



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

MÉDIAL



LE Z'EST

#6

ANNÉE
2025

Éditorial

Cette année, nous nous évadons un peu, car le thème retenu pour ce numéro porte sur le jeu en bibliothèque. Nous voudrions montrer comment les bibliothèques s'emparent du jeu pour en faire un outil de promotion culturelle, un vecteur pédagogique, ou un objet de valorisation, de promotion ou tout simplement d'évasion. En effet, qu'il s'agisse de la création d'espaces, de services ou de fonds dédiés (ludothèques), de la mise en place d'événements ludiques ouverts à tous, de la ludification des formations en bibliothèques universitaires, ou de la création d'ateliers EMI utilisant des supports ludiques, le champ d'intervention de nos établissements est particulièrement vaste. Point de restrictions ou de tabous non plus sur les différentes formes de jeu : jeux de cartes, jeux de société, mais aussi jeux de piste, jeux vidéo et jeux de rôle, sans oublier escape games et serious games !

Vous avez été particulièrement nombreux à vouloir partager vos réalisations, souvent originales, mais aussi vos démarches et vos questionnements, témoignant de la vivacité de cette thématique dans les bibliothèques du Grand Est.

Comme l'an dernier, les collègues de l'ABF nous font l'amitié d'introduire ce nouveau numéro, et c'est Vincent Bonnard, pour la commission « Jeux », qui nous présente la genèse de cette commission, ses objectifs, ses enjeux et ses réalisations. Le service Eurêkoi ayant récemment étendu son offre de questions/réponses au jeu de société, il nous a également paru intéressant d'interroger Caroline Lamotte pour qu'elle nous expose ce projet.

Poursuivant notre partenariat avec l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy (ENSAD), ce numéro est illustré par Eva Belkessam.

Bonne lecture !

Fabien Lafont

Tout juste diplômée d'un DNA en option communication visuelle à l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, j'entame une année de césure avant mon entrée en master.

Durant ces trois années, mon travail s'est naturellement tourné vers l'intime, le sensible et le souvenir, là où la dimension humaine prend son importance dans des projets d'édition, d'écriture, de dessin et de photographie.

Mon travail d'illustration se base généralement d'après photo, car en plus d'être une manière pour moi de faire revivre ces souvenirs, c'est par ce médium que la composition se fait plus instinctive.

Eva Belkessam

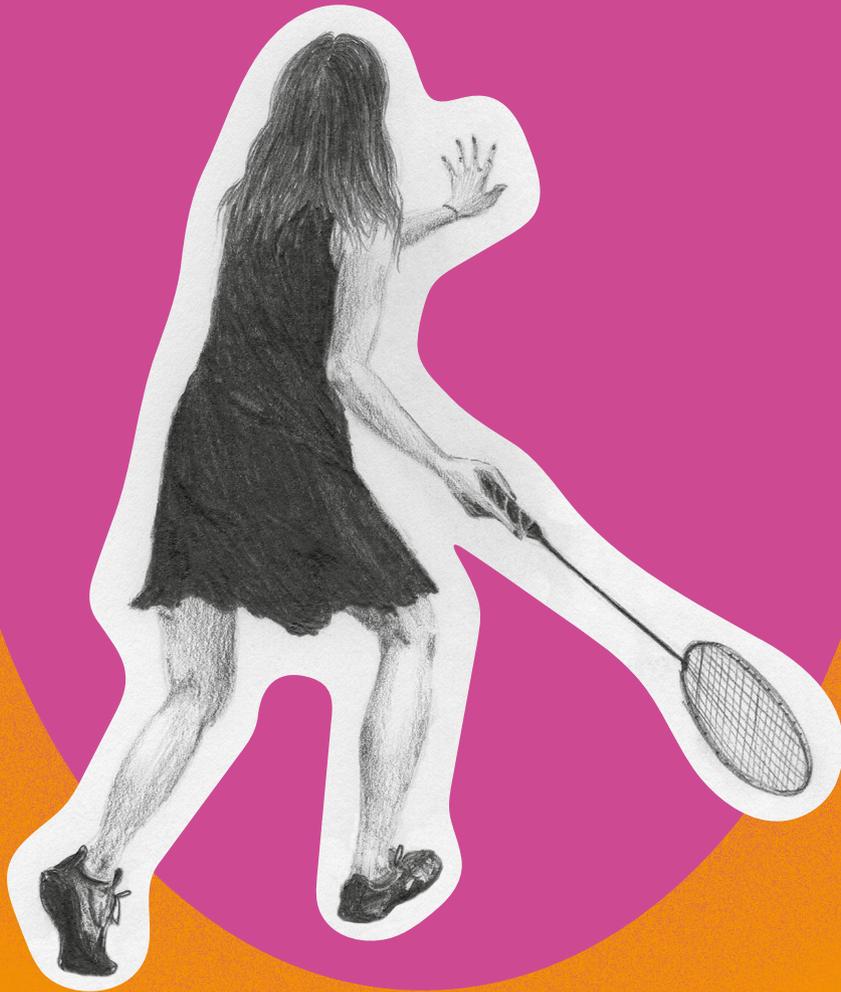
 @evathkci

Le jeu en
bibliothèque



bibliothèque

Le jeu en



Sommaire

8

Une commission dédiée au jeu au sein de l'Association des Bibliothécaires de France - Parce que le jeu c'est sérieux !

12

« Game on ! » : un tournoi de jeux vidéo interbibliothèques

16

« Jeu : futilité, nécessité ? » : un projet ludique à Haguenau entre la médiathèque et le Lycée Heinrich Nessel

20

e-BU : la BU numérique dont VOUS êtes le héros !

26

CityGames : règles du jeu

32

Thermalire : les jeux prennent l'air à la bibliothèque estivale de Vittel !

36

Focus – Eurêkoï et la recommandation de jeux de société

38

Jeu de piste à la médiathèque

40

Jouer à la médiathèque : un lieu, mille façons de s'amuser

44

Jouer pour découvrir la médiathèque

49

Sur place ou à emporter ? Retour d'expérience de la médiathèque Jean Morette, d'Amnéville

52

La place des jeux vidéo indépendants en médiathèque

57

Informations Médial

Une commission dédiée au jeu au sein de L'Association des Bibliothécaires de France - Parce que le jeu c'est sérieux !

 Vincent Bonnard, Association des Bibliothécaires de France

En plus de l'organisation découpée en groupes régionaux, l'Association des Bibliothécaires de France est composée de différentes commissions. Celles-ci sont constituées par des bibliothécaires adhérent·e·s ABF qui ont choisi de travailler ensemble autour d'une thématique. L'une d'entre elles est dédiée au jeu.

MAGNÉTO SERGE

La commission Jeux fut tout d'abord une commission dédiée au jeu vidéo, pensée pour accompagner l'arrivée de ce média au sein des médiathèques dans les années 2010. Elle défend alors l'idée que les jeux vidéo, reconnus comme objets culturels, ont toute leur place en bibliothèque.

La commission Jeux vidéo accompagne les projets visant à mettre en place une proposition dans les équipements, travaille à améliorer leur présence auprès des bibliothécaires ainsi que la médiation auprès des usager.es. À la fin des années 2010, après le jeu vidéo, le jeu de société avance timidement ses premiers pions et s'invite dans des premières bibliothèques, notamment à travers des propositions d'actions culturelles.

Pour ne pas perdre un tour, la commission mute pour s'ouvrir plus largement au jeu sous ses différentes formes : jeu vidéo, jeu de société, mais aussi jeu de rôle et jouet, le grand oublié des réflexions.



UNE COMMISSION POUR LES ACCOMPAGNER TOUTES ET TOUS

Les bibliothécaires de la commission Jeux travaillent dans tous types d'équipements : médiathèques, ludo-médiathèques ou encore médialudothèques. Oui, les terminologies se cherchent encore. Certain-es de ces professionnel-les portent et transportent la vision des ludothèques, les structures culturelles emblématiques dédiées au jeu et au jouer, d'autres ont construit leur vision de ce que peut être le jeu en médiathèque à travers les formations qu'ils ont suivi et leur expérience sur le terrain.

L'objectif principal de la commission est d'accompagner les structures dans cette mutation :

- participation à l'élaboration de journées d'étude et intervention des membres sur des journées de formation ;
- organisation d'ateliers ou de rencontres thématiques lors du congrès annuel de l'ABF ;
- création et administration d'une page Facebook pour regrouper en un même lieu les échanges autour de la thématique (partage de veille, de conseils et de retours d'expériences) ;
- conseil aux structures sur l'aménagement des espaces, l'élaboration d'une politique documentaire et la constitution des collections, le recrutement en personnel, les actions culturelles...
- élaboration de fiches actions / animations.

La commission accompagne ainsi les collègues qui sollicitent leur accompagnement, qu'il s'agisse des étapes lors desquelles le projet culturel, scientifique, éducatif et social de la structure est réfléchi, ou qu'il s'agisse d'aide très opérationnelle à la mise en place d'actions spécifiques dédiées au jeu.

Cette expertise peut être mise à contribution pour participer à des groupes de réflexion au niveau national ou pour collaborer avec d'autres associations via des partenariats.



LUDOTHÈQUES ET MÉDIATHÈQUES MAIN DANS LA MAIN

La commission Jeux a choisi de travailler de concert avec l'Association des Ludothèques de France (ALF) pour définir et défendre une vision commune du jeu dans les structures culturelles. Les enjeux liés à la qualité de l'offre ludique en ludothèque et en médiathèque convergent en de nombreux points, à la fois dans l'intérêt du public mais aussi afin que les professionnel.es voient le sens de leur travail.

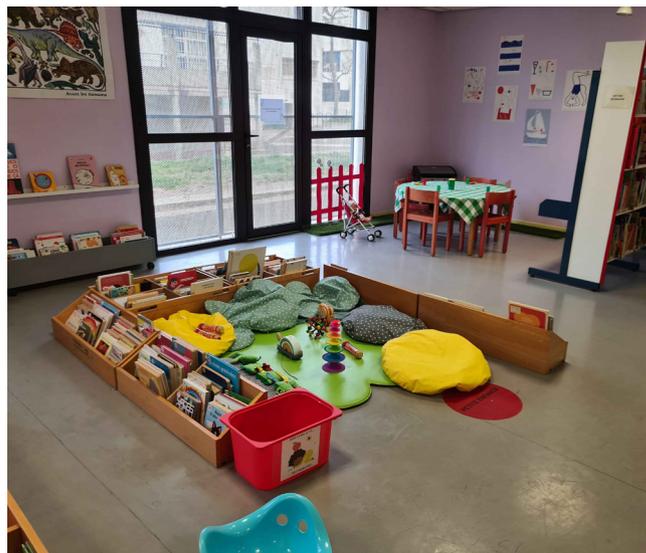
La réflexion concernant l'intégration des collections ludiques au sein des médiathèques doit prendre appui sur la loi Robert. Elle doit considérer la pertinence et l'ajustement d'une proposition liant les collections à la médiation en s'appuyant sur l'expérience des ludothèques et en la déclinant.

DU JEU LIBRE SOUS SES DIFFÉRENTES FORMES

L'ALF et l'ABF portent ensemble une vision particulière du jeu. Elles défendent la mise en œuvre du jeu comme activité libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine. Les deux associations différencient la proposition de jeu libre de l'utilisation du jeu en tant qu'outil pédagogique. L'enjeu est bien de mettre le jeu au service des publics. Pour concerner l'ensemble des publics, les réflexions doivent considérer l'ensemble des offres envisageables, qu'elles concernent le jouet, le jeu de société et le jeu vidéo.

LA CARTE DE LA FORMATION

La formation des professionnel.es fait l'objet de l'article 8 de la loi Robert. Les agents doivent présenter les qualifications professionnelles nécessaires à l'exercice de leur mission. De surcroît, le fait de proposer du jeu suppose des connaissances et des pratiques de médiation spécifiques. Il est donc important, d'une part que les établissements proposant du jeu disposent de personnel formé en nombre suffisant, d'autre part que les personnels volontaires puissent avoir accès à des formations spécifiques au jeu qu'elles soient initiales, professionnalisantes et tout au long de la carrière. La commission travaille au développement de propositions de formation.



LA RECONNAISSANCE CULTURELLE DU JEU

Actuellement, le jeu ne bénéficie pas d'une reconnaissance culturelle comparable aux autres supports (livres, films, œuvres musicales...). Afin de pouvoir le valoriser en tant que tel auprès des publics, il est nécessaire de montrer aux professionnel.es comme aux institutions en quoi le jeu est une activité culturelle à part entière. C'est également un enjeu important pour le monde professionnel du jeu de société (auteurs-rices, illustrateurs-rices, éditeurs-rices, etc.). De ce fait, l'ALF et l'ABF considèrent que la loi Robert du 21 décembre 2021, qui définit les bibliothèques et leurs principes, concerne le jeu, notamment par ses articles 1 et 5.

UN CONGRÈS ANNUEL POUR PORTER LES INTENTIONS ET LES RÉFLEXIONS

Chaque année, l'Association des Bibliothécaires de France organise son congrès annuel aux prémices de l'été. Cette année, il s'est tenu du 6 au 8 juin 2024, à Toulon dans le Var. Le programme était axé sur l'action culturelle en médiathèque.

La question du jeu s'y est donc naturellement invitée avec une proposition en trois volets. Le propos a été introduit à travers une première conférence flash. En trente minutes, il s'agissait d'apporter des éléments autour de cette question ; « Le jeu en médiathèque : est-il prétexte ou action culturelle à part entière ? » Sous ce titre un brin provocateur, les membres de la commission ont témoigné d'expériences autour du jouet, du jeu vidéo et du jeu de société qu'ils ont analysées à travers le prisme du thème du congrès.

Un deuxième moment dédié au jeu a été proposé à celles et ceux qui aiment réfléchir et manipuler les règles de jeux de société. L'atelier mené par la commission avait pour objectif de vivre une expérience singulière lors de laquelle il s'agissait de faire évoluer les règles d'un jeu en fonction des sensations recherchées.

À travers ce laboratoire de mécaniques, chacun.e a pu prendre de la distance par rapport à la notion de règles et s'approprier un outil qui lui permettra par la suite d'animer ce même genre de contenu.

Au sein de la commission Jeux, les murder parties ont une saveur particulière. Elles transforment une soirée en une proposition tournée autour des jeux d'enquête. De jeu, il est aussi question dans l'interprétation des personnages nés de la plume de l'une des membres de la commission.



L'immersion est d'autant plus forte que l'univers et les décors sont travaillés. La commission recommande chaleureusement l'organisation de ce type d'événements au sein des médiathèques.

Lors de ce congrès, la commission a ainsi joué et fait jouer, avec la ferme intention de montrer tout ce que le jeu permet, des fortes interactions et liens qu'il crée entre les joueuses et les joueurs, position dans laquelle ceux-ci sont placés en tant qu'acteurs, libres de leur participation et de leur implication à travers ce support qui prête à l'analyse et la réflexion : le jeu.

2025, VOUS AVEZ DIT 2025 ?

