



**HAL**  
open science

**Julien Devriendt (dir.), Jouer en bibliothèque**  
Florence Thiault

► **To cite this version:**

Florence Thiault. Julien Devriendt (dir.), Jouer en bibliothèque. Questions de communication, 2015.  
hal-01992409

**HAL Id: hal-01992409**

**<https://hal.science/hal-01992409>**

Submitted on 26 Jan 2019

**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.

## NOTE DE LECTURE

Florence Thiault, « Julien DEVRIENDT, dir., Jouer en bibliothèque », *Questions de communication* [En ligne], 30 | 2016, mis en ligne le 13 mars 2017, URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10850>

La présence du jeu dans les bibliothèques est ancienne. Le développement des secteurs jeunesse dans les équipements de lecture publique dès les années 70 a contribué à donner une visibilité aux collections de jouets, de jeux de sociétés et jeux de plateaux... De plus, l'avènement du jeu vidéo comme pratique culturelle a conduit à accentuer cette diffusion. Aujourd'hui, les activités ludiques en bibliothèque donnent lieu à des démarches de médiation originales pour attirer de nouveaux publics sensibles à cette offre de divertissement. Le débat sur la légitimité du jeu dans ces institutions culturelles, fondé sur la tension entre culture de masse et culture savante apparaît dorénavant dépassé pour la plupart des professionnels du secteur. La thématique du jeu en bibliothèque est ainsi une réalité dans nombre d'établissements. Le manuel de la collection « Boîte à outils » de l'Enssib (École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques) propose des repères pratiques pour mettre en œuvre des projets ludiques en bibliothèque. Ce volume collectif coordonné par Julien Devriendt, responsable numérique à la médiathèque de Choisy-le-Roi, s'appuie sur des réalisations concrètes menées majoritairement en bibliothèque publique et également quelques situations en bibliothèques universitaires. Le plan de l'ouvrage est organisé autour de quatre parties principales (connaissance du contexte, acquisition et valorisation, animation et création, participation). Ces chapitres regroupent de nombreux témoignages, parfois trop brefs, qui permettent une lecture non linéaire de l'ensemble. Ils sont quelquefois enrichis d'encadrés très concrets et synthétiques. Les exemples variés témoignent de la richesse et du potentiel de la pratique du jeu en bibliothèque. L'accompagnement des personnels dans la conduite de projets ludiques s'avère primordial pour leurs réussites. Céline Meneghin (pp. 16-17), directrice de la bibliothèque départementale de la Somme, recommande de favoriser les partenariats avec les ludothèques associatives et le développement de nouvelles compétences chez les professionnels à acquérir en formation initiale ou continue.

La partie deux, « Acquérir, valoriser », aborde la question centrale de l'acquisition de fonds spécialisés de jeux. Les différentes contributions mettent en évidence des exigences comparables à celles qui prévalent pour le choix des autres offres de ressources de la bibliothèque. Les témoignages font une large part aux questions concrètes qui sont posées par la formalisation de l'offre et le budget nécessaire pour constituer une collection de jouets ou de jeux numériques. Cependant, le contexte juridique fragile dans lequel les bibliothèques proposent la consultation et le prêt de jeux vidéo aux usagers constitue toujours un frein au développement des projets. La synthèse sur ce sujet réalisée par Thomas Fourmeux et Lionel Maurel (pp. 42-50), spécialistes des questions de droit intellectuel, montre bien la complexité du problème en ce qui concerne l'achat et le prêt d'une collection dématérialisée.

La problématique du jeu pédagogique et de son intégration en formation est traitée par Éric Sanchez (pp. 69-78), chercheur à l'Institut français de l'éducation (IFE), qui décrit le *serious game* comme un « jeu numérique épistémique en tant que situation ayant des visées éducatives » (p. 71). La situation d'interaction engage le joueur dans une démarche d'apprentissage et d'expérimentation au pouvoir motivationnel. L'exemple du jeu *Escouade B* développé dans le réseau des bibliothèques de Montréal dans le cadre d'une formation aux compétences informationnelles des 9-12 ans illustre le fait que l'intérêt d'un jeu dépend de la manière dont le formateur l'intègre dans le dispositif de formation (pp. 79-88). La démarche de création de jeu avec les usagers à partir de la mise en œuvre de techniques de co-design est présentée dans deux comptes rendus d'actions. Dans le premier cas, l'expérience de jeu menée avec un public de collégiens et par la bibliothèque municipale de Lyon est centrée sur l'adaptation d'un roman jeunesse (Timothée de Fombelle, *Tobie Lolness*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2006) dans l'univers Minecraft. Les élèves en collaboration avec le professeur documentaliste et deux professeurs de français ont participé à la co-conception de décors en 3D (pp. 102-109). La seconde expérience concerne la création d'un jeu en réalité alternée avec des étudiants de l'Insa de Lyon. Cette fiction prend place dans l'espace de la bibliothèque universitaire en combinant usage des réseaux sociaux et organisation d'événements sur le campus (pp. 128-139). Ces différentes tentatives de ludification (ou *gamification*) des lieux, des services et des collections (tel une chasse au trésor), ont pour point commun de vouloir changer l'image des bibliothèques comme tiers lieu ludique potentiel. L'approche orientée usagers est au centre de ces expériences de participation. La volonté de jouer et faire jouer en bibliothèque participe d'une démarche de changement qui nécessite un accompagnement. À cette fin, deux guides techniques complètent cet ouvrage. Dans le premier guide, Julien Devriendt et Sophie Jacob (pp. 147-151) recensent les offres et les structures de formation sur le jeu et les jouets. Quant au mémento du coordinateur (pp. 153-158), il résume les étapes à mener pour réussir un projet ludique en bibliothèque. L'ouvrage s'achève sur un glossaire (pp. 159-165) fort utile qui reprend certains termes spécialisés au domaine. Ce manuel ne se contente pas de présenter des « bonnes pratiques » mais fait également une place aux difficultés rencontrées lors des expérimentations menées. Ainsi sont abordés des questionnements liés aux réticences des équipes à s'impliquer dans ce type de projet éloigné de leurs missions traditionnelles. Les problèmes de partage des locaux entre joueurs et usagers de la bibliothèque sont soulignés dans la perspective de repenser les espaces. Dans le concept de bibliothèque troisième lieu, l'approche ludique est une des stratégies identifiées qui permet de favoriser l'accès et l'appropriation du lieu par les usagers.

Cet ouvrage pratique à destination des personnels des bibliothèques territoriales et universitaires, des professionnels de l'information et du livre et des animateurs « Petite Enfance » explore les potentialités de l'expérience de jeu en bibliothèque. Il constitue un guide pour la mise en œuvre d'actions de médiation innovantes. L'ouvrage intéressera également les étudiants en formation initiale pour ses nombreuses pistes de réflexions professionnelles qui participent à l'évolution des pratiques des métiers des professionnels des bibliothèques.