

POURQUOI?

Face à la diversité de niveaux et de profils de joueurs, les médiathèques adaptent leur offre d'animations et de jeux. Et n'oublie pas leur mission de découverte pour tous.

POUR QUI?

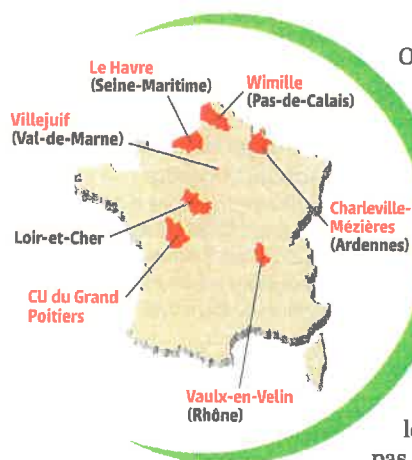
Les objectifs diffèrent selon les équipements: fidéliser un public adolescent, développer des actions intergénérationnelles, promouvoir des jeux indépendants...

COMMENT?

L'offre ne se limite pas aux consoles ou aux jeux. C'est en s'appuyant sur des temps de veille, de formation de communication ou de partenariat que l'on construit l'engagement.

Culture

Les bibliothèques en mode jeux vidéo



Originalité des confinements: faute d'accueillir des joueurs dans les espaces, deux équipements, à Pau dans les Pyrénées-Orientales, et à Rezé, en Loire-Atlantique, ont fait leur apparition sur Twitch, réseau social américain connu pour ses diffusions en direct de jeux vidéo. A l'écran, si le visage de l'agent n'apparaît pas, la partie qui se joue est commentée et fait réagir des internautes.

Ces initiatives relèvent de l'anecdote, néanmoins, elles reflètent la politique des petits pas qui a souvent accompagné l'introduction du jeu vidéo dans les bibliothèques au cours de la dernière décennie.

LE STADE DE LA MÉFIANCE DÉPASSÉ

Souvent réduit à un simple divertissement ou à une industrie culturelle qui a réussi à s'imposer, le jeu vidéo a, certes, dépassé l'étape de la méfiance des usagers et des bibliothécaires, mais sa situation dans les équipements de lecture publique reste très hétérogène. «Les bibliothèques s'inscrivent aussi dans un contexte où les pratiques vidéoludiques sont très diverses: le contenu des jeux, la sociabilité sous-jacente, la fréquence de jeu et les types de matériel pour jouer», analyse Gabrielle Lavenir, doctorante



AVANTAGE

L'intégration du jeu vidéo dans les bibliothèques aide à faire évoluer les perceptions des usagers et des professionnels.



INCONVÉNIENTS

Démaîtrer une offre ne demande pas des moyens importants. Mais la pérenniser nécessite un espace dédié et une réflexion sur la médiation.

en sociologie, en introduction d'une matinée d'étude consacrée aux jeux vidéo en bibliothèque, à la Bibliothèque publique d'information (BPI), en septembre.

Quel que soit le public visé, les jeux vidéo insufflent déjà un esprit de convivialité quand un espace est correctement aménagé. Bien que des PC ou des tablettes tactiles soient disponibles pour jouer, les bibliothèques préfèrent mettre en avant les consoles acquises pour des parties à plusieurs ou des tournois occasionnels. Surtout lorsque celles-ci ont pour effet de faire venir un noyau dur d'adolescents

dans la durée, une cible difficile à atteindre en dehors du temps scolaire. «Vous proposez quelques jeux "très grand public", les triple-A [dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés, ndlr], vous aurez rapidement un public adolescent masculin. Pareil pour les pré-ados, car ils chercheront un lieu pour jouer, faute d'espace ou de matériel acquis», constate Julien Devriendt, responsable numérique des médiathèques de Villejuif (55000 hab., Val-de-Marne). Il est encore difficile d'estimer le nombre des bibliothèques qui ont développé un fonds



Créée il y a cinq ans, la «gaming zone» de la médiathèque Voyelles, à Charleville-Mézières, accueille surtout des joueurs de 12 à 25 ans.

