

Jeux et écrans en bibliothèque municipale

Valentin Lafarge

▶ **To cite this version:**

Valentin Lafarge. Jeux et écrans en bibliothèque municipale. Sciences de l'Homme et Société. 2021. dumas-03407720

HAL Id: dumas-03407720
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03407720

Submitted on 28 Oct 2021

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

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

Valentin Lafarge Année 2020/2021

Mémoire de recherche appliquée

Jeux et écrans en bibliothèque municipale

Sous la direction de Mme Anne BEROUJON et Mme Marie-Madeleine SABY

Master 2 Métiers du livre et de l'édition

Parcours Métiers des bibliothèques

Remerciements

Je souhaite remercier l'ensemble de l'équipe de la Bibliothèque Clémence Lortet pour son accueil, sa convivialité et sa bienveillance à mon égard. Je remercie ensuite tout particulièrement Anastasia Essirard et Aline Moncey pour m'avoir accompagné tout au long de mon stage, et d'avoir toujours été disponible pour répondre à mes questions. Je n'oublierai jamais les parties de Twin It avec Charlène, les fous rires d'Emmanuelle devant les jeux vidéo qui s'entendaient dans toute la bibliothèque, les matchs de l'Euro de football avec Justin ou les parties d'Overcooked en équipe. J'ai aussi une petite pensée pour toutes les personnes que j'ai pu rencontrer sur le réseau, que ce soit à la Bibliothèque de la Part-Dieu lors de mes journées de formation, lorsque je suis allé discuter avec les responsables jeux dans les bibliothèques du réseau ou encore lorsque des agents étaient de passage dans la structure.

Déclaration sur l'honneur de non-plagiat

Je soussigné(e) déclare sur l'honneur :

- Être pleinement conscient que le plagiat de document(s) ou d'une partie d'un document publié(s) sur toutes formes de supports y compris Internet, constitue une violation des droits d'auteur et est un délit de contrefaçon, sanctionné, d'une part par l'article L335-2 du Code de la Propriété intellectuelle et, d'autre part, par l'université.

- Que ce mémoire est inédit et de ma composition, hormis les éléments utilisés pour illustrer mon propos (courtes citations, photographies, illustrations, etc) pour lesquels je m'engage à citer la source.

- Que mon texte ne viole aucun droit d'auteur, ni celui d'aucune personne et qu'il ne contient aucun propos diffamatoire.

- Que les analyses et les conclusions de ce mémoire n'engagent pas la responsabilité de mon université de soutenance.

Fait à

Le,

Signature

Sommaire

Introduction……5

I-La Bibliothèque du 6ème - Clémence Lortet……..….8

A. Une bibliothèque intégrée à un réseau……..……8
B. Découvrir la bibliothèque…….....11
C. Le déroulement du stage……...22

II-Comment construire un guide de médiation sur les thèmes du jeu et des écrans en bibliothèque ? ……27

A. Jeu et médiation en bibliothèque…….……27
B. Méthodes d'appréhension du jeu et des écrans……..…...34
C. Un guide de médiation pour tous…….……43

Conclusion……...48

Bibliographie……49

Annexes……53

Résumés……..66

Introduction

La présence du jeu en bibliothèque date des années 1970. Elle correspond aux créations des premières ludothèques en France[1]. Après cinquante ans, des questions subsistent toujours, notamment par rapport au jeu vidéo qui est arrivé plus tardivement. Décrié, critiqué pour sa violence, le jeu vidéo n'a pas tout de suite acquis sa légitimité. Entre deux courants de pensée, l'un favorable à l'accueil d'un nouveau média populaire, et l'autre réfractaire aux nouvelles modes du monde contemporain, le jeu vidéo s'est frayé un chemin dans les collections de la Bibliothèque municipale de Lyon, et fait partie de ces médias qui attirent de nouveaux publics. La bibliothèque doit « recourir, pour les collections qu'elle constitue et les services qu'elle assure, à tous les types de médias appropriés et à toutes les technologies modernes aussi bien qu'aux supports traditionnels »[2]. En s'adaptant aux nouveautés, la bibliothèque s'assure de correspondre aux besoins du citoyen. On recense en France 36.46 millions de joueurs réguliers aux jeux vidéo[3] et la bibliothèque publique se doit de prendre en compte cette évolution des pratiques culturelles : « Elle doit être […] le reflet des tendances du moment et de l'évolution de la société »[4].

