu est le refoulé des études littéraires »⁵⁷ et Vincent Jouve précise lui aussi que « dans le fonctionnement de la lecture et dans l'effet produit par la lecture, on retrouve deux dimensions qui existent déjà dans le jeu.[...]. Ce qu'ont soutenu les théoriciens de la lecture [...], c'est qu'en réalité on continue à jouer, même si on joue de façon différente. Et parmi ces jeux qui remplaceraient le jeu enfantin chez les adultes, il y aurait la lecture⁵⁸

Les bibliothèques, conservant et proposant depuis si longtemps les livres et la littérature aux adultes et aux enfants, ne sont-elles donc pas, de longue date, les complices actives de ces jeux ?

5.1.2. *Les bibliothèques pour enfants aux avant-postes des pratiques ludiques*

La proposition de jeux était présente dès l'ouverture de la bibliothèque de « L'Heure joyeuse » en 1924. Mais la montée en puissance de l'ouverture des bibliothèques aux enfants dans les années 60 et 70 a permis l'introduction de pratiques ludiques et la présence assumée de certaines formes de jeux dans ces établissements.

A titre d'exemple, des jeux de pistes permettant la découverte ludique des lieux et services de la bibliothèque, des jeux d'énigmes visant à retrouver le livre associé à une couverture, des jeux de l'oie détournés, des jeux de mémoire basés sur les randonnées, contes ou jeux de langage présents dans les livres ont été couramment en usage depuis les années 70, époque où les propositions d'animation s'imposaient, notamment lors d'accueil de groupes scolaires, dans un contexte

⁵⁵ Haydée SILVA OCHOA, *Jeu et littérature : les niveaux et les paradigmes à l'œuvre*, DESS en Sciences du Jeu, Université de Paris XIII, 1995-1996 p.15

⁵⁶ Roger CAILLOIS, op.cit. p. 81

⁵⁷ Michel PICARD, *La lecture comme jeu*, p.11

⁵⁸ Haydée SILVA OCHOA, *Jeu et littérature : les niveaux et les paradigmes à l'œuvre*, DESS en Sciences du Jeu, Université de Paris XIII 1995-1996, p.24

militant : la profession souhaitait marquer une distance par rapport aux pratiques « sérieuses » de l'école.

La montée en puissance de la prise en compte des tout-petits de moins de 3 ans, effet de travaux d'associations comme « Actions Culturelles Contre les Exclusions et les Ségrégations » (ACCES) et de livres comme l'emblématique « Les livres, c'est bon pour les bébés »⁵⁹ a introduit à partir des années 90 une légitimation renouvelée de la proposition ludique, « sans but », à la bibliothèque. L'idée que le séjour en bibliothèque et la rencontre avec des œuvres littéraires, graphiques, musicales, visuelles, numériques puissent se faire sans objectif d'apprentissage dans une discipline, sans lien avec un quelconque programme scolaire, pour le plaisir et l'épanouissement, a suscité maintes propositions ciblées vers les tout-petits et leurs familles : marionnettes, marottes et accessoires de racontage, jeux de couleurs, de matières, chansonnettes et enfantines, surprises musicales se sont multipliés et ont enrichi la typologie des actions culturelles menées en bibliothèques.

L'ouverture à l'enfance a également peu à peu encouragé, comme c'est couramment le cas dans les musées, l'attention aux centres d'intérêt, à la capacité de concentration et au goût du jeu des enfants en intégrant des jeux de recherche d'informations, des éléments ludiques et interactifs dans les expositions. Celles proposées par des établissements nationaux comme La Villette ou le Museum d'histoire naturelle ont donné un ton différent, proposant interactivité, bornes numérique, quizz, etc...

5.1.3. Une évolution de la posture professionnelle

Les bibliothèques publiques se situent, depuis les années 80, de façon certes plus ou moins lisible selon les collectivités, à la lisière de la sphère culturelle et sociale : les partenariats fréquents entre bibliothèques publiques et structures ou associations inscrites dans la sphère sociale, l'implantation de bibliothèques actives dans des quartiers défavorisés ou des zones rurales ont suscité l'émergence de politiques et de postures professionnelles prenant mieux en compte les usages et comportements des habitants.

La médiation culturelle s'est peu à peu introduite dans la démarche professionnelle. L'observation et la proposition d'activités à des enfants et adultes hors des murs de la bibliothèque, l'écoute plus attentive de leurs attentes, une proximité avec les professionnels d'autres horizons (loisirs, sport, accompagnement social...) et la connaissance fine du territoire ont tracé de nouveaux chemins entre bibliothèques, bibliothécaires et habitants, rendant possible une ouverture de la bibliothèque à d'autres contenus et d'autres usages.

5.2. Les ludothèques

5.2.1. Repères chronologiques

Avant d'être présents de façon explicite en bibliothèque, les jeux ont été proposés dans des structures relativement récentes : les ludothèques.

⁵⁹ Marie BONNAFE, *Les livres c'est bon pour les bébés*, Hachette, 1994.

▪ A l'étranger

La première structure de ce type fut créée à Los Angeles en 1934, exemple suivi après-guerre par les pays scandinaves, les premiers en Europe à proposer cette offre, spécifiquement en direction d'enfants handicapés (Copenhague en 1959, Stockholm en 1963, Oslo en 1969). Les Etats-Unis ont ensuite le plus souvent intégré des ludothèques dans leurs bibliothèques publiques et scolaires.

Des ludothèques se créèrent en 1967 en Grande-Bretagne destinées, comme celles des pays scandinaves, à des enfants souffrant de handicap physique, psychomoteur ou mental. D'autres ludothèques pour tous les enfants ouvrirent ensuite leurs portes. La « Toy Libraries Association » organisa en 1978 le premier congrès international des ludothèques.

Les premières ludothèques ouvrirent leurs portes en Allemagne en 1970, puis en 1973 en Belgique : comme en Grande-Bretagne, c'est une mère d'enfants handicapés qui en était à l'origine. Suivirent le Luxembourg, la Suisse en 1974 et la Hollande en 1976 où la ludothèque était fréquentée par deux hôpitaux. Cette proximité originelle entre les ludothèques et les publics handicapés est à noter et sera à mettre en relation avec l'évolution des actions des bibliothèques publiques en direction des publics handicapés ou hospitalisés.

L'association « Play Matter » regroupant ludothèques et spécialistes du jeu édita à partir de 1983 un guide annuel du jouet : *The good Toy Guide*, et organisa des formations et des ateliers.

Le 3^e congrès annuel des ludothèques de 1984 rassembla des représentants de 33 pays des 5 continents. Une association internationale des ludothèques fut créée en 1990.

▪ En France

C'est en 1967 qu'est créée à Dijon la première ludothèque française par l'Association culturelle bourguignonne, après que son directeur ait fait un voyage au Danemark. Mais le mouvement est très lent et c'est seulement à partir de la fin des années 70 que le rythme de création s'accélère. En 1979, la France compte 80 ludothèques. C'est aussi l'année de la création de l'Association des ludothèques françaises (ALF). L'offre de ces ludothèques est composée de jeux ou jouets à destination des enfants et des familles. On en compte 400 en 1985, 850 en 1991.

5.2.2. *L'Association des Ludothèques Françaises (ALF)*

L'ALF est une association nationale agréée jeunesse et éducation populaire par le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports. Elle favorise la création de ludothèques, leur apporte aide, conseil et information, incite à la cohérence des pratiques. Elle coordonne la « Fête mondiale du jeu » dans son réseau. L'ALF entend collaborer à la formation des ludothécaires, contribuer à la recherche sur les ludothèques, œuvrer à la professionnalisation et à la reconnaissance des ludothèques et du métier de ludothécaire. Elle fédère 17 associations régionales, publie la revue « Ludo », anime un site et un blog.

Les financements de l'ALF proviennent principalement du Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports, de la Caisse nationale des affaires familiales (CNAF), du Fonds pour le développement de la vie associative. La Fédération des Commerçants spécialistes des Jouets et Produits de l'Enfant (FCJPE) et Jouéclub interviennent également.

L'ALF s'est dotée d'une charte qualité en 2003⁶⁰. Une « fiche métier » de ludothécaire a été établie, validée en 2011 par le Conseil d'Administration de l'ALF et inscrite la même année au Répertoire opérationnel des métiers et des emplois. Cette fiche métier décrit la fonction de ludothécaire, son statut, les conditions de son exercice, les activités liées, inventorie les connaissances requises ou attendues des ludothécaires.

Ces documents permettent d'approcher les objectifs et caractéristiques des ludothèques et du métier de ludothécaire et de les mettre en perspective avec ceux des bibliothèques.

5.2.3. *Chiffres et évolutions en cours*

1200 ludothèques sont dénombrées par l'Association des Ludothèques Françaises en 2014, ce chiffre n'étant qu'indicatif dans la mesure où ne sont recensées que les ludothèques qui déclarent leur existence auprès de l'ALF. Parmi celles-ci, 540 sont adhérentes à l'ALF.

Si les ludothèques recensées sont encore majoritairement associatives, la proportion de structures de statut municipal est en augmentation depuis plusieurs années⁶¹, signe que les collectivités territoriales intègrent de plus en plus ces équipements dans leur politique. On peut penser que le mouvement est d'autant plus net que des bibliothèques intégrant une offre de ludothèque ne sont pas forcément affiliées à l'ALF. De fait, l'offre de jeux, jouets et jeux vidéo dans la bibliothèque n'est pas systématiquement identifiée comme « ludothèque » ni nommée ainsi par la structure, ni a fortiori recensée par l'ALF.

5.3. Ludothèques et bibliothèques publiques

5.3.1. *Des points communs évidents*

La définition de la ludothèque donnée par l'ALF présente des proximités évidentes avec celle de la bibliothèque :

« Les ludothèques sont des équipements culturels centrés sur le jeu, très impliqués dans la vie locale. Elles accueillent ensemble des publics de tout âge et sont ouvertes aux collectivités les plus diverses (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées...). Elles proposent du jeu sur place, du prêt, des animations, du conseil. Ce sont des lieux ressource pour les parents et les professionnels. En favorisant le jeu, les ludothèques aident les enfants à grandir et les parents à vivre des moments privilégiés avec eux. Convivialité, éducation, socialisation et plaisir font le quotidien des ludothèques. »

Caractère culturel, offre de ressources, publics intergénérationnels, partenariats encouragés avec des collectivités présentes sur le territoire, conseil, convivialité, éducation, socialisation, plaisir : autant d'éléments qui pourraient exactement s'appliquer à des bibliothèques.

On peut encore relever dans les deux documents, charte et fiche métier, des points communs entre les cadres et bases de fonctionnement des ludothèques et ceux des bibliothèques publiques, notamment :

⁶⁰ Voir annexe 3

- Les notions de diversité et qualité de l'offre et les volets liés à la politique d'acquisition et à la gestion des documents / jeux (traitement et équipement des fonds)
- les notions de développement du lien social et intergénérationnel
- la valorisation du jeu comme objet culturel
- la proposition d'animations et manifestations
- la vigilance sur la neutralité du lieu
- l'accueil des « différents publics sans discrimination d'âges, de cultures, de handicap... », leur accompagnement, le conseil, la prise en compte des attentes des publics
- l'incitation au travail en réseau, l'utilisation d'une classification commune, le développement de partenariats avec les structures présentes dans l'environnement de la ludothèque
- l'incitation à la présence de personnel salarié, diplômé ou qualifié et à la formation continue
- l'accessibilité recommandée des locaux pour tous les publics
- la proposition d'amplitudes horaires des ludothèques adaptées aux publics

5.3.2. *Des différences aussi*

Des différences peuvent être relevées tenant pour une part aux origines très majoritairement associatives de l'histoire des ludothèques, pour une autre au profil des ludothécaires ainsi qu'aux moyens disponibles :

- **Enfance et famille**

Majoritairement tournées vers l'enfance et la famille, les ludothèques recensées par l'ALF n'ont généralement pas comme cibles prioritaires les publics adolescents, adultes, actifs.

- **Peu de jeux vidéo**

En lien avec le point précédent mais aussi avec la question des compétences et appétences des ludothécaires, très rares sont les ludothèques recensées par l'ALF qui ont intégré le jeu vidéo dans leur offre. Cette question est actuellement posée et l'ALF organise des journées de réflexion sur ce sujet. Cette situation a favorisé le choix de proposer des jeux vidéo en bibliothèques, notamment dans des villes où des ludothèques fonctionnaient, dans une démarche de complémentarité.

- **Location**

Il est courant que le prêt de jeux en ludothèque fasse l'objet d'un paiement à l'acte, pratique qui se trouve en contradiction avec le prêt gratuit pratiqué en bibliothèque.

5.3.3. *Inquiétudes exprimées et spécificités revendiquées par l'ALF*

L'affirmation de l'identité de la ludothèque et l'attente d'une reconnaissance de cette identité et du métier de ludothécaire sont très présentes. Cette attente semble liée au sentiment persistant d'une certaine illégitimité, générant le besoin de « consolide[r]sa place parmi les métiers à caractère social et culturel »⁶².

⁶¹Nicole DESHAYE, Présidente de l'ALF, entretien, novembre 2015

⁶²Josette HOSPITAL, ancienne Présidente de l'ALF in « Ludo », la revue de l'Association des Ludothèques Françaises, n°34, septembre 2012, p.3

La tension sur les budgets publics, l'augmentation de la proportion de ludothèques municipales (et non plus associatives) et l'intégration de certaines d'entre elles dans des médiathèques, les difficultés ressenties par des ludothèques associatives, génèrent une inquiétude.

Ce besoin de reconnaissance s'exprime notamment lorsque des bibliothèques sollicitent la ludothèque située dans la même ville pour l'installation et l'organisation d'espaces jeux dans ses locaux et que cet apport de conseils n'est suivi d'aucun partenariat une fois l'espace jeux installé. Malentendus, déceptions et replis rigidifient alors les positions durablement.

Il est vrai que l'intégration même de ludothèques au sein de bibliothèques, phénomène qui semble s'accentuer ces dernières années, vient en contradiction avec certains éléments posés comme indispensables par l'ALF qui préconise d'« avoir des locaux réservés uniquement à la ludothèque et disposer d'un espace extérieur de jeu », ou de préserver le jeu de toutes « récupérations pédagogiques, thérapeutiques, commerciales, idéologiques » : les bibliothèques et leurs volets « jeunesse » particulièrement, travaillant le plus souvent en partenariat avec l'école, sont parfois ressenties comme des espaces (trop) fortement éducatifs,

Le partenariat suivi et le rapprochement entre structures de ludothèques et de bibliothèques ayant de nombreux points en commun et s'adressant pour une part aux mêmes publics paraît cependant hautement recommandé.

On peut regretter en effet les positions de repli ou d'intransigeance professionnelle – qu'elles soient le fait de ludothèques ou de bibliothèques. Ces positions ne peuvent qu'aboutir à une absence de partenariat et à une ignorance réciproque. Cette situation a pour conséquence l'absence de réflexion partagée sur des sujets comme la complémentarité des ressources – livres et jeux notamment, les horaires d'ouverture, la collaboration autour de temps forts etc.... Cette ignorance et cette absence sont incompréhensibles et peu défendables à la fois sur le plan de la cohérence de l'offre documentaire, culturelle et de loisirs sur le territoire et sur celui de la gestion des ressources budgétaires, en des temps de raréfaction de l'argent public. Il est clair que ce type de postures revient à reléguer au second plan l'intérêt et les attentes des publics sur les territoires concernés.

Education populaire et culture

L'ALF insiste, par la voix de sa présidente, sur l'importance de l'ancrage de cette association dans la mouvance de l'éducation populaire. Ancre en termes de posture et d'engagement vis-à-vis des publics, liens installés de longue date avec le ministère chargé de la jeunesse, de la famille et de l'éducation populaire. Ce positionnement historique est à mettre en perspective avec une implication plus ténue du ministère de la culture dans le domaine du jeu.

On a vu plus haut à quel point les jeux, jouets et plus récemment les jeux vidéo sont des objets qui participent de l'évolution culturelle individuelle et collective et dont les bibliothèques s'emparent : les ludothèques ne sont plus les seules structures de proposition.

Une prise en compte de la dimension du jeu existe bien au niveau du ministère de la culture et de la communication : des projets de bibliothèques proposant des volets jeux et/ou jeux vidéo (surface dans le bâtiment, mobilier, équipement...) sont acceptés et pris en compte dans le calcul des montants du concours particulier de la DGD. Des appels à projet sont lancés par le

Département de la Recherche, de l'Enseignement Supérieur et de la Technologie, et retiennent des expérimentations concernant le numérique et le jeu (« Biblio-connexion, un salon de lecture numérique à interface gestuelle » - Salon du livre et de la presse jeunesse de la Seine Saint-Denis ; « Anim2 » : création de jeu sérieux autour de l'éducation à l'image - Rencontres Audiovisuelles ; « Apprenti designer » : animation numérique, didactique et ludique autour de la conception d'un jouet - Musée du jouet ; « Complot à la Corderie... avec l'Epervier » : jeu de rôle sur smartphone - Corderie royale et Centre International de la Mer.).

Mais une prise en compte plus explicite de la dimension des jeux, jouets et jeux vidéo dans les bibliothèques et un conseil approprié favoriserait la cohérence, le cadrage et la connaissance des offres et des actions.

5.4. Jeux, jouets et jeux vidéo en bibliothèque : un angle mort

5.4.1. *Une réalité mal connue, non mesurée...*

La proposition de jeux physiques ou vidéo dans les bibliothèques n'est pas identifiée dans le rapport annuel du Service Livre et Lecture du ministère de la culture et de la communication. Cette offre peut être comptabilisée, pour les jeux et jouets, dans la rubrique D3 « autres documents », pour les jeux vidéo dans la rubrique D5 « autres documents numériques ». De même, les prêts de jeux, jouets ou jeux vidéo sont à comptabiliser en « Autres documents ». Les jeux vidéo n'apparaissent pas dans les « services et ressources électroniques proposés par la bibliothèque ». Dans la rubrique « Actions culturelles », la proposition d'actions ou animations autour de jeux, jouets ou jeux vidéo est à compter dans « Autres »...

Les partenariats noués avec des ludothèques sont indétectables dans le rapport annuel du SLL : celles-ci sont-elles considérées comme des partenaires culturels ? Auquel cas, 4% des bibliothèques ont noué des partenariats avec des partenaires culturels « autres « que théâtres, musées, librairies, cinémas etc »... Sont-elles vues comme des « institutions » au même titre que les centres de loisirs, services de la petite enfance, écoles, prisons, maisons de retraite ou hôpitaux ? Alors elles sont comptabilisées dans les 17% des bibliothèques qui ont noué des partenariats avec des institutions « autres ».

Pour ce qui concerne les bibliothèques universitaires, les jeux ou jeux vidéo n'apparaissent dans aucune rubrique non plus.

5.4.2. *... mais en développement*

Certains éléments cependant indiquent que l'offre de jeux est en augmentation dans les bibliothèques :

- La synthèse nationale des données d'activité 2012 de l'Observatoire du livre et de la lecture indique que 70 % des 7079 bibliothèques et 24 % des 9230 points d'accès au livre offrent la possibilité d'accéder à Internet sur au moins un poste informatique. Si cette proportion n'a pas progressé entre 2011 et 2012, elle a en revanche connu une nette augmentation par rapport à la situation des années 2000 (seules 1695 bibliothèques offraient un accès Internet au public en 2005). Ces bibliothèques permettent donc aux

usagers d'accéder aux jeux accessibles en ligne gratuitement, pratique observée très couramment sur le terrain.

- Par ailleurs, l'enquête complémentaire sur les ressources numériques réalisée par le SLL en 2013 permet d'estimer qu'entre 150 et 175 bibliothèques desservant 10 000 habitants et plus proposaient des ressources numériques en 2012, soit entre 17 % et 20 % de ces bibliothèques. Cette proportion aurait en 2013 très sensiblement augmenté de 6 à 8 points. Les jeux vidéo ne sont pas identifiés dans les ressources numériques dont les catégories sont : ressources généralistes, ressources d'autoformation, ressources d'images et de son, ressources de presse, ressources pour la jeunesse, ressources d'ebook, services en ligne et ressources spécialisées. Mais il est très fréquent que des jeux ou jeux éducatifs soient notamment présents dans l'offre pour la jeunesse (offre présente dans 42% des bibliothèques disposant d'une offre numérique): « Planetnemo » figure parmi les principales ressources proposées en 2012 et comporte des jeux.

▪ **Carte des bibliothèques proposant des jeux vidéo**

Le site « jeux vidéo et bibliothèques⁶³ » propose une carte de France des bibliothèques offrant des jeux vidéo à leur public : celle-ci est incomplète, des bibliothèques proposant des jeux vidéo n'y figurent pas, mais quelques 140 bibliothèques apparaissent.

▪ **Des projets en cours**

Des projets de nouvelles bibliothèques en cours intègrent des propositions de jeux importantes comme le projet de nouvelle bibliothèque de Brest (un axe jeu dans le projet d'établissement), Osny, (projet d'offre de jeux vidéo et de jeux), Cormeilles-en-Parisis... Plusieurs bibliothèques prévoient des créations d'offres de jeux ou le développement de l'offre existante (BDP de Seine-Maritime, Bibliothèques de Bordeaux). Certaines bibliothèques universitaires envisagent également la proposition de jeux (réflexion menée dans le cadre du projet de nouvelle Bibliothèque universitaire de Santé de Lille 2.)

▪ **Les locaux**

L'ouverture ou le réaménagement de bibliothèques ont fréquemment permis depuis plusieurs années l'amélioration des conditions d'installation avec l'ouverture de salles dédiées à l'animation ou /et la formation. Ces espaces sont alors parfois dédiés à des séances de jeux ou jeux vidéo.

▪ **Multiplication des écrits, journées et échanges professionnels**

Les journées d'étude et conférences se multiplient depuis quelques années. Quelques exemples : Journée d'étude « Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les serious games en bibliothèque » à l'Ecole nationale supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB) en octobre 2012, après-midi « Jeux sérieux » à la Bibliothèque nationale de France en février 2014, « Patrimoine et jeux vidéo » lors des Journée des pôles associés de la BnF à Montpellier en octobre 2014, matinée d'étude sur les jeux vidéo à Cergy en novembre 2014, journée d'étude « Jeu

⁶³ <http://www.jvbib.com/blog/>

vidéo et bibliothèques » organisée par le Centre national de la littérature pour la jeunesse en partenariat avec la Bibliothèque d'Universcience, Cité des Sciences et de l'industrie, en mai 2014, demi-journée d'étude "On en parle" avec débat sur les jeux en bibliothèque organisée en janvier 2015 par le Groupe Île de France de l'Association des Bibliothécaires de France (ABF) ...

Des discussions se développent sur le thème du jeu sur le forum « Agorabib »⁶⁴, des blogs sur le jeu vidéo se créent, un groupe « Jeux vidéo » est actif dans la cadre de l'ABF qui a publié un livre sur les jeux vidéo dans la collection « Médiathèmes »⁶⁵ en juin 2014, un titre sur les jeux en bibliothèques est prévu dans la collection « Boîte à outils » de l'ENSSIB en 2015 ... Un intérêt de la profession est manifeste, sur le sujet des jeux vidéo particulièrement.

Les bibliothèques étrangères, aux Etats-Unis et aux Pays-Bas notamment, ont mis en œuvre de longue date des offres de jeux vidéo et jeux. La tendance est bien présente en Allemagne également : le panorama des bibliothèques du Goethe Institut indique ainsi : « Parce qu'ils sont le médium par excellence de l'ère numérique et parce que, depuis 2008, ils ont le droit de côtoyer des médias classiques tels que les livres, après avoir été reconnus biens culturels, les jeux électroniques sont destinés à jouer un rôle de plus en plus grand dans la transmission de la culture et du savoir. Christoph Deeg, conseiller en médias sociaux et jeux d'ordinateur et auteur du livre *Gaming und Bibliotheken* (Gaming et bibliothèques) explique que c'est la raison pour laquelle « les bibliothèques devront dès lors se considérer comme lieu de la culture des jeux électroniques et se donner ce rôle »⁶⁶.

La prise en compte des jeux et de jeux vidéo dans les enquêtes statistiques des bibliothèques publiques permettraient de mesurer la réalité et l'évolution de cette offre documentaire et culturelle.

5.4.3. *Introduction du jeu en bibliothèque : des circonstances multiples*

Les circonstances de la mise en œuvre d'une offre de jeux ou jeux vidéo dans les bibliothèques territoriales ou universitaires sont diverses.

Il peut s'agir d'un portage politique actif : un élu convaincu, parfois après la visite d'un établissement disposant de cette proposition, une équipe d'élus porteuse d'une politique globale innovante pour un territoire ou un établissement universitaire, un Directeur Général Adjoint ou Directeur des Affaires culturelles particulièrement sensibilisé aux pratiques numériques ou ludiques. La présence d'enseignants universitaires engagés dans la mise en œuvre de pratiques pédagogiques innovantes ou d'un laboratoire de recherche travaillant sur le sujet constitue un point d'appui important pour une dynamique de ce type.

Le projet de construction ou réaménagement d'une bibliothèque, temps fort pour la réflexion globale sur un projet de l'établissement, offre une circonstance particulièrement favorable à l'introduction de nouveaux supports ou d'une nouvelle offre – notamment de jeu - dans l'établissement.

⁶⁴ <http://www.agorabib.fr/>

⁶⁵ Jeux vidéo en bibliothèque, Association des Bibliothécaires de France, Coll. Médiathèmes, 2014.

⁶⁶ <http://www.goethe.de/ins/fr/lp/kul/mag/bsz/fr12392691.html>

L'histoire du territoire et des acteurs en présence peut aussi jouer un rôle important : la présence d'une offre ancienne de jeux dans la bibliothèque ou dans une structure voisine (ludothèque, espace multimedia...) peut dans certains cas être le point de départ d'une intégration de jeux ou d'une évolution des contours de l'offre de la bibliothèque.

Très fréquemment, l'arrivée d'un collègue (ou de plusieurs) ayant une expérience professionnelle ou une pratique personnelle de jeux (physiques ou vidéos) et de bonnes compétences de médiation joue un rôle de catalyseur ou de déclencheur, que cette expérience ou cette pratique ait été repérée et souhaitée lors du recrutement ou pas. L'arrivée de jeunes collègues apportant un esprit et une approche parfois différente de leur rôle de professionnels peut entraîner un changement.

La proposition d'un autre service de la collectivité ou de l'université, la participation à un événement (« Welcome week » à l'Université Pierre et Marie Curie) ou encore l'attente exprimée par une autre structure ou une association (Bibliothèque Départementale du Cantal) ou par des habitants lors d'une enquête (Sotteville-les-Rouen, Bibliothèque Départementale du Val d'Oise) peuvent également être des éléments déclencheurs.