VILLE DE CHARLEVILLE-MÉZIÈRES

de jeux vidéos. Les données restent parcellaires, même dans les agglomérations et les métropoles où l'offre est souvent plus dense: là aussi les budgets d'acquisition varient d'une année sur l'autre.

UN NÉCESSAIRE EFFORT DE MÉDIATION

Dans la «gaming zone» d'environ 150 mètres carrés inaugurée il y a cinq ans à la médiathèque Voyelles à Charleville-Mézières (46500 hab., Ardennes), 80% des inscrits sont âgés de 12 à 25 ans et paient un abonnement annuel de dix euros pour y accéder, avec une limite de deux heures par poste de jeu. «Les technologies et méthodes de consommation du jeu évoluent tellement vite qu'il faut toujours être en veille pour les achats, et surtout être pédagogue ensuite, que cela soit pour la classification par âge [l'évaluation Pegi (*), ndlr] ou les systèmes de microtransactions à l'intérieur des jeux, interdits dans les bibliothèques», pointe Michaël Rocle, médiateur numérique.

«La localisation de l'équipement compte aussi. Dans la médiathèque annexe au centre communal, il y a plus d'enfants qui viennent seuls. Dans la médiathèque principale, l'animation mensuelle sert davantage à la découverte d'un jeu et d'un média encore mal connu. Mais nous cherchons à communiquer plus facilement en amont sur le compte Facebook de la commune, ce qui n'est pas toujours possible», estime Pierre-Henri Gendron, référent numérique de la médiathèque de Wimille (4000 hab., Pas-de-Calais). Il a commencé,

en fin d'année, à promouvoir des jeux dans des vidéos diffusées sur le compte YouTube de la commune «pour compenser l'absence d'animations». Les professionnels insistent: l'effort de médiation est nécessaire afin de diversifier les publics et accroître l'articulation avec les autres collections.

Au Havre (170000 hab.), la médiathèque du quartier de Caucriauville réserve chaque fin d'après-midi du jeudi aux plus de 16 ans. «Nous avons décidé de ne pas mixer les publics car ils vont souvent essayer des jeux qui seront interdits aux plus jeunes», précise Elise Dieulafait, cheffe du service «lecture publique». Bien qu'équipé d'un peu plus de 450 jeux et de neuf consoles, le lieu ne propose pas d'emprunt. «L'investissement serait non négligeable pour atteindre une masse critique», ajoute son directeur, Dominique Rouet. A Vaulx-en-Velin (51000 hab., Rhône), où une nouvelle médiathèque devrait ouvrir d'ici à octobre, deux salles seront allouées aux jeux vidéos (l'une sera équipée de consoles et l'autre, de PC), avec possibilité de prêt. Une salle de diffusion de 140 places permettra la tenue d'événements avec projection de jeux sur grand écran.

A la différence des animations sur des créneaux spécifiques, comme les mercredis et les samedis après-midi ou la consultation, plus rare, en libre accès, le prêt reste plus marginal et est rendu possible dans un tiers des équipements, selon la commission «jeux» de l'Association des bibliothécaires de ☺☺

52%
des Français âgés de plus de 10 ans déclarent jouer au moins une fois par semaine aux jeux vidéos, selon l'étude annuelle du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs. Même si la pratique reste difficile à mesurer, un joueur sur deux estime que le jeu vidéo permet de créer du lien social, et la sociabilité est la plus marquée chez les 10-17 ans.

●○○ France (ABF), qui a réalisé une enquête sur l'offre de jeux vidéo en 2018 sur son groupe Facebook. A part la nouveauté démonstrative, quelles pourraient être les marges de progression du jeu en bibliothèque? Le type d'acquisitions conditionnera forcément la déclinaison d'animations. «Il faut réussir à élargir au-delà de la démonstration et présenter les jeux pour leur qualité intrinsèque, pour la mécanique du jeu ou parce que chaque œuvre tient un discours», estime Julien Devriendt.