Au-delà de la feuille de route déjà énoncée, la commission poursuivra ses investigations pour continuer à accompagner l'arrivée du jeu au sein des médiathèques. Celle-ci doit continuer à être réfléchie et pensée comme les autres collections tout en considérant que, pour créer un lien fort entre les différentes offres proposées au public, tout est encore à imaginer.

« Game on ! » : un tournoi de jeux vidéo interbibliothèques

 Nathalie Leblanc, Victor Doyen et Vivien Cellier, Bibliothèque départementale de la Marne

En quelques lignes, le ton du tournoi de jeux vidéo interbibliothèques est donné.

Pour la première fois, depuis qu'elle organise des actions culturelles, la Bibliothèque départementale de la Marne (BDM) met les bibliothèques de son réseau en compétition. C'est assez inhabituel. D'ordinaire, ses missions l'amènent plutôt à cultiver l'esprit de réseau en veillant à l'égalité de services. Cette fois, il n'y aura que trois gagnants parmi les sept bibliothèques en lice !

La thématique de son dernier festival « Place aux jeux » a bien inspiré l'équipe-projet. En plus de programmer des spectacles et un prêt de jeux en bois géants, la BDM a proposé aux bibliothèques participantes de concocter un programme d'animations autour du jeu. Impulsé et coordonné par la BDM, ce festival offrait aussi une belle opportunité de faire écho au label « Terre de jeux » détenu par le département de la Marne. L'idée d'une compétition devenait alors incontournable dans un festival axé sur le jeu et planifié quelques mois avant les jeux olympiques de Paris.

L'équipe-projet de la BDM, malgré quelques hésitations à mettre en compétition les bibliothèques les unes avec les autres, a vite été convaincue de la place du tournoi dans le festival. Une compétition, n'est-ce pas une autre manière de faire prendre conscience aux différentes équipes qu'elles font partie d'un vaste réseau départemental ? Si l'on y ajoute une liste de règles décalées, l'enjeu de la compétition devient plus léger.



- « Pas besoin d'entraînement, ni d'être un expert en jeu vidéo (mais ça aide !)
- Vous ne jouez pas dans votre salon, mais à la bibliothèque (venez déguisés si ça vous dit : ça met l'ambiance !)
- Vous devez faire preuve d'esprit coopératif et compétitif (si, si, c'est possible !)
- Vous pourrez recommencer une partie pour améliorer votre score (ça, c'est plutôt chouette !)
- Vous donnez vos points... à votre bibliothèque



En programmant *Game on !*, la BDM visait plusieurs objectifs : donner l'envie aux équipes de bibliothèques de monter des actions autour du jeu vidéo de façon autonome, de créer un fonds de jeux ou d'emprunter à la BDM des packs de jeux vidéo avec consoles et jeux adaptés. Elle avait pour ambition de provoquer une effervescence inhabituelle dans les structures pendant un temps fort. Le tournoi a notamment permis de rendre le jeu vidéo légitime auprès des publics, usagers et élus. Dans l'une des bibliothèques, il est arrivé qu'un maire passe la porte d'un œil sceptique et reparte ravi.

L'action en elle-même a nécessité peu de budget. L'équipe a utilisé les matériels acquis au fil des années. La BDM a bénéficié du soutien de l'imprimerie du Département pour imprimer les supports de communication. En dehors des redevances SACEM (pour la diffusion de musique enregistrée) et de trois bons d'achat offerts aux gagnants, il n'y a pas eu de frais supplémentaires. Dans le budget initial, la BDM avait prévu de louer une borne d'arcade. Finalement, le directeur des médiathèques de Vitry-le-François a spontanément proposé la leur, fabriquée lors d'un atelier tout public. La borne, initialement destinée à un usage sédentaire, allait sillonner la Marne pour le plus grand bonheur des cent soixante-et-un participants au tournoi !

Pour assurer la participation maximale, le projet a été conçu clé en main. Chaque bibliothèque, quel que soit son profil et son équipement en jeux vidéo, a été invitée à participer au tournoi. La BDM a mobilisé quatre membres de son équipe, à tour de rôle et en binôme, pour animer les jeux et enregistrer les points. Une première pour le personnel de la BDM qui intervient rarement auprès du public ou, en tout cas, jamais à cette échelle.

Les bibliothèques devaient quant à elles communiquer sur l'événement, préparer l'espace de jeu, accueillir les joueurs et éventuellement offrir une collation aux joueurs.





Pari gagné ! Le tournoi a rencontré un succès inattendu. Sur les trente-deux bibliothèques inscrites au festival « Place aux jeux », vingt-et-une ont postulé à Game on. Pour des raisons de calendrier, l'équipe-projet avait prévu d'animer sept tournois, principalement le samedi. La BDM a donc dû arbitrer en veillant à répartir le tournoi dans des bassins de vie très différents. La méthode de calcul des scores a été élaborée de manière équitable pour que chaque bibliothèque ait sa chance, quel que soit le nombre de joueurs.

Le public a été au rendez-vous. Imaginez une bibliothèque ordinairement calme, soudainement transformée en arène de jeu où l'excitation est palpable. Au menu, trois jeux vidéo sur trois consoles différentes pendant trois heures (un shoot'em up sur borne d'arcade, un jeu de rythme avec un casque de réalité virtuelle et un jeu de danse endiablé sur Nintendo Switch®), quinze à trente joueurs par site. Une jauge idéale pour permettre à chacun de prolonger le plaisir en rejouant des parties. Bonne surprise : les adultes ont participé ! Déjà habitué à la discipline via des cours sur internet, un couple de seniors s'est même lancé dans le jeu de danse sans hésitation. Sur la borne d'arcade, quelques parents ont réussi à se frayer une place parmi les enfants infatigables, rien que pour le plaisir de retrouver les sensations de jeu de leurs jeunes années. La borne a été tellement sollicitée que les joysticks s'en souviennent encore ! Quant au casque de réalité virtuelle, aucun temps mort dans la file d'attente !



Seul bémol : les animateurs BDM ont constaté que les joueurs (jeunes et adultes) ne savaient pas toujours pourquoi ils venaient jouer. Un petit mot de félicitation comme « Bravo, grâce à votre score excellent, votre bibliothèque est en bonne voie pour gagner » provoquait d'abord l'étonnement, puis le sourire, la fierté. Ces échanges ont été l'occasion de se renseigner sur les autres bibliothèques en compétition, le concept du tournoi, le comptage des points, les prix.

Les noms des trois bibliothèques gagnantes ont été révélés lors de la réunion de bilan du festival « Place aux jeux ». Chacune a reçu un bon d'achat chez Pixelthèque, un fournisseur spécialisé en jeu vidéo.

Les bibliothécaires ont été unanimes : « Super concept, ce tournoi de jeux vidéo entre bibliothèques. À refaire ! » Un bibliothécaire a même prévu de le reproduire à l'échelle de sa médiathèque, en mettant cette fois-ci le public en compétition.

Forte de cette première expérience très positive, la BDM imagine déjà de nouveaux projets autour du jeu vidéo.



La BDM ne manque pas de ressources

Pour valoriser sa ludothèque, la BDM inclut le jeu dans son programme de formation. Deux à trois fois par an, elle donne rendez-vous aux bibliothécaires pour des ateliers « speed-gaming » au cours desquels une sélection de jeux de société est présentée en temps limité.

36 h à la rédac, un jeu de société, au service de l'éducation aux médias et à l'information (EMI)

L'une des dernières valises thématiques de la BDM propose aux bibliothécaires du réseau une manière originale d'aborder l'EMI avec leurs publics, en incluant des ressources utilisables facilement et sans formation préalable, ainsi que le serious game « 36 h à la rédac ».

Le jeu met les joueurs dans la peau d'une équipe de journalistes qui doit couvrir, en moins de 36 h, la disparition du petit Mattéo. Les joueurs coopèrent pour récolter des cartes indices (chacune décomptant 1 ou 2 h) et pour décider d'en garder 5 lors du « montage » de leur information à la fin de la partie.

Ce jeu permet d'aborder le travail du journaliste avec des règles simples et la question de la déontologie à l'aide de cartes éliminatoires. Et pour aborder la question de la ligne rédactionnelle, il a été décidé de mettre 2 exemplaires du jeu dans la valise. L'idée de jouer 2 parties en parallèle permet de montrer que deux équipes de journalistes ne traiteront pas l'information de la même manière.

Enfin, c'est le côté ludique de « 36 h à la rédac » qui fait la différence avec d'autres jeux sur le même sujet. Il est toujours plus agréable d'apprendre en passant un bon moment !

« Jeu : futilité, nécessité ? » : un projet ludique à Haguenau entre la médiathèque et le Lycée Heinrich Nessel

 Antoine Simonin et Emeline Stutzmann, médiathèque d'Haguenau

La médiathèque de la Vieille-Île se situe au centre de Haguenau, 36 000 habitants, deuxième ville du Bas-Rhin après Strasbourg. Ouverte en 2001 dans un bâtiment historique datant du XVIII^e s., elle fait partie du réseau de médiathèques TILT depuis 2019. Ses fonds propres consistent en plus de 130 000 documents au titre desquels figurent des kamishibai, des documents patrimoniaux ou encore des jeux.

ORIGINE DU PROJET

Lors d'une visite de la médiathèque en 2023, Mme Anne-Marie Rabcewicz, professeure en littérature et histoire des terminales professionnelles du lycée Heinrich Nessel à Haguenau, a fait le lien entre la présence de ces jeux et le sujet de français du bac professionnel d'alors « Jeu : futilité, nécessité ? ». De là est né un partenariat entre les deux structures, sur les deux années qu'a duré le sujet. L'idée était de nourrir au mieux les élèves de références et expériences qui pourraient les aider à répondre au sujet de l'examen, et de valoriser les collections et les services de jeux que propose la médiathèque.



Le jeu : futilité, nécessité ? est aisé à décliner à la médiathèque de Haguenau, selon l'enseignante. Faire jouer les élèves pour découvrir des jeux éloignés de leurs pratiques habituelles mais aussi pour nourrir leur réflexion et leur bagage culturel, voilà qui entre parfaitement dans nos compétences, celles du professeur et celles du médiathécaire. Néanmoins, c'est aussi une conquête : dépasser le cadre de la classe, se familiariser avec un espace qui propose une offre de lecture publique, bousculer les codes établis.



ORIENTATION DU PROJET

En tant qu'enseignante, Mme Rabcewicz souhaitait trouver différents moyens pour stimuler la réflexion de ses classes, en apportant des connaissances ludiques en sus des connaissances littéraires à un public « *souvent classé comme empêché (..) et pourtant généralement curieux, prêt à découvrir, à faire valoir son avis, à débattre, à expérimenter* ». En établissant un partenariat avec la médiathèque, elle voulait donner à ses élèves l'occasion d'expérimenter le jeu différemment ainsi que de comprendre les mécaniques, les différences, et l'intérêt même fondamental de l'expérience de jeu, afin qu'ils puissent étayer leur argumentaire lors de leur examen.

Le projet a concerné trois classes de terminales pro chaque année : électriciens, menuisiers et GRETA pour la première, ces derniers étant remplacés par des chauffagistes la deuxième année. Les rencontres se sont échelonnées sur deux créneaux de deux heures, séparés entre eux d'au moins une semaine. Pour des questions logistiques, ces rencontres devaient se faire lors des plages de cours de français et, parallèlement, mieux valait que toute séance faite à la médiathèque se déroule pendant le temps de fermeture au public pour que les élèves puissent s'approprier le lieu.

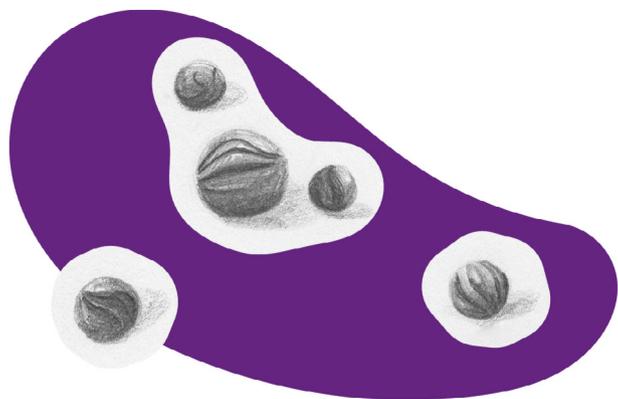
LE DÉROULÉ

De volonté commune, la première confrontation avec des jeux de société et des jeux vidéo devait se faire d'un point de vue pratique et expérimental : nous voulions éviter au possible de les emmener en terrain connu.

Notre choix s'est porté sur des jeux de société qui contrecarrent les règles ludiques habituelles : il s'agit d'utiliser la triche comme mécanique de jeu (*Mito*), de ne pas expliquer comment parvenir concrètement à l'emporter (*The Mind*), ou enfin de mêler stratégie, coopération et... adresse physique (*Ghost Adventures*).

Pour les jeux vidéo, part belle a été faite aux jeux dits « indépendants » qui se démarquent souvent davantage des cadres préétablis de leurs genres. Furent choisis *Unfinished Swan* pour l'aspect artistique, créatif et l'attention au décor, *Gris* pour l'aspect serious game, *Stories: Path of Destinies* car le jeu nous oblige à perdre pour réussir à avancer et enfin *Detroit: Become Human* pour augmenter l'implication du joueur en l'amenant à prendre des décisions qui influenceront la suite de l'histoire. La deuxième année, des jeux sur tablette ont été proposés en plus : *Blind Legend* où l'on joue un chevalier aveugle, où le joueur ne voit donc rien, bouge son personnage grâce à l'écran tactile et gère tout le jeu à travers les effets sonores, et *Oniri Island*, jeu nécessitant un kit d'accessoires et de pions.

La deuxième séance avait lieu au lycée. Aidé d'un diaporama touffu et truffé de vidéos embarquées, il était question d'aborder avec les élèves les thèmes directement liés à leur sujet d'examen, dans un mélange d'échange et de partage de réflexions et expériences. Ce moment permettait de donner des axes de réflexion basés sur des exemples concrets de jeux, de mises en situation et d'études scientifiques. Nous voulions cette séance interactive pour stimuler au maximum leur envie de participer et de partager leurs propres expériences et ressentis. Il était aussi question de montrer qu'il est totalement possible de nourrir leur réflexion argumentée par leur propre pratique ludique.



CONSTATS

L'expérience s'est révélée intéressante et bénéfique pour les élèves, peu importe les filières.

Les étudiants manifestaient globalement leur contentement lors de la première séance et, bien qu'ils soient moins démonstratifs lors de la session théorique, aucune classe n'a posé de problèmes et aucun élève ne s'est vraiment senti en décalage avec ce qui était proposé. Leur enseignante a constaté qu'« (...) ils respectent davantage les consignes qu'en classe ou que lors de sorties dans les musées ou les entreprises : [est-ce] signe d'une immersion rapide dans les activités qu'on leur propose ? »

Les élèves se sont très vite appropriés les jeux de société et se laissaient aller à l'amusement sans toujours percevoir à quel point ils transgressaient les codes ludiques classiques. Il était parfois moins évident pour les élèves de se laisser embarquer par le jeu vidéo à cause de contraintes plus nombreuses (nombre de joueurs limité, un style ou un genre adapté à des sessions solo...).