5.4.4. *Un paysage diversifié*

La dimension de l'offre de jeux dans les bibliothèques territoriales ou universitaires est très variable. Il s'agit parfois juste de quelques jeux (échecs, jeux de go, jeux de cartes...) mis à disposition des usagers, sur table ou étagère, pour un jeu sur place non accompagné, ou bien proposés, selon les cas, à certains moments de la journée ou de l'année (vacances scolaires).

Dans les bibliothèques territoriales, l'offre peut comprendre de quelques dizaines de jeux en réserve ou stockés dans une simple armoire (souvent utilisés uniquement lors de temps d'animation, avec la présence active d'un médiateur, comme à la bibliothèque Vaclav Havel à Paris) à des centaines ou des milliers de jeux, pour un usage sur place ou destinés au prêt.

Pour ce qui concerne les jeux vidéo, outre l'accès en ligne sur PC dont les usagers disposent pour les jeux gratuits, il peut s'agir de propositions de séances d'animation programmées, ou de proposition de jeux sur consoles en salle dédiée ou dans un espace identifié, ou encore de temps d'animation spécifiques, expositions, ateliers de découverte, de pratique collective ou de création, tournois inter bibliothèques, ou entre usagers et bibliothécaires etc...

Les modalités d'organisation des espaces et des équipes, les moyens mobilisés seront évidemment très différents selon les contours de l'offre de jeux et donc selon la politique mise en œuvre.

6. Quelle politique et quel projet pour le jeu en bibliothèque ?

6.1. Le public, au centre ? Incantation et interrogation

6.1.1. « *Cathédrales du savoir* »?

L'offre de jeux vidéo, de jeux et de jouets en bibliothèque ne va pas de soi : si cette offre est aujourd'hui plus présente qu'il y a quelques années, elle est aussi au cœur de débats dont témoigne le développement d'argumentaires, comme celui présenté, pour ce qui concerne le jeu vidéo, dans le mémoire de Cécile Méneghin⁶⁷ et repris dans le livre « Jeux vidéo en bibliothèque » en juin 2014.⁶⁸

Cette interrogation concernant jeux, jouets et jeux vidéo se pose, pour une part, comme elle s'est naguère posée jadis autour de l'introduction de nouveaux genres ou supports (la bande dessinée, puis les mangas, la musique – de tous genres, les images animées – films de fiction, puis séries télévisées...)

Elle prend un relief particulier car elle est directement liée à la question de publics pour une grande partie absents des bibliothèques, ceux dont les usages et les codes de comportement peuvent être très éloignés de ceux des publics traditionnels de ces équipements.

Cette interrogation s'explique et se comprend : établissement défini comme « porte locale d'accès à la connaissance »⁶⁹, la bibliothèque a été et est perçue tout d'abord comme le lieu essentiel d'accès au savoir et à l'information, ce qu'elle doit évidemment être. Mais la perception enracinée de la bibliothèque en France est prioritairement liée au travail scolaire et universitaire, à la formation, au patrimoine et à la recherche. Les bibliothèques sont d'abord considérées, notamment par de nombreux élus, mais aussi par des professionnels et par la majorité des Français qui ne les fréquentent pas, comme des services certes importants, mais directement reliés au sérieux, à un silence austère, à l'effort, voire au sacré. Les mentions de « cathédrales du savoir », « temples de la connaissance » sont encore couramment utilisées dans des discours d'inauguration.

Pourtant, le manifeste sur la bibliothèque publique de l'Unesco de 1994 indique que « les collections doivent refléter les tendances contemporaines et l'évolution de la société de même que la mémoire de l'humanité et des produits de son imagination ». La Charte des bibliothèques adoptée par Conseil supérieur des Bibliothèques en 1991 indique en son article 7 que « les collections des bibliothèques des collectivités publiques doivent être représentatives, chacune à son niveau ou dans sa spécialité, de l'ensemble des connaissances, des courants d'opinion et des productions éditoriales ». Les missions culturelles des bibliothèques sont affirmées dans ces deux textes, et supposent que soient donc prises en compte les évolutions des productions et des pratiques culturelles des habitants.

⁶⁷ Cécile MENEGHIN, Des jeux vidéo à la bibliothèque, mémoire ENSSIB, 2009.

⁶⁸ Anne-Gaëlle GAUDION, Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque ? in *Jeux vidéo en bibliothèque*, Association des Bibliothécaires de France, Coll. Médiathèmes, 2014.

⁶⁹ Manifeste de l'Unesco sur la bibliothèque publique, 1994.

La pratique du jeu, universelle chez les enfants, très répandue chez les adolescents et les adultes, et la pratique massive du jeu vidéo, participent d'une évolution culturelle majeure de notre société et devraient donc assez naturellement avoir pour conséquence leur intégration dans les propositions des bibliothèques publiques. D'autant que la recommandation de l'IFLA/UNESCO⁷⁰ indique que « les bibliothèques publiques ont pour objet principal de fournir des ressources et des services dans tous les types de médias pour répondre aux besoins des individus et des groupes en matière d'éducation, d'information et de développement personnel, **ceci incluant la détente et le loisir.**».

Les bibliothèques, sans perdre leur mission d'accès au savoir, à l'information et à la connaissance, ont à intégrer les évolutions en cours pour être les acteurs culturels qu'elles veulent devenir ou être encore demain.

6.1.2. *Quelle légitimité pour le jeu ?*

L'introduction du jeu pose cependant question. Cela illustre, pour une part, les termes du débat historique concernant le jeu, considéré soit comme futile, simple délassement, récréation nécessaire, soit comme objet culturel à part entière, portant une valeur intrinsèque, une fin en soi, digne d'intérêt en tant que tel.

La richesse et la diversité culturelle de la production de jeux et jeux vidéo, le fort potentiel de lien social et intergénérationnel, le pouvoir des jeux sur le plan psychologique et cognitif, le rôle qu'ils peuvent jouer en termes de transmission du savoir ne suffisent pas à lever le doute ou la suspicion.

Ce débat reflète l'ancrage très profond, dans notre culture, de l'idée selon laquelle le travail intellectuel, et donc la bibliothèque que l'on y associe étroitement, sont liés à l'effort et à une sorte d'ascèse difficilement compatibles avec le plaisir lié à la pratique du jeu. Dans la tradition scolaire française, le jeu est généralement opposé à l'effort et c'est l'effort qui est valorisé. Le jeu, et particulièrement le jeu vidéo, peut être perçu comme une pratique dont l'effort est absent : un clic peut suffire à construire une ville ou faire effectuer à son avatar une performance inouïe. Pourtant, Gonzalo Frasca, chercheur et concepteur de jeux vidéo, explique qu'un bon jeu doit comporter son lot de contraintes. Vidéo ou pas, il n'y a pas de jeu sans règles, soulignaient notamment R. Caillois et J. Huizinga. Un respect de la règle est indispensable pour réussir, dans le jeu comme dans la pédagogie: celui qui apprend doit fournir un effort pour atteindre les objectifs visés.

Ce débat autour de la légitimité de l'offre de jeux en bibliothèque reflète aussi peut-être une sorte de hiérarchie symbolique encore présente dans le monde des bibliothèques : le patrimoine et la recherche, l'érudition et les établissements prestigieux du cœur de grandes villes sont encore souvent considérés d'une toute autre façon que l'offre documentaire et culturelle à l'enfance ou aux publics éloignés des pratiques culturelles « savantes », ou que les bibliothèques de quartier et petits équipements ruraux mêlant les volets social et culturel.

Cette interrogation autour du jeu reflète la tension tenace entre culture légitime et culture illégitime, goût de l'élite et pratique de masse. La difficile acceptation de la « dissonance » de

⁷⁰ Les services de la bibliothèque publique: principes directeurs de l'IFLA/UNESCO, Section des bibliothèques publiques, 2001. <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654f.pdf>

pratique culturelle démontrée par Bernard Lahire est ici en cause et, comme le souligne Gilles Brougère, « la culture populaire de masse et la culture transmédiarique inquiète peut-être les bibliothécaires »⁷¹

La question sous-jacente est bien ici celle de la posture de la bibliothèque et du rôle qu'elle entend jouer par rapport aux publics et à la culture. S'agira-t-il de tendre vers la proposition et la valorisation de la culture considérée comme légitime, ou bien de prendre en compte les habitants dans leur pluralité, de reconnaître leurs pratiques, et d'introduire ces formes et expressions culturelles dans l'offre et le projet culturel de l'institution ?

Le constat est fait depuis longtemps de la permanence de la composition socio-démographique des publics de la culture « légitime » en général et des bibliothèques en particulier. « C'est principalement sur ce [...] point de la diversification des publics que portent les critiques formulées à l'encontre des politiques de démocratisation et d'aménagement culturel du territoire national»⁷².

« Cette démarche que l'on qualifie parfois de manière générique de « démocratie culturelle » doit être rapportée à deux mouvements de fond qui travaillent la société française à partir des années 1980: d'un côté, la reconnaissance de sa pluralité culturelle sous la pression notamment des phénomènes d'immigration et de la mondialisation des contenus culturels. De l'autre, la popularité de formes d'expression rejetées par la culture savante ou prises en charge par les seules industries culturelles: bande dessinée, musiques rock et électroniques, courants ethnoculturels, cirque, patrimoines vernaculaires, cultures urbaines, design, etc »⁷³. On pourrait ajouter pour ce qui concerne les bibliothèques : le polar, les romans sentimentaux, les mangas etc.

La question est donc, encore une fois, celle de l'accueil d'une part importante de la population qui n'est aujourd'hui pas touchée par les bibliothèques, celle de l'action culturelle censée concerner de larges publics. Le débat qui a accompagné le projet des « Idea stores »⁷⁴ était de cette nature. Il s'agissait d'« amener l'usager à la culture par des voies variées, attrayantes et novatrices, [...] lui présenter une expérience qui fait sens pour lui, à un niveau émotionnel et intellectuel »⁷⁵. Mais il s'agit aussi de préserver la mission essentielle des bibliothèques liée à la diffusion du savoir et de l'information. Les termes de nouveaux équilibres sont à identifier.

6.1.3. La quête de nouveaux équilibres

Les bibliothèques publiques, partenaires historiques de la sphère éducative, ressources essentielles d'accès à la connaissance et d'appui pour les apprentissages, cherchent cependant, dans un contexte de stagnation ou baisse de statistiques, à trouver de nouveaux équilibres et à apporter des réponses aux attentes des habitants sur divers plans.

⁷¹ Gilles BROUGERE, entretien, décembre 2014

⁷² Observatoire des politiques culturelles : Élargir la participation à la vie culturelle : expériences françaises et étrangères, Rapport final. Mars 2014

⁷³ Observatoire des politiques culturelles, op.cit. p. 19

⁷⁴ Nouveau type de bibliothèque créé à Londres dans les années 2000 : équipement ouvert sept jours sur sept, intégrant crèche et café, combinant services d'informations, de formation continue, de rencontres et de loisirs.

⁷⁵ Observatoire des politiques culturelles, op.cit. p. 129

Des termes reviennent très fréquemment pour illustrer cette conquête ou reconquête de publics : sociabilité, confort, « lieu du lien » au cœur de la cité, (voire « living room »), évolution vers le « troisième lieu », sans que cette notion fasse toujours l'objet d'une réflexion poussée. Les bibliothèques revendentiquent un rôle dans le loisir et la culture des habitants, affirment placer l'usager au centre des préoccupations et des projets tout en exprimant souvent, paradoxalement, doute et réticence, quant à la mise en œuvre de réponses à ces attentes.

Ainsi, sur le plan de l'offre documentaire, la tension est fréquemment à l'œuvre entre qualité de l'offre, encyclopédisme de principe, réponse aux attentes des publics traditionnels des bibliothèques, qui savent les exprimer dans les cadres et codes recommandés, d'une part, et pression médiatique, éventuelle réduction du périmètre documentaire et de sa diversité, « dégradation » de l'offre ressentie par les professionnels. Les choix documentaires opérés peuvent conduire à exclure les chemins et objets culturels précisément susceptibles d'être appréciés par le plus grand nombre d'habitants et de leur donner envie de devenir ces « usagers au centre ». Peut-être le jeu peut-il parfois constituer un élément du projet documentaire et culturel. Mais quel jeu ?

6.1.4. *Un projet documentaire et culturel*

L'offre de jeux vidéo ou physiques agit aujourd'hui comme le révélateur d'une question qui concerne, de façon générale, le degré de prise en compte des pratiques de lecture et pratiques culturelles des habitants dans la politique générale de l'établissement.

De la même façon que pour les autres types de documents – documents imprimés ou numériques, musique, presse ou films, des choix devront être faits entre les incontournables, les jeux licence que le public reconnaîtra, les jeux vidéo parmi les plus vendus, d'une part, et les jeux plus rares, parfois plus exigeants, que ce soit en termes de règles à maîtriser, de codes esthétiques à intégrer, de stéréotypes à combattre, d'autre part.

La volonté de placer la bibliothèque en « contrepoids à l'ultra visibilité de produits culturels mis en avant par une poignée de grands groupes dont la concentration s'accentue »⁷⁶, ou bien d'offrir les repères familiers, les caractères de facilité ou de produit commercial hyper-médiatisé pose le même type d'interrogations que celui qui existe autour des autres domaines et supports présents dans la bibliothèque.

La construction d'une politique documentaire et culturelle, validée par les instances décisionnelles de la collectivité ou de l'université, donnera les orientations et le cadre indispensable dans lequel les choix d'acquisitions ou d'actions s'inscriront. **Une veille documentaire qualifiée, appuyée sur des outils professionnels et un travail collectif - commission ou réseau (communal ou intercommunal, départemental), partenariat avec des experts extérieurs ou des usagers, permettra d'effectuer les acquisitions selon la politique validée. Une organisation du même type pourra déterminer les actions culturelles liées au jeu.**

⁷⁶ Blog mediaenlab: <http://www.mediaenlab.com/>

▪ Les stéréotypes

Le groupe « Légothèque » de l'ABF, qui s'intéresse à la lutte contre les stéréotypes en bibliothèque, a organisé lors du congrès de l'IFLA⁷⁷ à Lyon en août 2014 une animation sur le thème “jeux vidéo et stéréotypes de genre”, considérant que cette offre est propice à questionnements, particulièrement en ce qui concerne les thématiques de l'identité, du genre et de la relation qui se noue entre le joueur et le héros du jeu. « La représentation des femmes dans le jeu vidéo a été le point de départ de notre animation, puisque le constat dressé depuis quelques temps fait état d'un décalage plus ou moins important entre les femmes et leur représentation virtuelle: se reconnaître dans une héroïne au physique caricaturé ou toujours en détresse peut s'avérer difficile. En matière de construction de soi et d'identification, le jeu vidéo peut avoir encore du chemin à parcourir.»⁷⁸ « Les jeux vidéo permettent de questionner les notions d'identité et de construction de soi ».⁷⁹

Cette approche critique met en lumière à la fois les messages dominants mais aussi la possible diversité susceptible d'être construite, pour le jeu vidéo comme pour les jeux, les jouets et toutes les autres offres, dans le cadre d'une réflexion documentaire approfondie.⁸⁰ Elle permet de mesurer l'importance et la portée de choix opérés par la bibliothèque dans ce domaine comme dans les autres.

▪ Les stratégies transmédiaques

La question du jeu peut d'autant moins être séparée de l'ensemble du projet documentaire et culturel de l'établissement que la porosité entre jeu et offre fictionnelle sur différents supports est devenue courante. Les stratégies cross-media (même histoire déclinée sur plusieurs supports) et transmedia⁸¹ ont vu le développement des franchises et la multiplication des héros licence. Comme l'indique Matthieu Letourneux, « cette évolution est devenue manifeste depuis que l'industrie culturelle a opté pour l'exploitation sur tous les supports de ses grandes licences (*Mario, Harry Potter, Transformers...*), déterminant des univers transfictionnels destinés dès l'origine à être déclinés dans tous les médias et à donner lieu à toute une série de produits dérivés »[...] Tous ces publics se voient en effet offrir, entre autres, des séries à succès, des univers de fiction poly-exploités, des déclinaisons de produits sous licence, et multiplient les activités oscillant entre les logiques du jeu et celles de la fiction narrative⁸² .

Le degré de prise en compte de ces stratégies dépendra là aussi de la politique documentaire et culturelle de l'établissement.

Une réflexion sur le projet d'établissement de la bibliothèque peut conduire à la décision d'intégrer le jeu dans la politique documentaire et culturelle et déterminer les orientations générales de cette offre en fonction des publics et des objectifs de l'établissement. Peu de

⁷⁷ International Federation of Library Associations and Institutions

⁷⁸ Blog groupe Legothèque : <http://legothequeabf.wordpress.com/2014/11/04/legotheque-a-lifla/>

⁷⁹ Blog groupe Legothèque

⁸⁰ Annexe 4

⁸¹ Selon H. Jenkins, « une histoire transmédia se développe sur plusieurs supports média, chaque scénario apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit. Cette nouvelle forme de narration permet de passer d'une consommation individuelle et passive à un divertissement collectif et actif »

⁸² Matthieu Letourneux, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », *Strenæ* [En ligne], 2 | 2011, mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 02 novembre 2014. <http://strenae.revues.org/434> ; DOI : 10.4000/strenae.434

politiques documentaires sont formalisées dans ce domaine: l’élaboration de documents explicites, en cohérence avec le projet d’établissement, serait souhaitable.

6.2. Quels objectifs ?

Les bibliothèques qui mettent en œuvre une offre de jeux ou des pratiques ludiques poursuivent plusieurs objectifs. Parfois l’un d’eux est posé de façon exclusive, mais dans de nombreux cas, c’est un ensemble qui est mis en avant.

L’observation d’exemples permet de comprendre la réalité de l’impact de ce type d’offre et montre en quoi le jeu – collection ou pratique active- sert les objectifs de bibliothèques de types et dimensions très différents, enrichit l’offre documentaire, élargit les publics et permet l’émergence d’usages nouveaux.

6.2.1. *Toucher des publics peu présents dans la bibliothèque*

▪ **Les jeunes**

Le constat de l’éloignement des préadolescents et adolescents des bibliothèques est une préoccupation forte et durable. Le besoin d’être en groupe, de prendre des distances avec une institution associée à l’enfance, au silence, à l’école, au travail, au livre et à des propositions culturelles ressenties comme éloignées, est couramment avancé. Sylvie Octobre souligne les traits pérennes des cultures jeunes⁸³: une technophilie de principe, une préférence pour les médias expressifs, interactifs ou innovants, le désir d’expérimentation qui favorise les pratiques en amateur, le goût pour la sociabilité, les sorties et les voyages de découverte. Elle souligne aussi l’importance dans la vie des jeunes du basculement et de la convergence numériques qui entraînent une mutation du rapport à l’espace mais aussi au temps et aux objets culturels partout numériquement accessibles, hors des institutions culturelles traditionnelles. La « distance croissante à l’égard des attributs de la culture scolaire » est à prendre en compte, « dont l’emblème est le livre »⁸⁴.

Cette distance est bien repérée dans les statistiques des bibliothèques. Le goût pour le divertissement « prolonge le goût ludique lié à l’enfance et s’exprime dans les jeux vidéo »⁸⁵, « le processus de construction de soi qui caractérise la jeunesse prend pour appui privilégié les pratiques d’expérimentation, qui permettent de tester, de goûter, de (se) façonnner, à la fois dans son monde personnel mais également en lien avec des groupes d’amis, des communautés d’amateurs, des publics potentiels »⁸⁶: autant de caractéristiques qui rendent difficile, pour de nombreux jeunes, le goût de la bibliothèque.

Cet objectif est prioritaire pour de très nombreuses bibliothèques qui mettent en œuvre une offre de jeux vidéo et pour une part de celles qui proposent des jeux de société. Il est central pour les bibliothèques universitaires qui visent leur population étudiante.

⁸³ Sylvie OCTOBRE, Deux pouces et des neurones : les cultures juvéniles de l’ère médiatique à l’ère numérique, Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques, Coll. Questions de culture, 2014. P. 86

⁸⁴ Sylvie OCTOBRE, op. cit. p. 89

⁸⁵ Sylvie OCTOBRE, op. cit. p. 92

Il est fréquemment atteint : les préadolescents et les jeunes découvrent ou redécouvrent la bibliothèque par le biais d'une pratique qui leur est familière, dans une ambiance différente, en connivence avec des bibliothécaires se révélant proches de leurs centres d'intérêt et de leur horizon culturel. Il n'est pas rare que « la bibliothèque existe encore pour eux grâce au jeu ».⁸⁷. Les bibliothèques de villes de dimensions très variées, de quartiers difficiles ou de milieu rural témoignent de ce retour de jeunes lié au jeu, de la régularité de leur fréquentation, le plus souvent en groupes, d'un regard modifié sur l'institution.

▪ **Les publics exclus ou éloignés de la pratique de lecture**

Primo-arrivants ne maîtrisant pas le français, publics en marge, illettrés, isolés, exclus des pratiques culturelles légitimes, sont fréquemment ciblés. Le jeu suscite des échanges et facilite une mise en confiance de publics fragiles, pour lesquels, qu'ils soient enfants, jeunes ou adultes de tous âges, le livre ne constitue pas un support immédiat et la bibliothèque est un monde ignoré ou étranger sinon inquiétant, voire repoussant.

➤ *Quelques exemples*

- Médiathèque de Pierres Vives, Montpellier (Conseil général de l'Hérault)

La médiathèque de Pierres Vives utilise les jeux vidéo notamment dans le cadre d'un travail autour de la parentalité, en lien avec des associations. Le jeu facilite la présence de parents qui sont éloignés de l'environnement culturel de la médiathèque et des livres et qui peuvent se sentir mal à l'aise, voire exclus de la langue et des codes propres à ce type d'équipement culturel. Des partenariats avec le service des sports du Département, « Hérault Sports », permettent de monter des projets de jeux sportifs réels et virtuels qui touchent des jeunes éloignés de la pratique culturelle et de la bibliothèque. Passer par le jeu s'avère rassurant, aide à la participation active et au lien dans la bibliothèque.

- Bibliothèque de Sotteville-les-Rouen

Cette bibliothèque propose des jeux sur place et en prêt depuis son ouverture en 2004 mais n'a mis à disposition des jouets symboliques (poupées, dînettes...) que depuis 3 ans. Cette proposition a généré une évolution dans l'usage de la bibliothèque parmi les enfants et les adultes, parents ou assistantes maternelles, parfois tout à fait étrangers à la fréquentation d'une bibliothèque : temps de séjour plus long, enfants prenant du temps pour jouer, sollicitant davantage les adultes pour participer et échanger. Le confort, la qualité de l'accueil, et finalement les ressources de la bibliothèque ont été davantage appréciés et utilisés.

- Bibliothèque Publique d'Information et Chasse au trésor

Très courantes dans les propositions faites aux enfants lors de visites de groupes (scolaires, centres de loisirs), les Chasses au trésor sont aussi parfois organisées pour des publics adultes. Ainsi, la Bibliothèque Publique d'Information propose aux usagers non francophones, notamment ceux qui participent aux ateliers de conversation en français langue étrangère, une Chasse au trésor pour

⁸⁶ François HERAN, La sociabilité, une pratique culturelle, *Economie et statistiques*, décembre 1988, n°216, p 3-22

⁸⁷ Quentin LE GUEVEL, entretien, octobre 2014

découvrir les différents espaces, collections et services de la bibliothèque. La découverte de l'institution est rendue dynamique par l'activité ludique menée en groupe et favorise la pratique du français.

- Médiathèque Aimé Césaire à Castelnau-le-Lez (agglomération de Montpellier) et gens du voyage

Le jeu peut être un lien précieux avec des communautés que la bibliothèque touche difficilement (distance culturelle, linguistique, exclusion...). Certaines bibliothèques utilisent le jeu à cette fin en se déplaçant sur les terrains d'accueils de gens du voyage, comme la bibliothèque de Castelnau-le-Lez.

▪ **Les publics masculins**

La permanence de la supériorité quantitative du public féminin sur le public masculin en bibliothèque est également à l'origine de recherche de propositions différentes, susceptibles de mieux correspondre aux attentes de ces publics masculins moins présents. Or, la proposition de certains jeux vidéo (liés au sport par exemple) est particulièrement attractive, mais aussi les jeux anciens, jeux d'arcade : la médiathèque José Cabanis a pu observer, par exemple, le succès de ces jeux vidéo auprès des papas et de leurs enfants lors d'une exposition de « rétrogaming » en 2014.

▪ **Les personnes âgées**

La fréquentation relativement faible des bibliothèques par les personnes âgées signalée dans le rapport « Les bibliothèques et l'accès des "seniors" et des personnes âgées à la lecture »⁸⁸, alors qu'une proportion importante de ces « seniors » est valide, dispose de temps libre et souffre pour une part de solitude et d'ennui, est prise en compte dans la réflexion sur la mise en œuvre d'une offre de jeux en bibliothèques.

Les bibliothèques disposant de fonds conséquents de jeux ont fréquemment une démarche d'accueil et d'animation-jeux avec des personnes âgées et tissent des partenariats avec des maisons de retraites ou associations de personnes âgées. Il s'agit d'utiliser le lieu bibliothèque pour faire autre chose, sans craindre de sortir des « missions » fondamentales. Cette idée est avancée par le sociologue Serge Guérin qui insiste sur l'intérêt spécifique, pour le bien-être des gens âgés, de tout projet incluant sociabilité et mixité intergénérationnelle. Selon lui, organiser dans les bibliothèques des cours et des démonstrations de cuisine, des séances souvenir et nostalgie avec des vieux du quartier, ne pourrait qu'avoir du succès et apporter un bénéfice aux personnes âgées. Le jeu est évidemment aussi une proposition adaptée et très appréciée.

Le jeu – sur place ou en prêt – favorise le resserrement de liens entre grands-parents et enfants : plusieurs bibliothèques observent la venue de grands-parents accompagnant leurs petits-enfants pour le jeu, notamment le samedi et durant les vacances scolaires.

⁸⁸ Yves ALIX, Les bibliothèques et l'accès des "seniors" et des personnes âgées à la lecture, Inspection générale des bibliothèques, 2012

▪ Les handicapés

Les bibliothèques peuvent jouer un rôle important de proposition de jeux et jeux vidéo en direction de personnes porteuses de handicaps de différentes natures. Il faut se souvenir que les premières ludothèques ont été créées pour des enfants handicapés en Grande Bretagne et en Allemagne. Les bibliothèques peuvent permettre à des handicapés (enfants ou adultes) de jouer avec d'autres (handicapés et valides), progresser, échanger, participer, se socialiser. Le jeu est, dans ce cas encore, un outil de lutte contre l'exclusion et un vecteur de partage culturel.