Pourtant, des questionnements demeurent toujours par rapport à ce média, en lien avec les problèmes que soulève notre monde hyper connecté où les écrans sont rois. La pandémie de covid-19 qui frappe le monde depuis maintenant un an et demi a pourtant prouvé le rôle essentiel des outils numériques. Les conséquences de cette crise sur la vie des citoyens ont montré que l'homme vivait difficilement reclus. Les périodes de confinements successifs ont atteint le moral des populations[5], et l'impact de celles-ci se ressent encore partout, un an et demi après son début. Les relations sociales se sont maintenues différemment pour pouvoir palier le fait que l'on ne pouvait plus se voir physiquement. Les

[1] DEVRIENDT, Julien, *Jouer en bibliothèque*, 2015, Villeurbanne, Presses de de l'ENSSIB p.9

[2] IFLA, *Manifeste de l'IFLA/ Unesco sur la bibliothèque publique* [en ligne], 1994. Disponible sur https://www.ifla.org/FR/publications/manifeste-de-l-ifla-unesco-sur-la-biblioth-que-publique-1994 (consulté le 6 juillet 2021)

[3] Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir, *L'essentiel du jeu vidéo* [en ligne], 2021. Disponible sur : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_21_def_web_.pdf (consulté le 10 avril 2021)

[4] *Op. cit.* IFLA

[5] DAGORN, Gary, *La santé mentale éprouvée par l'épidémie de Covid-19*, Le Monde, 24 octobre 2020. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2020/10/24/la-sante-mentale-eprouvee-par-l-epidemie-de-covid-19_6057201_4355770.html (consulté le 9 juillet 2021)

outils numériques sont devenus notre quotidien pour communiquer avec ses proches, ses collègues, ses professeurs. Dans ce contexte, le jeu vidéo, pourtant tant déprécié pour son impact sur la sociabilité des gens, a réussi à faire partager des activités communes et conviviales sans que personne ne soit dans la même pièce.

La Bibliothèque Clémence Lortet accueille de nombreux enfants déjà hyperconnectés, qui sont le principal public des jeux vidéo dans la structure. Les études à charge sur les écrans pullulent, ainsi que des injonctions à réduire le temps de visionnage quotidien. La bibliothèque qui propose du jeu vidéo, des tablettes et de nombreux postes informatiques se fait donc la promotrice de ces nouvelles tendances. Mais comment doit-elle se positionner par rapport à cela ? Les collections répondent à un besoin, et la bibliothèque doit faciliter l'accès à ces collections. Néanmoins, elle ne peut fermer les yeux sur les débats actuels sur la pratique de ses écrans. Des actions de médiation sont donc nécessaires pour expliquer les raisons de la présence du jeu en bibliothèque. Cette dernière se doit donc d'agir activement pour la promotion du jeu sous toutes ses formes, et d'en expliquer ses apports. Néanmoins, en tant que service public, la bibliothèque doit aussi faire de la prévention aux écrans, notamment auprès des plus jeunes, pour prévenir les potentiels abus et transmettre des pratiques responsables. Le jeu vidéo correspond parfaitement à cette dualité. D'une part, c'est une forme de jeu présente dans la bibliothèque, qui doit donc être promue. Mais d'autre part, le jeu vidéo se joue sur un écran, ce qui entraîne donc une attention particulière à cet objet.