Néanmoins, des joueurs de *Call of Duty* et *GTA* furent fascinés par la beauté et la poésie de *Gris*, jeu sans réelle action et assez passif au premier abord mais tourné autour de l'implication émotionnelle du joueur.

Certains sujets suscitaient systématiquement plus d'intérêt ou de réactions que les autres : ainsi d'une étude scientifique encore en cours que nous présentions, qui essaye de démontrer que jouer à des jeux vidéo d'action de type FPS pouvait augmenter la concentration et l'apprentissage à l'école. Une année, un élève avait âprement remis en cause cette étude, ce qui a pu amener à de riches discussions et débats entre élèves et avec les professionnels.

Tandis que certains élèves trouvaient un apport plus personnel à ces séances (la classe de GRETA a ainsi acheté le jeu *Mito* pour que tous y jouent ensemble pendant leur temps libre), d'autres ont pu les utiliser pour nourrir leur argumentation lors de l'examen blanc. Plusieurs copies ont ainsi pris appui sur des jeux découverts lors de l'activité et certains ont même repris en conclusion le lien entre investissement et récompense qui était un des axes de discussions de la séance théorique.

Un retour écrit a été fait à leur professeur sur cette expérience et en surface, il s'avère que les échanges qu'on a pu avoir avec eux étaient intéressants et satisfaisants et qu'ils ne s'attendaient pas à découvrir et apprécier des jeux si différents de ceux auxquels ils jouent habituellement.

Ces deux années de projet ont donné envie de poursuivre le travail collaboratif, qui le sera probablement sous un format différent puisque le sujet de français a changé vers des thèmes plus éloignés des univers ludiques. Reste toujours l'idée d'utiliser les jeux sous toutes leurs formes pour permettre aux élèves d'expérimenter des situations en plus de les apprendre en cours. Là se trouve la plus-value d'un partenariat entre une structure éducative et une structure culturelle.



Mito, jeu de triche et de bluff



Première séance de découverte autour des jeux vidéo et des jeux de société



Croquis d'aquarelle réalisé par Mme Rabcewicz



Croquis d'aquarelle représentant
le jeu de société *The Mind*

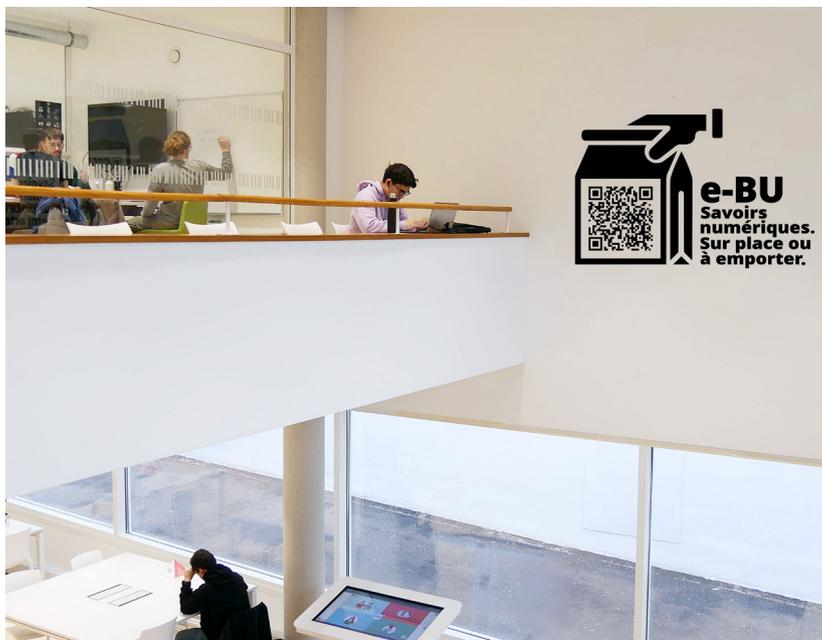
e-BU : la BU numérique dont VOUS êtes le héros !

 Damien Perez, Université de Lorraine (UL)

Une bibliothèque universitaire dont les livres ont disparu au profit d'e-books et de bases de données ? Ça existe, ça s'appelle l'e-BU, et c'est à Nancy. Un profil d'établissement unique, imposant des initiatives de médiation novatrices et ludiques... Découvrez-les avec cet « article dont vous êtes le héros » où vous incarnerez un.e étudiant.e primo-arrivant.e. Commencez par le chapitre 1 et laissez-vous guider dans l'e-BU !

• 1 •

Hey : ça fait quelque chose, de pousser pour la première fois la porte du Pôle Herbert Simon, à Nancy. Étudiant.e primo-arrivant.e, c'est là que tu vas mener tes études, dans ce bâtiment joliment rénové abritant les cursus IAE et IDMC. Au rez-de-chaussée, tu découvres l'e-BU Campus Manufacture, bibliothèque universitaire aux collections 100 % numériques – en clair, y'a pas de bouquin. Elle a l'air assez cool, cette BU, avec son concept unique en France. Ses espaces de travail sont spacieux, avec même une salle « Silence » et des box de travail en groupe si bien équipés qu'on dirait des App store. En plus, l'e-BU te propose plusieurs jeux afin de découvrir ses ressources et formations. Par quoi vas-tu commencer ?



Si tu veux découvrir La rentrée des goodies, va en **2**. / Si tu veux découvrir Le calendrier de l'Avant, va en **3**. / Si tu veux découvrir des formations disruptives, va en **4**. / Si tu veux visiter l'e-Musée, va en **5**. / Si tu veux découvrir une compétition d'e-sport à base de poules, va en **6**. / Si tu veux découvrir Les défis du bibliothécaire, va en **7**. / Si tu veux quelques infos chiffrées sur l'e-BU, va en **12**. / Si tu préfères ressortir de l'e-BU, va en **9**.

• 2 •

Tu découvres *La Rentrée des goodies*, un jeu-concept créé par l'e-BU en 2021. Tu as remarqué qu'ici il y a des QR code partout, qui permettent d'accéder aux ressources documentaires de l'e-BU qui – rappelons-le – ne possède pas de collections physiques. Afin de t'initier à l'art de flasher ces QR, les bibliothécaires disséminent à chaque rentrée des « QR cadeaux » parmi leurs QR documentaires, qui te permettent de gagner des goodies si tu les trouves. Pour toi, ça va être très sympa de gagner des cadeaux tout en t'initiant au fonctionnement de ta BU. Et pour ta BU c'est cool, car elle peut faire ta connaissance et te prendre en photo avec ton kdo pour ses réseaux sociaux. Et maintenant, tu fais quoi ?

Si tu penses avoir compris le principe de *La Rentrée des goodies*, va en **8** afin de découvrir les autres inventions ludiques de l'e-BU.

• 3 •

Sur un des écrans publics de l'e-BU, où circulent des infos, des tutos ou encore des expos virtuelles, tu découvres l'existence du *Calendrier de l'Avant*, également disponible sur l'Insta des BU de Lorraine. Au départ, tu crois à une faute d'orthographe mais non : c'est bien « avant », pas « avent », car ce calendrier-là, à chaque mois de décembre, te propose une info tirée d'un mois de décembre d'avant. Les usagers de l'e-BU découvrent ainsi des anecdotes piquantes mais sourcées car trouvées dans la base Europresse. Une manière pour l'e-BU de faire passer de l'info de manière décalée tout en militant pour un recours nécessaire à des sources informatives attestées.

Si tu veux découvrir, grâce au *Calendrier de l'Avant*, une histoire sur Booba et Autotune, va en **10**. / Si tu veux découvrir une autre initiative ludique de l'e-BU, va en **8**.

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES

LA RENTRÉE DES GOODIES

Herbert, notre plus grand redoublant, a perdu ses lunettes !

TROUVE-LES
FLASHE-LES
ET JE T'OFFRE
UN KDO, FRÉROT

e-BU
Savoirs numériques.
Sur place ou à emporter.

e-BU Campus Manufacture
13 rue Michel Ney, 54000 Nancy
03 72 74 09 77

bu.univ-lorraine.fr

• 4 •

Les formations, c'est parfois plombant à suivre. L'e-BU, qui fonctionne en réseau avec la Médiathèque ARTEM, a donc bâti un système de formations centrées sur le jeu. À l'aide de quiz en ligne et autres formats numériques ludiques, les formateurs abordent des thématiques aussi diverses que le plagiat, la bibliographie ou les bases de données, avec souvent un cadeau à la clé. La dernière innovation du réseau de formation e-BU/ARTEM ? Proposer un jeu où la récompense, pour les étudiants les plus assidus, est d'avoir le droit de quitter la salle avant tout le monde. Autre initiative marquante : le Visa BU, un cycle de formations et d'exercices ludiques, à suivre en ligne, permettant aux L3 de faire le point sur leurs compétences informationnelles. Curieusement, tu te sens soudain des envies de formation. Même à la bibliographie. Mais rassure-toi, ça n'a rien de bizarre.



Pour aller
jeter un œil au Visa BU

Sinon, va en **8**, c'est bien aussi,
y'a plein d'autres jeux à découvrir.



• 5 •

En te baladant dans les salles de travail, tu remarques qu'un écran tactile propose de visiter l'« e-Musée », musée numérique des BU de Lorraine créé par l'e-BU en 2022 (<https://bu-lorraine.artsteps.com>).

Deux types d'expo y sont proposés :

1° : des versions numériques augmentées d'expositions physiques présentées dans les BU du réseau de l'UL, ce qui permet de leur ouvrir de nouveaux publics.

2° : des créations originales et surprenantes, comme par exemple l'expo-jeu *zizan/A*.

Si tu veux visiter l'exposition numérique *zizan/A*, va en **11**. Sinon va en **8** pour découvrir de nouveaux jeux de guedin.

• 6 •

Dans une BU, on traite de tous les sujets, y compris du sport. Mais ici, puisque l'on est dans une e-BU, alors on parle d'e-sport. Et justement, l'e-BU propose cette semaine un concours autour de « Poooule ! », jeu de plateforme retrogaming où tu peux incarner une poule. Ce jeu, en accès libre dans un box de travail décoré avec des Pac man DIY, a été développé par un étudiant UL qui gère aujourd'hui un BDE virtuel très actif sur Twitch. Le défi qu'il a proposé aux usagers de l'e-BU ? Battre son high score et remporter ainsi un cadeau. C'est win/win, ce truc. Car le jeu est poule – pardon, cool. Mais en plus il permet de valoriser un master UL tout en donnant de la visibilité sur Twitch à cette bonne vieille e-BU.



Si tu veux jouer au jeu
« Poooule »

Sinon va en **8** pour découvrir
d'autres initiatives super poules.



• 7 •

Les « Défis du bibliothécaire » ? Ça fout un peu la trouille, comme titre, non ? Heureusement, il ne s'agit que de jeux interactifs disponibles sur le Pavé numérique de l'e-BU, proposant aux usagers de découvrir ou utiliser, sur un même support, les différents services de l'e-BU. Parmi ces outils de découverte : *Les défis du bibliothécaire*, avec ses QCM au ton bien décalé. Développés en interne, comme tout le reste des produits estampillés « e-BU », les « Défis » présentent les services de l'établissement tout en t'aiguillant vers des tutos et ressources variés. Que vas-tu faire ?



Jouer aux *Défis du bibliothécaire* ?



Aller jeter un œil à la *home*
du Pavé numérique ?

Aller découvrir un autre jeu de l'e-BU ?
OK, va faire un tour en **8**.

• 8 •

C'est fou, hein, les trucs qu'on fait à l'e-BU ? Et drôles ! Et malins ! Et modestes ! Si tu veux voir ou revoir des trucs intéressants, on te refait la liste.

Si tu veux découvrir *La Rentrée des goodies*, va en **2**. / Si tu veux découvrir *Le calendrier de l'Avant*, va en **3**. / Si tu veux découvrir des formations disruptives, va en **4**. / Si tu veux visiter l'e-Musée, va en **5**. / Si tu veux découvrir une compète d'e-sport à base de poules, va en **6**. / Si tu veux découvrir *Les défis du bibliothécaire*, va en **7**. / Si tu veux quelques infos chiffrées sur l'e-BU, va en **12**. / Si tu as tout vu, va en **13**.

• 9 •

Tu sors de l'e-BU et tu te retrouves dans la rue. Il fait beau, c'est cool. La ville est à toi. Mais gaffe : tu risques de planter ton année, si tu ne passes pas assez de temps à la BU. Pense à tes notes qui risquent de faire du plongeon acrobatique. Ou alors aux locaux chauffés en hiver. Et retourne en **1** pour découvrir l'e-BU.

• 10 •

Le calendrier de l'Avant, ça ressemble à ça :

❦ **Décembre 1976** ❦

Naissance de Booba, duc de l'auto-tune

Booba, c'est un style vocal à part, largement basé sur le recours massif à l'Auto-tune.

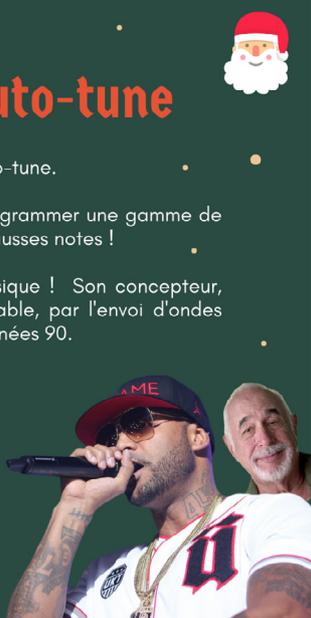
"Auto-tune" ? Tu sais bien (boomer), il s'agit de ce logiciel permettant de programmer une gamme de notes et de corriger une voix en l'alignant sur cette gamme. En clair : fini les fausses notes !

Sauf qu'au départ, l'Auto-Tune n'était pas pas destiné au monde de la musique ! Son concepteur, l'ingénieur américain Andy Hildebrand, bossait plutôt sur une machine capable, par l'envoi d'ondes acoustiques, de repérer des nappes souterraines. Nous étions au milieu des années 90.

Mais voilà : le jour où un pote le défie de mettre un point un logiciel corrigeant les fausses notes, Andy découvre que les algorithmes utilisés pour son appareil sismologique pourraient faire le job.

Auto-tune était né, et révolutionnera grâce à Cher, T-Pain ou encore Kanye West et Booba, le monde de la musique !

**Toute l'histoire est accessible via Europresse,
dans un article de Télérama daté du 10 août 2013.**



Maintenant, tu peux filer découvrir une autre initiative de l'e-BU. Va en **8**.

• 11 •

Tu prends le temps de visiter l'exposition *zizanIA* et tu as bien raison. Le principe en est le suivant : mêler dans un même espace des œuvres d'art réalisées par des étudiants en art issus des rangs de l'ENSAD et d'autres créées par des étudiants ingénieurs nancéiens à l'aide d'IA génératives. Toutes les œuvres sont sans cartels, invitant les visiteurs à se poser une seule et même question face à elles : « Artiste ou IA » ? En cliquant sur les œuvres, tu découvres que la réponse t'est donnée, mais qu'en plus tu as accès à une interview de l'artiste ou d'un enseignant. À noter que cette « expo-jeu » s'est doublée d'une expo physique et d'une table ronde qui a réuni plusieurs composantes UL, des enseignants, des étudiants, des artistes...