Des témoignages montrent que les jeux de société notamment peuvent permettre à des personnes déficientes mentales ou psychiques de vivre mieux la bibliothèque, et de vivre une expérience positive en progressant.

Des jeux vidéo accessibles à des personnes handicapées sont disponibles. Le livre « Jeux vidéo en bibliothèques »⁸⁹ en mentionne plusieurs. Une sélection est disponible sur le blog « Accessibib » tenu par le groupe de l'ABF pour une meilleure accessibilité des bibliothèques aux publics en situation de handicap.⁹⁰

➤ *Quelques exemples*

- Bibliothèque de Lyon : l'espace numérique de la Bibliothèque de la Part-Dieu

Des personnes en situation de handicap sont accompagnées au sein de l'espace numérique depuis 2003. C'est dans le cadre du festival « A vous de jouer » organisé en 2011 autour du jeu vidéo qu'un atelier sur les jeux vidéo pour les personnes déficientes visuelles a été mis en œuvre

Une opération « Jouer dans le noir » a ainsi été organisée⁹¹: L'idée était de susciter des échanges entre personnes voyantes et déficientes visuelles autour du jeu vidéo ; une quinzaine de personnes a participé. D'autres lieux de médiation ont également proposé ce type d'activité, comme la « salle Louis Braille » de la médiathèque de la Cité des Sciences et de l'Industrie, ainsi que le pôle « Lire autrement » de la médiathèque José Cabanis à Toulouse. La collaboration, notamment avec la Cité des Sciences et d'autres médiateurs numériques investis dans le handicap, mais aussi des joueurs déficients visuels, a été essentielle. L'opération a nécessité un important volet d'organisation, de partage avec les services d'accueil, de logistique.

La démarche est d'explorer de nouvelles pratiques numériques pour les personnes en situation de handicap comme pour les personnes valides. L'opération « Jouer dans le noir » est envisagée en 2015, qui permettrait de mesurer les avancées notamment avec l'apport des tablettes tactiles.⁹².

- Médiathèque William Shakespeare (réseau de l'agglomération de Montpellier).

Des ateliers de jeux vidéo animés avec des groupes de jeunes ou adultes handicapés mentaux à la médiathèque William Shakespeare les amènent à fréquenter la structure à d'autres moments et à se

⁸⁹ Jeux vidéo en bibliothèque, dirigé par Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Périssé, Association des bibliothécaires de France, coll. Médiathèmes, 2014

⁹⁰ <https://accessibabf.wordpress.com/tag/jeu-video/>

⁹¹ <http://www.vive-laculturenumerique.org/index.php/2011/02/09/126-succes-de-l-operation-jouez-dans-le-noir>

⁹² Eléments communiqués par Carole DUGUY, Espace numérique Part-Dieu.

socialiser. Des soirées jeux associant jeux de société et jeux vidéo favorisent une mixité générationnelle et l'approche de jeux différents dans un contexte de sociabilité.

- Bibliothèque de Conflans-Sainte-Honorine

De nombreux établissements de la ville accueillent des handicapés mentaux et psychiques. Lors de soirées « jeux de société » organisées par la bibliothèque, ces établissements peuvent prévenir de leur venue: ce sont de petits groupes de 4 ou 5 personnes, accompagnés par deux personnes de l'établissement. La bibliothèque prévoit un agent supplémentaire pour une meilleure disponibilité afin d'accompagner, expliquer les règles etc. Ces séances sont très bien vécues, les personnes handicapées jouent en présence et parfois avec d'autres publics.

- Médiathèque José Cabanis, Toulouse : « L'œil et la lettre »

Le département « L'œil et la lettre » de cette médiathèque propose des jeux vidéo en direction des déficients visuels, des jeux sonores, des mallettes tactiles pour déficients visuels, utilisées aussi pour d'autres publics, avec un caractère ludique

- **Les enfants**

Le souhait d'apporter des réponses aux attentes et goûts des enfants hors du cadre scolaire est bien présent dans les objectifs des bibliothèques territoriales. La bibliothèque est en effet très fréquemment utilisée en lien avec l'école (visites de classes, places assises à table permettant le travail et les révisions, aide aux devoirs, offre de lectures recommandées...).

Mais le jeu est perçu comme une offre susceptible de répondre à un désir individuel, une pratique voulue par les enfants, éventuellement partagée avec d'autres enfants ou avec des adultes, sur le temps libre. Les bibliothèques proposant jeux et jeux vidéo observent un usage durable et souhaité par les enfants, y compris par des enfants en rupture ou semi-échec scolaire. Les enfants acceptent alors les conditions choisies par la bibliothèque (cadre collectif, animations programmées, durées limitées, exploration de nouveaux jeux peu connus (vidéo ou pas) ...). Les bibliothèques contribuent à donner un cadre au jeu – spatial et temporel - cadre posé comme essentiel par J. Huizinga et R. Caillois.

Elles observent une évolution positive des comportements : respect des autres, jeux partagés avec des enfants ou adultes qui n'étaient pas connus avant la venue à la bibliothèque. Ainsi, dans certaines bibliothèques du réseau de Plaine commune, durant l'opération « 1, 2, 3 jouez ! » de l'été 2014, « l'utilisation des consoles et bornes a été totalement autogérée : les enfants circulaient de consoles en consoles, par petits groupes la plupart du temps, le flux était ininterrompu mais très fluide, sans besoin d'intervention des collègues, sans disputes entre les jeunes ». **De nouvelles sociabilités se mettent en place, un bien-être émerge, une pratique désirée de la bibliothèque devient possible.**

Les tout-petits sont aussi pris en compte et ciblés par des propositions de jeux simples et jouets naturellement conjugués aux livres : cette offre permet que s'installe pour les tout-petits, et ceux et

celles qui les accompagnent, une sorte de continuité de surprises narratives et ludiques, d'émerveillement et d'apprentissages dans le jeu, les images et les mots.

Toutefois, si cet objectif de conquête ou reconquête de publics est parfaitement justifié et se trouve fréquemment atteint, au moins partiellement, il ne serait pas souhaitable qu'il aboutisse à ce que la proposition de jeux, jouets ou jeux vidéo ne soit envisagée que sous l'angle d'un produit d'appel et que soient négligées ou ignorées les qualités intrinsèques des jeux, leur valeur, leur diversité et leur richesse propres.

6.2.2. *Faire découvrir d'autres jeux, jouets ou jeux vidéo*

La diversité et la richesse des jeux, jouets et jeux vidéo sont réelles, même si la quantité de nouveautés annuelles est infiniment moindre que celle des livres. Mais tout comme l'offre littéraire, musicale ou cinématographique, le paysage des jeux, jouets et jeux vidéo disponibles est tributaire de contraintes commerciales, traversées par des modes et stratégies marketing puissantes (produits dérivés, phénomène transmedia...), blockbusters ou best sellers. Il comporte aussi ses « incontournables », ses classiques transmis de génération en génération, ses genres et catégories multiples⁹³, ses domaines expérimentaux, ses nouveautés étonnantes, ses productions discrètes ou rares qu'on ne trouvera pas en pile dans les grandes surfaces ni parmi les jeux vidéo les plus pratiqués dans le monde.

Des jeux de memory au graphisme pur des Editions Memo à « La bonne paye », de « Minecraft » (jeu de construction aux possibilités infinies) à « Call of Duty » (Jeu de tir à la première personne) ou à l'intrigant jeu « Stanley Parable », des jeux venus d'ailleurs permettant la découverte de cultures différentes aux jeux anciens à redécouvrir, les univers esthétiques, narratifs, ludiques les plus différents sont convoqués, tantôt offrant aux joueurs des signes familiers, reconnus et confortables, tantôt dérangeant les codes et balises habituels en ouvrant des chemins nouveaux à explorer.

Les équipes de bibliothèques ont le plus souvent à cœur de faire découvrir cette richesse et cette diversité, en cohérence avec les publics, thématiques ou projets de leurs structures. Selon la politique documentaire, parfois clairement définie ou, malheureusement, trop souvent implicite et floue, une place plus ou moins importante est réservée aux jeux physiques ou jeux vidéo originaux, aux productions de la scène indépendante repérée par la veille attentive des agents, les réseaux de joueurs, les conseils d'un fournisseur spécialisé. **Les bibliothèques peuvent, dans ce domaine comme dans les autres, jouer leur rôle majeur de promotion de la diversité et d'ouverture culturelle.**

▪ Jeux et graphistes pour la jeunesse

Des artistes illustrateurs ou créateurs de livres publiés par des éditeurs de jeunesse interviennent aussi dans le domaine des jeux pour enfants. Pour exemple, certaines œuvres de Natali Fortier, Emmanuelle Houdard, Martin Jarrie, Anne Bertier, Katsumi Komagata, Benoît Jacques ou encore Enzo Mari ont été reprises en jeux – jeux de cartes, de mémory, paravent des jeux, etc...

⁹³ Annexe 5 et 6

Hervé Tullet, Olivier Douzou ont été récompensés en 2013 et 2014 lors du Festival du livre et de la presse jeunesse de Seine Saint-Denis pour les applications numériques ludiques créées en écho à leurs albums. (« Un jeu » d'Hervé Tullet, « Fourmi » d'Olivier Douzou).

Des bibliothèques proposent ce type de jeux et jeux vidéo soit de façon pérenne, soit dans le cadre d'expositions ludiques (comme celles produites par les Editions Mémo) ou d'événements programmés.

Ces démarches de propositions créatives et d'explorations de graphismes et styles sont riches, mais exigent une médiation particulière pour que la rencontre se fasse entre les enfants et les jeux en question, et donc des compétences et du temps.

▪ **La Bibliothèque départementale de prêt de la Mayenne**

La Bibliothèque Départementale de Prêt de la Mayenne travaille chaque année depuis 2003 avec un artiste différent lié au monde de l'édition en vue de la création originale d'un jeu. Une confrontation entre univers ludique et création artistique est ainsi proposée: un jeu de l'oie complet a été créé par Laura Rosano autour des contes traditionnels, un jeu autour des « familles d'émotion », maison sur roulettes en plexiglas et bois par Emmanuelle Houdard. Natali Fortier a imaginé une exposition-jeu en gros cubes de bois autour de l'univers du zoo, un jeu labyrinthe habité de personnages de la mythologie a été créé par Yvan Pommaux. Ces jeux sont fabriqués dans le département, conçus en complémentarité avec l'exposition créée par le même artiste, édités entre 400 et 1000 exemplaires, donnés dans toutes les bibliothèques du réseau. Les livres des illustrateurs sont prêtés en accompagnement.

▪ **La Bibliothèque nationale de France**

Le Département audio-visuel propose en consultation sur place des milliers de titres de jeux vidéo, accompagnés des différents supports qui ont jalonné l'histoire de l'informatique (cartouche pour consoles Nintendo, disque Blu-Ray pour PlayStation 3, disquette et cédérom pour PC et Macintosh, etc.). Des séances à plusieurs joueurs sont proposées depuis novembre 2014 en salle A dans l'espace du Salon de cinéma. C'est donc la possibilité d'une exploration originale dans l'histoire du jeu vidéo qui est ainsi offerte.

Un des signets de la BnF est consacré aux sites concernant les jeux vidéo et consoles⁹⁴.

Le Centre national de la littérature pour la jeunesse propose aussi en salle I la consultation de très nombreux jeux vidéo pour enfants. Une rubrique critique de la Revue des livres pour enfants est consacrée au jeu vidéo, constituant ainsi un précieux outil de veille pour les bibliothèques.

6.2.3. *Favoriser la socialisation, renforcer la convivialité et la mixité sociale,*

▪ **Jeu et socialisation**

Le jeu aide à la confiance en soi, permet ou facilite l'accès à la culture et peut contribuer à l'intégration de rôles sociaux.

⁹⁴ http://signets.bnf.fr/html/categories/c_006multimedia_jeux.html

Les jeux pour enfant constituent, dans leur grande diversité, un moyen essentiel d'intégration des limites et interdits de l'environnement dans lequel l'enfant grandit, de confrontation au monde et de construction de sa propre identité sociale. Il permet cette intégration progressive des normes et valeurs sociales.

Gilles Brougère insiste sur la dimension sociale du jeu et de l'activité ludique et souligne que le jeu est lui-même le produit d'une culture : les jeux reflètent les mutations sociales et culturelles qui traversent leur environnement. Cette culture ludique n'existe qu'en lien avec une culture environnante qui l'influence : pays, époques, milieux sociaux, supports et objets disponibles (jouets, jeux vidéo...). L'enfant produit sa culture ludique en observant, en jouant, en interaction sociale. La culture ludique ne peut donc être considérée à part: postures de la famille, de l'école, cultures transmises par les médias, livres, jouets eux-mêmes influent sur la culture ludique de l'enfant, qui, conjuguée à ses modes de réaction, d'adaptation, d'interprétation, construit, en un processus complexe, une culture ludique spécifique.

Au-delà de l'enfance, le jeu, introduisant ce recul par rapport à la réalité, peut être une manière de prendre une certaine distance à l'égard des déterminations sociales qui s'imposent à chacun et qui peuvent, particulièrement à notre époque, être vécues comme pénibles, douloureuses voire insupportables. Le jeu peut permettre de prendre une « revanche sur l'écrasante et sordide inertie quotidienne »⁹⁵.

Les bibliothèques sont déjà ou se veulent des acteurs de socialisation. La proposition de jeu, enrichie par l'ensemble de l'offre culturelle et documentaire de la bibliothèque, peut servir cet objectif.

▪ Jeu et convivialité

Convivialité et bibliothèque, termes fréquemment associés dans la littérature professionnelle, ne sont pas si facilement conjugués dans la réalité. La convivialité en ce qu'elle induit d'échanges, de partage chaleureux, de plaisir à être ensemble, n'est pas toujours au rendez-vous...

Les bibliothèques mettent en œuvre des actions et disposent d'espaces qui, de plus en plus fréquemment, favorisent partages et expériences collectives. Mais encore faut-il que les usagers goûtent l'offre documentaire ou culturelle qu'elles leur proposent, en connaissent les codes (convivialité oui, mais pas n'importe où, ni n'importe quand, ni avec n'importe quel volume sonore, sans manger, sans boire...), dans un univers historiquement dédié et encore représenté comme le lieu du livre, de la lecture silencieuse, solitaire, immobile.

Le caractère universel du jeu pour les enfants, la pratique croissante des jeux de société et la diversité générationnelle, sociale et culturelle des joueurs de jeu vidéo font que l'offre de la bibliothèque peut attirer des populations très diverses (francophones ou non, au niveau d'étude élevé ou non, aux centres d'intérêts multiples...).

Les jeux physiques ou jouets induisent très souvent la participation de plusieurs joueurs (jeux de société) ou pour le moins peuvent se pratiquer à plusieurs (jeux de construction, d'assemblage, jeux symboliques...). La proposition de jeux vidéo est de moins en moins solitaire en

⁹⁵ Roger CAILLOIS, op. cit. p. 239

bibliothèque : les jeux multi-joueurs sont privilégiés pour encourager une démarche partagée, différente de la pratique solitaire à domicile. La présence de non-joueurs spectateurs, commentateurs, est prévue dans les meilleurs des cas. Les joueurs apprécient les conditions d'installation et de jeux collectifs (vidéo ou non), la plupart du temps impossibles à mettre en œuvre à domicile. Ils recherchent cette possibilité d'échanges dans le monde réel et plus seulement en ligne, le contact avec les pairs.

Proposer de jouer dans la bibliothèque affirme explicitement l'acceptation et la légitimité de l'échange, du partage, d'une convivialité entre usagers.

- **Quelques exemples**

➤ *Réseau de Plaine commune : opération « 1, 2, 3 jouez ! »*

Cette opération organisée par les médiathèques du réseau de Plaine commune a été menée pendant les mois de l'été 2014 et proposait des activités variées : jeux (vidéo et de société, dont tournois), ateliers de création de jeux de société et de jeux vidéo, projections de courts-métrages, conférence ludique, etc. Le bilan de l'opération « 1,2,3 jouez » du réseau de Plaine commune mentionne le rôle joué par l'offre de jeux et l'organisation de tournois en termes de consolidation de liens, voire de « pacification » entre groupes habituellement opposés : « A Epinay, le tournoi FIFA 2014 inter-médiathèques a permis à des jeunes issus de quartiers « en guerre » de jouer ensemble, sans conflit : c'est un point très positif à souligner »⁹⁶. Les bibliothèques sont de fait devenues des espaces pacifiés grâce au jeu.

L'égalité hommes - femmes est une thématique travaillée par les bibliothèques de Plaine commune : une médiation attentive a été mise en œuvre et suivie d'effets afin de favoriser la participation de filles dans des univers de jeux dont le public est généralement majoritairement masculin.

➤ *Ludo-médiathèque de Fosses*

Outre la présence importante de jouets et jeux dans cette structure de taille relativement modeste (500m²) et la médiation au quotidien, des soirées jeux « Dehors les mômes !» sont proposées aux adultes le soir, qui durent tard dans la nuit : des liens différents se créent dans une ambiance chaleureuse, donnent envie aux adultes de revenir et fait de la bibliothèque un lieu de sociabilité particulier.

➤ *Bibliothèque Vaclav Havel (Paris)*

Le jeu vidéo et le jeu sont très présents dans cette structure ouverte en 2013 dans un quartier où une forte proportion d'habitants est d'origine étrangère.

L'objectif est entre autres d'« attirer les publics du quartier, désacraliser l'institution, désacraliser les bibliothécaires »⁹⁷. Objectif atteint notamment parce que le jeu « a le pouvoir de désinhiber »⁹⁸:

⁹⁶ Fanny BOHY, entretien, octobre 2014.

⁹⁷ Alain MAENEN, entretien octobre 2014

⁹⁸ Alain MAENEN, entretien octobre 2014

le regard des usagers change, les enfants proposent, il y a un « esprit de jeu » dans l'ensemble de la bibliothèque. La salle dédiée au jeu vidéo (sur réservation) accueille enfants et jeunes en nombre pour des pratiques partagées, des centres de loisirs peuvent aussi réserver la salle.

Une trentaine de jeux et jeux de société est disponible pour jouer sur place : lorsque des usagers – enfants principalement, demandent un jeu, le personnel en service public « met en jeu » et joue. Des rallyes et chasses au trésor sont proposés et rencontrent un fort succès. Un jeu du «parfait bibliothécaire » conduit les enfants à participer aux tâches, à l'accueil du public, à créer des affiches et inventer les slogans invitant à respecter les règles de base de comportement dans la bibliothèque... Des ateliers thématiques, très suivis, font le lien entre pratique ludique et valorisation des collections.

➤ *Jeux géants, espaces éphémères, temps festifs.*

Des jeux géants font l'objet d'installations éphémères lors de fêtes, à l'occasion d'événements ou festivals, dans des quartiers, ou en milieu rural. Des fêtes de village ou de quartier constituent un terrain propice à la découverte de jeux étonnantes et inattendus proposés par la bibliothèque.

Les expositions-jeux créées et prêtées par la BDP de la Mayenne, des jeux géants prêtés par celle du Cantal ou du Puy-de-Dôme, ou ceux qui sont installés pour un temps (dans ou hors les murs) par des bibliothèques municipales ou intercommunales font surprise, suscitent joueurs et spectateurs pour une expérience de jeu partagée, une communauté éphémère, une sociabilité joyeuse.

La grande dimension de la table tactile des « Morphogénistes », à Mériadeck (Bibliothèques de Bordeaux), ou encore les projections sur grand écran de jeux vidéo suscitent de la même façon un cercle d'attention et une pratique différente de la bibliothèque.

Des manifestations festives organisées à l'occasion de la Fête mondiale du jeu ou lors d'événements montés localement comme le « Cergyplay » de Cergy autour des jeux vidéo, peuvent, grâce au jeu, donner une visibilité et une image différentes à la bibliothèque et, par là, faciliter une approche dynamique pour des publics très divers.

Exemples :

- Bordeaux : bibliothèques éphémères, les « Biblio. »

Ces bibliothèques éphémères ont permis des expérimentations dans un contexte, une atmosphère et une relation aux habitants modifiés. La « Biblio.sport » (été 2012), installée sous tente au cœur d'une manifestation plus large, « Quai des sports », proposait des films mais aussi des jeux vidéo sur consoles et toute une programmation privilégiant les jeux à plusieurs : ces jeux ont favorisé une pratique vivante, une convivialité renouvelée, un fort intérêt de la part des quelque 6000 visiteurs d'une dizaine de nationalités différentes, visiteurs souvent surpris de l'offre inattendue de la bibliothèque dont ils avaient une image très éloignée. Les jeux vidéo ont ainsi été testés dans la bibliothèque éphémère, ce qui a aussi permis aux bibliothécaires de jouer et de se familiariser avec cette offre et ces publics. Les jeux ont ensuite été déployés dans des bibliothèques du réseau bordelais et l'expérimentation a inspiré certaines évolutions de la bibliothèque Mériadeck.

- Montpellier : « L'Agglo en jeu »

« L'Agglo en Jeu » est un temps fort qui irrigue le réseau des médiathèques de l'agglomération, des bibliothèques municipales et d'autres lieux, parfois en partenariat avec des associations : une visibilité est ainsi donnée à un ensemble d'animations allant des « bébés joueurs » aux soirées « jeux en familles », des jeux vidéo aux jeux de quête patrimoniaux ou aux conférences.

- La Petite bibliothèque ronde : « Le petit festival de l'imaginaire »

La Petite bibliothèque ronde à Clamart, qui propose des jeux depuis longtemps, organise lors du « Petit festival de l'imaginaire » des jeux à l'intérieur et à l'extérieur de la bibliothèque, en direction des enfants et des familles : jeux de rôle en partenariat avec la Fédération française des jeux de rôle, démonstrations de quidditch (sport directement issu de la saga Harry Potter), initiation au cirque...

6.2.4. *Changer l'image de la bibliothèque : pour une bibliothèque innovante*

Les bibliothèques territoriales et universitaires ont une image qui peut inquiéter, impressionner, voire repousser, une image d'institution classique qui, en tant que telle, n'attire pas une part non négligeable de la population concernée, étudiants ou grand public. La décision d'introduire le jeu ou la pratique ludique au-delà des sections enfance ou jeunesse des bibliothèques publiques ou en bibliothèque universitaire relève de la volonté de générer une image décalée, accueillante, plus proche de codes familiers liés au loisir, suscitant une façon d'être différente.

Cette démarche est évidemment liée à la baisse du nombre d'inscrits constatée depuis plusieurs années dans les bibliothèques publiques et à la préoccupation de la perception et de la fréquentation de la bibliothèque universitaire par les étudiants.

Les actions ponctuelles mises en œuvre en ce sens constituent une démarche qui s'apparente au marketing. Elles n'en demandent pas moins de rigueur dans la conduite du projet et une attention à la cohérence de la proposition avec la réalité de l'établissement. L'intégration d'un axe jeu pérenne implique une organisation, des moyens et des compétences différentes.

➤ *Exemples*

- **Institut national des Sciences appliquées de Lyon (INSA).**

La revue destinée aux étudiants de l'INSA indiquait dans un article présentant sa proposition de jeu :

« la bibliothèque n'est pas un lieu de passage incontournable de l'INSA, pire un grand nombre d'étudiants ne connaissent pas les services et encore moins les ressources... Enfin, ils poubellisent toute communication institutionnelle... Bref, l'image de la bibliothèque demeure globalement austère, associée à l'idée de travail. »

- **Points, badges et récompenses**

Des systèmes de points et badges sont intégrés par certaines bibliothèques nord-américaines comme la Ann Arbor District Library⁹⁹ ou « Benevolent Blue » à l'Université de Calgary. Des « récompenses » sont offertes à des usagers utilisant le catalogue, apportant des commentaires ou comptes-rendus de lecture sur le site de la bibliothèque, fréquentant souvent la bibliothèque, empruntant fréquemment des documents. Le cumul d'activités fait « gagner » davantage à l'usager : l'usage de la bibliothèque devient enjeu de compétition ludique. Comme dans les bibliothèques publiques, la prise en compte de pratiques omniprésentes chez les étudiants peut constituer une démarche de médiation positive.

- **Le projet de médiathèque des Capucins de Brest**

Les bibliothèques de Brest ont intégré un axe « jeu » dans le cadre de l'important projet de la médiathèque des Capucins. Le projet scientifique et culturel mentionne clairement cette volonté de changement d'image : « *C'est une nouvelle image de la bibliothèque que l'on souhaiterait imprimer, une bibliothèque vivante, excitante, ludique et moins scolaire, moins institutionnelle, moins austère que le modèle traditionnel.*¹⁰⁰ »

Le jeu, objet culturel lié au divertissement, qu'il soit très complexe ou abordable par un enfant de 2 ans, est proche de la culture populaire et de pratiques courantes. Il peut en cela favoriser l'évolution de l'image des bibliothèques dans la cité.

6.2.5. *Favoriser la découverte et l'appropriation des lieux, services et ressources de la bibliothèque, transmettre un savoir*

Prendre le chemin de la bibliothèque universitaire ou municipale est une chose, connaître le contour des services disponibles, sortir d'un itinéraire et d'un usage minimal adopté une fois pour toutes et « s'aventurer » dans d'autres espaces, d'autres offres documentaires ou culturelles, accéder à des savoirs ou savoir-faire, en est une autre.

La visite classique de la bibliothèque proposée à des publics – souvent captifs (visites de groupes scolaires ou d'étudiants), peut parfaitement convenir et être un temps de découverte suivi d'un réel enrichissement des pratiques et des usages de la bibliothèque. Mais pour cela, les usagers doivent déjà disposer des prérequis indispensables : la curiosité et l'intérêt des visiteurs nécessitent l'existence d'un territoire culturel partagé, d'un dénominateur commun déclenchant l'envie ou la décision de s'approprier telle ressource, tel service, tel lieu jusqu'alors ignoré de l'établissement.

Une proposition dynamique et ludique impliquant l'action des visiteurs – devenant joueurs – action nécessaire pour aller au bout du jeu, peut combler cette part de distance perçue comme inutile ou trop difficile à franchir par certains publics, quels que soient la qualité, la diversité des offres documentaires, les efforts, la compétence et l'amabilité des personnels. Les publics d'enfants ou de jeunes adultes, étudiants ou pas, sont parfaitement familiarisés aux codes du jeu et à la ludification. La démarche, si elle est de bonne qualité (sur les plans techniques, narratifs,

⁹⁹ <http://play.aadl.org/>

¹⁰⁰ Ville de Brest, Médiathèque des Capucins, Projet scientifique et culturel, 2011, p.23

graphiques, selon les types de propositions ludiques), est très positivement perçue et a un réel impact.

En lien avec cette démarche de découverte approfondie, des bibliothèques municipales ou universitaires introduisent le jeu vidéo ou la pratique ludique dans une perspective pédagogique, inspirées en cela par l'évolution des méthodes pédagogiques montantes en milieu scolaire et universitaire, et par la diversité et le potentiel des jeux sérieux.