La médiation aux écrans et au jeu n'est pourtant pas aisée car les agents de la bibliothèque ne sont souvent pas formés pour cela. Certains peuvent être très connectés, alors que d'autres n'utilisent les outils numériques et les écrans qu'au travail. Le jeu vidéo peut leur être étranger, ce qui est compliqué pour développer des actions de médiation auprès des jeunes joueurs. Les conseils adressés aux usagers de la bibliothèque doivent aussi être facilement compréhensibles, donc vulgarisés, pour pouvoir atteindre le maximum de personnes. « Il est possible de concevoir une diététique des écrans […]. Mais pour cela, il nous faut renoncer à deux tentations : idéaliser ces technologies et les diaboliser. […] Et pour commencer, introduisons-les au bon moment et à leur juste place »[6]. La bibliothèque peut justement assumer ce rôle de lieu où les jeux vidéo seront pratiqués de manière saine, avec des règles de temps de présence et des jeux adaptés à tous les âges.

[6] TISSERON, Serge, *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans pour grandir*, 2013, Toulouse, Eres, p.7

En lien avec les tendances actuelles montrant, d'une part, l'essor du jeu sous toutes ses formes et, d'autre part, la présence accrue des écrans dans notre société, comment promouvoir le jeu et faire de la prévention aux écrans en bibliothèque ?

L'étude du réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon (BML) et plus particulièrement de la Bibliothèque municipale Clémence Lortet, pose un cadre de réflexion pour ces thématiques, notamment via l'observation de ce qui est déjà mis en place dans la bibliothèque(I). Enfin, à partir de ces observations, d'ouvrages théoriques et d'outils pour analyser les besoins de l'équipe de la bibliothèque, une médiation va pouvoir se construire autour du jeu et des écrans (II).

I-La Bibliothèque du 6ème- Clémence Lortet

A- Une bibliothèque intégrée à un réseau

Situer la bibliothèque

La Bibliothèque Clémence Lortet, ou plus communément appelée bibliothèque du 6ème , est située dans le 6ème arrondissement de Lyon. Le quartier accueille 52 000 habitants[7] et profite d'un cadre de vie avantageux. Il se situe à proximité de la Presqu'île, centre-ville historique de la ville, et du quartier de la Part-dieu, le quartier des affaires de la Métropole lyonnaise. Le parc de la Tête d'or, plus grand parc urbain de France, se situe lui aussi dans ce quartier considéré comme un des plus aisés de Lyon. La population du quartier est composée en majorité de familles, catégories socio-professionnelles supérieures et de retraités[8]. Le territoire dispose d'associations à vocation sociale, de résidences de personnes âgées et de foyers d'accueil. Certains immeubles aux alentours de la bibliothèque sont aussi des logements sociaux.

La bibliothèque se trouve au centre du quartier et est accolée à la mairie d'arrondissement. La cour intérieure de la mairie accueille de nombreuses associations de pratiques sportives et artistiques, la MJC ou encore une salle de représentation, ce qui fait de cet endroit un lieu de vie où de nombreuses activités coexistent. Il n'est donc pas rare de voir des parents amenant leur enfant à la bibliothèque après leur cours de musique ou de sport.

Le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon

Le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon (BML) comprend 16 bibliothèques et un bibliobus qui dessert les territoires les plus éloignés. Fort de sa collection de 3 870 105 [9] documents, le réseau de la BML est la première bibliothèque municipale de France en volume de documents. La tête de réseau de la BML est la Bibliothèque de la Part-Dieu qui remplit le

[7] Institut National des Statistiques et des Etudes Economiques, *Commune de Lyon 6ème arrondissement* [en ligne], 2021. Disponible sur : https://www.insee.fr/fr/statistiques/2011101?geo=COM-69386 (consulté le 26 mars 2021)
[8] *Ibid.*
[9] Bibliothèque municipale de Lyon, ***Rapport d'activité*** [en ligne], 2019. Disponible sur :https://www.bm-lyon.fr/rapports-d-activite/rapport-d-activite-2019/ (consulté le 19 mai 2021)

rôle de bibliothèque patrimoniale en assurant le dépôt légal régional. Le silo de 17 étages qui se trouve en son sein permet la conservation des documents et des collections d'incunables, manuscrits, livres anciens et estampes.