Si tu veux téma une vidéo de la Table ronde



Si tu veux visiter *zizanIA* en ligne

Si tu veux découvrir un autre jeu de l'e-BU, va en **8**.

• 12 •

Sérieusement, t'as vraiment envie d'une liste de chiffres ??? OK, on juge pas.

Alors : l'e-BU, c'est 200 places assises, qui en 2023 ont été disponibles pendant nos 2 409 heures d'ouverture ! Ça fait beaucoup, hein ? C'est parce qu'on ouvre de 8 h 30 à 21 h, du lundi au vendredi. En 2023 l'e-BU a formé 384 étudiants sur les 1 213 qui zonaient dans les environs. En 2023 toujours, on nous a rendu visite 64 520 fois (et c'était pas juste les bibliothécaires qui sortaient prendre un café). Nos étudiants, toujours sur cette année-référence, se sont connectés 51 941 fois à des articles en ligne et 30 278 fois aux sélections d'e-books proposés par l'e-BU. Via le prêt entre sites (PES), nous n'avons prêté que 591 documents papier à nos usagers – un bon indicateur pour nous du succès de nos initiatives de médiation vers les ressources numériques. Ah, et deux derniers chiffres, pour terminer : en 2023, on s'est aussi emballé pour 8 765 nouveaux projets et on a ri à 4 254 blagues.

Si tu veux découvrir une autre initiative ludique de l'e-BU, va en **8**.

• 13 •

Au terme de cette visite, un constat s'impose : tu es comme chez toi, à l'e-BU. Et ça, c'est en partie grâce à nos initiatives ludiques, qui installent une connivence immédiate avec nos étudiants, tout en rendant l'accès à la documentation moins rébarbatif et anxiogène. En utilisant nos jeux, tu sais où trouver la documentation dont tu as besoin. Tu sais aussi que tu peux contacter un.e bibliothécaire si nécessaire. Car pour être capables de développer des formats un peu fun, c'est que ces gens-là ne sont pas tels que tu l'imaginais : chaussés de lunettes épaisses, désagréables et addicts au silence. Non : au contraire, l'ambition du bibliothécaire twenty-twenty five, c'est d'aller vers toi simplement, ludiquement, afin d'installer une relation de confiance, de bonne humeur et d'efficacité concourant à deux objectifs : valoriser au mieux nos compétences et ressources mais surtout : t'aider à réussir tes études.

Car ton aventure avec nous ne fait que commencer !

CityGames : règles du jeu

✍️ Valentine Lemaire, Bibliothèques de Mulhouse

PRÉSENTATION

Bienvenue à CityGames, la grande journée dédiée aux jeux organisée par la bibliothèque Grand'Rue de Mulhouse !

Préparez-vous à vivre une expérience ludique inoubliable. Voici les règles du jeu pour préparer et profiter au maximum de cet événement.

Âge

À partir de 1 an.

Nombre de joueurs

De 1 à « autant de joueurs que la capacité d'accueil de la bibliothèque le permet ».

Par exemple, en 2024, près de 600 joueurs ont participé à CityGames.

Objectif du jeu

Rassembler les passionnés, les curieux, les novices, de tous âges pour découvrir, jouer et partager autour de différentes formes de jeux : jeux de société, jeux de rôle, rétrogaming...

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Jeux de société divers et variés. Faire attention à ce qu'il y en ait pour tous les âges et de tous types
- Jeux vidéo, consoles et écrans
- Casques de réalité virtuelle
- Matériel pour des ateliers créatifs
- Tables et chaises
- Matériel de communication (affiches, flyers, posts sur réseaux sociaux)
- Partenaires
- Bibliothécaires motivés



INSTALLATION DU JEU

La formation d'un groupe de travail

CityGames est une journée dédiée aux jeux sous toutes ses formes. Elle a lieu à la bibliothèque Grand'Rue, la bibliothèque centrale de Mulhouse, mais les bibliothécaires de l'ensemble du réseau sont invités à participer, tant dans l'organisation en amont que dans l'animation le jour J. Il est important de constituer un groupe avec des profils variés mais surtout motivés.

Ce groupe de travail est chargé d'organiser cette manifestation : recherche de partenaires, programmation, communication, préparation des animations, mise en place des espaces le jour J. Ils sont aussi référents des différentes activités le jour J.

La recherche de partenaires

Les partenaires jouent un rôle important dans la mise en place réussie d'une journée. Leur implication permet non seulement d'enrichir l'offre d'activités proposées, mais aussi d'élargir le public touché et de renforcer l'ancrage de la bibliothèque dans son environnement local.

Pour organiser une journée telle que CityGames, différents types de partenaires peuvent être mobilisés :

- Des centres sociaux : cela permet de toucher un large public et de bénéficier de compétences et de ressources supplémentaires.
- Des associations ludiques : elles peuvent apporter leur expertise en matière de jeux et d'animation. C'est le cas notamment de l'association Dream Creator spécialisée dans les jeux de cartes et qui propose des initiations.
- Des boutiques spécialisées : pour CityGames, faites appel à Fantastik, une boutique de jeu locale.
- Des associations locales comme l'Association Geek Unchained (jeux vidéo et rétrogaming) ou Kids Lab (atelier numérique ludique).
- D'autres services de la mairie : le service famille en particulier qui communique sur l'événement auprès de son public et propose une animation.

Cette synergie entre différents acteurs contribue à faire de la journée jeux une réussite.

La construction du programme

CityGames a l'objectif d'être une journée dédiée aux jeux et accessible à tous. Le groupe de travail veille à construire une programmation pour tous les âges et avec des formats variés. Pour la petite enfance : l'animation Des livres et des bébés ; pour les enfants : des ateliers créatifs et des jeux de piste ; pour les ados-adultes : une murder party et des jeux de rôles ; pour tous les âges : des jeux de société, des sélections de livres jeux et des sélections en ligne.



La communication

CityGames est une manifestation très récente (la première édition a eu lieu en 2023) et la bibliothèque n'est pas encore, dans l'esprit du public mulhousien, un espace où l'on peut jouer. La communication est donc primordiale pour faire connaître cet événement.

Pour cela, il faut s'appuyer sur tous supports possibles : réseaux sociaux (FB), site internet de la bibliothèque, flyers et affiches distribués dans toutes les bibliothèques de la ville mais également à tous les partenaires de l'événement et à divers commerces de la ville (librairies, bar à jeux...). On peut également s'appuyer sur la communication interne de la mairie pour communiquer aux autres agents de la collectivité.

COMMENT JOUER ?

Tour de jeu

Le jeu se joue en autant de tours que vous le voulez. Tous les joueurs jouent simultanément.

À votre tour, rejoignez un des ateliers suivants :

- **Jeux de société.** Rejoignez une table pour découvrir ou redécouvrir des jeux. Des bibliothécaires seront présents pour expliquer les règles et faciliter les parties.
- **Jeux de cartes.** Initiez-vous aux jeux de cartes Lorcana et Pokémon.



Jeux de société et jeux de cartes, il y en a pour tous les goûts à CityGames

© Hélène Fuchs / Ville de Mulhouse

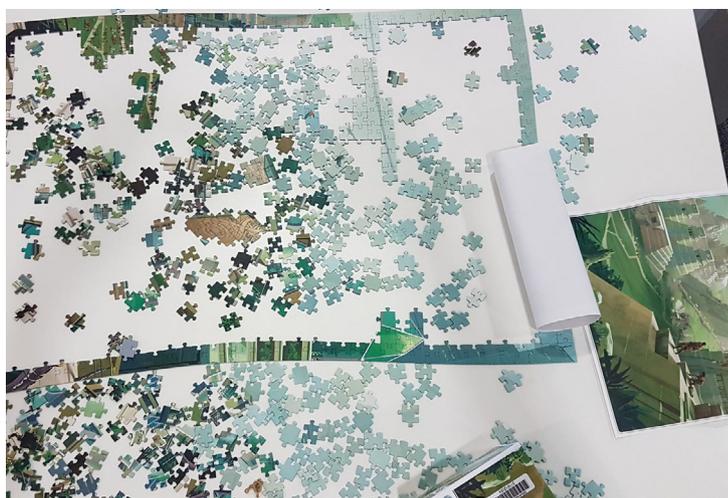
La préparation et le briefing

Le groupe de travail a organisé les différentes animations. Il est important de connaître, et donc de jouer, aux différents jeux de société pour les expliquer au public. Il en est de même pour les casques de réalité virtuelle et les jeux vidéo. Il faut également prévoir du temps pour la préparation des activités créatives et l'animation Des livres et des bébés. Un briefing des équipes est primordial afin que tous puissent renseigner et orienter le public.



- **Jeux vidéo/rétrogaming.** Testez vos compétences sur différentes consoles. Des tournois amicaux seront organisés à intervalles réguliers. Inscrivez-vous sur place pour participer.
- **Casque de réalité virtuelle.** Battez des records en bowling et beat saber !
- **Atelier de programmation Minecraft.** Une expérience éducative passionnante qui combine la créativité du jeu avec l'apprentissage de la programmation.
- **Jeux de rôle.** Participez à des sessions de jeux de rôle animées par un maître du jeu expérimenté. Aucune expérience préalable n'est requise, et tout le matériel sera fourni.
- **Atelier créatif.** Créez votre propre jeu et ramenez-le à la maison.
- **Pixel Art.** Venez réaliser une fresque collective à l'aide de post-it.
- **Des livres et des bébés.** Jeux de doigts, comptines, histoires et jeux pour les 0-3 ans et leurs parents.

Changez d'atelier au moment où vous le jugez opportun.



Fresque en Pixel Art et puzzle collaboratif

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque la bibliothèque ferme ses portes. Vous pouvez quitter la partie à tout moment.



Sur grand ou petit écran, une dizaine de consoles de toutes générations vous attendent

FAQ

Comment faire si on ne peut pas venir à CityGames ?

La bibliothèque Grand'Rue possède de nombreux jeux de société. Vous pouvez venir jouer sur place tout au long de l'année. D'autres bibliothèques du réseau mulhousien programment également des après-midi jeux. Toutes les informations sont disponibles sur le site de la bibliothèque : bibliotheques.mulhouse.fr.

Puis-je acheter des jeux sur place ?

Oui, la boutique de jeux Fantastik est présente toute la journée et propose une sélection variée de jeux de société et de jeux de cartes.

Une restauration est-elle prévue ?

Oui, un goûter sera servi l'après-midi. Il sera composé de gâteaux préparés par le Centre Social Papin et de thés glacés.

Puis-je venir sans m'inscrire ?

Vous pouvez venir quand vous le voulez pour jouer aux jeux de société, aux jeux vidéo. Une inscription est nécessaire pour certains ateliers (jeux de rôle, atelier numérique, murder party). Attention, certaines animations ne nécessitent pas d'inscription mais ne sont pas disponibles en continu, tout le programme est disponible sur le site de la bibliothèque : bibliotheques.mulhouse.fr et sur place.

Y a-t-il des restrictions d'âge pour certaines animations ?

Oui, les casques de réalité virtuelle sont réservés au plus de 14 ans. La murder party n'est accessible qu'à partir de 16 ans, tout comme certaines parties de jeux de rôle.



Meurtres à Rivercross : une murder party pour les ados et les adultes

Puis-je accéder à la bibliothèque et emprunter des documents même si je ne veux pas jouer ?

Oui, la bibliothèque est accessible comme n'importe quel autre jour. Les horaires d'ouverture ne changent pas. Il est toutefois à noter que le niveau sonore est un peu plus important. Il peut donc être plus difficile de se concentrer pour réviser par exemple. Les autres bibliothèques du réseau restent ouvertes avec leurs horaires habituels.

Puis-je revenir l'année prochaine ?

Bien sûr, CityGames a lieu tous les ans. Chaque année vous retrouverez des jeux de société, des jeux vidéo, des casques à réalité virtuelle, des ateliers créatifs pour faire son propre jeu. Nous essayons de proposer des animations variées d'une année à l'autre.

CONCLUSION

CityGames est une opportunité unique de célébrer la culture du jeu dans une ambiance conviviale et festive. Que vous soyez un joueur chevronné ou un novice, l'essentiel est de s'amuser et de partager des moments inoubliables. Prêt à relever le défi ? Rendez-vous à la bibliothèque Grand'Rue de Mulhouse pour une journée pleine de découvertes et de jeux !

Thermalire : les jeux prennent l'air à la bibliothèque estivale de Vittel !

✍ Marie Aubert, ville de Vittel

Depuis 2016, la médiathèque municipale de Vittel, ville thermale et touristique dans les Vosges de 4 800 habitants, a lancé la première édition de Thermalire, une bibliothèque estivale, en plein air, dans le parc thermal, située à quelques centaines de mètres de la médiathèque. De sa création à aujourd'hui, l'équipe de la médiathèque n'a cessé de faire évoluer cet espace de lecture aménagé à l'ombre des arbres, pour répondre, au mieux, aux besoins des différents publics présents dans le parc durant l'été.

Rencontre avec Marie Aubert, directrice de la médiathèque de Vittel depuis 2016, chef de projet et conceptrice de Thermalire.

COMMENT A ÉVOLUÉ THERMALIRE EN 8 ANS D'EXISTENCE ?

En 2016, lors de sa création, Thermalire était une animation qui avait lieu deux fois dans l'été, au cœur du parc, et qui proposait aux promeneurs, adultes et enfants, uniquement des livres et des magazines. Les tapis au sol et les documents provenaient du fonds propre de la médiathèque. Ce type de bibliothèque hors les murs émergeait dans de nombreuses villes touristiques, sur les plages par exemple. Alors on s'est dit : et pourquoi pas chez nous ?

Les années ont passé et Thermalire est devenue un lieu incontournable de la ville l'été, gratuit et ouvert à tous, que ce soit pour le public local, touristique et curiste : ouverture du mardi au dimanche de 15 h à 19 h durant les mois de juillet et août, spectacles familiaux et ateliers toutes les semaines, kiosque pour abriter les documents, achat de transats, parasols et hamacs, recrutement d'un job d'été étudiant. Il y a eu également une évolution dans le fonds documentaire proposé : après les livres, les magazines, les cahiers de vacances et les livres de coloriage, c'est au tour des jeux de faire leur apparition à partir de l'été 2021.

POURQUOI AVOIR INTÉGRÉ LE JEU À THERMALIRE ?

Pendant la période covid en 2020, la médiathèque a créé un espace ludothèque avec du prêt de jeux de société pour les adhérents. Le succès a été au rendez-vous, les retours étaient très positifs et nous avons eu conscience de répondre à une véritable attente de la part de nos usagers. Après une année de réflexion, nous avons fait le choix d'acquérir des jeux extérieurs pour les proposer à Thermalire, en plein air. Après trois ans, nous pouvons constater que le jeu apporte une plus-value à l'offre de livres existante et qu'il est même le premier objet à être utilisé (on joue et après on va se reposer et prendre un livre), comme un produit d'appel.