Selon Thierry Robert, les bibliothèques sont le lieu de l'apprentissage alternatif¹⁰¹, et en cela, elles sont selon lui un lieu idéal pour l'intégration de jeux comportant un fort volet éducatif, de jeux sérieux. La démarche volontaire d'apprentissage en bibliothèque encourage aussi cette proposition de jeux dans la mesure où le joueur doit pouvoir décider. Il considère que les jeux vidéo constituent «une nouvelle forme de littératie et un puissant outil d'apprentissage car ils permettent d'apprendre de nouveaux systèmes. »¹⁰²

Des jeux sont développés spécialement pour les bibliothèques, comme à l'Université de sciences appliquées de Satakunta (Finlande) où des enseignants ont mis au point un jeu multimédia à réalité alternée pour une « chasse au trésor » dans la bibliothèque.

Le jeu se révèle aussi être un soutien pédagogique pour les formateurs. Il permet de mieux concentrer l'attention des étudiants et de favoriser leur implication. Les expériences montrent que la mise en œuvre de stratégies de ludification peut s'avérer bénéfique pour une meilleure maîtrise des outils de recherche d'information en particulier et, plus généralement, la transmission de savoirs dans des domaines disciplinaires très variés.

« Pour comprendre l'éventuel positionnement des jeux sérieux dans une bibliothèque, il faut d'abord l'aligner avec le processus de gamification sociale: la transformation de la bibliothèque en un terrain de jeux pour l'esprit.¹⁰³

➤ *Quelques exemples*

- L'Université Pierre et Marie Curie (UPMC), Paris

Afin de faciliter une meilleure appropriation des outils et services de la bibliothèque, particulièrement par les étudiants de Licence, l'UPMC est associée à l'organisation de la « Welcome week » de l'université et occupe l'une des pièces de l'appartement éphémère construit pour l'occasion. Un simple jeu de piste avait été proposé les années précédentes, mais l'intérêt s'épuisait, une connotation d'enfance semblant gênante pour les étudiants. Un autre format à dimension ludique a été recherché. Le choix s'est porté sur une « murder party », jeu à réalité alternée, jeu de rôle physique mais connecté, proposant la résolution d'un crime impliquant recherches documentaires et utilisation de ressources et services situés dans les locaux de la

¹⁰¹Thierry ROBERT, Enssib, Faites vos jeux rien ne va plus, 2012 (compléter) <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/visionner/57204-pourquoi-diable-des-serious-games-en-bibliotheque-elements-de-definition-du-serious-game-au-regard-des-missions-des-bibliotheques>

¹⁰²Thierry ROBERT, Jeux vidéo en bibliothèques, conférence donnée à l'Ecole de Bibliothéconomie et de Sciences de l'Information de l'Université de Montréal, 25 novembre 2011

¹⁰³ Thierry ROBERT, in *Les serious games* en bibliothèque : définitions, enjeux, usages. Présentation de la journée d'étude Enssib, « Faites vos jeux rien ne va plus », 2012. <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60535-les-serious-games-en-bibliotheque.pdf>

bibliothèque. Un scénario a été écrit en interne. Une présentation conviviale du jeu a été faite, les équipes de la bibliothèque se sont impliquées, jouant certains rôles dans le jeu (victime, meurtrier !). Un partenariat a été noué avec une association d'étudiants (Ligue universitaire d'improvisation théâtrale) qui a travaillé sur la qualité d'éléments de décors, et a porté certains rôles. Une quarantaine d'étudiants se sont pris au jeu avec passion, ont ainsi découvert et utilisé les ressources et acquis les bons réflexes de recherche d'informations.

- Bibliothèque de l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée : « Zombibli »

La bibliothèque de l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée a réalisé un jeu sérieux sur les règles de vie à la bibliothèque dans la perspective de l'ouverture de la nouvelle bibliothèque Georges Perec, prévue début 2015. Un partenariat a été noué entre la bibliothèque universitaire et l'école d'ingénieurs Image, Multimédia, Audiovisuel et Communication de l'Université (IMAC). Quatre étudiants de l'IMAC ont fait un stage tutoré par les deux structures. L'objectif du stage était de configurer un programme animé en 3D sur les règles de vie à la bibliothèque, à l'aide d'un matériel spécifique (Kinect). Le jeu intitulé « Zombibli » a répondu aux objectifs de la bibliothèque (informer et encourager les bonnes pratiques pour vivre ensemble à la bibliothèque). L'expérience a été enrichissante pour les étudiants (qui ont présenté le jeu et fait la démonstration pour les personnels) et pour la bibliothèque. Il faut noter que la bibliothèque centrale Georges Perec proposera des aménagements et modes de fonctionnement propices à la détente dans certains espaces identifiés (fauteuils, canapés, possibilité de téléphoner ; dans l'Agora, à l'entrée : fauteuils d'écoute musicale, offre documentaire de détente (DVD, mangas... et jeu « Zombibli »)

- Université de Haute-Alsace. Mulhouse

Rallye et transposition de jeu « Cluedo »: après une visite rallye de la bibliothèque durant laquelle un « cadavre » est découvert, 4 séances de travaux pratiques sont proposées. Plan de la bibliothèque, recherche de documents à partir de leurs cotes, indices à découvrir au fil des séances permettent, grâce à des recherches documentaires de divers types (articles, web, exercices sur le plagiat...), d'identifier les suspects, les armes, le lieu du crime... Ce jeu est pensé comme un parcours pédagogique et donne lieu à une évaluation notée.

- Bibliothèque nationale de France : visites - jeux

Des visites sont proposées le mercredi, le week-end ou durant les vacances scolaires aux enfants et aux familles sous la forme de jeux de piste ou jeux de rôle : les énigmes à résoudre sous la houlette d'un enquêteur sont prétextes à la découverte et au repérage des différents espaces de la bibliothèque. La visite « jeu de rôle » est basée sur un scénario écrit en collaboration avec la Fédération française du jeu de rôle, chaque participant incarnant un personnage, l'objectif étant de résoudre une affaire mystérieuse.

- Université Toulouse 1 Capitole

Une visite virtuelle interactive a été créée par les bibliothécaires pour initier les néo-bacheliers ou primo-entrants à l'utilisation des services et des ressources des bibliothèques de l'université. Le service de la Scolarité convoque individuellement tous les étudiants entrant en 1^e année à une séance de "TD de visite active" d'1h30 qui se déroule entre la fin août et le début des cours. Des groupes de 20 étudiants sont encadrés par des bibliothécaires et des étudiants "tuteurs

documentaires" (en général des doctorants et/ou des masters 2). Un visuel¹⁰⁴ est accessible sur une tablette remise aux étudiants formés en binôme. Ils commencent la séance en franchissant les différentes étapes indiquées et parcourent ainsi la bibliothèque. Par la suite, sur la plateforme Moodle (accessible par l'espace numérique de travail), différents exercices leur sont demandés en fonction de leur cursus. Le TD est noté et la bibliothèque adresse la liste des étudiants considérés comme en difficulté aux doyens.

L'objectif principal est de favoriser très tôt dans l'année universitaire une affiliation des nouveaux étudiants. L'opération est appréciée des étudiants et une fréquentation accrue des bibliothèques est mesurée plus tôt dans l'année universitaire.

- Institut national des Sciences appliquées de Lyon (INSA)

La communication habituelle n'avait pas d'effet probant sur les étudiants, les messages institutionnels étant systématiquement supprimés. Une ignorance des ressources, services documentaires mais aussi méthodes de recherche était identifiée : seul un tiers des étudiants connaissaient la bibliothèque. Deux anciens élèves de l'INSA ont travaillé avec la bibliothèque pour élaborer un jeu à réalité alternée, créer un monde virtuel et une histoire liée au monde réel générant une interaction avec la réalité. Le travail de création a demandé environ 1000 heures de travail (bénévole). Il s'agit d'une création impliquant une conception narrative très élaborée, la création de « vrais faux » documents historiques à partir, par exemple, d'une page de l'Humanité de 1918... Une logistique était mise en œuvre (répartition d'une vingtaine d'énigmes sur le campus) et le jeu s'est déroulé de façon échelonnée dans le temps sur Internet et les réseaux sociaux : les réponses exigeaient la recherche dans des documents de la bibliothèque et des bases de données.

Le jeu s'est déroulé en 3 étapes :

- Lancement : kakemono annonçant un recrutement par une société fictive, sans que la bibliothèque ne soit identifiée comme auteur. Création du site de l'« entreprise ». Annonce du vol fictif de documents secrets appartenant à la société dans les locaux de l'INSA, tag sur un mur de la bibliothèque. Publication sur Youtube du film du faux vol des documents
- Chasse au trésor sur le campus avec site web présentant les énigmes, blog du « voleur »... Les étudiants ont cherché les indices, une coopération et une recherche collective ont été mises en œuvre dans un esprit de jeu.
- Chasse au trésor dans les locaux de la bibliothèque avec site et compte Facebook : utilisation du catalogue et des bases de données.

10000 pages web ont été vues, entre 100 et 150 étudiants ont participé activement. De nouveaux projets de jeux sont en cours. Les porteurs de cette expérience indiquent que l'association plus forte des étudiants et de leurs associations, dès la conception, est souhaitable pour une meilleure réussite, afin de mieux intégrer leur culture et leur langage et de favoriser une interaction accrue et une plus grande adhésion des étudiants.

¹⁰⁴ <http://visite-active.ut-capitole.fr/A1/>

Les enseignants de l'INSA qui avaient participé à l'élaboration du jeu ont ensuite proposé la résolution d'énigmes à des groupes d'étudiants, de collégiens, lycéens ou au grand public visitant la bibliothèque avec l'objectif de changer leur vision de la science.

- Séances de formation en bibliothèque universitaire à l'UPMC

Des séances de formation des usagers étudiants sur la recherche d'information ou d'usagers débutants à l'usage de l'outil informatique intègrent l'utilisation de boîtiers - réponse.

Par ailleurs, le projet est posé d'introduire lors de séances de formation à la recherche d'information, dans un espace distinct de celui où se déroule l'enseignement classique (une quinzaine de places), sur deux places dédiées, un « affrontement » qui doit se jouer entre le formateur et l'étudiant qui aura le mieux réussi durant la séance de formation: un combat final d'une dizaine de minutes introduit un défi proche de ceux qu'on rencontre dans une multitude de jeux. Les séances peuvent prendre un tour plus actif, ce qui favorise l'appropriation et la mémorisation des connaissances transmises.

- Jeux en lignes de la Cité des sciences

Des jeux sérieux pour enfants sont proposés en ligne pour apprendre à économiser l'eau, comprendre les phénomènes de tremblements de terre ou le fonctionnement de machines, à partir de 3 ans.¹⁰⁵ D'autres jeux en lien avec des manifestations et des thématiques développées lors d'expositions sont proposés.

- La biblio-connection

Le Laboratoire des pratiques de l'Ecole du Salon du livre et de la presse Jeunesse de la Seine Saint-Denis a créé ce dispositif qui s'apparente à un jeu vidéo et qui peut constituer un chemin différent – et ludique – pour aborder la lecture. 14 œuvres – albums jeunesse, bandes dessinées ou documentaires – pour un public de 6 à 15 ans sont disponibles dans l'application, un livre sur grand écran est manipulé par les enfants à l'aide d'une Kinect : les enfants tournent les pages, lisent les textes, jouent le rôle des personnages, les rôles s'échangent. C'est un atelier collectif où le corps est sollicité, une pratique de lecture partagée qui vise à faciliter le passage à la pratique individuelle et silencieuse.

Les livres numériques ont été traduits dans différents formats pour faciliter l'accès à tous les publics: langue des signes française, audio, audio-description, « Facile à lire et à comprendre » pour les personnes handicapées intellectuelles. Ce volet prend une importance particulière pour des enfants sourds, autistes, déficients mentaux. L'interface de lecture est également compatible avec des contacteurs et autres outils de navigation adaptés aux fauteuils roulants et aux handicaps physiques Des personnels hospitaliers, d'Instituts médicaux éducatifs ou de bibliothèques ont apprécié cette proposition.¹⁰⁶

- « Escouade B » (Bibliothèques de Montréal)

¹⁰⁵ <http://www.cite-sciences.fr/fr/ressources/juniors/a-toi-de-jouer/>

¹⁰⁶ <http://biblio-connection.slpj.fr/>

« Escouade B » est un jeu sérieux visant à aider les enfants à identifier des ressources fiables en ligne et à éviter les pièges qu'on y retrouve. Il se présente comme une promenade dans le métro de la ville de Montréal pour y débusquer les monstres qui s'y cachent. De station en station, il faut analyser correctement le contenu des sites web pour repérer l'information qui permet de progresser dans l'aventure, et donc développer une analyse critique des informations trouvées sur Internet.

- Université de Montpellier 2

Lors de la journée "Portes ouvertes" de découverte du campus, un petit train circule d'étape en étape : à chacune d'elle, un quizz est proposé, un « chef de gare » tamponne les bonnes réponses dans le livret des voyageurs qui gagnent, à la fin du circuit, de petits cadeaux publicitaires. Le SCD est une étape du circuit.

- Service Commun de Documentation de l'Université de Montpellier 2 : « l'OVNI »¹⁰⁷

C'est un jeu d'énigme, une devinette trimestrielle qui est proposée par la bibliothèque : un des objets scientifiques anciens de la collection est exposé, les étudiants doivent deviner sa nature exacte. Ils cherchent, éventuellement collectivement, pour le plaisir. Des récompenses sont offertes, après tirage au sort, aux étudiants ayant résolu l'énigme.

- Bibliothèque des Ulis : « Lapins carottes »

Ce jeu s'apparente à la chasse au trésor dans la bibliothèque, mixant technologie RFID, écriture d'une histoire pour enfants et intervention de comédiens: la recherche de livres dans les espaces de la bibliothèque des Ulis était animée par des comédiens, les enfants devant trouver des livres, les présenter aux lapins connectés en wifi, et qui pouvaient, grâce au dispositif technologique, reconnaître le document et signaler vocalement l'exactitude du choix fait par l'enfant.

6.2.6. *Créer*

Le jeu, vidéo ou non, n'est pas étranger à la création et à l'art (littérature, cinéma, musique, art numérique...).

Les jeux qui développent l'imaginaire sont la source d'histoires infinies (on serait, on ferait, il y aurait...), des jeux de construction font naître des architectures éphémères, les jeux de mots, de lettres, de couleurs suscitent des créations... La sphère numérique offre une richesse et de nouveaux outils de créativité que les bibliothèques peuvent faire connaître et expérimenter à leurs publics. Ces dernières peuvent apporter une médiation et une expertise favorisant la découverte de jeux et donner des cadres et des pistes de création. La mise en œuvre d'ateliers, par exemple dans le cadre d'accueil de groupes, ou d'animations programmées, permet l'enrichissement de démarches collectives, favorise une socialisation que les participants ne pourraient pas trouver ailleurs de la même façon. **La bibliothèque devient, si elle en a les espaces, les moyens et les compétences nécessaires, un lieu de création et d'expérimentation original.**

¹⁰⁷ Entretien avec Sandrine Gropp, novembre 2014

Un lien riche peut être établi avec une démarche d'Education Artistique et Culturelle comme à Tourcoing où une résidence artistique est régulièrement organisée à laquelle la ludomédiathèque apporte un appui.

➤ *Quelques exemples*

- Crédit de jeux vidéo

Permettre aux usagers de comprendre les codes, enjeux et contraintes de la création du jeu vidéo est une forme d'acculturation numérique et artistique, et introduit les publics, sur un mode actif, dans un univers culturel spécifique. Animer un atelier de création de jeu vidéo est aussi une façon de « transposer l'expertise du bibliothécaire traditionnel aux médias numériques, en positionnant la médiathèque comme une ressource potentielle de la création¹⁰⁸.

- Crédit de films à partir de jeux vidéo : les machinimas

L'espace du Num' des bibliothèques de Bordeaux a mis en avant ce nouveau genre cinématographique qui détourne les séquences de jeu vidéo, les personnages et les décors pour créer des fictions : les machinimas. Une sélection de machinimas est proposée sur le site des bibliothèques de Bordeaux¹⁰⁹ Une dimension importante de ce courant créatif réside dans l'aspect communautaire de la démarche. En effet, ces productions ont pour vocation première d'être partagées, échangées, commentées. Proposer des ateliers de création de machinimas est un moyen de détourner un media de masse vers un moyen d'expression et une narration différente.

La bibliothèque de Nîmes a ainsi proposé dans le cadre de « Nîmes Open Game Art » des ateliers avec découverte des machinimas, visionnage d'extraits de films et des outils, création d'histoires, conception de décors, de personnages, montage...

- Club « Minecraft »

« Minecraft » est un jeu de construction virtuel qui permet aux joueurs de construire maisons, quartiers, villes, univers en agençant des briques, et d'y vivre des aventures.

Des ateliers d'initiation, concours de construction et de création voient la constitution de communautés ludiques comme, par exemple, à la médiathèque de Martigues, de Saint Raphaël ou Vaclav Havel à Paris.

- Bibliothèque des Ulis

L'utilisation d'un logiciel libre comme « Gamesalad » a permis la mise en œuvre aisée d'ateliers de création de jeux vidéo. Un atelier a été monté avec des collégiens en partenariat avec des professeurs d'arts plastiques et un photographe professionnel, impliquant une réflexion sur la construction de scénario, les règles du jeu, les personnages, leurs caractéristiques, et permettant de transmettre des éléments de culture numérique que les collégiens pourront réutiliser.

¹⁰⁸ Blog mediaenlab: <http://www.mediaenlab.com/>

¹⁰⁹ <http://bibliothèque.bordeaux.fr/on-en-parle/post/machinimas>

6.3. Un territoire à prendre en compte, des partenariats à tisser

Il est tout aussi nécessaire de prendre en compte le territoire et les partenaires potentiels dans le cadre d'un projet intégrant la proposition de jeux ou jeux vidéo que pour les autres volets du projet documentaire et culturel de la bibliothèque ou de son réseau.

En bibliothèque publique, l'offre de jeux pourra, selon les cas, prendre plus de sens dans telle bibliothèque de quartier qui, selon ses contours et sa dimension, pourra répondre à une attente très présente dans son environnement immédiat, ou attirer au-delà des limites du quartier. Ainsi, la ludothèque de la médiathèque Jean-Jacques Rousseau à Montpellier attire les habitants de plusieurs quartiers de la ville et de l'agglomération et prend, pour cette offre, un rôle de centralité.

A l'inverse, le choix peut être fait d'installer une offre conséquente de jeux, jouets ou jeux vidéo dans la bibliothèque tête de réseau, située en centre-ville, en visant la mobilité de publics qui fera la démarche de fréquenter la structure et de sortir de quartiers non pourvus de bibliothèque ou dont les dimensions ne permettent pas l'élargissement de l'offre.

La présence, sur le territoire, de ludothèques indépendantes ou d'une offre de jeux vidéo (dans un espace public multimedia par exemple) est particulièrement importante et doit absolument être étudiée. Ainsi pourront être travaillées les complémentarités, les collaborations possibles, la connaissance des attentes et usages de publics et les meilleures réponses susceptibles d'être apportées par les différentes structures, dont la bibliothèque.

Des compétences spécifiques peuvent éventuellement être conjuguées : par exemple, un ludothécaire peut parfois intervenir à la bibliothèque selon une périodicité définie dans le cadre d'animations construites en commun, comme c'est le cas à la Bibliothèque Louise Michel à Paris.

Les établissements scolaires, dont les collèges et lycées, sont aussi à prendre en compte : collaboration avec des enseignants, construction d'offre dans le cadre scolaire, sensibilisation des enseignants aux jeux, mais aussi construction d'offre liée aux temps périscolaires et aux temps libres. Collégiens et lycéens peuvent apprécier cette possibilité de jeux de société ou jeux vidéo et entrer à la bibliothèque par cette voie. La présence d'un internat peut induire une organisation et une prise en compte spécifique liées aux temps libres des élèves.

Les structures d'accueil de personnes âgées, de la petite enfance, structures médicales, carcérales, structures de loisirs, mais également événements culturels ou festifs présents sur le territoire pourront faire l'objet de proposition ou partenariats.

Les associations de jeu ou les structures de formation et d'animation (comme le Ludopole à Lyon ou Les enfants du jeu à Saint-Denis) sont aussi des partenaires qui peuvent apporter compétences, appui, formations, et permettre d'enrichir les actions en croisant des publics.

Des laboratoires ou enseignements peuvent donner lieu à partenariat de création ou mise en œuvre de jeux dans le cadre universitaire : l'exemple de la création du jeu à réalité alternée de l'INSA de Lyon montre l'intérêt à la fois en termes d'expertise technique et scientifique, mais aussi sur un plan budgétaire (environ 1000 heures de travail estimées pour la création du jeu...).

Des pratiques ludiques et jeux visant à modifier l'image des bibliothèques, favoriser la découverte et l'appropriation de leurs ressources et services, transmettre des savoirs sont mises en œuvre en maintes bibliothèques publiques ou universitaires, en cours d'expérimentation ou en projet. Des sites comme «l'Arène»¹¹⁰, le groupe Facebook du groupe «Jeux vidéo» de l'ABF¹¹¹ ou le blog «Vagabondages» tenu par Thomas Chaimbault (ENSSIB)¹¹² signalent des réalisations ou projets.

Par ailleurs, des développeurs de jeux vidéo se multiplient, de nombreux acteurs participent d'un essor économique sur le territoire, s'inscrivant notamment dans les métropoles «French Tech» (Lyon, Lille, Montpellier, Nantes, Grenoble, Toulouse, Bordeaux, Rennes, Aix-Marseille). Des écoles de jeux vidéo sont nombreuses en France, des enseignements spécifiques sont développés dans des universités, des recherches menées au sein de laboratoires comme le laboratoire EducTice dirigé par Eric Sanchez à Lyon ou le laboratoire Ludoscience à Montpellier.

Les pratiques ludiques et les jeux proposés par les bibliothèques sont parfois simples à construire et mettre en œuvre. Ils peuvent aussi représenter un effort conséquent en termes budgétaires (intervention d'une société ou intervenant extérieur) ou en termes de temps et énergie (conception et écriture de scénario, développement, logistique...). Des rapprochements, conjugaisons de compétences et mutualisations de ressources et moyens seraient, comme l'indique Marie Latour¹¹³ une démarche intéressante. **Une plateforme qui permettrait de donner une visibilité aux partenaires potentiels dans les différentes régions constituerait une aide au développement de telles coopérations.**

6.3.1. *Quelques exemples*

▪ Fonds tournants

Une démarche de réseau adaptée à la configuration du territoire et du réseau de lecture publique peut permettre un développement maîtrisé et mutualisé de l'offre de jeux, de matériel pour des animations partagées.

➤ Bibliothèques de Paris

La bibliothèque Vaclav Havel développe un fonds de matériel afin de prêter des consoles à d'autres bibliothèques de la ville souhaitant proposer des animations ponctuelles (2 play station, 2 Wii, 2 Xbox). Cette offre rencontre un vrai succès, un matériel supplémentaire doit être acquis afin de permettre une répartition par secteur territorial.

➤ Bibliothèque de Tourcoing

La ludomédiathèque Colette de Tourcoing a été ouverte en 2001 mais a récemment pris cette appellation afin de valoriser le volet jeu de la structure. Installée dans un quartier de Zone Urbaine

¹¹⁰ <http://arene.bibliomontreal.com/>

¹¹¹ <https://www.facebook.com/groups/>

¹¹² <http://www.vagabondages.org>

¹¹³ LATOUR (Marie): La ludification en bibliothèque : utiliser le jeu comme médium dans la relation aux usagers, mémoire ENSSIB, 2015.

Sensible, elle a intégré une ludothèque adjacente qui existait auparavant de façon indépendante. Cet équipement comporte une collection d'environ 6000 jeux de toutes sortes, et propose un fonds tournant dans le réseau. La ludothèque a une vocation de centralité. Les habitants du quartier investissent très fortement la structure, viennent parfois uniquement pour le jeu puis découvrent la médiathèque dans son ensemble.

➤ *Médiathèque Jean-Jacques Rousseau (Réseau de Montpellier agglomération)*

Cette médiathèque comporte une ludothèque de 300m² et joue un rôle de centralité pour l'offre de jeux : des jeux sont ainsi prêtés, d'une part à 6 bibliothèques du réseau d'agglomération, d'autre part à des bibliothèques municipales situées sur le territoire. Ce dispositif s'inscrit dans une approche territoriale active qui vise à enrichir et diversifier cette offre considérée comme importante dans l'évolution de l'action culturelle des bibliothèques.

▪ **Partenariats multiples**

➤ *Bibliothèques de Toulouse.*

La bibliothèque du quartier d'Empalot à Toulouse, réouverte en 2010, dispose d'un espace ludothèque, et joue la complémentarité avec un service Petite enfance tout proche en visant le public au-dessus de 6 ans, élabore à destination des enseignants et de leurs classes des propositions conjuguant jeu et livre et mène avec un Institut médico-pédagogique un travail autour du jeu qui s'avère très utile pour certains publics handicapés.

Les fonds de jeux à jouer sur place, en cours de création dans 3 bibliothèques du réseau, et ceux présents dans le pôle « L'œil et la lettre » de la médiathèque José Cabanis, dédié à l'accueil des personnes en situation de handicap, sont aussi utilisés en direction des maisons de retraites et du café « Asperger ». La bibliothèque nomade (prêt aux collectivités et 2 bibliobus) participe à l'offre, les bibliobus proposent jeux et livres à l'occasion d'événements comme « Toulouse plage ».

➤ *Bibliothèque de Sotteville-les-Rouen*

La présence d'une ludothèque au sein de la bibliothèque a été un facteur positif qui a aidé à tisser des partenariats. Des conventions de prêt sont passées avec des garderies scolaires associatives, des partenariats sont construits avec des crèches dépendant du service municipal Petite enfance: quand elles sont accueillies à la bibliothèque, des livres et des histoires ainsi que des séances et prêts de jeux sont proposés aux assistantes maternelles, le même système existe en direction des centres de loisirs et de la crèche de l'Hôpital psychiatrique.

Le jeu s'avère très utile comme vecteur dans cet hôpital psychiatrique qui accueille des adultes en situation de handicap mental : être ensemble, tenir les cartes, lancer un dé et jouer sont des actes extrêmement importants et vécus positivement par les publics concernés.

➤ *Bibliothèque intercommunale d'Aurillac*

Cette bibliothèque, qui comporte une ludothèque, s'attache à tisser des partenariats avec les centres sociaux, les assistantes maternelles, les associations de jeux, l'institut médicalisé, les structures d'accueil de personnes âgées qui ont leur siège sur le territoire de la Communauté d'Agglomération du Bassin d'Aurillac: des agents de la bibliothèque se déplacent pour faire des présentations de livres et de jeux qui peuvent être prêtés.