L'année 2020 ayant été bouleversée par l'épidémie de Covid-19, les chiffres de l'année 2019 sont plus pertinents pour comprendre ce que représente le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon en période ordinaire. Ainsi, selon le rapport d'activité de l'année 2019[10], le réseau a enregistré 2 670 195 entrées pour 127 996 inscrits en 2019. Les usagers de la BML ont emprunté 4 262 483 documents cette même année. Le réseau est donc très large et nécessite 441 Emploi Temps Plein pour un budget de fonctionnement évalué à 23 millions d'euros pour l'année 2019.

Les abonnements

La BML propose différents types d'abonnements pour correspondre aux attentes d'un public varié. Tous les abonnements sont d'une durée d'un an et sont gratuits pour les mineurs, quel que soit le type d'abonnement.

L'abonnement Biblyo est le plus demandé et permet l'emprunt de 20 documents pendant 3 semaines, un accès aux ressources numériques et un emprunt de deux œuvres à l'artothèque.

L'abonnement Junior permet l'emprunt de 10 documents pour 3 semaines dans les collections "Jeunesse " et "Grandir" et un accès aux ressources numériques. Cet abonnement peut évoluer dès les 11 ans de l'enfant en lui permettant d'emprunter dans l'ensemble des collections du réseau de la ville de Lyon.

L'abonnement culture permet des tarifs réduits sur des spectacles, représentations artistiques et séances de cinéma dans les structures partenaires. Cet abonnement a été lancé en 2015 pour promouvoir la culture locale.

Les services

Les services sur le réseau

La BML propose différents services à destination de ses usagers. Tous les documents peuvent être empruntés, à part les jeux. Un usager peut emprunter et rendre ses documents dans n'importe quelle bibliothèque du réseau. Un système de navette existe donc pour pouvoir faire circuler les documents. Un document ne peut néanmoins pas être transféré d'une

[10] *Ibid.*

bibliothèque à une autre dans le cadre d'un prêt, sauf dans le cas où un abonné justifie son incapacité à se déplacer par une attestation d'invalidité. Son abonnement sera donc estampillé Navette +. Une généralisation de ce service est souvent demandée par les usagers. Il reste néanmoins très difficile à mettre en place sur un réseau aussi grand. Le retour de document est facilité par des automates de retour 24/24 qui sont au nombre de 7 sur le réseau, dont un dans le 6ème arrondissement. Chaque bibliothèque du réseau dispose aussi de bornes de prêt et de retour visant à rendre autonome les usagers, et à libérer du temps pour son personnel.

Les services numériques

Chaque usager peut avoir accès à son espace personnel sur le site de la BML. A partir de cet espace, l'abonné peut prolonger et réserver des documents. Un abonné a aussi accès à diverses ressources numériques dès lors qu'il s'identifie : la presse en ligne, des méthodes de langue, des outils d'autoformation, des comptines et histoires pour les enfants, des jeux vidéo à télécharger, des documentaires, etc.

La BML c'est aussi Numelyo[11], sa bibliothèque numérique. Elle est constituée de près de 40 000 documents en libre accès : des manuscrits et des documents d'archives, patrimoniaux ou sonores.

La BML crée aussi son propre contenu avec Le Guichet du Savoir[12], un service de réponse aux questions des internautes en 72 heures. Le Guichet du savoir a répondu à 76 002 questions depuis sa création en 2004.

Enfin, la Bibliothèque municipale de Lyon propose un webzine, L'influx[13], qui propose des articles en lien avec l'actualité, tout en se basant sur les ressources documentaires de la bibliothèque et les compétences des bibliothécaires.

[11] https://numelyo.bm-lyon.fr/
[12] https://www.guichetdusavoir.org/
[13] https://www.linflux.com/