COMMENT SE PASSE LE CHOIX DES ACQUISITIONS, LE FINANCEMENT ET LA GESTION DU PRÊT ?

Les jeux présents à Thermalire sont uniquement des jeux extérieurs XXL, résistants à l'humidité, comme le jeu de dames, le jeu de l'oie, le jeu du serpent, le memory, le jeu de 7 familles...

Nous proposons également des jeux extérieurs en bois, pour certains peu connus par le public pour susciter la curiosité : le Cornehole, le Jabbit, le Gabaky, le jeu de palets bretons, le jeu de quilles finlandaises... et surtout, qui peuvent se jouer facilement par les enfants et également les adultes, sur tout terrain. En enfin, des jeux propices aux vacances comme des kits de badminton, de jonglage, boules de pétanque ou encore de fabrication de bulles géantes.

Le choix de ces jeux extérieurs a plusieurs avantages : pas de petites pièces comme les jeux de société par exemple pour éviter la perte dans l'herbe, résistants (plastifié, en bois), des règles facilement (et rapidement) compréhensibles et qui peuvent se jouer à tout âge. L'ensemble des jeux, comme pour les livres/magazines, est en libre accès. Un job d'été étudiant est recruté pour assurer l'accueil et le bon fonctionnement de Thermalire. Le public peut librement prendre un document et le redéposer une fois qu'il a terminé. Le reste de l'année, tous les jeux de Thermalire rejoignent l'espace ludothèque de la médiathèque et peuvent être empruntés par les usagers.

Concernant le financement, nous dédions environ 300 euros par an pour l'achat de jeux extérieurs, une partie sur notre budget annuel attribué par la ville et une partie étant subventionnée par la CAF des Vosges (subvention annuelle sur le fonctionnement de la ludothèque).





© Jean-Jacques Dalia / Ville de Vittel

PROPOSEZ-VOUS DES ACTIONS AUTOUR DU JEU À THERMALIRE ?

Chaque année, tous les mercredis et samedis de juillet et août, des animations gratuites pour tous sont proposées à Thermalire, en plein air : spectacles, lectures, contes, balades, activités manuelles, ateliers numériques...

Dans cette programmation estivale, le jeu a également une place importante et l'équipe de la médiathèque propose régulièrement des activités autour du jeu : jeu de piste « À la découverte des édicules du parc thermal » qui mêle le côté patrimonial et historique du parc et un côté ludique avec des petites énigmes à résoudre, des ateliers jeux de société, des ateliers numériques sur tablette sur des thématiques autour de la nature comme « Birdie Memory » (chant des oiseaux).

En complément, nous faisons également appel à des prestataires extérieurs pour des animations à plus grande échelle comme les journées jeux en bois XXL ou Escape Game.

ET POUR LES ANNÉES À VENIR, QUEL AVENIR POUR LE JEU À THERMALIRE ?

Nous sommes actuellement en pleine préparation de l'année 2025 et quelques idées émergent déjà concernant l'évolution de notre offre de jeux à Thermalire. Après avoir réussi le challenge de sortir les jeux hors les murs de la ludothèque l'été, nous aimerions maintenant qu'ils deviennent mobiles, à l'image des triporteurs électriques et des bibliothèques ambulantes de certaines villes. Pouvoir se déplacer librement, sans la contrainte de la manutention des caisses et du transport des jeux et aller au plus près des publics. Par exemple en cas de météo incertaine, actuellement le repli se fait à la médiathèque, mais nous pourrions imaginer nous déplacer sous la galerie thermale ou lorsqu'un partenaire organise un festival ou une animation, la version mobile de la ludothèque nous permettrait de nous y rendre plus facilement.

Une biblio-ludothèque ambulante en été, pour étendre Thermalire à l'ensemble de la ville (et non plus uniquement dans le parc), est également une très bonne alternative pour le reste de l'année dans le cadre de nos partenariats avec les écoles, EHPAH, hôpital de jour, CCAS... pour apporter une offre ludique, documents et actions hors les murs, à nos publics.

Et si vous voulez en découvrir davantage, rendez-vous sur notre page Facebook (recherche Thermalire Vittel) !

Vidéo de présentation de Thermalire :

<https://www.facebook.com/vittel.mediatheque/videos/1644010145999235>



Focus – Eurêkoi et la recommandation de jeux de société

 Caroline Lamotte, Eurêkoi

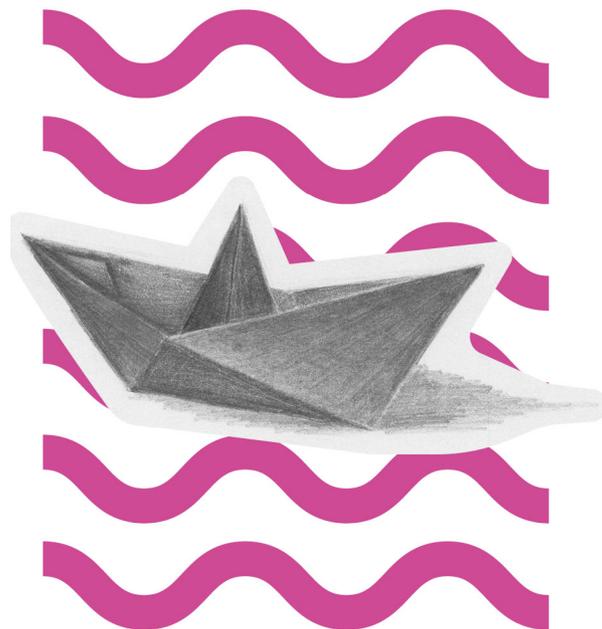
OBJECTIFS DU PROJET

Le service de questions/réponses numérique Eurêkoi, piloté par la Bibliothèque publique d'information et mis en œuvre par un réseau d'une cinquantaine de bibliothèques de lecture publique en France et en Belgique francophone, proposait déjà aux publics des bibliothèques et plus largement du web, outre son volet documentaire, de la recommandation de lectures, de films et de séries. Depuis juin 2023, il a élargi cette activité à la recommandation de jeux de société.

Cette nouvelle proposition de service répond à deux objectifs principaux :

- Se conformer aux nouvelles pratiques de loisirs des publics : depuis les confinements lors de la période de la covid, le jeu de société est devenu une pratique très populaire. Il convenait donc de suivre les usages et de s'y adapter en élargissant le service de recommandation aux jeux de société pour répondre à un besoin nouveau de conseil en ce domaine.
- S'adapter aux évolutions des bibliothèques partenaires et de leurs fonds : certaines acquièrent des fonds de collection de jeux de société, et ce type de recommandation leur permet de valoriser à la fois ces collections et l'expertise de leurs ludothécaires, capables de proposer des références de jeux pertinentes et personnalisées en fonction de la demande des usagers du service, comme le souligne la coordinatrice Eurêkoi de la Bmi d'Épinal, Laury Zinsz.

Par ailleurs, sans que cela constitue un objectif en soi, ce type de recommandation peut contribuer à l'élargissement des publics des bibliothèques comme du service. Cécile Bielli, coordinatrice Eurêkoi de la BM de Nancy, indique en effet que ce service, dans une complémentarité réelle entre services offerts *in situ* et en ligne, permet « d'ouvrir un espace de recommandation à un public grandissant, qui ne peut pas forcément se déplacer à la ludothèque », voire à des publics plus éloignés des bibliothèques, puisque « peu importe le profil des joueurs, tout le monde s'y retrouve ».



MISE EN ŒUVRE DU PROJET

Un nouveau parcours de formulaire a été conçu, spécifiquement adapté à la demande de jeu (comportant des questions sur le nombre de joueurs, le type de jeu et la durée de jeu souhaités, l'âge des joueurs..., afin de cerner au plus juste la demande de l'utilisateur), ainsi qu'un exemple de réponse-type à disposition de tous les répondants de jeux dans l'outil de réponse (la plateforme de ticketing Jitbit). Ce parcours a ensuite été testé auprès des publics dans certaines bibliothèques-ludothèques partenaires, puis inclus dans le formulaire de demande. Côté organisation, des chargés de collection de jeux de société des établissements partenaires ont rejoint les équipes locales Eurêkoi pour participer à l'activité de réponse, selon le mode de fonctionnement habituel de traitement des questions par chaque partenaire.

La participation à ce type de recommandation ne concerne pas l'ensemble du réseau, mais les seuls partenaires volontaires. À ce jour, 16 d'entre eux proposent ce service à leurs usagers dont, dans le Grand Est, les bibliothèques de Nancy, les médiathèques de l'Eurométropole de Strasbourg, les bibliothèques de Reims et les Bibliothèques & Médiathèques Intercommunales de la communauté d'agglomération d'Épinal, les premières du réseau à s'être lancées. Le réseau est prêt, par ailleurs, à s'ouvrir à d'autres bibliothèques-ludothèques intéressées.

RETOURS SUR CE SERVICE DE RECOMMANDATION DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Plusieurs constats peuvent être tirés des demandes faites au service à ce jour, et servir la communication de l'établissement comme la valorisation des collections :

- Sur le profil des joueurs : des demandes pour tous âges (les 20-24 ans étant légèrement plus demandeurs, les plus de 65 ans très sous-représentés), et en majorité pour des joueurs occasionnels.
- Sur les types de jeux les plus demandés, le palmarès est constitué par les jeux de stratégie, les jeux d'ambiance et les jeux de coopération.
- Sur la durée de jeu souhaitée : elle dépasse rarement une heure (voire, pour moitié, 15-30 minutes).

Avec une petite année de recul, les objectifs semblent-ils avoir été atteints ?

Les retours des bibliothèques partenaires sur ce segment de recommandation sont positifs.

Si la valorisation des collections dépend des demandes faites par les usagers du service - l'objectif premier étant toujours d'apporter une réponse personnalisée et adaptée à chaque demande -, celle des connaissances des répondants est particulièrement nette et appréciée. Et s'il est difficile d'établir avec certitude l'impact de ce service sur la venue de nouveaux publics en bibliothèque-ludothèque, un indicateur *ad hoc* n'ayant pas encore été mis en place pour le mesurer, le service participe en tout cas pleinement de la mise en visibilité de ce fonds de collection, parfois même auprès des usagers de la bibliothèque. Laury Zinsz remarque, de ce point de vue, que la communication autour du service de recommandation en ligne de jeux de société a fait découvrir à certains usagers l'existence de ce fonds.

Ainsi les bibliothèques territoriales disposent-elles, par le service Eurêkoi, d'un outil efficace et évolutif pour faire valoir encore et toujours leur utilité et affirmer, en ligne, le cœur de métier des bibliothécaires, la recommandation.

Jeu de piste à la médiathèque

 Alan Waegaert, Bibliothèques municipales de Châlons-en-Champagne

Depuis 2019, j'occupe le poste de coordinateur scolaires du collège au supérieur pour le réseau des médiathèques municipales de Châlons-en-Champagne. Mes missions consistent à faire découvrir nos trois entités, les médiathèques Pompidou, Diderot et Gulliver à notre jeune public scolaire par l'intermédiaire de leurs enseignants et de leurs documentalistes.

Au-delà des ateliers scolaires ou des animations, fruit de partenariats ponctuels ou permanents, j'ai pour but également d'organiser des visites de nos bâtiments aux classes.

À ma prise de fonction, ces visites se résumaient à une simple déambulation parmi nos rayonnages, ponctuées de descriptions des fonds et de quelques informations sur nos multiples services (que je vous invite à découvrir sur notre site internet (bm.chalonsenchampagne.fr)). Inutile de vous décrire l'ennui émanant des élèves, qui pour certains d'entre eux n'avaient jamais mis les pieds dans une médiathèque. Et pour cause, ces visites reposaient sur de longs monologues peu interactifs.

Comment alors motiver nos grands écoliers à découvrir et profiter de nos lieux ? Alors que les jeux de société devenaient disponibles au prêt et que le mot « Ludique » était sur toutes les lèvres, l'idée de créer un jeu de piste m'a parue évidente.

L'objectif était simple : casser la monotonie des visites « traditionnelles » (sinon historiques) en incitant les élèves à découvrir par eux-mêmes ce qui pouvait les intéresser dans nos médiathèques.



© Médiathèques de Châlons-en-Champagne

Le jeu de piste repose sur la recherche d'indices ressemblant à des parchemins. Les joueurs trouvent un premier indice, accompagné d'une liste énumérant des noms de salles, qui les mène à un deuxième indice, ce même indice les menant à un autre indice... Vous avez je pense compris la règle du jeu. L'objectif des joueurs est simple : trouver le code de l'alarme qui leur permettra de sortir indemne de la médiathèque, où ils se sont endormis après une session intense de révisions, sans réveiller notre gardien grincheux et son chien féroce. (Je précise que notre collègue est très sympathique et n'a pas à ma connaissance d'animaux de compagnie).

Pour être mené à son terme, le jeu de piste oblige les élèves à trouver les indices parmi certaines de nos collections. Ils doivent également traverser les lieux stratégiques (la salle d'étude, la cafétaria) tout en devant réaliser des recherches sur notre catalogue en ligne ou sur notre bibliothèque numérique.

Ainsi, à travers cette activité, les élèves perçoivent ce qui peut les inviter à revenir dans nos médiathèques en découvrant tacitement leurs fonctionnements et leurs atouts. Il n'est pas rare de voir certains jeunes découvrir un nouveau manga ou tester une assise confortable, délaissant quelques instants la chasse aux trésors. Mis à disposition de tous les collègues, le jeu de piste se veut simple d'utilisation. Il ne nécessite pas de logistique complexe et de longs temps de préparation. Quelques minutes suffisent à installer les indices. Il s'adapte aussi bien à nos trois médiathèques qu'au public visé. Les adultes se prennent également très bien au jeu !

Pour l'année scolaire 2023-2024, environ dix sessions de jeu de pistes ont eu lieu. Ainsi, 220 élèves de la 6^e aux études supérieures ont pu y participer. Preuve de l'intérêt porté par les documentalistes et les enseignants pour ce nouveau format de visite qui va s'étoffer prochainement de nouvelles énigmes.

👉 Marie Menil, Bibliothèques municipales de Châlons-en-Champagne

Notre jeu de piste est le format idéal afin de faire découvrir nos espaces et collections de façon ludique et accessible au public, notamment aux publics empêchés et éloignés, dont je suis la coordinatrice. Avec l'UMD (unité pour malades difficiles), le service d'addictologie, le SMV (service militaire volontaire) ou encore l'École de la seconde chance, nous réalisons régulièrement des jeux de piste sur l'ensemble du réseau. Les participants peu habitués à fréquenter les médiathèques par leur pratique culturelle personnelle ou par leur condition d'accès à l'extérieur, sont ravis de jouer tout en découvrant nos établissements. C'est un formidable outil, qui permet de briser quelques stéréotypes sur les poussiéreuses médiathèques, d'éveiller leur curiosité et d'ainsi établir une relation de confiance entre la culture et ces publics spécifiques. Nous leur offrons une petite parenthèse de jeu et de découverte !