➤ *Bibliothèque du Carré d'Art, Nîmes*

Un événement a été organisé en décembre 2014 conjointement par la bibliothèque de Nîmes et « Créajeux », école des métiers du jeu vidéo situé à Nîmes : « Nîmes Open Game Art ». Exposition et parcours découverte, tournois de jeux sur le réseau de la bibliothèque, « rétrogaming », cycle de rencontres de tables rondes et d'ateliers, découverte des différentes étapes de création et production des jeux vidéo, information sur les métiers du jeu vidéo ont été proposés ainsi que des rencontres avec des professionnels et de créateurs de jeux vidéo.

Une session de « Game jam », atelier d'expérimentation collectif réunissant des artistes, développeurs de jeux vidéo, infographistes, designers afin de créer des prototypes de jeux vidéo en temps limité, a été organisée sur la thématique choisie par la bibliothèque : « littérature et jeu vidéo ».

▪ **Monde scolaire, Temps d'activité périscolaire**

➤ *Bordeaux*

La Bibliothèque de Bordeaux, chargée depuis septembre 2014 de la mise en place d'un parcours culturel dans le cadre des Temps d'Accueil Périscolaires, a choisi de travailler sur un axe ludique. Différents jeux sont proposés avec l'objectif d'aider les enfants à se sentir plus à l'aise avec la création d'histoire et avec la lecture, de les aider à aborder et comprendre, lors de séances agréablement vécues, le thème du parcours choisi (« Au loup », « Les 1001 nuits », « Il était une fois », « Ma vie de héros », etc ...).

Des jeux de société permettant la création d'histoires, visant à développer la réflexion, la mémoire et la coopération entre enfants sont utilisés, mais des jeux sont aussi inventés.

Un jeu a ainsi été imaginé à partir d'une application éditée par Radio France pour construire un jeu liant le conte « Pierre et le loup », la reconnaissance d'instruments et le mime. Un autre, créé autour de l'album « Le Procès »¹¹⁴, fait développer un argumentaire aux enfants pour faire le procès du loup méchant d'un conte. Pour le parcours « Comprendre le handicap », des jeux de mise en situation sont proposés (taper son prénom en braille, lunettes de simulation...). Des jeux sont proposés aussi comme moment de détente entre l'école et une phase plus dense de la séance : jeu de Bingo détourné pour faire découvrir des héros peu connus dans le parcours « La vie de nos héros »...

¹¹⁴ Stéphane HENRICH, Kaléidoscope, 2013.

➤ *Bibliothèque Vaclav Havel*

La Bibliothèque Vaclav Havel n'acquiert pas de jeux dits éducatifs mais est en revanche attentive, dans sa politique d'acquisition, à proposer des jeux susceptibles d'être utilisés par des enseignants. Ainsi, un professeur de français de collège s'est appuyé sur un jeu pour travailler la narration avec une classe difficile, susciter l'expression orale et écrite. Ce travail s'est trouvé facilité grâce à l'univers et au matériel familiers pour les élèves. Un professeur de physique de collège a également utilisé le jeu avec sa classe. Dans le cadre des nouveaux rythmes scolaires, une classe d'école élémentaire doit travailler sur la thématique de la stratégie dans les jeux.

▪ **Maisons de retraite**

Des prêts de jeux en maison de retraite, des interventions/animations de séances de jeux, qui n'excluent en rien des lectures à voix haute, des moments d'échanges de types différents et des prêts de livres, sont fréquemment proposés par les bibliothèques disposant de jeux.

Le degré de prise en compte des usages culturels des habitants du territoire concerné, l'intégration dans un réseau, la construction de partenariats avec d'autres structures du territoire (selon les cas, ludothèques, écoles, laboratoires de recherche, résidences de personnes âgées, centre social, etc.) nourriront le projet d'établissement et sa déclinaison en termes documentaires et culturels.

6.4. Les Bibliothèques Départementales de Prêt (BDP)

6.4.1. *Une offre en expansion*

Même si l'offre de jeux est absente dans la majorité des BDP, plusieurs d'entre elles ont intégré un axe « jeu » ou « jeu vidéo » dans leurs collections, leur action, leur projet de service.

Les axes choisis et les formes de service sont divers: collections de jeux et jouets en prêt, véritable service au même titre que l'offre et le prêt de livres (BDP du Cantal), propositions faites aux bibliothèques du réseau dans le cadre de projets thématiques ou projets d'animation limités dans le temps (BDP des Alpes Maritimes), prêts de « ludomalles » (BDP du Puy-de-Dôme), prêts de « Packs jeux vidéo » complets (Bibliothèque départementale du Val-d'Oise) ou de jeux vidéo (BDP du Calvados), formations et journées d'études, conseils et accompagnement, gestion directe de médiathèques ouvertes au public (BDP de l'Hérault, BDP des Alpes Maritimes), offres présentes dans les ressources numériques proposées à distance, notamment offre en direction de l'enfance.

Des projets sont en réflexion dans plusieurs BDP comme celle de Seine-Maritime et les offres existantes font l'objet de projets d'évolutions et d'extension.

6.4.2. Des offres départementales diverses autour du jeu : 4 exemples

▪ La Bibliothèque départementale de prêt du Cantal

La mission « ludothèque » de cette BDP est issue d'une demande exprimée auprès du Conseil général du Cantal en 1999 par l'Union Départementale Association Familiale du Cantal et la Mutuelle sociale agricole qui souhaitaient mettre en œuvre une animation susceptible de créer du lien social en milieu rural. La BDP a mis en œuvre cette offre en 2000. Une convention lie toujours les acteurs concernés autour de ce volet.

La collection est constituée de 6342 jeux et jouets, 11149 ont été déposés en 2013 dans 31 médiathèques du réseau départemental de lecture publique (toutes de niveau 1). 14587 prêts de jeux et jouets ont été effectués par les médiathèques du réseau.

Des jeux sont également fournis à l'association "Anim'éveil parentalité" (464 jeux et jouets pour 13467 sorties/utilisations) et des lots de jeux sont installés, avec des livres, dans les centres PMI d'Aurillac, Mauriac et Saint-Flour. Le taux de rotation est élevé et entraîne une usure assez rapide des jeux et jouets.

512 jeux et jouets neufs (349 titres) ont été acquis en 2013, représentant environ 7% des acquisitions documentaires de l'établissement en volume, et 10,66 % en valeur. Des jeux pour enfants et adultes sont acquis, répondant à une demande forte de publics très variés et de structures diverses. Les maisons de retraite sont notamment très intéressées.

Beaucoup de temps d'animation sont organisés dans le réseau, à l'occasion de la fête mondiale du jeu particulièrement. Une demande importante est exprimée pour des jeux géants de la part d'écoles, de villages, ces jeux favorisant une expérience partagée et une sociabilité. Des jeux sont empruntés par les enfants, les familles, pour des veillées intergénérationnelles, des anniversaires...

Des jeux sont aussi demandés par les bibliothèques du réseau pour répondre à la demande des écoles, notamment dans le cadre d'actions d'Education Artistique et Culturelle : jeux autour des couleurs, jeux créés par des illustrateurs... Des jeux sont par ailleurs intégrés dans les expositions itinérantes thématiques proposées par la BDP.

Deux personnels (1 de catégorie B + 1 de catégorie C) ont suivi des formations à « Quai des Ludes » (Centre national de formation aux métiers du jeu et du jouet à Lyon) et sont dédiés à ce service qui dispose d'un véhicule spécifique (ludobus). La BDP apporte conseil et formation de base aux bibliothèques ou médiathèques ayant des projets de ce type, et participe également à la formation des assistantes maternelles dans le cadre de l'action sociale du Département en intervenant sur les livres et jeux pour les petits.

Une enquête a été réalisée en 2014 par « Opinion Way » à la demande du Conseil général du Cantal, intitulée "les cantaliens, leur département, son avenir et l'action du Conseil général ». Dans la rubrique "action culturelle", à la question : "selon vous, quelles sont les actions qu'il convient de poursuivre en priorité ?", la réponse "conforter le réseau des médiathèques et développer les ludothèques" est classée en seconde position avec 41% d'opinions favorables.

Il est important de souligner que ce service à part entière est ancré dans une histoire partenariale et culturelle intervenant dans le cadre d'un réseau de lecture publique développé et professionnalisé (le réseau comporte 50 bibliothèques de niveau 1, avec salariés et professionnels formés). L'ensemble des actions du service (conseil, formation, animation, prêts, maintien d'une collection diverse de qualité) est un appui essentiel pour les bibliothèques du réseau qui peuvent décider de leur engagement dans cette voie en pleine connaissance de cause, avec une garantie de pérennité du soutien de la BDP sous ses diverses formes.

C'est un service fortement apprécié, légitimé à la fois par les chiffres de prêts, son impact qualitatif et par le résultat de l'enquête. C'est aussi un service qui mobilise des moyens importants en personnel et véhicule, et implique une gestion lourde (chaîne documentaire, lourd travail de vérification lors des retours...) et un budget d'acquisition significatif (accentué par le rapide vieillissement des jeux).

▪ **La Bibliothèque départementale du Val d'Oise (BDVO)**

La BDVO a effectué en 2011 un sondage sur le jeu vidéo en bibliothèque auprès des bibliothèques du département. Ce sondage a révélé une attente forte en termes de formation, prêt de matériel, prêt de jeux en direction de publics de tous âges. Les bibliothèques se montraient très intéressées, mais ne pouvaient se lancer seules, sans période d'expérimentation, sans un accompagnement pérenne de la BDP. La BDVO a mis en place un service de prêt de « packs jeu vidéo en bibliothèque ».

Ces packs, au nombre de quatre, constituent un outil d'animation complet : ils comprennent chacun une console de jeu (Playstation 3, Xbox 360, Wii ou Wii U) et ses accessoires (manettes, détecteur de mouvement Playstation move, Kinect ou Wii, etc.), un écran TV, des casques sans fil et une vingtaine de jeux variés pour tous les âges. Ils peuvent être utilisés pour du jeu sur place lors d'animations de courte ou longue durée, ou pour des tests en vue d'une acquisition.

Les packs sont empruntables sur projet écrit avec formulation d'objectifs – ce qui implique une réflexion et une démarche construite de la part de la bibliothèque demandeuse, pour une durée allant de 15 jours à 3 mois maximum.

Pour la BDVO, il s'agit d'inciter les bibliothèques publiques du département à :¹¹⁵

- Faire une place au jeu vidéo comme médium culturel dans leur offre documentaire
- Se familiariser avec ce nouveau support, ses publics et ses usages
- Créer des temps forts intergénérationnels et fédérateurs renforçant le rôle de la bibliothèque publique comme facteur de lien social
- Offrir un service adapté au public jeune.
- Rénover l'image de la bibliothèque

Un niveau de professionnalisme et une qualité d'installation sont exigés des bibliothèques emprunteuses (enlèvement et retour du matériel à leur charge, présence sur place d'un

¹¹⁵ Fiche action sur le site de la Bibliothèque Publique d'Information : <http://www.bibliothequedslacite.org/content/packs-jeu-vid%C3%A9o-en-biblioth%C3%A8que>

bibliothécaire ayant un minimum de connaissances techniques, un espace dédié d'au moins 5m², rédaction d'un bilan de l'action).

Depuis fin 2011, 22 collectivités (communes ou intercommunalités) allant du village à l'agglomération urbaine, représentant 34 bibliothèques et annexes, ont utilisé des packs pour réaliser des animations autour du jeu vidéo, parfois intégrées dans une thématique (le jeu en général, la culture japonaise et surtout le manga, etc.).

Les projets d'animation s'enrichissent, les partenariats se multiplient avec des structures diverses (projets intercommunaux, partenariats avec des centres de loisirs, collèges, maisons de retraite, ludothèques...). Les bilans montrent aussi que le public des préadolescents et adolescents masculins, ciblé prioritairement par les bibliothèques, est de fait majoritaire lors des animations, mais leur caractère ponctuel limite les effets éventuels sur la pratique des jeunes qui ne reviennent pas forcément, une fois le pack rendu à la BDP.

Un agent de la BDVO est dédié à ce service : acquisition, gestion, catalogage et vérification du matériel. Un local de la BDP est réservé au stockage et au test. Une perspective d'augmentation de la place du numérique et des jeux induira vraisemblablement un besoin d'augmentation des compétences dans l'équipe, d'autant que les tâches de maintenance, de gestion et vérification sont lourdes. Du temps serait nécessaire pour un meilleur partage de la connaissance des jeux, des démonstrations etc... Des projets sont en réflexion (prêt de tablettes, formation sur le numérique, exposition interactive) qui sont concernés par la question du jeu vidéo et demanderont aussi la mobilisation de moyens.

Ce service développé récemment rencontre un succès certain. La BDVO permet aux bibliothèques du réseau de proposer des animations innovantes, mais aussi de mettre en œuvre une réelle expérimentation qui peut consolider les bibliothèques concernées dans un projet pérenne (4 collectivités vont acquérir leur propre matériel), leur faire aussi mesurer les contraintes d'une telle offre.

La BDVO mesure l'exigence en termes de renouvellement très régulier des matériels, l'actualisation indispensable des jeux, donc les moyens budgétaires à maintenir pour ce service, et réfléchit à l'élaboration d'une politique documentaire numérique à intégrer dans la politique documentaire générale, ainsi qu'à une politique culturelle.

Cette BDP manifeste également un intérêt pour la question du jeu non vidéo en bibliothèque et a organisé en partenariat avec l'Association des Ludothèques d'Ile-de-France une journée de sensibilisation et des actions croisant jeu(x) et bibliothèque.

▪ **La médiathèque départementale des Alpes Maritimes**

Une ludothèque fonctionnait depuis une vingtaine d'années à la BDP des Alpes Maritimes qui effectuait des dépôts de jeux dans 22 bibliothèques du réseau. 3 agents étaient mobilisés à temps plein, notamment par la lourdeur des tâches de gestion (vérification des jeux au retour, réparation de jeux abimés...).

La décision d'abandonner ce système de desserte a été prise et une nouvelle proposition autour du jeu a été élaborée, qui fonctionne uniquement sur projet. Les bibliothèques emprunteuses doivent

proposer une action culturelle autour du jeu, présenter la thématique, le public ciblé. Ces prêts sont souvent associés au prêt d'une exposition, mais ils peuvent aussi intervenir dans le cadre de journées intergénérationnelles organisées au sein des bibliothèques. Des jeux sont également intégrés dans des malles et expositions itinérantes.

Cette formule mise en œuvre depuis 2 ans rencontre un fort succès. Les projets se multiplient et sont pour une part accompagnés par un agent de la BDP qui se déplace dans les bibliothèques concernées afin d'animer des ateliers (création de marionnettes, origami..). Une progression est constatée dans les projets proposés : mieux construits, plus riches, dans une optique qui devient intergénérationnelle. Des partenariats avec des maisons de retraite se mettent en place.

Des formations sur les jeux sont proposées par la BDP. Un conseil est apporté aux bibliothèques souhaitant mettre en œuvre une offre pérenne de jeux et jouets.

Par ailleurs, 3 médiathèques annexes de la BDP disposent d'une offre de jeux sur place et en prêt très utilisés par un public familial mais aussi par les scolaires.

Globalement, la BDP s'attache à rechercher des liens entre les propositions de jeux et la lecture, à susciter une réflexion qui donne un sens fort aux projets.

▪ **La Bibliothèque départementale du Puy-de-Dôme**

Cette BDP disposait d'un service « animation » important : expositions itinérantes avec malles de documents, tapis lecture, marionnettes... Le constat a été fait d'un déclin d'intérêt pour ces formules. Des propositions dynamiques ont été recherchées, les bibliothèques jouant en milieu rural un fort rôle d'équipement culturel de proximité.

Un panel de bibliothèques a été interrogé sur la mise à disposition de jeux et le projet de « ludomalles » a été monté, pour une première mise en circulation en 2010.

Chaque « ludomalle » comporte plusieurs dizaines de jeux de divers types (jeux d'adresse, de lettres, de sociétés, jeux géants...), classiques ou plus rares. Deux « ludomalles » comportent des jeux à destination d'enfants et d'adultes, une est destinée particulièrement aux enfants de moins de 3 ans, une autre aux enfants de 3 à 6 ans, une « ludomalle » numérique comporte jeux, tablettes et applications correspondantes. Des livres sont prêtés en lien avec certains ensembles de jeux. Un guide avec explications, conseils d'organisation, d'animation, personnes ressources etc. est fourni. Les prêts sont d'une durée d'un mois.

Cette offre rencontre un vrai succès, les « ludomalles » sont toutes empruntées et réservées longtemps à l'avance. Des fiches bilan sont établies et permettent d'analyser l'impact des jeux auprès des publics des bibliothèques emprunteuses. Elles montrent que certains publics nouveaux sont touchés

Tous les agents de la BDP testent régulièrement les jeux durant une matinée, des journées de présentation des jeux sont organisées à destination du réseau.

Il s'agit d'un service complet (formation, organisation interne, acquisition et traitement, élaboration des guides, gestion de planning...). La lourdeur de la gestion des prêts et retour (vérification) est soulignée.

On voit que les services sont mis en œuvre en cohérence avec les politiques et les territoires départementaux, prennent en compte le stade de développement des réseaux de lecture publique et ont un impact sur les organisations internes (présence ou non de médiathèques annexes ouvertes au public, compétences présentes au sein des équipes...)

6.4.3. *Un rôle majeur, une prise en compte indispensable*

Quelles que soient les formes de services et d'actions mises en œuvre autour du jeu par la BDP d'un département, les bibliothèques du territoire et du réseau concernés disposent ainsi d'un appui et d'une offre spécifique qui peuvent leur permettre, selon les cas, d'expérimenter, de monter des animations en bénéficiant d'un accompagnement, de tester à moindre risque tel ou tel jeu ou jeu vidéo, de renouveler régulièrement leur propre offre de jeux, de bénéficier de conseils d'installation et de fonctionnement, de formations.

A contrario, si la proposition n'existe pas au niveau de la BDP qui peut tout à fait avoir d'autres axes prioritaires et dont le développement s'inscrit dans la politique générale de son Département, les bibliothèques du réseau, et particulièrement les unités les plus petites, même de niveau 1, doivent en tenir compte. Cela signifie qu'elles n'auront pas la possibilité de disposer d'un appui dans la durée, d'apport complémentaire, de soutien suivi en termes d'expertise sauf à ce qu'un équipement d'agglomération soit en mesure d'apporter ce type de service sur le territoire (comme à Montpellier).

Il faut de plus mesurer que les moyens des collectivités municipales, intercommunales et départementales sont et seront plus tendus dans les années qui viennent. Les budgets d'acquisition montrent une tendance à la baisse depuis plusieurs années. Cette tendance peut rendre plus difficile encore le maintien d'une offre documentaire large et actualisée et impose un professionnalisme et des montages de projet particulièrement solides.

Avant de se lancer dans la création de ludothèque ou l'installation d'une offre de jeux vidéo, il est indispensable que les bibliothèques des réseaux départementaux (ou le cas échéant intercommunaux) se rapprochent de la Bibliothèque départementale de prêt (ou de la bibliothèque tête du réseau intercommunal) pour recueillir avis, aide à la réflexion, étude du projet sous tous ses aspects : quels objectifs ? Quels publics ? Quelles politiques d'acquisition et d'animation ? Dans quels espaces ? Quelle conjugaison avec les autres espaces et offres documentaires de la bibliothèque ? Quelles compétences présentes ? Quelle pérennité ? Et bien sûr, quels budgets d'investissement et de fonctionnement ?

7. L'articulation entre jeu et services et espaces de la bibliothèque

La proposition de jeux dans la bibliothèque se place dans une perspective différente de ce que peut être la même proposition dans un autre type d'espace ou de service (ludothèque indépendante,

café, espace public multimedia...) : une bibliothèque, même de petite dimension, est riche de ressources diverses, écrites, graphiques, éventuellement sonores, visuelles, numériques, s'inscrivant dans des genres divers et s'adressant à des publics d'âge (pour les bibliothèques territoriales), de niveaux d'étude, d'origines, de types d'attentes et d'intérêt très variés.

7.1. Des ponts à créer

7.1.1. *Susciter des liens entre les ressources de la bibliothèque*

« L'avantage des bibliothèques, c'est le fait de pouvoir mettre en contexte le jeu en bibliothèque. C'est-à-dire qu'après avoir joué à un jeu on peut aller lire un livre pour en apprendre plus sur certains aspects du jeu. Dans le fond, le jeu peut être une porte d'entrée culturelle qui permet de mettre en relief l'ensemble des autres documents de la bibliothèque »¹¹⁶.

On constate par exemple que les joueurs de jeux vidéo s'intéressent généralement beaucoup aux genres et offres culturelles proches de ce media: comics, mangas, mais aussi romans, musique, films... Des correspondances peuvent se tisser entre des types de fonctionnement ou univers de jeux très divers et générer une approche, une découverte de media. Le lien possible entre jeux et autres ressources de la bibliothèque - artiste commun, histoires prolongées, échos narratifs, périodes historiques ou épisodes partagés, variations littéraires, thématique commune, etc, constitue une spécificité, un intérêt majeur de la proposition de jeu en bibliothèques.

Axer la proposition de jeux dans le cadre d'une programmation thématique est une possibilité riche : le public attiré ou connaisseur de la thématique en question peut éventuellement découvrir une autre façon de l'aborder, les publics peu connaisseurs ou peu attirés par la thématique peuvent y prendre pied d'une façon qui est plus proche de leurs pratiques, particulièrement les enfants et les jeunes ou jeunes adultes. La qualité des jeux et leur pertinence quant à la thématique concernée sera évidemment déterminante.

La bibliothèque est le lieu d'excellence où les media, les usages, les univers peuvent être reliés, traversés, explorés, expérimentés. Comme l'indique Carine Auguste, bibliothécaire et ludothécaire responsable du réseau de Saclay, il est important que chacun puisse « passer d'un media à un autre, et que la bibliothèque offre cette possibilité à tous les publics »¹¹⁷.

Les observations et témoignages sont nombreux, dans les bibliothèques qui proposent jeux ou jeux vidéo, de l'émergence de l'intérêt de publics nouveaux pour d'autres ressources – intérêt qui peut certes prendre du temps, et n'est pas systématique. La Bibliothèque de Sotteville-les-Rouen a ainsi constaté, après l'installation de jeux symboliques, et sans que cela soit attendu ni particulièrement encouragé, une augmentation de 20% des prêts d'albums pour enfants.

A Bordeaux, le hall de Mériadeck propose à partir de janvier 2015 un espace « A la une », espace d'expression qui comporte notamment des jeux de société culturels à partir de 8/10 ans, dans une

¹¹⁶ Thierry ROBERT, Serious games et bibliothèque : entretien avec Thierry Robert, par Anne Francou & Joëlle Gardien, Savoir CDI novembre 2012

¹¹⁷ Carine AUGUSTE, entretien, octobre 2014.

perspective intergénérationnelle. L'objectif est, entre autres, de créer un lien avec les collections, de donner envie de les découvrir.

Les thématiques de jeux vidéo peuvent provoquer des appétits pour d'autres média. On voit notamment des enfants et des jeunes très éloignés de la pratique de bibliothèque et de lecture et grands amateurs de sport, exprimer, après avoir joué à des jeux vidéo de sport, une demande de documents sur le sujet et revenir régulièrement à la bibliothèque pour les lire.

Gilles Brougère pose précisément la question des univers : il formule l'hypothèse que cette notion de plus en présente déterminera vraisemblablement des comportements à l'avenir. Des usagers viendront « chercher un univers à la bibliothèque, dont ils voudront tout connaître »¹¹⁸. Les bibliothécaires devront peut-être se poser la question dont la bibliothèque et ses différentes ressources « couvrent » tel ou tel univers.

7.1.2. *Patrimoine en jeu*

Le jeu permet de créer des ponts avec le patrimoine conservé par les bibliothèques et peut mettre en lumière une part des collections le plus souvent invisibles, voire totalement ignorées du grand public.

Quelques exemples :

- les 7 familles du patrimoine : Moulins, Dijon, Plaine commune:

La valorisation du patrimoine est un axe fort de la bibliothèque de Moulins. En cohérence avec ce choix, des jeux sont proposés en lien avec des manifestations ou expositions patrimoniales. Un jeu des 7 familles a notamment été créé qui donne à voir à de jeunes enfants – mais aussi aux adultes – des reproductions de documents patrimoniaux conservés. Ce sont ainsi des graphismes différents qui sont tout simplement mis entre les mains des joueurs, une conscience de l'existence d'un passé, d'une richesse, d'une mémoire qui devient possible. Les jeux sont proposés dans un lieu confortable, « le couloir des canapés » de la bibliothèque, les enfants jouent sur des tapis, les adultes peuvent assister, voir, s'approprier eux aussi, par l'expérience du jeu, ces noms, images et signes du passé.

La Bibliothèque municipale de Dijon, de la même façon, a produit en 2012 un jeu des 7 familles réalisé à partir des trésors iconographiques conservés dans ses collections.

Le réseau des bibliothèques de Plaine commune propose aussi un jeu des 7 familles présentant des portraits de femmes historiques. Il s'agit d'un jeu inscrit dans l'opération « 1, 2, 3 jouez ! » conjuguant l'intérêt du lien avec le patrimoine et l'histoire et l'axe de travail du réseau concernant l'égalité hommes-femmes.

- Memory, puzzle, énigmes et explorations thématiques

Les « énigmes du vendredi » sont proposées chaque vendredi sur le site Facebook de Gallica (suivi par 15000 « fans »), une façon ludique de découvrir en souriant (et en cherchant) des documents et

¹¹⁸ Gilles BROUGERE, entretien, décembre 2014.

trésors cachés. Le site propose aussi des jeux à récupérer, comme le jeu de cartes « Jeu des binettes » édité en 1898.

Le site de la bibliothèque numérique des enfants de la Bibliothèque nationale de France regroupe dans le volet « salle des jeux » des jeux construits autour des collections de la BnF et « ayant pour but de faire entrer l'enfant dans un patrimoine culturel de manière ludique et créative »¹¹⁹. « Le jeu de cartes », « Le bestiaire », « Drôles de lettres », « Le jeu de l'oie » etc., sont autant de propositions ludiques nourries de documents patrimoniaux accompagnées de pistes pédagogiques à l'attention des enseignants.

La bibliothèque de Rouen propose sur son site des jeux de puzzle ou memory réalisés à partir de documents patrimoniaux, mais aussi une adaptation du roman « La comtesse de Cagliostro » quelque peu « ludifiée », disponible en application pour tablettes iOS et Android.