B-Découvrir la bibliothèque

La Bibliothèque Clémence Lortet fait partie des 3 structures de nouvelle génération qui ont ouvertes en 2017. La précédente bibliothèque du 6ème arrondissement datait de 1963. Elles ont été construites dans l'idée de correspondre aux nouvelles attentes du public en termes d'action culturelle, tout en s'inspirant des bibliothèques 3ème lieu. Le public étant majoritairement familial, les différents espaces de la bibliothèque peuvent être très animés, notamment les mercredis et samedis où des problèmes de gestion de l'affluence ont été soulevés. Comme l'ensemble du réseau de la BML, la Bibliothèque Clémence Lortet s'inscrit dans une démarche visant à faciliter l'accès au numérique pour les citoyens. Ces derniers peuvent profiter de 22 postes informatiques et 8 tablettes. Des liseuses peuvent aussi être empruntées pour compléter l'offre physique de littérature. La principale particularité de la bibliothèque reste néanmoins son offre importante de jeux vidéo et jeux de société à consulter sur place. Cette salle de jeux s'inscrit dans la volonté d'initier et de renforcer les relations sociales entre usagers, mais aussi entre le public et le personnel. Le jeu agit comme une animation permanente, où des gens d'âges et de milieux sociaux divers peuvent se rencontrer et s'amuser autour d'un jeu.

La bibliothèque dispose d'une collection d'environ 30 000 documents empruntables et de 200 jeux vidéo et 400 jeux de société à consulter sur place. Quasiment 130 000 personnes se sont déplacées dans le 6ème arrondissement en 2019 pour emprunter 258 173 documents[14].

Etat des collections (2019)

Livres	DVD-CD	Méthode de langue	Textes enregistrés	Disques	Jeux vidéo	Jeu de société	Liseuses	**Total**
22 803	5 155	80	456	1 089	200	400	20	**30 023**

L'équipe

[14] Bibliothèque municipale de Lyon, *Rapport d'activité* [en ligne], 2019. Disponible sur :https://www.bm-lyon.fr/rapports-d-activite/rapport-d-activite-2019/ (consulté le 19 mai 2021)

L'équipe est composée de 11 agents équivalents temps plein, soit 14 agents titulaires ou contractuels au total. La bibliothèque peut faire appel à des vacataires lors des jours de grandes fréquentations. Il y a cinq acquéreurs dans la bibliothèque. A part les deux médiateurs numériques, chaque membre de l'équipe est affilié à l'une des trois collections de la bibliothèque : Grandir, Découvrir, Temps Libre. Toutefois, chaque agent est amené à découvrir et connaître toutes les collections. A chaque heure d'ouverture au public, les agents changent de poste et l'acquéreur des romans adultes peut se retrouver à travailler au poste Grandir, ou être dans l'espace numérique. Cela permet de ne pas se limiter à un seul fonds documentaire et pouvoir aider tout type d'usager. Certains agents qui ne se trouvent pas à l'aise à certains postes, comme la salle de jeux ou l'espace numérique, peuvent signaler leur envie de ne pas être inscrit à ce poste au planning.

L'organisation de la bibliothèque

La bibliothèque est située au 35 rue Bossuet et est donc très bien visible de la rue avec ses grandes baies vitrées, ce qui n'était pas le cas de l'ancienne bibliothèque du quartier qui était installée au sous-sol de la mairie. La bibliothèque est organisée sur deux étages. Au rez-de-chaussée, les postes d'accueil et d'inscription font face à l'entrée de la bibliothèque. A gauche, un kiosque avec des tables hautes et des canapés permet de lire la presse quotidienne dans un lieu plus calme que le reste de la bibliothèque. Un premier bar à tablettes se trouve à proximité pour naviguer sur Internet. A droite se trouve l'espace numérique (EN) et la salle d'animations avec son projecteur. Cette salle peut éventuellement être utilisée à la fin de l'année scolaire comme salle de révisions par les élèves et étudiants. A l'étage, le plateau accueille les collections de la bibliothèque autour de trois pôles : Grandir, Découvrir, Temps Libre. La Salle de jeux jouxte l'Atelier, une salle de travail permanente. Enfin, un espace privé avec les bureaux du personnel et une salle de repos se trouve aussi à l'étage.