Jouer à la médiathèque : un lieu, mille façons de s’amuser

✍ Aude Galtié, Amélie Soblet et Valentine Wiesen, Médiathèque du Grand Longwy

UNE MÉDIATHÈQUE AU CŒUR DE SON AGGLOMÉRATION

La Médiathèque du Grand Longwy – Jean-Paul Durieux a ouvert ses portes en 2009. Espace culturel ouvert à tous, elle est située sur le territoire du Grand Longwy (regroupant 21 communes pour un bassin d’habitants d’environ 64 000 habitants), territoire qui reste encore marqué, tant économiquement que sociologiquement, à la fois par son passé sidérurgique et par la proximité avec les frontières belge et luxembourgeoise.

Vaste bâtiment vitré et lumineux, elle est implantée en entrée de ville, résolument tournée vers l’ensemble de l’agglomération. Elle propose sur plus de 2 500 m² près de 70 000 documents, tous supports : livres, magazines, CD, DVD, partitions, vinyles, BD, livres audio, et est animée par une dynamique équipe de 10 agents.



À l’accès à ces nombreux et abondants fonds documentaires s’ajoute une programmation culturelle riche, variée et gratuite : ateliers artistiques, ateliers philo, conférences, expositions, spectacles, concerts, projections, racontages d’histoires... La Médiathèque est dotée d’une salle d’exposition, d’une salle de l’Heure du Conte et d’un auditorium de 100 places.

En 2023, ce sont 100 animations qui ont rythmé l’année, du tout-petit aux seniors, ce qui représente environ 5 300 personnes accueillies. Les Nuits de la lecture, la Fête du Court Métrage, le Festiv’Eté, la Pataug’Livres à la piscine, les résidences d’auteurs, la fête du Cinéma d’animation, l’Agglo en Scènes ont été quelques-uns des temps forts de l’année 2023.

Les animations autour du « jeu » ne sont pas en reste et se développent de plus en plus depuis plusieurs années.

COMMENT LE JEU EST ENTRÉ DANS LA MÉDIATHÈQUE

Dans un élan de réinvention, le jeu a connu un développement exponentiel ces dernières années au sein des médiathèques, où il se décline sous diverses formes. Des ateliers de jeux de société aux sessions de création et de construction, en passant par des escape games et des murder parties, chaque initiative vise à stimuler la curiosité et l’imagination. Mais au-delà de cela, le jeu transforme l’image des médiathèques, les rendant plus attractives, modernes et conviviales. Il permet également d’attirer un nouveau public, de promouvoir la culture de manière ludique, tout en contribuant à briser certains préjugés que l’on peut avoir à l’égard de ces lieux.

En outre, ces activités favorisent l'établissement de nouveaux partenariats avec des ludothèques, des centres de loisirs, des EHPAD et diverses associations. La médiathèque se positionne ainsi comme un nouvel acteur de service, créant un lien ludique entre ses collections et ses événements phares.

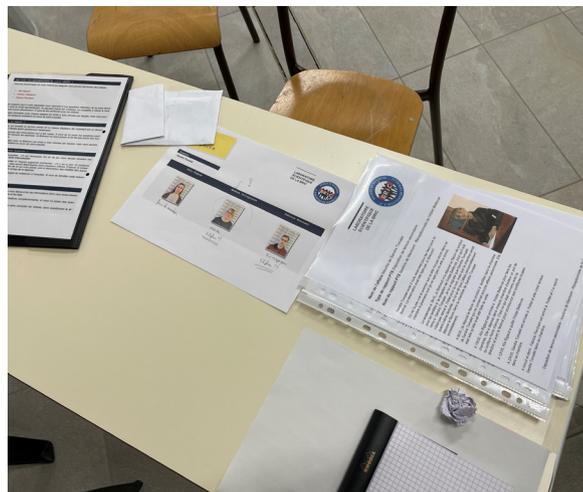
Il était donc naturel de rejoindre cet engouement.

Notre aventure avec le jeu a commencé par l'enrichissement du fonds documentaire, avec l'acquisition de livres interactifs tels que « Livre dont tu es le héros » et des escape books, (quelques exemples « Les enfants de la résistance : l'escape game », la collection « Escape : sauras-tu t'échapper ? », ou encore « Escape Book : relève les défis, décode les énigmes et échappe-toi du livre ! »).

Durant l'été 2021, profitant de la popularisation des escape games grandeur nature en France depuis les années 2010, ainsi que sa popularité croissante en médiathèque (et avec une première expérience proposée au public jeunesse en 2019, avec la proposition d'un escape game par une société spécialisée, donc une prestation payante), nous avons mis en place et animé un premier escape game clés en main « Panique dans la bibliothèque » (conçu à l'occasion de la Fête de la science 2018 par l'association Instant Science), très simple à mettre en place et qui a été un franc succès. L'année suivante, durant l'été 2022, nous avons renouvelé l'expérience avec l'escape game « Enigma Botanica » (réalisé par l'association Tela Botanica) qui a eu un succès plus mitigé.

Les jeux d'évasion permettent aux participants d'investir les lieux, de découvrir la diversité de notre offre, tout en percevant la médiathèque comme un vaste terrain de jeu. Ils permettent également de faire découvrir des livres et des auteurs en offrant une immersion dans leur univers. Un exemple marquant est notre escape game « Mémoires de la forêt – La chasse aux souvenirs », clés en main et dernier en date d'avril 2024, qui propose une immersion totale dans l'univers du premier tome de la saga jeunesse de Mickaël Brun-Arnaud.

Nous avons également organisé une murder party, jeu de rôle et d'enquête géant à la manière Cluedo (en collaboration avec Mortelle Soirée, en charge du scénario) à l'occasion des Nuits de la lecture 2023 dont la thématique était la peur. La formule a été très appréciée des participants : originalité du jeu (une première pour nous) et de l'endroit où il se déroulait (au centre aquatique de l'agglomération, Osmose), ce qui a permis de donner une atmosphère particulière à la soirée, la piscine étant alors fermée au public.





Pour rester dans des animations plus « classiques » et déjà bien ancrées en médiathèque, nous avons organisé une soirée découverte du jeu de rôle lors des Nuits de la lecture 2024 et proposé plusieurs sessions de jeux de société depuis 2023. Pour cela, nous faisons appel à des associations locales, spécialisées dans les différents types de jeux (L'OST et Jeux et Compagnie) et au bibliothécaire de la Médiathèque de Saulnes, qui possède un fonds de jeux de société relativement important.

Que ce soit lors d'une thématique spécifique (Journée Viking, Festiv'Été...) ou en session « découverte », les animations autour des jeux de société rencontrent à chaque fois un grand succès, notamment chez les enfants et leurs parents. Carton plein !

Tout récemment, nous avons mis en place un puzzle participatif durant la période estivale près du sas d'entrée et de l'accueil (ce qui nous permet d'avoir un œil sur l'utilisation du puzzle) qui fonctionne très bien, c'est une belle surprise ! Et le plus étonnant, c'est que les adultes sont encore plus accros que les enfants !

DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Bien que les effets positifs du jeu soient reconnus et indéniables, que les sessions proposées soient originales et inattendues pour notre public, nous avons tout de même éprouvé certaines difficultés, notamment pour les escape games. Avons-nous été trop avant-gardistes ? Le public était-il suffisamment réceptif sur ces nouvelles formes de jeu pour y adhérer complètement ? Cela est-il dû aux créneaux choisis ? La plupart ont pourtant été réalisés hors de nos horaires d'ouverture pendant les vacances scolaires, afin de proposer plusieurs créneaux de jeu et ne pas alourdir le planning de service public des bibliothécaires. Les enfants n'ont-ils pas été assez attirés par les thèmes choisis ? Avec des personnages connus tels que Harry Potter ou Mortelle Adèle, les inscriptions seraient certainement plus nombreuses.

Il est également parfois difficile de sélectionner la bonne tranche d'âge en fonction de la difficulté des énigmes. Ce qui peut être très facile pour nous ne l'est pas forcément pour des enfants : nous avons eu le cas avec un taquin à reformer pour le jeu « Mémoires de la forêt », que les participants d'environ 8 ans ont mis beaucoup de temps à résoudre. De plus, l'organisation des escape games, selon leur complexité et leur grandeur, peut solliciter une voire deux personnes de l'équipe. Il est indispensable que les deux soient totalement préparées et capables d'intervenir, ainsi que de pouvoir plonger les participants dans l'ambiance (avec costume par exemple) et les inciter à collaborer.

ET APRÈS ?

En 2024, nous avons décidé de mettre en place un fonds jeux vidéo qui sera accessible au prêt et qui, à l'heure où vous lirez ces lignes, sera normalement lancé. La création de ce fonds n'est pas originale et surprenante en soi pour une médiathèque, les fonds de jeux de vidéo, support culturel à part entière et très populaire, étant en place depuis plus de 15 ans dans certaines structures. Nous avons conscience de prendre le train avec un peu de retard.

En parallèle de la création de ce fonds, nous allons mettre en place plusieurs animations autour du jeu vidéo pour marquer le lancement du fonds : exposition de deux mois ainsi que deux animations spécifiques sur le rétro-gaming en fin d'année. Une animation plus généraliste sur les jeux vidéo sera proposée également fin novembre 2024 et sera très certainement reconduite en 2025 (matériels et animations gérés par des prestataires extérieurs).



Le projet se poursuivra en 2025-2026 avec l'achat de consoles, afin de pouvoir proposer nous-mêmes des animations et tournois. Notre collègue chargée de la Micro-Folie va également mettre en place des actions avec des casques de réalité virtuelle sur Anne Frank, Versailles, ou même sur le jeu « Beat Saber » par exemple. Plusieurs bibliothécaires souhaitent suivre des formations autour du jeu en bibliothèque (jeu de société, création d'escape game, jeu vidéo) et aimeraient proposer à terme des ateliers où les participants pourront apprendre à créer leurs propres jeux de société ou jeux vidéo.

Concernant les jeux de société, nous allons demander un budget spécifique afin d'en acquérir l'année prochaine. Pour les puzzles collaboratifs, nous souhaitons en acquérir davantage. Plusieurs sessions d'escape game sur le thème d'Harry Potter sont également prévues pour février 2025, à l'occasion de la Nuit des livres Harry Potter, en parallèle d'ateliers bricolage sur le thème du jeune sorcier. Certaines collègues ont également des idées de murder party pour Halloween. Que d'idées pour cette année 2025 ! Le jeu a encore de belles et fructueuses années en bibliothèque à offrir !



Jouer pour découvrir la médiathèque

Coordonné par Maxime Glaeser, Médiathèques de Strasbourg

Les années 2010 ont été marquées par l'essor du jeu de société, et en particulier des escape rooms. Cet engouement a inspiré le personnel de la médiathèque Malraux et a donné naissance à plusieurs projets de médiation de nos services à travers le jeu.

Ainsi sont nées en 2018 les visites ludiques de la médiathèque. À l'occasion des 10 ans de l'existence de la médiathèque Malraux, un groupe de collègues a créé un escape game ayant lieu sur l'ensemble du bâtiment. Une manière amusante de partir à la découverte de ses différents services, de son histoire (le bâtiment est un ancien entrepôt de stockage de 1930 sur l'ancien port du Rhin), de son architecture... Le personnel était déguisé, des énigmes dispersées un peu partout et impliquaient de visiter l'ensemble des différents espaces, des lots ont été distribués aux équipes d'usagers les plus rapides et tout le monde a partagé un gâteau d'anniversaire à la fin de la journée. Un évènement gravé dans de nombreuses mémoires.

La même année a été mis en place l'escape game pour les visites de la Mission locale.

Début 2022 a été développée la visite à destination des stagiaires de collège et de lycée.

La médiathèque étant impliquée dans l'Éducation aux Médias et à l'Information, cette approche ludique a également été mise à profit pour faire découvrir aux usagers l'esprit critique et la démarche journalistique à travers le jeu de rôle des apprentis journalistes.

 Lucie Oswald, Médiathèques de Strasbourg

L'ESCAPE GAME COMME PREMIÈRE VISITE EN MÉDIATHÈQUE

Un public à conquérir

L'escape game du département Monde & Société a été créé de toutes pièces par Elodie Beiner et Delphine Carlin en 2017 à la suite d'un constat : les jeunes de la Mission locale, accueillis tous les mois pour leur permettre d'avancer dans leurs démarches d'insertion professionnelle, ignoraient le fonctionnement des médiathèques et qu'on pouvait y trouver autre chose que des livres. De plus, les ateliers, plutôt scolaires, proposés jusqu'à présent ne convenaient pas à ce public en décrochage et renforçaient la vision désuète des bibliothèques.

Afin de proposer à ces jeunes une première expérience positive et pédagogique, il a été décidé de ne plus se limiter à l'aspect « réinsertion professionnelle » et de présenter une grande partie des collections et services du lieu. Ainsi, les joueurs (une quinzaine au maximum) profitent de l'aspect ludique de la visite tout en parcourant chacun des 6 niveaux de la médiathèque pour y découvrir les différents supports (livres, journaux, revues, CD, jeux de société, etc.) et services proposés (prêt, mise à disposition d'ordinateurs, de lecteurs CD et DVD, de téléviseurs, etc.). À l'aide d'indices et d'un kit de survie, chaque équipe évolue d'énigme en énigme jusqu'à l'obtention de la clé leur permettant de sortir de la médiathèque.

Un chemin de piste à construire

Ce projet, imaginé à une époque où naissait tout juste l'engouement pour les escape games, a été un véritable pari pour les deux collègues. La difficulté a notamment été de proposer une vingtaine d'énigmes originales, faisant appel à des compétences différentes (réflexion, minutie, patience, etc.) qui feraient traverser l'ensemble des espaces aux deux équipes tout en s'assurant qu'elles ne se croisent pas durant la partie. Les créatrices ont su tirer profit de l'architecture du bâtiment en utilisant les mezzanines, piliers et autres particularités de la médiathèque. Le matériel de jeu est entièrement fait maison : enregistrement d'une énigme lue sur CD, réalisation de casse-têtes imprimés, indices entravés par des cadenas, etc.

Le jeu a nécessité de longs mois de préparation avant d'être opérationnel. Plusieurs essais ont dû être réalisés en interne et certaines énigmes révisées, car trop compliquées, pour s'accorder aux capacités du public. Le jeu est d'ailleurs régulièrement mis à jour car contraint de s'adapter aux évolutions des espaces et des collections. Le matériel de jeu doit être installé et désinstallé pour chaque séance ce qui implique une certaine organisation et la mobilisation de deux agents. En raison de cette installation spécifique, et afin de ne pas déranger les usagers, les joueurs doivent être accueillis durant les heures de fermeture au public de la médiathèque. Les participants sont encadrés par des membres du personnel durant l'intégralité du temps de jeu (1 h), ces derniers peuvent parfois leur venir en aide si la résolution d'une énigme est trop compliquée.