La Bibliothèque de l'Université et de la Société Industrielle de Mulhouse (BUSIM) a monté une exposition de jeux vidéo ayant pour thème la première guerre mondiale : thématique éphémère sur un trimestre faisant découvrir des jeux de styles très différents et qui a pour but de faire connaître de façon originale la BUSIM aux étudiants tout en commémorant le centenaire de la Grande Guerre.

Une valorisation par le jeu, accessible par un très large public, dont des enfants, ouvre un chemin dynamique et surprenant pour approcher le patrimoine.

Des liens sont à rechercher et valoriser entre l'offre de jeux et les ressources et thématiques de la bibliothèque

7.2. Des publics nouveaux, des comportements différents

Les jeux proposés sur place permettent le partage, l'expérience collective, en tant que joueur, bibliothécaire, spectateur, usager de passage. Jouer en présence des autres n'est pas la même expérience que jouer seul. On l'observe tant avec les jeux symboliques – l'enfant apporte la dînette, la poupée, le déguisement à un parent, demande une participation – qu'avec des jeux de plateaux, de cartes, des jeux de construction ou de stratégie et bien sûr les jeux vidéo : commentaires, conseils, exclamations, rires, silences tendus, échanges divers... Les séances de jeux collectifs induisent des échanges oraux.

Quelques jeux de type « échecs » ou « dames » peuvent faire l'objet d'une pratique tout à fait silencieuse et donc parfaitement intégrée dans un espace de bibliothèque qui serait dédié au travail : certaines bibliothèques scientifiques de recherche proposent d'ailleurs à leurs lecteurs des problèmes d'échecs à résoudre sur l'échiquier, en salle.

Mais de façon générale, la question se pose, pour la proposition de jeux et vidéo à la bibliothèque, de la bonne conjugaison des usages.

¹¹⁹ <http://enfants.bnf.fr/enseignants/salledejeux.php>

7.3. Réussir la conjugaison des usages

7.3.1. *Prendre en compte les usages autres que le jeu*

La bibliothèque n'est pas un équipement dédiée au seul jeu. Les attentes des publics ne sont pas homogènes et parmi ces attentes, le calme, un cadre propice à la concentration, ou simplement permettant de se sentir protégé du rythme et du bruit de la rue et de la cité sont très importants. De nombreux collégiens, lycéens, étudiants ne disposent pas à leur domicile de conditions d'installation leur permettant de travailler ni se concentrer. Il s'agit donc d'un service précieux que toute bibliothèque doit pouvoir offrir. Des places assises sur table ou des fauteuils pour une lecture détendue ou un temps de rêverie, même dans de petites unités de lecture publique, participent du service de base à apporter aux usagers.

Des collections répondant aux attentes de types divers des enfants et des adultes, entre autres liées aux besoins scolaires, universitaires, professionnels, ne peuvent être négligées. L'offre de jeux ou jeux vidéo, si elle est envisagée, doit faire l'objet d'une étude sérieuse prenant ces aspects en compte car la complexité des bibliothèques fondée sur la multiplicité des usages possibles est à préserver.

7.3.2. *Une charte : outil utile*

L'établissement d'une charte pour l'usage des jeux vidéo ou des jeux et jouets permet de d'expliquer les raisons et les objectifs de cette offre dans la bibliothèque, de donner une lisibilité et un cadre formel aux questions d'accès, de règles à respecter en termes de comportement, de respect des autres et du personnel, etc. Elle implique une réflexion poussée et favorise le bon usage des jeux et de la bibliothèque dans son ensemble. Elle peut constituer une partie de la charte globale de la bibliothèque, ce qui a l'intérêt de signifier clairement l'intégration du jeu dans l'établissement.

7.3.3. *Un projet d'établissement : exemple de Brest*

Qu'il s'agisse d'un nouvel équipement ou pas, la définition d'une politique d'établissement validée par les élus (de la collectivité ou de l'université) est nécessaire, d'autant plus si une nouvelle offre, un nouvel axe de médiation ou d'action culturelle sont envisagés.

Le projet de nouvelle médiathèque tête de réseau des Capucins (6500m² de surface utile, soit 9700m² de surface de planchers) a fait l'objet d'une réflexion nourrie concernant la façon de penser une bibliothèque pour demain, de manière générale et sur le territoire brestois.

Dans ce projet, la bibliothèque est envisagée comme un lieu innovant, devant favoriser la rencontre et le lien social. Trois axes de services innovants ont été posés, destinés à tous les publics, et particulièrement à des publics cibles (personnes en situation de handicap, adolescents, personnes en recherche d'emploi, personnes d'origine étrangère). La bibliothèque doit être :

- un lieu d'éducation, de formation, de diffusion des connaissances et d'appropriation des outils numériques

- un lieu de rencontre, de convivialité et de débat démocratique
- un lieu favorisant le lien avec le monde économique

La décision d'accorder une place importante au jeu a été prise en cohérence avec la volonté de créer un lieu innovant et un lieu de partage et de convivialité.

La démarche de projet à l'œuvre pour l'ensemble de la médiathèque s'est naturellement appliquée au domaine du jeu. Réflexions, études, groupe projet dédié, visites, recherches de solutions opérationnelles ont permis d'étudier les questions sous tous les aspects : les publics ciblés, les espaces et leur articulation avec les autres espaces et services de la médiathèque, la politique documentaire, l'action culturelle, les partenariats, les formations nécessaires, les personnes ressources, les moyens de fonctionnement, etc.

Une étude de la présence de l'offre de jeux sur le territoire brestois, une enquête auprès de bibliothèques – ludothèques de France, des expérimentations menées dans les bibliothèques de Brest et des réflexions complémentaires ont permis de préciser les besoins et les contours de ce volet du projet.

Le Programme des aménagements et des mobiliers spécifiques comporte des spécifications concernant la surface et le positionnement dans la médiathèque des espaces dévolus aux jeux, leur scénographie, les ambiances à créer, la volumétrie de la collection et le type de jeux qui devront être pris en compte.

Par ailleurs, un « espace gaming » dont le positionnement, l'articulation avec les autres services et espaces, le type d'offre et l'ambiance ont également été réfléchis selon la même méthode, a été prévu, espace de proposition de jeux de plateaux et jeux vidéo sur consoles et sur PC.

L'articulation avec les autres espaces et services, les accès et circulations (dont un toboggan destiné aux enfants permettant de relier l'espace « gaming » situé en mezzanine et le département jeunesse au rez-de-chaussée) ont donc été, pour les volets jeu comme pour les autres, très précisément travaillés.

Une fiche domaine a été construite, formalisant les contours de cette offre (publics, outils de veille, sites, personnes ressources, critères de choix et d'exclusions...)

7.3.4. *Jeux et jouets*

▪ Des espaces

La proposition pérenne de jeux à jouer sur place exige, en lien avec la gamme et le type de jeux proposés, de disposer d'une surface adaptée : les jeux symboliques de type petites cuisinières, établis de bricolage etc., les jeux de construction de type « Kapla », les jeux de plateau se jouant à 4 ou 5 joueurs impliquent une surface, des accès, une circulation, pour certains une réflexion sur la nature du sol, une prise en compte du bruit (notamment pour l'établi !). Des jeux et jouets pour tout-petits impliquent un aménagement spécifique, protégé. Des places assises confortables pour les adultes – joueurs ou accompagnateurs – sont bienvenues : l'expérience du jeu par les joueurs et les non-joueurs peut être encouragée ou dissuadée selon l'aménagement qui sera fait.

Les ludothécaires recommandent que les espaces du jeu soient clairement différenciés des autres espaces : « [...] le cadre sert à différencier le lieu du jeu des autres espaces proposés par l'institution. [...] Dans tous les cas, des éléments indicels doivent permettre de comprendre qu'entrer dans l'espace, c'est entrer pour jouer. »¹²⁰ J. Huizinga insistait bien sur le jeu en tant qu'activité séparée, circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance... Les bibliothèques, dans l'aménagement des espaces et l'organisation des ressources, doivent travailler à cette identification.

La réflexion des ludothécaires concerne principalement, il est vrai, la proposition destinée aux enfants. Mais de façon générale, il est souhaitable que l'espace dédié aux jeux soit visible et identifié dans la bibliothèque : espace séparé (mais perceptible visuellement), ou pensé de façon à ce que l'ensemble de la bibliothèque ne devienne pas un seul et unique espace de jeu. Une ambiance peut ainsi être créée, une histoire différente racontée par la bibliothèque.

Certaines bibliothèques laissent désormais place, dans une certaine mesure, au bruit (et au jeu éventuellement) dans la majeure partie des espaces, mais prennent soin de prévoir un ou des lieux où le calme et le silence devront absolument régner : c'est par exemple le cas de la bibliothèque Vaclav Havel. Tout est affaire d'équilibre et de prise en compte des publics et des usages.

La bibliothèque est en effet un lieu organisé qui doit permettre aux publics divers, y compris non-joueurs, de trouver des services divers et repérables. En tant qu'espace spécifique de socialisation, elle donne des repères de fonctionnement, des règles à respecter collectivement, des limites dans l'espace et le temps.

▪ Des temps pour jouer

Les bibliothèques de taille modeste ne disposent pas forcément de la surface et de l'agencement de locaux permettant l'installation d'espaces et de meubles adaptés pour jouer sur place sans envahir la totalité de la structure. Des temps réservés, selon une périodicité régulière ou une programmation annoncée, voire événementielle, peuvent pallier cette difficulté. Cela implique à la fois de penser les horaires et jours selon le rythme des habitants et partenaires du territoire, d'établir une organisation pour l'équipe de la bibliothèque et de disposer d'espaces de stockage des jeux accessibles et suffisants. Le choix des horaires devra se faire en cohérence avec les objectifs de la structure : veut-elle toucher prioritairement les enfants ? Réserver des temps pour les adultes ? Les horaires scolaires, les temps de disponibilité des adultes, les moyens de transports, etc., devront être pris en compte dans ces choix, ainsi que les capacités de mobilisation du personnel.

▪ Classer les jeux

Une classification des jeux et jouets a été élaborée par Denise Garon, Rolande Filion, Manon Doucet, psychopédagogues et Robert Chiasson, bibliothécaire, qui permet l'analyse, la classification et l'organisation des jeux et des jouets. Cette classification est recommandée par l'Association des Ludothèques Françaises qui organise régulièrement des formations pour aider à sa compréhension et son usage. Adoptée dans la plupart des ludothèques indépendantes, elle se

¹²⁰ Odile PERINO, Des Espaces pour jouer : pourquoi les concevoir, comment les aménager, Eres, 2014. :

répand dans les ludothèques intégrées en bibliothèques publiques dès lors que la collection est constituée de plus de 200 à 300 unités.

Cette classification, inspirée des travaux de Piaget, permet de décrire chaque objet ludique en fonction des compétences qu'il requiert, de porter un regard critique sur ces objets, d'observer le jeu à partir des habiletés et des compétences de l'enfant, de l'adolescent et de l'adulte.

Elle comprend 4 catégories qui définissent des types de jeux : Jeux d'Exercice, Jeux Symboliques, Jeux d'Assemblage, Jeux de Règles. Des premières lettres de ces catégories découlent l'acronyme : ESAR. Dans chacune de ces catégories, des sous-catégories permettent de distinguer des ensembles de jeux/jouets en attribuant un code pour les identifier. Le Système ESAR est utilisé au niveau international.

Cette classification est parfois critiquée : comme toute classification, elle a une orientation, constraint à des choix, recèle une complexité. Certaines ludothèques la simplifient en respectant son arborescence. D'autres la modifient en profondeur.

Il est important de prendre en compte, d'une part, le fait qu'elle est très répandue et peut donc avoir un caractère transversal permettant des mutualisations, d'autre part que l'invention d'une classification cohérente est un exercice périlleux et lourd.

7.3.5. *Jeux vidéo*

▪ Des espaces

La proposition de jeux vidéo à jouer sur place implique aussi la prise en compte de comportements collectifs, éventuellement bruyants. Le choix des jeux et matériels a une incidence sur les espaces nécessaires, leur agencement et le mobilier. Les jeux multi-joueurs, jeux à jouer debout ou assis, jeux Wii ou Kinect, demandent des espaces, types d'agencements et mobiliers spécifiques. La possibilité d'installer des groupes de joueurs, mais aussi des spectateurs, est très appréciable. Veiller à ce que les usagers non joueurs de la bibliothèque ne soient pas exclus, mais au contraire puissent percevoir ce qui est en train de se jouer, favoriser une certaine visibilité des jeux, participe aussi du rôle culturel actif de la bibliothèque : sociabilité, découverte de nouvelles ressources, rencontres culturelles imprévues ...

Certaines animations peuvent nécessiter de disposer d'un grand écran qui facilitera la dimension collective en permettant aussi à d'autres usagers de percevoir ce que les participants sont en train de créer ou l'objet de l'atelier et pourra susciter de nouvelles relations entre usagers.

Le fait qu'il s'agisse d'un usage numérique ne doit pas faire penser que le voisinage immédiat est possible avec la consultation de sites de presse, d'auto formation (sauf éventuellement si des cabines sont prévues) ou tout autre type de consultation. Un espace séparé est préférable, ou pour le moins, positionné de façon à ne pas gêner d'autres usages. L'idéal en cas d'espace séparé est qu'il soit visible depuis les autres espaces de la bibliothèque et que son articulation soit pensée.

Lorsqu'une salle ne peut être dédiée aux jeux vidéo, une salle d'animation peut être fléchée sur cet usage selon certains horaires : la mobilité des installations revêtira alors une importance particulière.

Il est dans tous les cas indispensable de réfléchir à l'intégration, l'articulation et l'aménagement de l'espace fléché totalement ou partiellement sur cet usage en prenant en compte une souplesse et une modularité la plus grande possible.

▪ Des temps

Comme pour les jeux non vidéo, des temps spécifiques peuvent être fléchés. Le cadre de la bibliothèque, différent du cadre personnel, pose des limites dans le temps passé à jouer et peut ainsi aider les joueurs à rester conscients du jeu en tant qu'expérience spécifique. Cette conscience et ce cadre confèrent au jeu sa place « séparée », essentielles dans les définitions de R. Caillois et de J. Huizinga.

Des systèmes de réservation de postes prévoient généralement une durée maximale d'utilisation et impliquent le respect de cette limite. Des temps d'animation, temps forts de tournois ou d'ateliers par exemple, se situent également dans une limite de temps et un contexte socialisant qui confèrent une autre dimension au jeu et contribuent à ce que les joueurs en identifient clairement le cadre.

▪ La gestion des PEGI (Pan European Game Information)

La question des tranches d'âge se pose pour les jeux vidéo comme pour les autres média proposés par la bibliothèque, mais prend un relief particulier. Certains jeux peuvent en effet, comme le cinéma, proposer des images particulièrement impressionnantes, des scénarios où violence, sexe, comportements malsains et réalisme troublant sont bien présents. Mais l'interactivité et l'inclusion possible du joueur donnent un caractère encore plus sensible et impliquent de la part de la bibliothèque une maîtrise de la collection proposée et des publics concernés.

Un système de classement des jeux vidéo par tranche d'âge des publics concernés a été mis en œuvre en 2003, se substituant à plusieurs systèmes nationaux. Il est utilisé dans 30 pays d'Europe. : « Pan European Game Information » (PEGI), système européen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs. Il a été conçu pour éviter que des enfants et jeunes de moins de 18 ans ne soient exposés à des jeux vidéo inappropriés. Mais il faut souligner que cette classification par âge ne tient absolument pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu. Le système est soutenu par les principaux fabricants de consoles, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs.

Les pictogrammes PEGI sont visibles à l'extérieur des emballages de jeux vidéo et se répartissent en 5 classes d'âge: 3, 7, 12, 16 et 18 (donc réservés aux plus de 3, 7, 12, 16 ou 18 ans), en fonction du caractère considéré comme adapté du contenu du jeu en termes de protection des mineurs. Des descripteurs sont apposés sur les emballages des jeux afin de préciser les motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière (violence, langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes.)

Comme toute tentative de catégorisation documentaire, le système n'est pas parfait, peut refléter des influences culturelles discutables et n'a pas forcément à être suivi aveuglément. Cependant, il constitue un outil de référence, sans toutefois dispenser d'une connaissance fine de la production

et d'une politique documentaire réfléchie qui seule permettra d'expliquer les choix d'acquisition, de rejet ou d'interdiction d'accès à telle ou telle tranche d'âge.

Certaines bibliothèques réservent les jeux pour grands adolescents ou adultes (PEGI 16, PEGI 18) pour des séances réservées auxquelles les plus jeunes n'ont pas accès. De façon générale, un contrôle est effectué lors des prêts, des réservations de jeux, ou durant les séances de jeu. **Cette pratique de responsabilité est recommandée, tant pour la consultation sur place que pour le prêt des jeux, étant donnée la nature spécifique du jeu vidéo.**

▪ Le rôle pédagogique des bibliothèques

Les bibliothèques, en tant qu'acteurs compétents, avertis et responsables de l'offre de jeux vidéo qu'elles mettent à disposition des publics, notamment des publics enfants, peuvent jouer un rôle actif en direction des parents et des familles pour apporter renseignements et informations précises.

Il est intéressant de signaler le site « PédaGoJeux », site de référence pour l'information des parents à l'univers du jeu vidéo. PédaGoJeux est un collectif créé en 2008 avec le soutien du ministère de la Famille par des acteurs issus de la sphère publique, de l'industrie et du monde associatif. Les membres actifs du collectif PédaGoJeux sont actuellement : l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF), Internet Sans Crainte, le ministère en charge de la Famille, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), Bayard Jeunesse et JeuxOnLine.¹²¹.

Des structures publiques ou associatives (écoles, associations, médiathèques, collectivités territoriales...) peuvent, depuis 2014, devenir des « ambassadeurs Pédagogeux » pour construire des actions d'information auprès des familles (la bibliothèque Vaclav Havel figurait parmi les premiers « ambassadeurs »). L'objectif est de donner aux parents des clés de compréhension de l'univers des jeux vidéo et les moyens de mieux accompagner leurs enfants.

7.4. Acquérir et traiter des jeux

7.4.1. *Moyens : en avoir ou pas ?*

Certaines bibliothèques publiques mettent en œuvre une première proposition de quelques jeux à jouer sur place sans qu'un budget d'acquisition n'ait été identifié. Il peut s'agir de jeux récupérés gratuitement, de jeux personnels apportés par des agents de la bibliothèque. Cette méthode, plausible pour une proposition légère et expérimentale, trouve très rapidement ses limites : si l'expérience perdure, des outils de protection ou rangement des jeux seront nécessaires, des demandes de nouveaux jeux émergeront de la part du public, du temps pour la veille, la médiation et le rangement devra être dégagé, des compétences identifiées au sein de l'équipe...

Les usagers peuvent se révéler des personnes ressources précieuses : des propositions de dons de jeux sont fréquemment faites, des participations actives à des animations proposées, une aide au choix (comme le comité d'usagers constitué à Angers pour les acquisitions de jeux vidéo) peut permettre de conjuguer une diversité d'attentes et des expertises.

¹²¹ <http://www.pedagojeux.fr/>

Cependant, il est indispensable que le bibliothécaire maîtrise le devenir de la bibliothèque et veille à ce que les cadres de fonctionnement et cadres politiques de l'établissement soient respectés, même s'ils sont susceptibles d'être discutés et d'évoluer. Par exemple, l'acceptation des dons doit se faire en appliquant des critères qui s'inscrivent dans la politique documentaire de la bibliothèque, les animations proposées devront s'intégrer dans le projet culturel global de la structure.

Il est recommandé de réfléchir en amont de la mise en œuvre d'une proposition de jeux, même légère, à la méthode et à la façon dont l'évolution de l'offre pourra ou non évoluer et donc d'envisager les moyens qui pourront s'avérer nécessaires à court et moyen termes.

7.4.2. *Cataloguer, équiper*

Dès lors qu'une collection conséquente et pérenne est constituée, il est logique qu'elle figure au catalogue de la bibliothèque, accessible sur place et à distance par les usagers et les structures du territoire concerné.

Pour ce qui concerne les jeux vidéo, des notices de la BnF peuvent être récupérées mais ne couvrent pas toutes les acquisitions et demandent une intervention complémentaire du bibliothécaire. Pour les jeux et jouets, un projet est en réflexion au niveau de l'ALF afin de mettre à disposition une base où seraient disponibles les notices de jeux en format Unimarc.

Dans tous les cas, la prise en compte du modèle FRBR¹²², visant à améliorer l'exposition et la visibilité des collections et des métadonnées sur le web, devra concerner aussi ces ressources.

L'équipement des jeux comporte des opérations relativement lourdes (nombreuses pièces, points de fragilité à renforcer, réparations, particulièrement si le prêt à domicile est possible).

Le temps de traitement intellectuel et physique des jeux et jeux vidéo est à prendre en compte dans l'organisation, même si le nombre d'exemplaires est infiniment moins grand que celui des livres ou périodiques.

7.5. Prêter des jeux

7.5.1. *Les jeux et jouets*

▪ Une demande forte

Les publics sont très demandeurs d'emprunts de jeux et jouets : ce service est perçu « comme un cadeau »¹²³, ressenti très positivement et très utilisé dès lors qu'il est proposé. Les vacances scolaires et les fêtes entraînent des pics d'emprunts, les joueurs, enfants, jeunes et adultes, sont friands de nouveautés mais aussi de classiques très connus, les services de prêt de jeux rencontrent un réel succès tant auprès des individus, des familles que des structures et équipements présents sur le territoire.

¹²² Functional requirements for bibliographic records: Fonctionnalités requises des notices bibliographiques

¹²³ Sylvie Auzou, Sotteville-les-Rouen, entretien, octobre 2014

▪ Une gestion lourde

Le prêt de jeux pose cependant un ensemble de conditions et contraintes qu'il faut prendre en compte :

- Pour répondre à la demande des publics, même si le prêt est limité à un jeu par carte d'usager, une collection conséquente doit être constituée. La bibliothèque d'Aurillac dispose de 5000 jeux et jouets, celle de Château-du-Loir de 2500, 1000 à Sotteville-les-Rouen, 2000 à Fosses... Cela nécessite un budget d'investissement, mais aussi un budget de fonctionnement : en effet, les jeux sont très utilisés, manipulés, ils s'usent, se dégradent, se cassent, des pièces disparaissent... La part de rachat indispensable s'ajoute donc à celle des acquisitions de nouveautés.
- Il faut disposer de place pour cette collection qui comptera de quelques centaines à quelques milliers de jeux et jouets. Les dimensions, les conditionnements de jeux et leurs volumes sont très divers. Un mobilier spécifique devra permettre un rangement cohérent et une bonne accessibilité.
- La gestion des prêts et retours des jeux et jouets génère des tâches lourdes et chronophages : le poids et les contraintes liées à ces transactions sont soulignés par toutes les bibliothèques. Des méthodes sont tentées pour alléger notamment la vérification de la complétude des jeux aux multiples pièces, comme le pesage au gramme près. Certaines bibliothèques intègrent la difficulté en réduisant ou excluant les acquisitions de jeux dont la vérification prend beaucoup de temps.

Il est donc indispensable d'étudier très précisément l'organisation des équipes en intégrant ces contraintes et en prenant en compte les indispensables volets de médiation et animation qui ne peuvent être négligés. Il serait en effet paradoxal de mettre en œuvre un nouveau service en recentrant la majeure partie de l'énergie et du temps des personnels sur la gestion de collection, collection qui se retrouverait ainsi placée au centre des préoccupations et énergies déployées par la bibliothèque, en lieu et place des publics.

7.5.2. *Les jeux vidéo*

▪ Un service utile

Le prêt de jeux vidéo permet de répondre à une demande forte liée aux usages courants de publics étendus. Des bibliothèques comme celle de Chartres ou d'Angers ont mis en place un service de prêt. Les jeux vidéo sont chers et ne permettent pas d'acquisitions nombreuses par les particuliers, donc des découvertes ou explorations. « Ce choix s'inscrit dans la fonction sociale de la bibliothèque, et participe aussi de la réduction de la fracture numérique.»¹²⁴.

De plus, la bibliothèque permet à des joueurs de disposer dans la durée de jeux introuvables dans le commerce après la sortie de nouvelles consoles, consoles qu'ils n'ont pas forcément les moyens de s'acheter. On retrouve ici cette qualité de « temps long » qui caractérise les bibliothèques.

¹²⁴ Jean-Charles NICLAS, entretien, novembre 2014.

Les aspects d'organisation, de budget, de traitement intellectuel et physique des documents, d'espaces et de gestion des transactions de prêt et retour – même si celle-ci est moins lourde que pour les jeux et jouets - doivent être précisément étudiés.

7.6. Des questions autour des jeux vidéo

7.6.1. *Une question juridique*

De nombreux bibliothécaires évoquent un « flou » au sujet des règles juridiques concernant la consultation ou le prêt de jeux vidéo. Comme le soulignaient les auteurs du livre « Jeux vidéo en bibliothèque », la situation en réalité n'est pas floue, même si une « hésitation jurisprudentielle » a pu faire varier, historiquement, le statut du jeu vidéo et les droits qui s'y trouvaient liés.

En effet, les jeux vidéo sont considérés comme des œuvres de l'esprit selon l'article L112-2 du code de la propriété intellectuelle, qui mentionne en 13^e position, dans l'énumération des œuvres de l'esprit, « les logiciels, y compris le matériel de conception préparatoire; »

Cette jurisprudence a connu différentes étapes parmi lesquelles :

- L'arrêt Midway de la cour de cassation du 21 juin 2000, qui a considéré le jeu vidéo comme une œuvre unitaire, ne dissociant pas les compositions musicales ou graphiques : ainsi les auteurs de musique ou graphisme ne pouvaient prétendre individuellement à un droit d'auteur dans ce cadre. C'est alors l'article L.113-9 du code de la propriété intellectuelle qui s'appliquait et une réduction du champ du droit moral des auteurs qui ne pouvaient s'opposer à la divulgation au public ni à la modification du logiciel. C'est l'éditeur qui dans ce cas était favorisé.
- Plus récemment, l'arrêt Cryo de la cour de cassation du 25 juin 2009, qui concernait les œuvres musicales intégrées dans des jeux vidéo, a conféré à celui-ci le statut d'œuvre de collaboration, redonnant des droits plus importants aux auteurs des différentes composantes : « Un jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature ». L'article L.113-3 du code de la propriété intellectuelle s'applique en conséquence, selon lequel les auteurs de chacune des œuvres présentes dans un jeu vidéo doivent être sollicités avant tout exploitation de leur œuvre.
- L'arrêt Nintendo du Tribunal de grande Instance de Paris du 30 septembre 2011 a confirmé le statut d'œuvre audiovisuelle de collaboration pour le jeu vidéo.