Les collections

Les collections sont réparties en 3 secteurs distincts : Grandir, Découvrir et Temps Libre. Grandir correspond aux collections s'adressant aux enfants jusqu'à 11 ans et sont reconnaissables à leur pastille orange. Découvrir en violet regroupe les documentaires par thème : grands thèmes sociétaux, faune, flore, biographies, etc. Enfin, les collections Temps Libre, avec une étiquette grise, regroupent tout ce qui se rattache aux loisirs : les DVD de fiction, les bandes dessinées, les comics, les mangas, les CD, ... Les choix d'acquisitions sont dictés par l'actualité en proposant des documents récents. L'avantage de cette structure est

qu’elle se trouve à proximité de la Bibliothèque de la Part-Dieu qui dispose de plus de 80% des documents du réseau, dont de nombreux documents plus anciens. Les collections de la Part-Dieu et du 6ème se complètent donc, ce qui est une opportunité pour les usagers. La bibliothèque est organisée de telle manière que les collections ne sont pas enfermées dans leur pôle, dans un objectif de décloisonner les collections comme les publics. Cela est notamment visible avec les nouvelles pastilles jaunes sur certains documents. Ces pastilles apposées sur des documents rangés en Temps Libre signalent qu'ils sont accessibles aux adolescents et jeunes adultes. Le plateau à l’étage est totalement ouvert et permet donc un accès libre et sans entrave à toutes les collections. Ce choix entraîne parfois quelques incompréhensions de la part du public qui peut se trouver perdu dans cette organisation. La classification Dewey est aussi utilisée de manière non linéaire dans la bibliothèque, au moyen de regroupements thématiques.

Une réflexion sur l’organisation de la bibliothèque

Depuis sa création, les équipes de la bibliothèque réfléchissent régulièrement sur l’agencement des espaces et des collections. D’une part, car la bibliothèque est très récente et des petits ajustements sont nécessaires pour parfaire au gré du temps l’organisation des collections, et d’autre part, car celle-ci a été victime de son succès dès sa création. A l'origine proposant 22 000 documents, les étagères de la bibliothèque ont été vidées dès la première semaine, ce qui a nécessité une augmentation du budget d’acquisition jusqu’à approcher les 30 000 documents pour pallier ce manque. L’agencement des espaces et le mobilier n’ont toutefois pas été pensés pour accueillir autant de personnes et de documents. Il n’est pas rare que la bibliothèque enregistre plus de 1 000 entrées par jour en période normale, notamment le mercredi. Un problème de circulation se pose donc lors des jours de grande affluence. Après cette période particulière de 1 an où une jauge a été mise en place à l’entrée de la bibliothèque, la question de prolonger la tenue de cette jauge au-delà de l'arrêt des mesures sanitaires s’est posé. Tout d’abord pour le confort des bibliothécaires, mais aussi celui des usagers qui éprouvent des difficultés à se déplacer lorsqu’il y a beaucoup de monde. L’augmentation du volume de documents pose aussi un problème de place durant les périodes creuses. Les étagères sont surchargées, ce qui entraîne des difficultés pour certains publics à avoir accès à des documents placés en bas des étagères. Cette attention particulière à l’organisation des collections et des espaces de la bibliothèque se traduit par des réorganisations constantes de ces éléments. Deux ans après son ouverture, en 2019, un premier changement d’organisation des espaces a été effectué. Durant l’été 2021, juste avant une reprise normale du fonctionnement qui est espérée à la rentrée scolaire, le mobilier a été changé de place pour s’adapter aux nouveaux bars à tablettes et pour repartir sur de nouvelles

bases.

La Grainothèque

La bibliothèque propose une grainothèque à ses usagers. Ce principe est construit sur un système vertueux visant à partager les graines des usagers et à promouvoir la pratique du jardinage. Des enveloppes contenant des graines sont en libre-service avec le nom de l'espèce inscrit dessus. Cela peut être des fleurs tout comme des fruits et légumes de saison. L'usager se sert librement et fait pousser ses graines. Lorsque la plante a germé, l'usager peut ramener quelques-unes de ses graines à la bibliothèque pour les mettre dans une enveloppe et ainsi les proposer à d'autres usagers. Les documents sur le jardinage sont à proximité de la Grainothèque pour aider les non-initiés à débuter dans cette pratique.