Une offre plébiscitée

Le public accueilli, le plus souvent des jeunes entre 15 et 25 ans, plébiscitent ce format auprès de nos partenaires. Le travail en équipe, la réflexion demandée et la gamification entraînent la grande majorité des participants et il n'est pas rare d'observer les joueurs les plus timides s'affirmer pour faire gagner leur équipe, ou les plus réticents se prendre au jeu comme en témoigne Delphine Carlin : « Je me souviens d'un garçon de 16 ans déscolarisé, qui était arrivé en nous disant « les livres c'est pas trop mon truc » et qui avait brillé sur plusieurs énigmes pour, à la fin, nous dire « mais en fait je ne suis pas si nul que ça » et pour sûr il ne l'était pas ! »

Forte de son succès, de nouveaux partenaires souhaitent proposer cette expérience à leurs publics. Le jeu ayant été conçu pour un public en recherche d'emploi, une adaptation de l'escape game est actuellement en réflexion pour convenir à un public plus large.



Les indices à la borne de prêt



Des indices depuis la mezzanine

UN ESCAPE GAME POUR L'ACCUEIL DES STAGIAIRES EN OBSERVATION

L'escape game est la forme retenue depuis bientôt 2 ans pour faire découvrir le département Sciences et Loisirs de la médiathèque Malraux (4^e étage – 900 m²) aux stagiaires en observation (classe de 3^e et seconde).

Une visite plus immersive grâce au jeu

L'idée est née de la volonté de faire davantage participer les jeunes stagiaires, peu réceptifs à une visite classique souvent ennuyeuse. Le jeu est proposé la première journée de stage, faisant office de brise-glace à des jeunes collégiens intimidés par leur nouvel environnement. Ils découvrent une médiathèque de 18 000 m² et ne se connaissent pas, n'étant ni issus de la même classe, ni du même établissement scolaire.

Pendant une heure, ils déambulent dans l'espace, à la recherche d'indices cachés dans des livres, mais aussi dans des boîtes de jeu ou sur le mobilier.

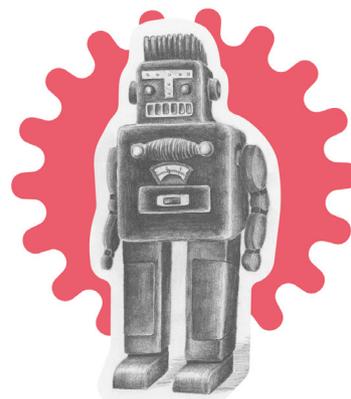
Coopération, esprit d'équipe et communication sont de mise : au minimum, ils sont 2 joueurs, au maximum 5. Aucune compétition n'est requise entre eux, ils vont simplement tenter de finir le jeu plus rapidement que les autres stagiaires déjà venus précédemment. Tout au long de l'année scolaire, ce sont plus d'une vingtaine de collégiens et lycéens accueillis à la médiathèque. L'escape game est désormais un exercice bien rôdé pour l'équipe qui l'a mis en place.

Lors du lancement du jeu, les regards sont un peu perplexes, les sourires à moitié figés, mais au final, le jeu reste un des moments phares de leur semaine de stage d'observation.

Le scénario du jeu comme valorisation des collections et des services

La création d'un escape game est un moment privilégié pour mettre à profit sa propre créativité. Le scénario du jeu est construit de telle sorte à mettre en avant des éléments notables de l'espace. Quelles sont les collections que l'on souhaite faire découvrir ? Quels outils disponibles vont nous aider à la réalisation d'indices ? Pour le public de jeunes stagiaires, l'accent a été mis sur les thématiques susceptibles de les intéresser comme les magazines de sport, les livres sur les animaux, les jeux de société. Mais c'est aussi une manière détournée de glisser des indices pour valoriser les collections et services un peu plus spécifiques, comme les ateliers autour du numérique inclusif ou le pôle « La vie en vert », notre fonds sur l'écocitoyenneté.

La réalisation et mise en place d'un escape game prend du temps notamment au moment de sa conception : recherche d'un déroulé, d'indices et de codes possibles. Pour cela, il est aisé d'exploiter l'existant : les cotes, les miroirs, l'automate de prêt, le guide mensuel des animations, la signalétique... Il faut savoir optimiser le matériel déjà installé. Et pour cela, la médiathèque recèle bien des mystères. Elle est un code à elle seule !



L'escape game comme outil de médiation pour le public

À la fin du jeu, les stagiaires remplissent un quiz sur les collections qu'ils ont découvertes, puis un bilan est réalisé pour avoir leur retour sur leur expérience de jeu : l'ont-ils apprécié ? qu'ont-ils découvert ? y a-t-il des collections ou des services qui les ont surpris ?

Certes, le jeu est un moyen de leur faire découvrir l'espace et les collections de manière ludique, mais illustre aussi une démarche de médiation insolite auprès de nos publics. Tout comme les ateliers, les accueils de classe, les visites d'exposition, l'escape game s'inscrit dans sa mécanique singulière comme une initiative originale de visite de groupes.



Le kit de survie



Équipe Eléanore, Juliette et Tony

Vous avez été piégé-e-s : vous voici livré-e-s à vous-mêmes pour découvrir le département Sciences et Loisirs.

La bonne nouvelle, c'est que vous allez pouvoir utiliser vos téléphones portables et le kit de survie que voici.

La mauvaise, c'est que vous allez devoir résoudre une série d'énigmes jusqu'à ce que vous trouviez la clé qui vous libère de cette quête. Vous n'avez qu'une heure pour y arriver, voire moins, car c'est aussi une course contre les autres stagiaires qui viennent à la médiathèque.

Heure de départ :

Heure d'arrivée :

Le texte d'introduction

✍ Frédéric Derouard, Médiathèques de Strasbourg

UN JEU DE RÔLE POUR LES APPRENTIS JOURNALISTES

2020. La France est confinée. Les médiathèques sont désertes. Le désœuvrement nous guette. Quel meilleur remède que de concevoir une animation originale et inédite ? Le reportage journalistique étant en quelque sorte une aventure, je décide d'utiliser les techniques du jeu de rôle. Mais ici, point de donjons à gravir ni de dragons à occire, et encore moins de princesse à délivrer. L'univers dans lequel vont évoluer les joueurs ressemble au nôtre. Un scénario les envoie dans un festival gastronomique où ils seront confrontés au Cercle secret des Adorateurs de la Tarte au Citron, une secte redoutable. D'autres scénarii les font visiter un manoir prétendument hanté qu'habite une famille dysfonctionnelle, un appartement géré par l'IA, avec un gros bug à la clef, ou le chantier de démantèlement d'une centrale nucléaire. Si je m'efforce d'écrire des histoires aux multiples rebondissements et de faire vibrer les participants, je ne m'en contente pas.

Ce jeu de rôle n'est pas qu'un jeu de rôle

C'est aussi une enquête journalistique. Les joueurs recueillent des éléments d'information à l'issue de chaque scène, qu'ils conservent sous forme de pièces plastifiées où des phrases simples sont rédigées.

À la fin de leur enquête, ils peuvent trier ces éléments d'informations – certains sont vrais, d'autres faux – puis les classer du plus important au moins important. Cette hiérarchisation de l'information constitue la base de l'article à rédiger.

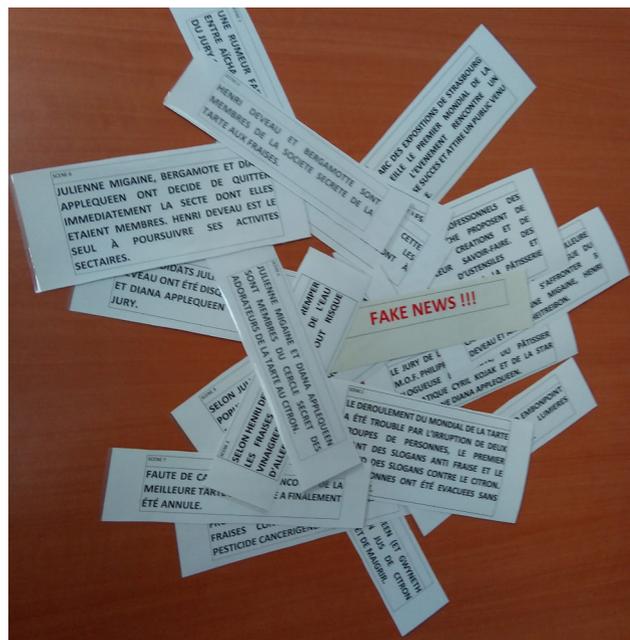
Ce second moment du jeu est l'occasion de s'initier aux techniques journalistiques : l'hexamètre de Quintilien qui définit les questions auxquelles un article doit répondre (qui, quoi, où, quand, pourquoi, comment ?), la « pyramide inversée », procédé rédactionnel qui consiste à révéler la fin de l'histoire avant d'entrer dans les détails, ou la « titraille » pour mettre en valeur son article.

C'est aussi l'occasion de discuter et d'échanger : qu'est-ce qu'une rumeur, une fake news, comment les reconnaître et ne pas les colporter ?

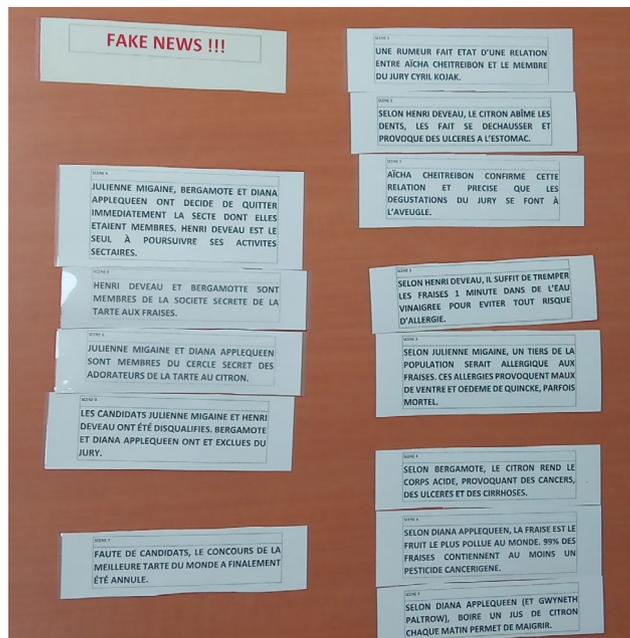
À qui s'adresse ce jeu ?

Un public le plus large possible ! Les enfants à partir d'une dizaine d'années (participer à un jeu de rôle demande une certaine capacité d'abstraction), les ados et les adultes de tout âge. Les parents peuvent venir avec leurs enfants.

Nous avons à cœur de mélanger les générations et nous nous targuons d'avoir réussi ce pari. Lorsque que la partie s'achève, chaque participant se voit remettre un exemple d'article de presse écrit dans les règles de l'art qui sera aussi un souvenir de « l'aventure » que nous avons vécue ensemble.



Les indices rassemblés



Puis mis en ordre

Sur place ou à emporter ?

Retour d'expérience de la médiathèque

Jean Morette, d'Amnéville

✍ Lise Kempf Le Stanc, Médiathèque Jean Morette, Amnéville

Les jeux de société en médiathèque prennent une place grandissante tant dans nos collections que dans nos usages. En avril 2024, notre équipe a souhaité participer à la ludification de nos pratiques en offrant la possibilité à nos usagers d'emprunter des jeux de société. Et si, le « pourquoi » de la création de ce nouveau service était une évidence pour nous, le « comment » nous a posé de nombreuses questions, auxquelles nous n'avons pas terminé de répondre aujourd'hui.

À L'ORIGINE DU PROJET

À l'origine de la création de notre fonds de jeux de société, il y a les soirées jeux proposées depuis 2014 par la médiathèque. À chaque veille de vacances scolaires, notre public est invité, pour deux heures, à partager un moment en famille ou entre amis autour de jeux de société, de jeux d'ambiances, de mimes, mais aussi de jeux vidéo. La fréquentation de ces soirées varie, entre 80 et 20 personnes, mais les personnes présentes manifestent chaque fois un vrai plaisir à venir. Cette animation rassemble un public très diversifié, que ce soit des familles ou des amis, et parfois des personnes seules, habitués ou non de nos services. Malgré l'appétence de notre public pour ces moments conviviaux, il a exprimé avec les années une frustration de ne pas pouvoir emprunter les jeux testés.

En 2024, nous avons décidé de proposer les jeux à l'emprunt pour répondre à cette demande, mais aussi pour modifier l'image de la médiathèque et de ses usages.

Notre médiathèque a la particularité d'avoir un grand hall d'accueil. Ce vaste espace nous permet de proposer des activités diversifiées (expositions, concerts, etc.), mais nous avons aussi constaté que la taille de ce hall et le fait que la banque de prêt soit en retrait peuvent intimider certains usagers. L'idée est venue de profiter de la mise en place du fonds « jeux » pour proposer un autre usage de cet espace et le rendre plus attractif et chaleureux.





SUR PLACE OU À EMPORTER ?

Les jeux à emprunter sont rangés à côté de la banque de prêt d'accueil. Ce choix est à la fois un choix d'opportunité, parce que nous avons déjà à cet endroit des casiers parfaitement adaptés à cet usage, et un choix raisonné, cette localisation nous permettant de répondre aux questions et de faire une médiation active, deux aspects particulièrement utiles durant les premiers mois du déploiement de ce nouveau service.

À côté de ces casiers, nous avons installé deux tables pour inviter les usagers à s'installer et à entamer une partie. Nous avons distingué les jeux pouvant être joués sur place et ceux qui sont empruntables avec une signalétique adaptée.

Pour le « sur place », nous avons choisi des jeux connus de tous, faciles à prendre en main et dont la perte d'un élément de jeu n'est pas préjudiciable. Parmi ces jeux : « Puissance 4 » et « Qui est-ce ? ». Le public, particulièrement les enfants, s'est très vite approprié cet espace. Notre hall s'est trouvé animé, le changeant en un réel lieu de rencontres et d'échanges. Nous avons complété cette offre avec des legos en libre-service.

Pour le « à emporter », chaque inscrit peut emprunter un jeu à la fois pour 4 semaines. Nous avons fait le choix d'avoir une offre unique sans distinction d'âge. Pour l'instant nous avons 90 jeux, dont 20 sont en prêt, et nous effectuons un roulement. Les jeux à l'emprunt sont essentiellement à destination des enfants et des familles, même si nous souhaitons développer l'offre en l'ouvrant davantage aux adolescents et aux adultes.



ET LES JEUX VIDÉO ?

Lors de nos soirées jeux, nous avons tenu à avoir des jeux multigénérationnels et notamment des jeux vidéo pour que tous les membres d'une famille puissent passer un beau moment. Nous avons aussi développé un club des geeks un mardi soir par mois, pour les adolescents, afin de leur offrir un espace pour se retrouver autour d'une passion commune. Et actuellement, nous travaillons sur notre futur espace ados dans lequel nous proposerons une borne d'arcade en libre-service. Le numérique et son développement sont un de nos chantiers prioritaires pour l'année à venir, mais la question de l'emprunt de jeux vidéo n'est actuellement pas en discussion et nous préférons nous concentrer sur l'action culturelle. Cependant, nous n'excluons pas de rendre nos consoles de jeux disponibles à la demande, afin de permettre aux jeunes (et au moins jeunes) de jouer sans encadrement.