Quelles que soient les questions et hésitations qui ont pu se poser quant à l'application du droit des auteurs, parfois difficile à différencier de ceux des concepteurs ou développeurs, la question de la diffusion des jeux vidéo en bibliothèques, elle, est nettement résolue : reconnus en tant qu'œuvres de l'esprit par le code de la propriété intellectuelle, les jeux vidéo et toutes leurs composantes se voient appliquer les limites et contraintes précisées dans ce code. L'article L122-6 modifié par la loi n°94-361 du 10 mai 1994 – art.4 stipule très clairement :

« Le droit d'exploitation appartenant à l'auteur d'un logiciel comprend le droit d'effectuer et d'autoriser : [...] : 3° La mise sur le marché à titre onéreux ou gratuit, y compris la location, du ou des exemplaires d'un logiciel par tout procédé ».

« La mise sur le marché à titre gratuit » (donc le prêt en bibliothèque), implique en conséquence une demande d'autorisation aux auteurs ou ayants droit, à l'éditeur si c'est à lui que les auteurs ont cédé leurs droits.

Il faut rappeler que seuls les livres sont visés par la loi n°2003-517 du 18 juin 2003 relative à la rémunération au titre du prêt en bibliothèque et renforçant la protection sociale des auteurs, qui stipule que « l'auteur ne peut s'opposer au prêt d'exemplaires [...] par une bibliothèque accueillant du public ».

De même, la consultation sur place, qui correspond à la « représentation » pour le code de la propriété intellectuelle définit : « Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque ».

Une exception est cependant prévue selon l'article L122-5 du code de propriété intellectuelle pour que des établissements ouverts au public, dont les bibliothèques, puissent permettre la reproduction ou la représentation (donc la consultation sur place) « en vue d'une consultation strictement personnelle de l'œuvre par des personnes atteintes d'une ou plusieurs déficiences des fonctions motrices, physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques [...] ».

Dans ce contexte, il apparaît clairement que les bibliothèques proposant des jeux vidéo à leurs usagers, à jouer sur place ou en prêt, ne respectent pas le cadre juridique.

Pour respecter ce cadre, il faudrait donc que les bibliothèques acquièrent les jeux auprès de fournisseurs ayant négocié les droits (de consultation et/ou de prêt) ou qu'elles les négocient elles-mêmes. Or :

- Les quelques fournisseurs de jeux vidéo affichant la négociation préalable de droits présentent un choix extrêmement restreint et, de plus, ne donnent pas accès à la production indépendante en ligne, réduisant drastiquement le rôle de découvreur et de proposition d'une offre riche que doivent jouer les bibliothèques.
- Les bibliothèques n'ont pas le temps, les moyens ni les compétences pour négocier avec des interlocuteurs qui, selon tous les témoignages, ne semblent pas s'intéresser à la sphère des bibliothèques françaises. Seuls certains contacts fructueux et liens avec des entreprises installées en France ont parfois pu être noués. Un désintérêt et une absence de réponse caractérisent la situation la plus courante lorsque des bibliothèques tentent de s'adresser à des éditeurs.

Il serait donc très souhaitable d'engager une clarification juridique au niveau national afin que la réalité des pratiques soit prise en compte et que le droit des auteurs de jeux vidéo puisse être respecté par les bibliothèques qui jouent un rôle culturel important dans le domaine.

7.6.2. *Des évolutions multiples*

Des questions se posent quant à l'évolution des jeux vidéo et leur proposition en bibliothèque : la dématérialisation s'accélère. « [...] la distribution digitale de jeux s'est installée progressivement dans le paysage vidéoludique avec la plateforme Steam, il y a une dizaine d'années. Cette dernière a été suivie par des concurrentes, telles que Impulse, Desura, DLGamer, Origin, GamersGate, Direct2Drive ou encore Games for Windows pour Microsoft. »¹²⁵ Cette dématérialisation s'imposera vraisemblablement et pose d'autres conditions d'acquisition et de gestion : quel devenir pour le prêt dans ces conditions ? « Sera-t-il possible de proposer une offre cohérente dans cinq ans ? »¹²⁶

De nouvelles générations de consoles sont mises sur le marché, qui ne tolèrent plus les anciennes versions de jeux : quels budgets devront être prévus pour les acquisitions de matériels et nouveaux jeux afin de préserver une offre riche et diverse, ancrée dans l'actualité attendue des usagers, sans être totalement éphémère ou immédiatement datée ?

Les ventes en ligne à partir de plateformes, courantes pour les joueurs individuels, ne sont pas adaptées aux conditions d'acquisition et de fonctionnement des bibliothèques. Or, les règles de la commande publique s'appliquent bien sûr aux acquisitions de jeux et jeux vidéo.

Les directions informatiques des institutions ou collectivités sont extrêmement réticentes à l'installation de jeux sur PC en ligne pour des raisons de sécurité, et les PC, impliquant une puissance du support technique difficile à mettre en œuvre, sont liés à une personnalisation difficilement compatible avec l'usage collectif en bibliothèque, cependant les joueurs sur PC sont très nombreux...

Si l'offre de jeux vidéo revêt un intérêt réel et peut parfaitement s'inscrire dans un projet d'établissement cohérent, elle exige – comme tout service - une réflexion et la mesure préalables des contraintes et inconnues liées à ce type d'offre et donc la présence de professionnels particulièrement avertis, impliqués et en veille sur un secteur en forte et rapide évolution.

8. Le jeu et les équipes des bibliothèques

8.1. La question des compétences

8.1.1. *Les bibliothèques, terrain d'évolutions multiples et permanentes*

Les bibliothèques ont intégré au fil des décennies des contenus documentaires variés : musique, cinéma ont trouvé leur place sur des supports qui ont évolué depuis les années 80, l'offre numérique est aujourd'hui centrale en bibliothèque universitaire et plus de 20% des bibliothèques territoriales de plus de 10000 habitants ont une offre numérique. Les publics ont eux aussi évolué

¹²⁵ Rapport d'information de MM. André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, présenté au nom de la Commission des affaires économiques et de la Commission de la culture, de l'éducation et de la communication, Sénat, XIVe législature, n° 852, septembre 2013

¹²⁶ Nicolas PIFFAULT, entretien, novembre 2014.

et des formes de médiation adaptées ont été mises en œuvre (publics de tout-petits, publics porteurs de handicap, publics éloignés de la pratique culturelle, nouvelle population étudiante etc...).

Comme le soulignait le rapport de l'Inspection générale des bibliothèques « Quels emplois dans les bibliothèques? Etat des lieux et perspectives »: « la principale évolution résulte de l'extension du numérique, qui modifie l'équilibre actuel entre imprimé et électronique comme les rapports avec les usagers, et qui bouleverse profondément les catalogues et les services. Après l'informatisation des outils de gestion (des catalogues, des lecteurs, des prêts), la numérisation touche les contenus et modifie les formes de diffusion aux utilisateurs, elle transforme les frontières aussi bien entre les différents types de documents qu'entre service sur place et service à distance. Par ailleurs, l'automatisation des emprunts et des retours de documents avec la technologie RFID, qui permet aux lecteurs d'effectuer eux-mêmes la transaction, va amener à substituer des fonctions d'accueil et d'accompagnement à celles de prêt. Pourtant, le numérique ne supprimera pas le besoin de lieux de lecture et de documentation, mais fait évoluer ces lieux vers des fonctions plus sociales et collaboratives. Cela appelle un renforcement des fonctions d'accueil et de médiation parallèlement à un renforcement des compétences sur le numérique. »¹²⁷

Les bibliothèques doivent encore intégrer de nouveaux usages et des évolutions successives de leur environnement sociétal et technologique. Pour ce faire, les compétences et profils au sein de leurs équipes ont dû et doivent encore évoluer.

8.1.2. *Ludothécaire : un métier identifié*

Il n'y a pas de métier spécifique de ludothécaire numérique, mais un métier de ludothécaire est identifié. L'ALF accorde une grande importance à cette question et recense sur son site les formations initiales suivantes :

- Licence Professionnelle : gestion et animation de ludothèque - Université Bordeaux 3
- Licence Professionnelle : les métiers du jeu et du jouet - Université Angers
- Licence Sciences de l'éducation : interventions sociales et culturelles - Université Paris 13
- Master Loisir-Jeu-Education – Université Paris 13
- Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport, Animation culturelle formation d'animateur culturel Jeux et Jouets

La licence professionnelle « Gestion et animation de ludothèques de l'IUT de Bordeaux est fréquemment évoquée, ainsi que des formations non diplômantes comme celles proposées par le Ludopole à Lyon.

L'ALF considère que « le jeu n'est pas un média comme les autres »¹²⁸ et qu'une ludothèque doit être gérée par des personnels formés ayant acquis les compétences nécessaires. La fiche métier élaborée par l'ALF, établie d'après la nomenclature des emplois du centre national de la fonction publique territoriale (CNFPT), « décrit la fonction de ludothécaire et son statut, les conditions de son exercice, l'éthique professionnelle, et les activités liées à cette responsabilité, dans la partie

¹²⁷ Rapport de l'Inspection Générale des Bibliothèques, Quels emplois dans les bibliothèques ? Etat des lieux et perspectives, mars 2013, p.44.

¹²⁸ Nicole DESHAYES, Présidente de l'ALF, entretien, novembre 2014

métier (pages 1 à 3 de la fiche-métier). Elle inventorie les connaissances requises ou attendues des ludothécaires dans la partie compétences (pages 4 à 7 de la fiche-métier) »¹²⁹.

Cette fiche permet de considérer les types de compétences à mobiliser dans le cadre de l'offre de jeu en bibliothèque, même si cette offre s'intègre dans un ensemble culturel et documentaire spécifique et selon un projet qui ne peut être identique à celui d'une ludothèque indépendante.

8.1.3. Le jeu en bibliothèque : des compétences à intégrer

Les bibliothèques ayant mis en œuvre une offre de jeux et jouets offrent des conditions diverses en termes de ressources humaines qualifiées. Certaines structures importantes (Toulouse, Montpellier par exemple) ou des bibliothèques départementales de prêt ont dans leurs équipes un ou des référents ludothécaires qualifiés ayant suivi un cursus initial spécialisé.

Dans les cas les plus nombreux, les référents jeux et jouets ont suivi des sessions de formation continue auprès d'associations spécialisées (ALF ou associations présentes sur leur territoire), effectuent une veille professionnelle active, sont en contact fréquent avec des associations de joueurs, des fournisseurs spécialisés apportant conseil, démonstrations de jeux, voire animations. Ils présentent les compétences indispensables à la mise en œuvre de la proposition de jeux dans la bibliothèque.

En effet, la proposition d'une collection de jeux et jouets ou de jeux vidéo, pour jeu sur place ou en prêt, exige que des compétences, présentes ou à acquérir, soient clairement identifiées au sein de l'équipe de la bibliothèque.

La prise en compte de ce volet dans les formations (ENSSIB, CRFCB, INET, CNFPT) serait souhaitable.

8.1.4. Des compétences à partager, des expériences à vivre

Un ou des référents peuvent constituer de solides points d'appui et de veille, mais il paraît souhaitable que les équipes de la bibliothèque ne restent pas totalement à l'écart du volet jeux ou jeux vidéo, s'il est proposé. Le partage des compétences est un point important.

Des moments de partage et test de jeux, démonstrations des nouveautés acquises, transmissions des principales caractéristiques de fonctionnement des jeux, des publics concernés, permettent aux agents de la bibliothèque ou du réseau d'être à même d'apporter des renseignements au public qui est très demandeur d'informations sur les jeux. Cela leur permet aussi d'y prendre goût en réalisant qu'il s'agit d'un média riche, et de balayer les éventuelles inquiétudes ou a priori. C'est le moyen aussi d'éviter tout phénomène de « confinement » ou mise à part des jeux, et donc éventuelle mise à part des agents plus spécifiquement chargés de ce secteur et par là, des publics concernés, comme cela a parfois pu se produire par le passé avec l'offre musicale ou numérique.

Les bibliothèques départementales proposant des jeux ont dans leurs équipes un ou des référents jeux et jouets qui partagent leur connaissance, en interne, avec les équipes de la bibliothèque, et

¹²⁹ Site de l'Association des Ludothèques F, <http://www.alf-ludotheques.org/association/vie-alf.php>

interviennent dans des formations ou animations organisées en direction des responsables et équipes de leur réseau.

En bibliothèques municipales ou intercommunales, les référents transmettent des connaissances aux collègues de la structure ou du réseau : présentation de nouveaux jeux dans le cadre de demi-journées dédiées, jeux et tests avec les collègues. Ils interviennent aussi dans des formations de personnels de la collectivité (animateurs, petite enfance...).

A Montpellier, par exemple, la médiathèque Jean-Jacques Rousseau joue un rôle de ressource pour le réseau et monte des séances d'initiation à la pratique du jeu pour le personnel des médiathèques du réseau. Ces partages permettent une polyvalence, donc un élargissement du nombre d'agents susceptibles de conseiller, accompagner enfants ou adultes dans le choix de jeu ou le jeu sur place. Les correspondants jeux des différentes structures sont ainsi amenés à développer leurs compétences et à devenir des relais actifs dans le domaine. Une démarche de même type est mise en œuvre à partir de la bibliothèque Vaclav Havel à destination d'agents du réseau des bibliothèques de Paris.

Il arrive, dans des cas moins fréquents, que les agents affectés au jeu dans la bibliothèque soient dédiés et que les autres agents ne participent que très peu à la vie de ce volet de l'établissement. Cette organisation peut être un héritage de situations antérieures : ludothèque indépendante située dans un bâtiment proche puis intégrée dans un second temps, entrée et/ou horaires d'ouverture différents pour les publics de la bibliothèque et de la ludothèque, ou encore répartition traditionnelle entre sections et supports... Cette organisation induit une tendance au clivage, à la spécialisation des agents et rigidifie forcément le fonctionnement de la structure en rendant plus difficiles les convergences documentaires et culturelles, convergences qui constituent pourtant une des principales richesses potentielles des bibliothèques.

Il est souhaitable que les bibliothèques proposant jeux ou jeux vidéo favorisent le partage et la transmission de connaissances et compétences entre les agents

8.1.5. *La médiation au centre*

Qu'il s'agisse du jeu physique ou du jeu vidéo, la capacité à saisir les goûts et attentes (exprimées ou non) des publics, à accueillir et donner envie d'aller plus loin, à rendre visibles et attractifs les liens avec d'autres espaces, d'autres ressources ou services présents à la bibliothèque ou accessibles depuis la bibliothèque est essentielle et constitue un des intérêts de la mise en œuvre de jeux à la bibliothèque.

L'accueil des publics, la façon de renseigner, d'expliquer, de proposer et d'accompagner le jeu, la capacité à éveiller l'intérêt, suggérer des explorations, créations, prolongements des jeux, à construire un cadre et une ambiance propice à la confiance, à l'échange et au respect des autres sont autant d'éléments qui relèvent de la médiation. Cela implique qu'une large place soit faite au public, donc au temps et à la qualité des propositions qui lui sont consacrés.

La proposition de jeu en bibliothèque n'est donc pas neutre : non seulement les bibliothécaires ont à y participer d'une façon ou d'une autre, mais ils sont en capacité de favoriser la meilleure

interaction possible entre joueurs et non joueurs et entre les joueurs et les ressources de la bibliothèque : les personnels de la bibliothèque, là encore, doivent être des médiateurs culturels.

Ceci peut constituer un changement important dans l'organisation générale de la bibliothèque et des équipes, et implique donc préparation, mesure des compétences et des appétences en présence, et éventuelles formations.

8.2. Les équipes en jeu

8.2.1. *Appétence et engagement*

La participation d'un professionnel de bibliothèque au jeu - vidéo ou non, sérieux ou pas - est un dévoilement : dévoilement de la connaissance et de la maîtrise qu'il a du jeu, de sa façon de l'expliquer, de (se) « mettre en jeu », de son aisance, de ses réactions, donc d'une part de sa personnalité.

Les usagers ressentent cette (nouvelle) posture, et leur perception du professionnel s'en trouve modifiée. Qu'il s'agisse des enfants, adolescents et adultes, des bibliothèques Vaclav Havel ou Louise Michel à Paris, de celles de Fosses, d'Aurillac, des Ulis, de Tourcoing, Bordeaux ou Montpellier, des étudiants de l'UPMC ou de publics de bibliothèques universitaires ou territoriales de dimensions très diverses, tous les constats se rejoignent. Les publics, parfois surpris au départ, témoignent une reconnaissance, considèrent différemment le professionnel avec lequel, autour ou dans le jeu, un terrain d'échange différent, une proximité autre, une expérience partagée ont pu se construire. Ce pas de côté, cette implication différente que réclame le jeu de la part du personnel demandent, en sus des compétences spécifiques à acquérir (fonctionnement de jeux ou jeux vidéo, publics concernés, savoir-faire divers, etc...) une appétence, un goût pour cette démarche.

Comme l'indique notamment Scott Nicholson¹³⁰, ce qui compte dans le jeu, c'est l'expérience du jeu : interactions entre les joueurs qui agissent sur le jeu et échangent entre eux et se parlent (encouragements, exclamations, conseils de stratégie, négociations voulues par le jeu, échanges hors du jeu, etc...), mais aussi interactions entre joueurs et non joueurs : les spectateurs d'un jeu en train de se jouer participent également à l'expérience du jeu.

Le professionnel de bibliothèque ne peut pas être totalement extérieur et rester dans une attitude de retrait, il se met en jeu et engage un peu de lui-même dans cette démarche active. C'est pourquoi il n'est pas envisageable d'imposer la médiation autour du jeu sans que les conditions soient réunies en termes de compétences et d'appétences au sein des équipes.

8.2.2. *Relations entre collègues et management*

L'introduction de jeux dans la bibliothèque – animation ponctuelle ou nouveau service, a donc une incidence au sein des équipes.

¹³⁰ « Associate professor » en sciences de l'information et des bibliothèques à l'université de Syracuse, New York, et responsable du library game lab

▪ Doute et incompréhension

Si l'on constate une progressive extension du domaine du jeu également dans les bibliothèque et donc l'existence d'une implication, d'une réflexion et d'une volonté professionnelle grandissantes, il n'empêche que des personnels peuvent être surpris, ou douter de l'intérêt ou de la légitimité de cette offre, sous quelle que forme que ce soit. Le jeu peut être ressenti comme une nouveauté inquiétante, déstabilisante, incongrue ou incompréhensible. Des personnels peuvent avoir une vision de la bibliothèque territoriale ou universitaire qui ne leur semble pas compatible avec le jeu et la pratique ludique, et considérer cette proposition - et donc les agents qui s'y impliquent, comme négative voire dégradante par rapport à la représentation qu'ils avaient de la bibliothèque.

Ce type de perception liée à une incompréhension ou une inquiétude peut déboucher sur des attitudes de distance, de repli ou de refus. Le temps passé par des agents à la préparation ou la gestion de jeux, la présentation à leurs collègues ou l'animation des jeux avec le public peut être considéré – là encore par incompréhension – comme du temps de loisir. Certaines tensions peuvent donc surgir à cette occasion.

Les bibliothèques universitaires – même si l'introduction de jeux dans l'enseignement n'est plus exceptionnelle, sont historiquement et naturellement moins impliquées dans l'offre de jeux. Les personnels peuvent être d'autant plus surpris de l'irruption des pratiques de jeu qui s'y rattachent.

▪ Un enjeu de management

Le ou les porteurs de projets ou d'actions doivent donc apporter des explications en amont, consacrer du temps à l'échange avec les équipes, susciter la participation, même modeste, d'agents réticents ou hostiles à la proposition, dans des conditions rassurantes. Certains volets peuvent mieux convenir que d'autres à certains agents, voire révéler des qualités jusqu'alors inconnues des collègues ou cadres de l'équipe... et parfois même des intéressés. Il peut s'agir par exemple de la participation à l'élaboration d'un scénario de « murder party », de la recherche de lots, de logistique ou de communication...

L'amélioration du comportement d'usagers et celle des relations avec certains publics, leur reconnaissance, le bénéfice général que peuvent retirer les publics et la bibliothèque territoriale ou universitaire sont des éléments à valoriser, ainsi que l'intérêt professionnel et personnel d'agents impliqués.

En bibliothèque universitaire par exemple, la légitimité et la confiance des agents peuvent s'en trouver consolidées. Le jeu permet de placer clairement les compétences et l'utilité des professionnels sur un autre terrain que celui de la discipline éventuellement pointue et de haut niveau dont ils ne peuvent être spécialistes. Dans le contexte de formation des usagers, le jeu, s'il rend la recherche documentaire plus efficace et mieux maîtrisée, est apprécié par le formateur comme un facteur aidant et positif.

Le jeu peut, si la proposition est bien introduite et accompagnée, être un élément fédérateur de l'équipe de l'établissement. Des agents sceptiques ou hésitants peuvent se révéler moteurs, des collègues jusqu'alors très discrets montrer des qualités précieuses. Le jeu peut valoriser autrement

des agents, quels que soient leur grade et leur catégorie. Jouer ensemble introduit une cohésion plus grande et favorise une dynamique d'équipe.

Si la dimension du jeu est un élément stable et a fortiori un axe important de la bibliothèque, il est indispensable d'en tenir compte dans le plan de formation, afin que les compétences nécessaires soient acquises, et dans le cadre des recrutements, lors de la rédaction des fiches de poste concernées. La prise en compte des personnalités, qualités et expériences personnelles des membres de l'équipe contribuera à la réussite du projet.

Un important enjeu de management est donc à prendre en compte et constitue une condition de réussite et de solidité de la démarche et du service,

Conclusion

Les jeux- collections de jeux, jouets, jeux vidéo ou pratiques ludiques, se développent, sous des formes diverses, en bibliothèques territoriales et universitaires. Ils modifient l'image de ces structures, contribuent à faire évoluer la perception qu'en ont les publics, tracent des chemins nouveaux pour en découvrir les ressources, pour maîtriser la recherche d'information et intégrer des connaissances. Ils facilitent les liens entre usagers, font éclore une convivialité, sont un moyen de « faire société » et changent les relations entre personnels et publics, induisant de nouvelles formes de médiation.

Objets culturels ancrés dans une pratique populaire, ils offrent un paysage riche dont la diversité permet de toucher des publics d'âges, d'origines, de cultures, de types d'attente et d'intérêts très variés. Tremplins d'animation, ils introduisent des dynamiques et de nouveaux modes de créativité et de partage.

De nouvelles compétences sont à acquérir au sein des équipes dans différents domaines. Une richesse éditoriale est à explorer, des savoir-faire et savoir-être doivent être développés : une dimension de management ne doit pas être sous-estimée.

Des bibliothèques expérimentent des pratiques, constituent des collections, dialoguent avec de nouveaux partenaires – ludothèques indépendantes, chercheurs, associations de joueurs etc. – poussées par l'évolution des usages et la quête des publics. Ce faisant, elles poursuivent une démarche déjà ancienne d'évolution et d'intégration de nouveaux supports ou usages.

Mais les bibliothèques ne doivent cependant pas, cherchant à augmenter leur impact, perdre leur richesse et leur spécificité: la multiplicité de services qu'elles rendent, des ressources qu'elles proposent, des usages qu'elles permettent. La mesure des moyens – budgétaires, humains, en locaux... - doit être prise, les partenariats bien identifiés, les équilibres et articulations entre ces services, ressources et usages précisément travaillés afin de bien dimensionner les projets ou actions, de garantir leur qualité et leur viabilité et de développer des projets d'établissement cohérents.

Françoise Legendre

Principales recommandations

Prendre en compte les jeux et jeux vidéo dans les enquêtes statistiques des bibliothèques publiques afin de mesurer la réalité et l'évolution de cette offre documentaire et culturelle	Ministère de la culture
Prendre en compte la dimension « jeux, jouets et jeux vidéo » dans les bibliothèques et apporter un conseil approprié afin de favoriser la cohérence, le cadrage et la connaissance des offres et des actions.	Ministère de la culture, DRAC, BDP
Envisager une plateforme donnant une visibilité, dans les différentes régions, aux partenaires potentiels des bibliothèques pour les jeux ou jeux vidéo (laboratoires de recherches, développeurs, enseignements, écoles, associations, etc)	Ministère de la culture, ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche, associations professionnelles, Régions.
Mettre en œuvre une démarche de négociation afin de donner un cadre juridique aux bibliothèques leur permettant de proposer des jeux vidéo en consultation et prêt aux publics.	Ministère de la culture
Intégrer le jeu et le jeu vidéo dans les formations initiales et continues	ENSSIB, CRFCB, INET, CNFPT
Construire des partenariats suivis entre structures de ludothèques et de bibliothèques s'adressant pour une part aux mêmes publics sur un même territoire.	Bibliothèques territoriales
Prendre en compte la qualité et la richesse des jeux et jeux vidéo en ne les réduisant pas à des produits d'appel	Bibliothèques territoriales

Construire une politique explicite concernant les jeux ou jeux vidéo, cohérente avec le projet documentaire et culturel de la bibliothèque	Toutes bibliothèques
Se rapprocher de la Bibliothèque départementale de prêt ou le cas échéant de la bibliothèque tête de réseau intercommunale pour recueillir avis, aide à la réflexion, étude du projet sous tous ses aspects avant la mise en œuvre d'une offre de jeux ou jeux vidéo.	Bibliothèques des réseaux départementaux et intercommunaux
Prendre en compte les attentes des publics dans leur diversité, y compris celles des non joueurs, en maintenant des services, ressources et possibilités d'usages divers de la bibliothèque	Toutes bibliothèques
Tisser et valoriser des liens entre l'offre de jeux et les ressources de la bibliothèque	Toutes bibliothèques
Intégrer en amont la dimension du management et les changements induits par le jeu au sein des équipes et entre les usagers et les équipes	Toutes bibliothèques

Annexes

Annexe 1 : Lettre de mission

Annexe 2 : Liste des personnes rencontrées ou interrogées

Annexe 3 : Charte qualité de l'Association des Ludothèques Françaises

Annexe 4 Sélection de jeux et « gamedesigners » du groupe Legothèque
(Association des Bibliothèques de France)

Annexe 5 : Les catégories de jeux vidéo

Annexe 6 : La classification « ESAR » et les différents types de jeux et jouets

Annexe 7 : Article de la revue des étudiants de l'INSA de Lyon

Annexe 1
Lettre de mission



*Le Ministre de l'Education nationale,
de l'Enseignement supérieur
et de la Recherche*

*La Ministre de la Culture
et de la Communication*

04 AOUT 2014

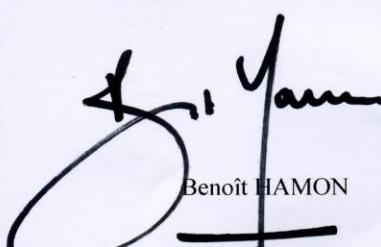
Monsieur le Doyen,

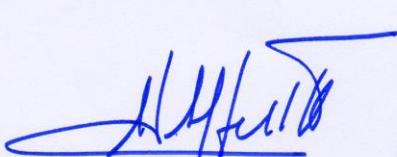
Les bibliothèques, physiques comme numériques, offrent d'irremplaçables outils de formation et de recherche, de développement personnel et de lien social. Elles se trouvent aujourd'hui confrontées à d'importantes évolutions liées d'une part à l'importance croissante de la documentation numérique et d'autre part aux configurations nouvelles de leurs territoires d'intervention, dans les universités comme dans les collectivités territoriales, dans un contexte de maîtrise des dépenses publiques.