Le jeu

Le jeu à la Bibliothèque Clémence Lortet

La Bibliothèque Clémence Lortet possède 400 jeux de société, 200 jeux vidéo, des jouets et des jeux de construction. La bibliothèque propose trois consoles de jeux : la Switch, la PS4 et la Xbox One. Des jeux sont aussi présents sur les ordinateurs, comme Minecraft. Les jeux de société et jeux vidéo sont rangés dans la salle de jeux, alors que les jouets et jeux de construction sont mis à disposition du public lors des animations. Les jeux vidéo sont classés par catégorie : plateforme, construction, sport, combat, ambiance, réflexion, aventure et 16+. Les jeux de société sont quant à eux classés selon les catégories des collections dans la bibliothèque. Les jeux estampillés Grandir sont à destination des enfants, les jeux Découvrir sont des jeux calmes et de stratégie, et enfin les jeux considérés comme d'ambiance sont en Temps Libre. Cette classification étant peu compréhensible pour les usagers, le système de classification va évoluer. Les jeux de société seront différenciés par des pastilles violette, orange, grise et jaune comme le reste des collections. Les quatre catégories de jeux seront Premiers Jeux, En famille / Entre amis, Jeux d'expert et Casse-têtes. Des tablettes avec des jeux sont disponibles dans l'espace Grandir de la bibliothèque pour les enfants de 4 à 11 ans, avec exclusivement des jeux accessibles à leur tranche d'âge. Une borne de rétro gaming DiGame est aussi à la disposition du public dans la salle de jeux.

Le jeu et les écrans sont limités à la Bibliothèque Clémence Lortet. Les enfants de moins de 7 ans ne peuvent pas avoir accès aux jeux vidéo dans la salle de jeux, à moins

d'être accompagnés. Les mineurs ne peuvent s'inscrire qu'une seule heure par jour sur les jeux vidéo et les postes de l'espace numérique de la bibliothèque. Les enfants ne peuvent jouer sur les tablettes de jeux qu'une demi-heure par jour. Enfin, pour les personnes majeures, jeux vidéo et ordinateurs ne peuvent pas être consultés plus de deux heures par jour. Cela n'incite donc pas les usagers à rester toute la journée sur un ordinateur ou devant un écran.

Hors période covid, la salle de jeux est ouverte à tous durant les heures d'ouverture. N'importe quel usager peut aller dans la salle de jeux, prendre un jeu de société, et s'asseoir à une table, que ce soit dans la salle de jeux ou dans le reste de la bibliothèque. Les jeux vidéo sont quant à eux seulement accessibles sur inscription les mercredi et samedi toute la journée et en fin de journée les autres jours. Les jeux vidéo nécessitent d'être installés et surveillés pour que les rotations entre joueurs se passent correctement et rapidement.

Au sein de l'équipe, le jeu est aussi très présent. Il n'est pas rare que lors de la pause de midi, la référente du fonds jeux propose une session jeu appelée speed gaming[15] autour d'un jeu de société. Cela permet de découvrir des jeux de société tout en passant un moment agréable en équipe. Toutefois, aucune session de jeu n'est prévue à un jour précis. La pratique du jeu vidéo est plus difficile en équipe. Il faut un temps d'installation et se déplacer dans la salle de jeux pour pratiquer.

Le jeu dans le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon

Les trois principales bibliothèques proposant du jeu dans le réseau sont les trois plus récentes : 6ème - Clémence Lortet, Gerland - Hannah Arendt et Lacassagne – Marguerite Yourcenar. Toutefois, quelques autres initiatives autour du jeu commencent à fleurir dans le réseau. Les autres bibliothèques ne possèdent pas nécessairement de référents jeux et ne disposent pas de matériels permanents. Le jeu est plutôt utilisé dans le cadre d'animations ponctuelles. Néanmoins, chaque bibliothèque ne dispose pas d'une véritable collection de jeux comme les trois de nouvelle génération. Ainsi, une mutualisation des jeux est à l'étude dans le réseau. Les trois bibliothèques proposant du jeu tous les jours garderaient leur collection permanente, mais une partie de leurs fonds actuels pourraient alimenter la collection commune avec des jeux qui sortent très peu. Par exemple, les jeux d'ambiance d'extérieur, comme le *Mölkky*[16], pourraient rejoindre cette collection. Ce jeu ne peut pas être joué en intérieur, et les bibliothèques font peu d'animations en extérieur, alors autant le mutualiser sur

[15] Session de jeu sur un temps court.
[16] Jeu de quille en équipe.

le réseau pour qu'il soit utile sur des évènements précis. En complément, un budget sera alloué à cette collection commune pour que le réseau dispose de jeux neufs et récents.