Une sélection avertie peut ainsi être un moyen de lancer un dialogue sur le temps d'écran entre des bibliothécaires eux-mêmes joueurs et des enfants, ou avec les parents. Une préoccupation qui a tendance à détrôner les inquiétudes sur la violence du contenu. C'est aussi une façon de valoriser les pratiques personnelles des usagers avec le risque, déjà observé, de voir certains s'échanger des versions «crackées» (pirates) de jeux dans les locaux. De même, à défaut de proposer des séances dédiées au public féminin, réfléchir en amont à la présence de femmes bibliothécaires lors des animations peut contribuer à modifier l'occupation de l'espace. Selon la dernière étude du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, 47% des pratiquants réguliers sont des joueuses.

Ni flou, ni vide

En matière de droits d'exploitation, et à part quelques accords négociés par des fournisseurs pour un petit nombre de jeux, le positionnement précaire du jeu vidéo dans les bibliothèques repose sur la tolérance et le manque d'intérêt des sociétés ayants droit pour le cadre du prêt ou de la consultation sur place.

DES KITS COMPLETS PRÊTÉS QUELQUES MOIS

L'appétence pour le jeu vidéo se muscle aussi en interne, dicit Jean-Louis Glénisson, à la tête des médiathèques du Grand Poitiers (40 communes, 192 000 hab.). Il pense que l'essaimage à l'échelle de son réseau se heurte encore à «une acculturation assez inégale des personnels». Avec l'arrivée d'une nouvelle équipe municipale, cette dimension pourrait être intégrée dans les prochains renouvellements de postes ou la prolongation du contrat territoire-lecture. «C'est un processus constant quand vous souhaitez faire tourner une équipe. Il faut rappeler que les agents ne sont pas là parce qu'ils font de bons scores à des jeux, mais pour donner accès à un document qu'est le jeu vidéo», note Nicolas Perisse, responsable de la commission «jeux en bibliothèque» de l'ABF.

Autre levier de diffusion des bonnes pratiques: 40% des bibliothèques départementales mettent à la disposition de leur réseau des kits «tournants» avec écran, consoles et jeux. «Ce système fonctionne très bien dans les territoires ruraux. Ce sont des prêts

TÉMOIGNAGE

«Un produit culturel, pas d'appel»



CÉLINE MENEGHIN, directrice adjointe à la lecture publique de Loir-et-Cher et coprésidente de l'association des bibliothécaires départementaux

«Depuis une dizaine d'années, je me rends compte, en animant des formations, que les interrogations sur la légitimité du jeu vidéo dans nos équipements sont bien moins récurrentes. Il est un produit culturel en tant que tel, et non un produit d'appel. Il y a beaucoup d'utilisations hybrides dans les bibliothèques, mais il y a aussi des usagers qui n'utilisent qu'un type de services. Il revient aux professionnels de créer des passerelles avec d'autres supports quand elles font sens. La mise en place d'un service et d'un temps dédié attirent rapidement des plus jeunes, mais notre rôle est également de les ouvrir à une production indépendante de plus en plus étoffée. La connaissance du jeu vidéo peut aussi créer l'occasion de travailler avec d'autres structures locales comme les maisons de jeunes, les centres sociaux... Les nouveautés technologiques, comme la réalité virtuelle, ont permis de développer de la curiosité ou une autre approche du jeu.»

de trois à six mois qui sont en hausse, y compris dans des bibliothèques où il n'y a que des bénévoles ou lorsqu'il y a des temps forts», décrit Céline Meneghin, directrice adjointe à la lecture publique de Loir-et-Cher, où une borne d'arcade fabriquée par des jeunes doit aussi circuler. Sans qu'il n'y ait forcément de volonté ou de capacité à créer un espace ultérieurement, ce type de ressources permet une familiarisation aux supports auprès de nouveaux publics, voire de tester en direct l'attractivité d'un jeu vidéo en particulier. ● Judith Chetrit

(*) Le système européen d'évaluation des jeux vidéo PEGI informe les usagers sur l'âge adéquat minimal grâce à des logos apposés sur les boîtes.