L'inspection générale des bibliothèques (en liaison, le cas échéant, avec les autres inspections générales de nos deux départements ministériels) contribue à mesurer l'efficacité des politiques publiques en ce domaine et à accompagner les projets et les décisions de leurs différents acteurs. Ainsi, dans le cadre de cette lettre de mission, les rapports consécutifs aux missions et au contrôle technique des sites et des établissements et aux études thématiques devront proposer des recommandations concrètes et des pistes d'innovation concernant l'optimisation des moyens mobilisés au service des usagers. Vous vous attacherez en particulier aux améliorations à apporter dans le domaine de l'organisation du travail, des horaires d'ouverture et des politiques d'acquisition et de conservation de documents physiques et numériques, ainsi que de la coopération renforcée des différentes catégories de bibliothèques dans les secteurs de l'enseignement, de la culture et de la recherche.

Les recteurs-chanceliers, les directeurs d'administration centrale ou les responsables des établissements publics qui souhaitent une intervention de l'inspection générale des bibliothèques sont invités à prendre l'attache du Cabinet du ministre concerné. Dans les mêmes conditions, l'inspection générale des bibliothèques est également susceptible d'intervenir pour le compte des collectivités territoriales qui en font la demande.

Nous vous prions d'agréer, Monsieur le Doyen, l'assurance de notre meilleure considération.


Benoît HAMON


Aurélie FILIPPETTI

Monsieur Dominique AROT
Doyen de l'Inspection générale des Bibliothèques
110 rue de Grenelle
75357 PARIS 07 SP

Missions pour le Ministère de l'Education nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Sites et établissements

La COMUE de Lyon et la documentation

Le site documentaire de Montpellier

Le site documentaire de Lille et l'Agence nationale de reproduction des thèses de Lille

SCD d'Avignon

SCD Marne-la-Vallée

SCD de Nouvelle-Calédonie

SCD Paris-Est Créteil

SCD de Paris-Sud/Paris-XI

SCD la Réunion

SCD Versailles-Saint-Quentin

Missions thématiques

Les fusions d'universités et la documentation

Le devenir des bibliothèques des organismes de recherche dans la transition numérique

L'offre numérique éditoriale et académique pour les étudiants

Le besoin d'équipements documentaires dans les universités : bilan des opérations récentes

Missions pour le Ministère de la Culture et de la Communication

Bibliothèque nationale de France

L'offre numérique de la BnF : services, publics et modes d'accès

Bibliothèques municipales classées

Aix-en-Provence

Chambéry

Lille

Limoges

Montpellier

Nancy

Pau

Bibliothèques municipales

Alençon
Avranches
Blois
Bondy
Communauté de communes de Sophia-Antipolis
La Roche-sur-Yon
Lons-le-Saunier
Lorient
Montluçon
Saint-Dié
Saint-Dizier

Bibliothèques départementales de prêt

Bas-Rhin
Jura
Meuse
Saône-et-Loire
Seine-et-Marne

Ville de Paris

Structuration du réseau de lecture publique
Bibliothèques spécialisées

Missions thématiques

Les besoins en équipements de lecture publique sur l'ensemble du territoire
Le jeu dans les bibliothèques

Mission thématique pour les deux Ministères

Organisation du travail interne dans les bibliothèques

Annexe 2

Liste des personnes rencontrées ou interrogées

Marie-Noëlle ANDISSAC, Conservateur, responsable de la politique d'accessibilité et des bibliothèques du Territoire Ouest du réseau de lecture publique, Toulouse.

Carine AUGUSTE, Directrice du réseau des médiathèques de la Communauté d'Agglomération du Plateau de Saclay

Sylvie AUZOU, Directrice de la bibliothèque de Sotteville-les-Rouen

Anthony AVILA, Responsable Multimédia - Ludothèque – Informatique, Médiathèque d'Osny

Nicolas BARRET, Référent animation, Bibliothèque départementale du Val d'Oise

Elodie BERTRAND, Bibliothèque nationale de France, Département de l'audiovisuel

Claire BLIN Directrice de la Bibliothèque universitaire Pierre et Marie Curie, SCD Paris 6

Claire BONGRAND, Bibliothèque nationale de France, Centre national de la littérature pour la jeunesse

Fanny BOHY, Réseau des médiathèques de Plaine commune

Gilles BROUGERE, Professeur en sciences de l'éducation,, université Paris 13, responsable de la spécialité Sciences du Jeu du Master en Sciences de l'Éducation, laboratoire EXPERICE, "Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education"

Sophie CASTELNAU, Chargée de mission, Association des Ludothèques françaises

Claudine CHRISTIN, Directrice de la médiathèque du Bassin d' Aurillac

Christine COSTECEQUE, Responsable adjointe du Département des Collections, Bibliothèque de l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée

Nicole DESHAYES, Présidente de l'Association des Ludothèques Françaises

Julien DEVRIENDT, Responsable multimedia, Médiathèque de Choisy le Roi

Sylvie DEWULF, Directrice de la Bibliothèque Départementale de la Mayenne

Carole DUGUY, Espace numérique Part-Dieu, Bibliothèque municipale de Lyon La Part-Dieu

Xavier FERREIRA, Réseau des médiathèques de Plaine commune

Nicolas GALAUD, Directeur de la Bibliothèque municipale de Brest

Myriam GORSSE, Bibliothèque universitaire Pierre et Marie Curie, SCD Paris 6

Maxime GREGOIRE Bibliothèque Vaclav Havel, Paris

Sandrine GROPP, Directrice adjointe, Bibliothèque Interuniversitaire de Montpellier

Gilles GUDIN de VALLERIN, Directeur du réseau des médiathèques de Montpellier Méditerranée Métropole

Marie-Yolande GUILLET, Directrice de la Médiathèque de Tourcoing

Marie-Laure HABERARD, Chargée des services innovants, Bibliothèque municipale de Bordeaux

Meggie HALLET, Coordinatrice de la médiation des groupes, Cité des sciences et de l'industrie, Direction de la Bibliothèque et des ressources documentaires

Thierry HERTOUT, Directeur de la Médiathèque départementale de la Seine-Maritime

Marie LATOUR, Elève conservateur, DCB 23, ENSSIB

Quentin LE GUEVEL Bibliothèque Louise Michel, Paris

Martine LEGUE, Médiathèque Nelson Mandela, Angers

Denis LLAVORI, Directeur de la médiathèque départementale du Cantal

Alain MAËNEN, Responsable de la bibliothèque Vaclav Havel, Paris

Caroline MAKOSZA, Directrice de la ludo-médiathèque de Fosses

Françoise MICHELIZZA, Directrice de la Bibliothèque municipale à Vocation Régionale de Nice

Françoise MULLER, Directrice de la médiathèque de Moulins Communauté

Jean-Charles NICLAS, Directeur de la Bibliothèque municipale d'Angers

Olivier PIFFAULT, Directeur du Département de la conservation, Bibliothèque nationale de France
Martine PLAUD, Directrice de la Médiathèque départementale des Alpes-Maritimes
Cécile QUEFFELEC, Chargée de mission Ressources numériques, Bureau de la lecture publique, Département des Bibliothèques, Service du livre et de la lecture
Julien RAIMBAULT, Directeur de la bibliothèque-ludothèque, Château du Loir.
Sylvie ROBERT, Directrice adjointe, Responsable des Médiathèques de quartier et des territoires, réseau des médiathèques de Montpellier Méditerranée Métropole
Sylvie ROCHER, Présidente de l'association de la ludothèque de Bar-le-Duc
Hélène ROMEUF, Enseignante ESPE/Université de Rouen
Cécile SWIATEK, Conservateur, SCD Université Paris 2 Panthéon – Assas
Guillemette TROGNOT, SCD Doc'INSA – bibliothèque Marie Curie, INSA de Lyon
Lucile TRUNEL, Chef du service de l'action pédagogique, Délégation à la Diffusion Culturelle, Bibliothèque nationale de France
Mélanie VILLENET-HAMEL, Directrice de la Médiathèque départementale de l'Hérault
Aude WALSBY, Directrice de la médiathèque municipale de Bar-le-Duc
Solenne WASZAK, Responsable du pôle Action culturelle, Médiathèque départementale du Puy-de-Dôme

Annexe 3

Charte qualité de l'Association des Ludothèques Françaises

1 - ETHIQUE ET ROLE D'UNE LUDOTHEQUE

- Avoir le jeu et le jouet au centre de tout projet et de toute action entreprise en ludothèque.
- Promouvoir l'activité ludique et faire partager le plaisir de jouer.
- Favoriser et promouvoir le jeu libre (libre choix du matériel, de son utilisation et de ses partenaires de jeu), savoir être non interventionniste, respecter le jeu et le non-jeu.
- Savoir jouer avec les jeux, les présenter, transmettre les règles et les adapter aux différents publics (âges, handicaps...) et aux différentes situations.
- Etre garant des règles des jeux, de la règle du lieu et être vigilant sur le respect entre joueurs.
- Valoriser le patrimoine ludique en possédant des jeux de différentes époques et de différentes cultures.
- Permettre aux adhérents d'expérimenter une grande diversité de jeux pour favoriser l'esprit critique.
- Préserver le jeu des récupérations pédagogiques, thérapeutiques, commerciales, idéologiques...
- Etre vigilant à maintenir la neutralité du lieu ludothèque.
- S'informer sur les conditions de fabrication des jeux et jouets.

2 – PROJET : de la création de la ludothèque aux actions à plus ou moins long terme

- Faire un diagnostic préalable : étude du milieu et des besoins.
- Définir les objectifs à atteindre (généraux, spécifiques, à court et long terme...) ainsi que les priorités.
- Déterminer les actions à réaliser et établir un échéancier.
- Définir et rechercher les moyens nécessaires (humains, financiers, matériels...).
- Analyser la faisabilité des actions.
- Rédiger un projet cohérent en adéquation avec le diagnostic et comportant les différentes étapes de réalisation et le budget.
- Savoir présenter et défendre son projet.
- Mener et maîtriser les actions correspondant aux objectifs visés.
- Prévoir des évaluations en cours d'action (à moyen et long terme) pour réajuster si nécessaire.
- Prévoir des temps de concertation avec les différents acteurs responsables du projet ainsi qu'un bilan.
- Réaliser une évaluation quantitative et qualitative.

3 – PARTENARIAT

- Affirmer son identité ludothèque vis à vis des partenaires.
- Participer activement au réseau des ludothèques, développer les échanges et mettre en place des actions communes. Etre affilié au réseau national des ludothèques.
- Identifier les partenaires (institutionnels et associatifs) potentiels sur le secteur géographique d'implantation, connaître leur fonctionnement et leurs missions.
- Se faire connaître auprès de ces partenaires potentiels en entrant en relation avec les diverses institutions et structures de l'environnement de la ludothèque.
- Identifier les différents financeurs possibles, leurs domaines d'intervention et leurs exigences.
- Avoir connaissance des orientations et des choix politiques des collectivités territoriales (communes, départements, régions).
- Connaître l'environnement socioculturel, éducatif et se situer dans la complémentarité.
- Développer des partenariats avec d'autres structures en construisant des projets communs ou en participant à des activités qu'elles mettent en place.
- Etablir des liens, voire des partenariats, avec les professionnels du jeu et du jouet (créateurs, distributeurs, fabricants...).
- Définir la place et les actions de chacun dans le partenariat.

4 – EQUIPE

- Avoir du personnel salarié diplômé.

- Avoir du personnel en nombre suffisant en fonction du projet et des activités.
- Avoir du personnel qualifié dans les domaines d'activités exercées.
- Définir les rôles, les tâches et les responsabilités de chacun.
- Favoriser la complémentarité des compétences et la mixité.
- Adhérer au projet de la ludothèque.
- Crée une dynamique d'équipe et motiver le personnel.
- Participer à des actions de formation continue dans les domaines du jeu, du jouet et des ludothèques.
- Avoir des réunions d'équipe régulières.
- Favoriser la stabilité de l'équipe.

5 – TYPES DE SERVICES OFFERTS

- Prêt gratuit/payant.
- Jeu libre sur place.
- Jeu sur place animé.
- Organisation de manifestations et création d'animations thématiques autour du jeu et du jouet.
- Animation de jeux en extérieur et dans d'autres structures.
- Atelier de fabrication et de création de jeux.
- Documentation, information, conseil concernant le jeu (choix, utilisation, intérêt...).
- Formation sur le jeu, le jouet et l'activité ludique, accueil de stagiaires, de porteurs de projets.
- Ludobus et autres services itinérants.
- Tests de jeux et jouets.

6 – LOCAUX / ESPACES

- Avoir des locaux réservés uniquement à la ludothèque et disposer d'un espace extérieur de jeu.
- Avoir une superficie suffisante en fonction des activités et des publics accueillis.
- Avoir les types de locaux nécessaires pour le fonctionnement de la structure (locaux pour l'accueil du public, locaux techniques, administratifs, sanitaires...).
- Faciliter l'accès de la ludothèque aux publics : proximité des lieux d'habitation, transports en commun, parking...).
- Avoir des locaux accessibles à tous (fauteuils roulants, landaus, etc...).
- Avoir des locaux clairs, insonorisés, isolés, aérés...
- Respecter les règles de sécurité et d'hygiène.
- Aménager les espaces ouverts au public en fonction des âges, des types d'activités et des services offerts.
- Avoir du mobilier modulable et fonctionnel, adapté aux différents publics, aux jeux, aux activités.
- Avoir des locaux attrayants (couleurs, éléments décoratifs, esthétique du mobilier, propres, rangés)

7 – FONDS DE JEUX / JOUETS

- Avoir une bonne connaissance matérielle, technique, psychologique, pédagogique, historique, culturelle des jeux et jouets et actualiser ses connaissances.
- Avoir du matériel ludique diversifié, en quantité suffisante en fonction des projets, des activités et des publics accueillis.
- Proposer du matériel ludique conforme aux normes de sécurité.
- Avoir des jeux et jouets en bon état, complets, bien conditionnés et propres.
- Préparer la mise en service des jeux et jouets : protection, cotation, inventaire, enregistrement, marquage, apprentissage...
- Utiliser une classification commune aux ludothèques pour analyser le matériel ludique.
- Utiliser une méthode de rangement des jeux et jouets adaptée aux publics (repérage simple et accessibilité).
- Gérer le stock de jeux et jouets de l'achat à la mise hors service (connaissance de l'état du stock, renouvellement régulier...).
- Faire connaître, promouvoir et valoriser tous les éléments du fonds de jeux/jouets.
- Connaître les différents réseaux de fabrication, d'édition, de distribution du matériel ludique et les auteurs de jeux.

8 – FONCTIONNEMENT

- Avoir un règlement intérieur.
- Avoir des jours et heures d'ouverture réguliers adaptés aux publics visés et aux projets.
- Etablir un emploi du temps : ouverture aux publics, accueil des collectivités, interventions extérieures, manifestations, rangement, entretien...
- Avoir des tarifs (adhésion, prêt) accessibles à tous.
- Avoir des temps spécifiques et suffisants pour la sélection, la découverte, l'apprentissage, la préparation et la gestion du matériel ludique, l'aménagement des lieux...
- Avoir une gestion rigoureuse et statistique de la fréquentation des publics, des prêts, des adhésions...
- Avoir une adéquation entre projets et budgets et réaliser un rapport annuel d'activités.
- Avoir connaissance de la législation en vigueur (locaux, publics, activités...).
- Assurer ou participer à la gestion administrative et financière de la structure ainsi qu'à la gestion du personnel.
- Etre équipé de matériel informatique permettant une bonne gestion de la structure.

9 – PUBLIC(S)

- Accueillir les différents publics sans discrimination d'âges, de cultures, de handicaps...
- Favoriser les rencontres et les échanges entre ces publics.
- Etre à l'écoute des attentes des différents publics et savoir s'adapter à leurs demandes.
- Avoir des connaissances sur le développement de l'enfant, la psychologie de la personne, les particularités des publics spécifiques.
- Respecter le rythme et les compétences des publics dans leur appropriation du jeu.
- Responsabiliser le public dans l'utilisation du jeu et du lieu.
- Permettre aux joueurs le partage des connaissances et des savoir-faire concernant les jeux.
- Favoriser la relation parents/enfants par la pratique du jeu.
- Aller à la rencontre de nouveaux publics.
- Favoriser l'implication des adhérents dans la vie de la ludothèque.

10 – ACCUEIL

- Avoir une personne disponible pour l'accueil.
- Avoir un point d'accueil identifié et aménagé pour l'accueil.
- Etre disponible et avoir une attitude accueillante.
- Présenter les règles de vie et le fonctionnement de la ludothèque.
- Avoir une bonne connaissance du public pour personnaliser l'accueil.
- Aménager l'espace, sélectionner et préparer les jeux en fonction des publics attendus.
- Etre attentif à ce qui se passe, observer et créer les conditions permettant à chacun de trouver sa place dans le respect des autres.
- Faire preuve de souplesse en s'adaptant au cas par cas tout en faisant respecter le règlement intérieur.
- Savoir écouter sans jugement et rester discret.
- Avoir le souci de rester dans son rôle de ludothécaire et, en fonction des demandes, orienter vers d'autres professionnels.

11 – COMMUNICATION

- Se donner une identification spécifique (nom, logo...).
- Savoir présenter la ludothèque et son fonctionnement.
- Diffuser une plaquette de présentation de la ludothèque et de son fonctionnement.
- Avoir une bonne signalisation permettant de localiser la ludothèque.
- Afficher diverses informations sur le fonctionnement à l'entrée et à l'intérieur de la ludothèque.
- Figurer dans les répertoires accessibles au public sous la dénomination ludothèque et dans les répertoires professionnels. Etre équipé d'outils de communication (téléphone, fax, internet...).
- Entretenir des relations régulières avec les médias, les financeurs et les partenaires.
- Organiser des manifestations ouvertes à tous et participer aux événements de la vie locale dans le but de promouvoir la ludothèque.

- Informer des manifestations par des supports particuliers tels que affiches, tracts....
- Archiver et mettre à disposition la mémoire des événements de la vie de la ludothèque (articles de presse, photos...).

Annexe 4

Sélection de jeux vidéo et gamedesigners du Groupe Legothèque de l'ABF

Des titres de jeux:

- ***The Sims 3*** : Troisième épisode de la série créé en 2000 par Will Wright, *The Sims 3* est un simulateur de la vie quotidienne. Il permet au joueur de vivre sa vie virtuelle de différentes façons, en construisant son personnage et en construisant des relations. C'est un des premiers jeux à avoir autorisé les relations lesbiennes, gays et bisexuelles.
- ***Dys4ia*** : le récit autobiographique du changement de sexe d'Anna Anthropy, sous la forme d'un jeu vidéo. Court et simple à appréhender, il présente son histoire, des ses premières pensées sur le sujet jusqu'à la chirurgie.
- ***The Walking Dead*** : une adaptation de la bande dessinée éponyme de Robert Kirkman par *Telltale Games*. En suivant Lee Everett, un ancien chercheur noir et l'enfant qu'il protège, Clémentine. Le jeu a reçu un nombre important de critiques positives pour la qualité de l'écriture de ses personnages.
- ***Lim*** : jeu abstrait développé par Merritt Kopas, qui invite le joueur à penser l'intégration et la ségrégation, et la traque qui peut vous arriver lorsque vous n'est pas conforme aux normes de la société.
- ***Coming Out Simulator*** : le récit du coming out de Nicky Cane, un jeune homme bisexuel, qui souhaite effectuer son *coming out* auprès de ses parents. Le joueur a la possibilité de discuter directement avec le *game designer*, et d'effectuer différents choix qui influencent ou non le développement de la situation.
- ***Twine*** : *Twine* est un outil de création de jeu vidéo textuel qui se caractérise par une utilisation simple : une version est actuellement en cours de développement afin que l'application soit utilisable sur un navigateur. L'outil est très utilisé par la communauté LGBTQ.

Des *game designers*:

- Christine Love : Christine Love est une *game designer* canadienne, surtout connue pour son travail sur *Digital and Analogue*. Ses jeux traitent des questions queer, de genre et de féminisme.
- Anna Anthropy : Anna Anthropy est une *game designer* américaine, particulièrement connue pour son travail sur *Twine in RISE ... and for Dy*, un jeu vidéo autobiographique sur son traitement hormonal.
- Merritt Kopas : Merritt Kopas est une *game designer* américaine, connue pour *L, H and C*. A travers son œuvre, elle questionne sa propre transidentité. Elle travaille sur *Twine*.

Annexe 5

Catégories de jeux vidéo¹³¹

ARG (Alternate reality games), jeux à réalité alternée : jeux interactifs combinant plusieurs médias pour développer une trame narrative. La communauté des joueurs doit résoudre une énigme impliquant un scénario élaboré.

Aventure: jeux qui racontent des histoires de genres divers (Fantasy, policier, science-fiction...), Le joueur intervient sur le cours de l'histoire.

Course: le joueur doit battre de vitesse ses concurrents

FPS (First-Person Shooter): jeux de tir subjectif : le joueur voit l'environnement dans lequel il se déplace par les yeux du tireur.

Gestion/Wargame: jeux de stratégie où le joueur « gère » une ville, un Etat, une bataille...

Jouet vidéo: association d'un jeu vidéo à une figurine physique équipée d'une puce RFID.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) ou MMO (Massively Multiplayer Online): jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs ; jeux de rôle numérique traditionnel où le joueur est un personnage qui progresse dans un monde virtuel où le jeu « persiste » 24 heures sur 24 (monde persistant).

Plateformes: le personnage contrôlé par le joueur progresse de plateforme en plateforme en évitant les pièges et surmontant les obstacles.

Réflexion: jeux de labyrinthes, de puzzles, de casse-tête, transposition des jeux de logique traditionnels.

RPG (Role Playing game): jeux issus des jeux de rôle traditionnels tels que « Donjons & Dragons ».

« **Serious games** » : jeux sérieux : « application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écartez du simple divertissement »¹³²

Simulation: jeux qui simulent les sensations et situations ressenties en pilotant un véhicule.

Sport: jeux de différentes disciplines sportives dans lesquels le joueur est en action ou fait jouer une équipe.

¹³¹ D'autres classifications existent.

¹³² Julian ALVAREZ, Du Jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle. Thèse spécialité science de la communication et de l'information. Toulouse : Université de Toulouse II (Le Mirail), Université de Toulouse III (Paul Sabatier), décembre 2007

Stratégie en temps réel: jeux dans lesquels les joueurs dirigent une armée, un groupe, une population, gèrent des ressources dans une logique d'expansion ou de domination. Les joueurs jouent en même temps sans avoir à attendre leur tour

Stratégie tour par tour : La confrontation se fait par étapes ou combats successifs.

TPS (Third Person Shooter) : jeux de tir à la troisième personne

Autres types: jeux de dressage, musique, chant, danse, rythme, avec utilisation d'un clavier, d'une manette, d'un tapis de danse, de la réplique d'un instrument de musique, etc.

Annexe 6

La classification ESAR et les catégories de jeux et jouets¹³³

L'acronyme ESAR est composé des premières lettres des quatre types de jeux et sert à identifier le système et à mémoriser l'évolution des formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises.

Jeu d'**Exercice**

Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.

Sous-catégories

jeu sensoriel sonore

jeu sensoriel visuel

jeu sensoriel tactile

jeu sensoriel olfactif

jeu moteur

jeu de manipulation

jeu d'action-réaction virtuel

Jeu **Symbolique**

Jeu permettant de faire semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.

Sous-catégories:

jeu de rôle

jeu de mise en scène

jeu de production graphique

jeu de production à trois dimensions

jeu de simulation virtuel

Jeu d'**Assemblage**

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.

Sous-catégories :

jeu de construction

jeu d'agencement

jeu de montage mécanique

jeu de montage électromécanique

¹³³ Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets/ Denise Garon, collaboration de Rolande Filion et Robert Chiasson . – Montréal : Éd. ASTED; Paris : Éd. du Cercle de la librairie, 2002

jeu de montage électronique
jeu de montage scientifique
jeu de montage robotisé
jeu virtuel.

Jeu de **Règles**

Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par les joueurs.

Sous-catégories :

jeu d'association
jeu de séquence
jeu de circuit
jeu d'adresse
jeu sportif
jeu de stratégie
jeu de hasard
jeu questionnaire
jeu mathématique
jeu de langue
jeu d'énigme
jeu de règles virtuel

Annexe 7
Article de la revue des étudiants de l'INSA de Lyon



DES JOUEURS DANS LA BIBLIOTHÈQUE
Retour d'expériences sur le jeu à réalité alternée

Table ronde
Jeudi 13 juin 2013
Amphithéâtre Emilie du Châtelet
De 15h à 17h

La bibliothèque Marie Curie communique avec le public étudiant via des canaux devenus traditionnels : newsletter, mailing, actualités sur le portail documentaire, site web mobile, posts sur les réseaux Facebook et Twitter de l'INSA de Lyon, etc. Ces canaux s'avèrent nécessaires mais peu adaptés au public étudiant qui n'est pas réceptif à la communication dans sa forme institutionnelle.

L'idée a germé de travailler avec les étudiants eux-mêmes pour communiquer vers les étudiants. Deux ingénieurs insaliens, dont l'un toujours étudiant, se sont emparés du projet et ont conçu un "jeu à réalité alternée", un genre de jeu nouveau dans lequel les étudiants sont acteurs d'une histoire se déroulant autour de la bibliothèque.

Les objectifs donnés étaient les suivants : **moderniser l'image de la bibliothèque, faire connaître les services proposés, et créer une communication interactive avec les étudiants.**

Le jeu s'est déroulé en 3 phases qui ont progressivement rassemblé les joueurs à la bibliothèque.

Dans un premier temps, un contexte d'incertitude a été créé sur le campus grâce à des événements marquants, vraisemblables mais fabriqués (vol de documents filmé par son auteur, fausse société Vemgrâter, graffiti effaçable sur le mur de la bibliothèque).

Dans un second temps, le jeu s'est rendu visible en proposant une série d'énigmes à résoudre afin de faire avancer l'histoire.

Enfin, lors d'une ultime soirée, les étudiants ont fait l'expérience d'une bibliothèque devenue le théâtre du jeu. Incités à collaborer et à réfléchir en équipe, ils ont été amenés à découvrir la bibliothèque telle qu'ils ne l'avaient jamais vue.



