



HAL
open science

Communiquer différemment avec les étudiants de l'INSA afin de les faire confluier vers la bibliothèque

Marie-Paule Voïta, Guillemette Trognot

► To cite this version:

Marie-Paule Voïta, Guillemette Trognot. Communiquer différemment avec les étudiants de l'INSA afin de les faire confluier vers la bibliothèque. IFLA World Library and Information Congress, Aug 2014, LYON, France. . hal-01253312

HAL Id: hal-01253312

<https://hal.science/hal-01253312>

Submitted on 20 Sep 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

JOUER...

OU COMMENT RENOUVELER L'IMAGE DE LA BIBLIOTHÈQUE ?

Contacts :

Bibliothèque Marie Curie
contact-rd@insa-lyon.fr
Marie-Paule Voïta
Guillemette Trognon

Conception du jeu :
mangatome@gmail.com
Tanguy Pouzol
Brice Clocher



https://fr-fr.facebook.com/
bibliothequeMarieCurie.
INSAdeLyon

Plus d'informations



Constats initiaux

Comment remettre les étudiants au cœur de la bibliothèque ?

- Image austère des bibliothèques en général
→ **Moderniser l'image de la bibliothèque**
- Méconnaissance des services et des ressources
→ **Faire connaître les services proposés**
- Communication mal adaptée au public
→ **Créer une communication interactive avec les étudiants**

Un jeu mais lequel ?

Idée initiale : interpeller les étudiants là où ils se trouvent : sur les réseaux sociaux et dans la vie associative.

Par le biais de la vie associative (La Mouette), rencontre avec deux anciens étudiants de l'INSA.

Conception du jeu à réalité alternée (ARG) :

- **Plaisir** : Association du plaisir du jeu à la bibliothèque, organisatrice.
- **Interaction et collaboration** : Narration interactive mêlant fiction et réalité. Création d'une communauté collaborative de joueurs.
- **Innovation** : Projet original de gamification en BU française.

Le jeu

3 phases (février 2013 - avril 2013) rassemblant les joueurs à la bibliothèque, théâtre du jeu :

- **Création d'un contexte d'incertitude sur le campus** grâce à des événements marquants vraisemblables mais fabriqués : campagne de recrutement d'une fausse entreprise internationale, vol de document, graffitis, etc.
- **Jeu rendu visible par la proposition d'une série d'énigmes** mettant en scène les services de la bibliothèque : renseignement documentaire, catalogue, lecteur de microfiches, utilisation des espaces, etc.
- Et lors d'une ultime soirée, **expérimentation par les étudiants d'une bibliothèque devenue le cœur du jeu**. Incités à collaborer et à réfléchir en équipe, ils découvrent une bibliothèque telle qu'ils ne l'avaient jamais vue.

Retour d'expérience

- **Le jeu génère du buzz** même s'il ne touche pas autant de joueurs que souhaité.
- **Il n'est pas certain que le jeu ait permis d'améliorer la connaissance des ressources et services de la bibliothèque.**
- L'image de la bibliothèque a évolué : **des projets inattendus sont possibles avec elle.**
- **La bibliothèque est bien perçue par son public.**
- Malgré diverses actions des bibliothécaires, **les étudiants manquent d'esprit critique vis-à-vis de l'information.**

LE JEU

UNE SOLUTION POUR RENOUVELER
L'IMAGE DES BIBLIOTHÈQUES ?