UN PROJET EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION

Au début du projet, nous avons convenu de privilégier les achats chez les fournisseurs spécialisés, notamment « La caverne du gobelin », et chez les libraires, où nous achetons tous les jeux dérivés d'albums jeunesse, dont les jeux de l'école des loisirs.

Après quelques semaines, nous avons dû repenser ce choix. Plusieurs personnes nous ont manifesté l'envie de nous donner des jeux en bon état. La question des dons s'est souvent posée dans le passé concernant les livres et nous tendons à diminuer au maximum (sans pour autant l'arrêter) cette pratique en incitant les usagers à utiliser en priorité les boîtes à livres. Cette volonté vient d'un besoin de maintenir des fonds qualitatifs, cohérents et en bon état. Mais pour notre fonds de jeux, nous avons décidé d'accepter les dons, tout d'abord parce que la question pécuniaire se pose, les prix étant très variés et pour certains élevés et surtout parce que notre public souhaite être acteur et participer activement à la vie de la médiathèque à travers les jeux de société.

PREMIER BILAN

Après 6 mois de mise en place, le bilan est très positif, le public a accueilli avec beaucoup d'enthousiasme le prêt de jeux de société et tout particulièrement les enfants qui ont immédiatement adhéré. Certains parents ont manifesté des réserves exclusivement matérielles, nous faisant part de leurs craintes de perdre des éléments. Pour pallier ce problème, nous procédons à une vérification systématique au retour. Et en janvier 2025, nous profiterons du fablab de la micro-folie pour créer des doublons de pions et de dés en cas de perte.

Nous avons fait le choix d'autoriser un prêt par usager, mais nous n'excluons pas de faire évoluer ce nombre au fur et à mesure de la constitution du fonds, et nous avons pour ambition de proposer, en 2025, 40 jeux à l'emprunt pour tous les publics. Nous souhaitons aussi faire l'acquisition de jeux géants en bois pour animer notre saison estivale et créer une vraie dynamique d'animations ludiques.

Au lancement du projet, le fait d'avoir des jeux à jouer sur place à proximité des jeux empruntables a constitué une vraie attraction et a grandement participé à faire connaître le service et à modifier l'image de notre médiathèque en la rendant plus accessible et vivante. Mais cela a aussi créé de la confusion, les enfants souhaitant emprunter les jeux « sur place » et inversement. Nous souhaitons aussi repenser de manière plus globale notre hall d'entrée pour en faire un vrai lieu de vie avec une identité singulière. Ces problématiques s'inscrivent dans une volonté générale de requalifier les différents espaces de la médiathèque en créant de nombreuses places assises et confortables incitant à la détente, à la lecture et aux jeux. Pour ces raisons, dans les prochains mois, nous allons maintenir le fonds à emprunter à sa place actuelle dans le hall, et créer différents espaces au sein même des secteurs pour que petits et grands puissent jouer ensemble.

La place des jeux vidéo indépendants en médiathèque

✍ Francis Hector, Laura Chambrier-Donnadieu et Lucas Kozak, réseau des médiathèques de Metz

Lors de la création des différents espaces de L'Arob@se, l'équipe a rapidement décidé de mettre en avant des jeux qui, bien que n'ayant pas une grande force marketing, apportent de nouvelles mécaniques, réflexions et paysages pixelisés, offrant ainsi une approche différente.

Le grand public et les joueurs occasionnels se renseignent souvent via des canaux classiques (plateformes de diffusion en direct, contenus à la demande, sites d'actualité thématique, etc.), mais de nombreux titres restent méconnus.

Les équipes de développement font de leur mieux pour obtenir de la visibilité, notamment en utilisant l'algorithme de Steam. À la fin des bandes annonces, on voit souvent la mention « ajouter à la liste de souhaits » : une action de plus en plus demandée qui permet de mettre en avant le jeu selon le nombre de personnes intéressées. La communauté PC reste minoritaire (24 % des parts de marché en 2023, selon le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs), mais les jeux indépendants sont souvent disponibles d'abord sur PC.

L'industrie du jeu vidéo sait désormais que les jeux indépendants peuvent se vendre autant que certains titres très connus. Par exemple, *Hotline Miami* (2012), un jeu simple à jouer mais difficile à maîtriser, a atteint 1,7 million de ventes en deux ans grâce à son ambiance sonore et visuelle unique. Il est difficile pour le grand public, surtout celui qui joue sur consoles ou mobiles, de découvrir ces titres. La distribution étant principalement numérique, le prêt de jeux vidéo indépendants en bibliothèque est un défi. Certains titres sortent en version boîte des années après leur sortie numérique, mais restent difficiles à trouver en magasin (par exemple, *Hollow Knight*, sorti en 2017 sur PC, puis en 2018 sur consoles en numérique, et en version boîte en 2019).

La politique documentaire des bibliothèques-médiathèques de Metz pour le prêt de jeux vidéo est donc différente de la politique mise en place à L'Arob@se : nous proposons presque tous les genres de jeux sauf ceux centrés sur le multijoueur en ligne. Pourquoi ? Parce que les constructeurs de consoles rendent le multijoueur payant pour les jeux non « free-to-play ». Le public, souvent non informé, serait déçu de devoir payer un abonnement pour jouer à un jeu emprunté.

C'est pourquoi L'Arob@se présente principalement des jeux sur ordinateurs avec des comptes Steam distincts, alimentés en jeux tout au long de l'année. Ces sélections sont faites en fonction du budget disponible. Les titres sont repérés sur Steam avec des mots clés, et l'équipe suit également les développeurs et créateurs de contenu spécialisés. Les échanges avec les passionnés, sur place ou via le serveur Discord de L'Arob@se, ainsi que la présence de l'équipe à des événements locaux comme « Indie is Game », complètent cette veille active.

LA MÉDIATION

Lors des ouvertures de L'Arob@se au public, nous proposons chaque semaine une sélection de jeux. Les écrans titres sont souvent très attractifs, certains résumant bien le concept d'un jeu, d'autres attirant par leur mystère.

Par exemple, *Dordogne*, développé à Bordeaux par le studio « Un je ne sais quoi », intrigue immédiatement par son ambiance et sa direction artistique unique, avec des décors en aquarelle. Ce jeu d'aventure narratif utilise des mécaniques de « pointer et cliquer » et inclut de nombreux éléments à lire, ce qui en fait une excellente introduction au jeu vidéo pour les néophytes. L'aventure étant assez courte, elle peut être terminée en un après-midi à L'Arob@se, offrant ainsi une opportunité d'échanger avec le public sur les inspirations du jeu et les souvenirs d'enfance qu'il évoque.

Dordogne n'est qu'un exemple, mais ce type de jeux permet des échanges variés avec le public grâce à son aspect narratif et personnel.

Cependant, il ne faut pas oublier les autres genres pour montrer toute la diversité du jeu vidéo.

Aujourd'hui, avec la culture numérique, le plus difficile reste de choisir un titre parmi tant d'autres.

Nous essayons d'attirer notre public, principalement des adolescents et des adultes, avec des choix de genres forts et singuliers. Nous proposons peu de jeux FPS comme *Call Of Duty*, et nous ne mettons pas en avant les jeux de simulation sportive très connus comme *EA Sports FC*, *2Kou TopSpin*, qui nécessitent beaucoup de pratique. Nous présentons également la simulation automobile ou d'aviation et les jeux en réalité virtuelle, pour une première découverte, ainsi que des bornes d'arcade et des jeux pour tous.

Nous tenons à promouvoir des jeux avec un message fort, qui résonnent dans l'esprit du public. Par exemple, *Spiritfarer*, où l'on incarne un passeur d'âmes aidant les esprits à trouver la paix, ou *Gris*, un jeu d'atmosphère abordant le chagrin et la dépression. Ces jeux offrent des expériences uniques et permettent d'aborder des thématiques complexes, suscitant la curiosité et les échanges entre les joueurs.

La créativité et la sensibilité sont des moteurs importants encouragés par le jeu vidéo indépendant. Enfin, nous avons des critères de sélection pour les jeux proposés, notamment une durée maximale de 30 heures pour que tous puissent en profiter. Les jeux d'aventure plus longs sont disponibles en prêt à la médiathèque.

Nous valorisons la diversité graphique, qu'elle soit rétro, en pixel art, réaliste, en 2D ou en 3D. Nous privilégions également les jeux réalisés ou traduits en français, sauf si cela n'entrave pas la jouabilité, comme pour le jeu de vaisseau arcade *Whisker Squadron: Survivor*.

À l'avenir, nous envisageons de mettre à disposition un ordinateur pour tester les démos de jeux à venir sur Steam, afin d'affiner nos futurs achats selon les retours du public. Une boîte à suggestions pour des propositions d'acquisitions est déjà présente à L'Arob@se et dans les médiathèques du réseau.



L'AROB@SE, UN LIEU D'ACTIVITÉ NUMÉRIQUE UNIQUE EN MOSELLE



5 place de la Bibliothèque - Metz
Ouvert tous les mercredis et samedis
(de 13 h à 17 h) et tous les jeudis de 10 h à 12 h
Accès libre pour tout public

Situé en face de la médiathèque Verlainne dans le quartier du Pontiffroy à Metz, L'Arôb@se est un lieu de découverte et d'initiation mis en œuvre par les Bibliothèques-Médiathèques de Metz pour accompagner les usagers dans les différentes cultures numériques. Aménagée avec différents espaces, cette infrastructure propose aux petits et grands :



Un espace d'Arcade et de gaming dédié à la culture vidéoludique (rétro-gaming, jeux de simulation et jeux vidéo indépendants).



Un forum d'activité permettant l'organisation des animations, initiations et ateliers proposés par L'Arôb@se. Une borne Limédia est également à disposition pour la découverte du service de médiathèques en ligne, et de la bibliothèque numérique du Sillon Lorrain.



Un studio d'enregistrement pour la création musicale, photographique et vidéo (avec fond vert). Il regroupe un ensemble d'instruments électroniques (batterie numérique, micro, synthé, boîte à rythme, guitare électrique et matériel photo). Le lieu est également ouvert pour des animations spécifiques.



Un lieu de conception numérique réunissant des imprimantes 3D et permettant également la programmation de robots par ordinateur. Le lieu est ouvert pour des animations spécifiques.



Un musée numérique offrant un aperçu des jeux, matériels ou consoles anciennes. Certains objets sont installés de façon permanente et d'autres sont exposés de façon éphémère.







INFORMATIONS MÉDIAL

CENTRE RÉGIONAL DE FORMATION AUX CARRIÈRES

DES BIBLIOTHÈQUES POUR LE GRAND EST

IUT NANCY-CHARLEMAGNE

2 ter, Boulevard Charlemagne - 54000 NANCY

WWW.MEDIAL.UNIV-LORRAINE.FR

Direction

Fabien LAFONT

fabien.lafont@univ-lorraine.fr

Tél. : 03.72.74.04.16 / 06.62.15.10.90

Préparations aux concours, diplôme d'université

Laure GOUNEAUD

laure.gouneaud@univ-lorraine.fr

Tél. : 03.72.74.04.19 / 06.77.02.31.69

Inscriptions et renseignements sur les formations

Étienne MULLER

etienne.muller@univ-lorraine.fr

Tél. : 03.72.74.04.18

Gestion administrative et financière

Pascale BINET

pascale.binet@univ-lorraine.fr

Tél. : 03.72.74.04.17

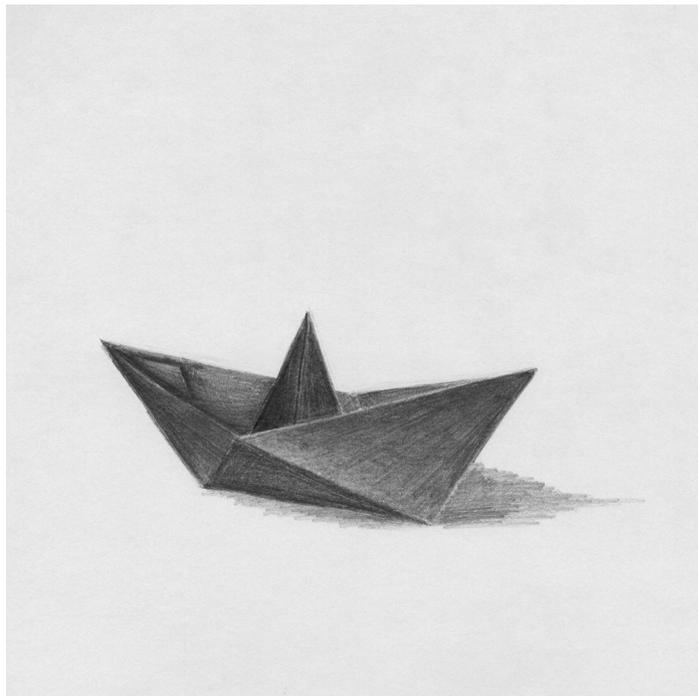
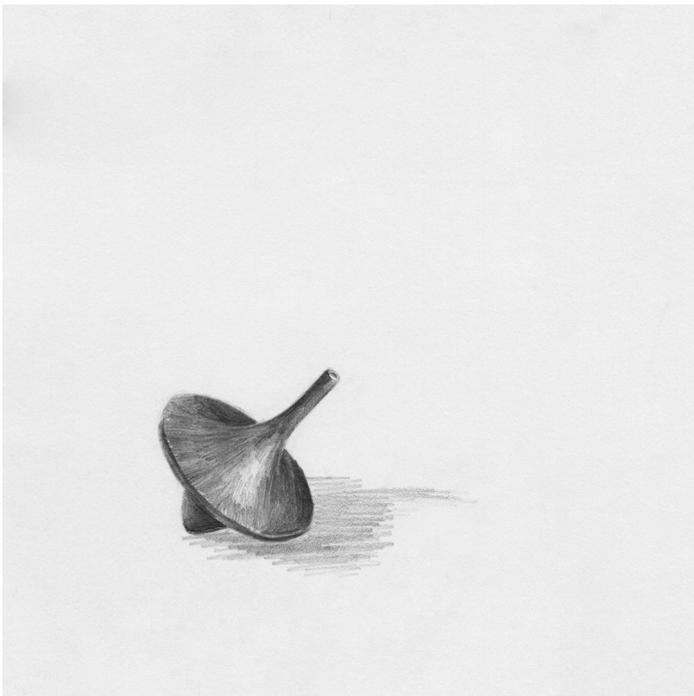
Directeur de la publication : Fabien Lafont

Édité par Médial – centre régional de formation aux carrières des bibliothèques pour le Grand Est

Imprimé en janvier 2025 à l'université de Lorraine

ISSN 3036-2083

Dépôt légal 2025



MÉDIAL

CENTRE RÉGIONAL DE FORMATION

AUX CARRIÈRES DES BIBLIOTHÈQUES POUR LE GRAND EST

IUT NANCY-CHARLEMAGNE

2 ter, Boulevard Charlemagne - 54000 NANCY

WWW.MEDIAL.UNIV-LORRAINE.FR