Les animations

Les animations hors période de crise sanitaire

Les animations qui se tiennent à la bibliothèque correspondent aux objectifs qu'elle se donne : accueillir les enfants, pratiquer le jeu sous toutes ses formes, promouvoir le numérique et sensibiliser les usagers aux pratiques écologiques.

La Bibliothèque Clémence Lortet organise régulièrement des animations. En 2018, l'équipe avait organisé 322 animations, ce qui correspond à plus d'une animation par jour d'ouverture. La nouvelle responsable arrivée en 2018 a considéré le volume d'activités comme excessif et aussi trop fatiguant pour l'équipe. C'est ainsi qu'en 2019, le nombre d'animations est descendu à 222, un nombre plus facile à manier. Des animations pour enfants ont lieu régulièrement pour leur raconter des histoires ou jouer avec eux avec des jouets et des jeux de construction.

Des ateliers numériques pour tous les âges ont lieu une fois par mois pour sensibiliser à la pratique du numérique et accompagner ceux qui ont le plus de difficulté avec cet outil.

Les rendez-vous jeux sont assez diversifiés puisque certains sont exclusivement destinés à l'utilisation des jeux de société et d'autres aux jeux vidéo. La participation du public dans les animations est souhaitée par l'équipe. Ainsi, lors d'une animation, le fournisseur de jeux de société de la bibliothèque prête des jeux qui sont testés par les usagers. Si le jeu a plu aux personnes présentes, le jeu peut être acheté ultérieurement par la bibliothèque. Cela permet tout d'abord de faire découvrir les nouveautés aux usagers, puis aussi de construire la collection de jeux en collaboration avec le public. Une nouvelle animation se tiendra l'année prochaine pour mettre en avant la production locale de jeux de société. Quelques créateurs et créatrices de jeux pourront venir à la bibliothèque présenter leurs jeux et les faire tester par le public.

Une animation « cercle de lecteurs-acquéreurs » nommée Fun en Bulles propose à un groupe d'adolescents d'accompagner un bibliothécaire dans une librairie, et de sélectionner avec lui des comics et bandes dessinées qui pourront compléter les collections de la bibliothèque. La totalité des mangas sont désormais acquis par ce biais. Nous retrouvons ici

aussi un exemple de co-création d'un fonds entre usagers et bibliothécaires. La participation de l'usager permet de lui montrer que l'on est attentif à ses besoins et à ses demandes de lecture.

Enfin, des rendez-vous pour sensibiliser au zéro déchet et des initiations à des ateliers de création de jardin partagé sont proposés aux usagers.

Les animations en période de crise sanitaire

Quasiment toutes les animations prévues ont été supprimées à cause de la pandémie de covid-19. La bibliothèque ne pouvait plus accueillir d'importants groupes à l'intérieur à cause des restrictions sanitaires. J'ai tout de même eu la chance de participer aux rares animations qui se sont déroulées. Une personne en service civique à la bibliothèque a pu accueillir des classes de collège autour d'ateliers d'éducation aux médias et à l'information en jauge réduite. Dès lors que le confinement s'est terminé, nous avons décidé d'organiser des animations jeux en extérieur au parc de la Tête d'or qui se trouve à proximité. Cela nous permettait d'avoir de l'espace pour respecter les mesures barrières, tout en proposant à nouveau des animations au public. De plus, cela palliait le fait que la salle de jeu ne pouvait pas encore être ouverte totalement.

Nous avons organisé deux séances de jeux de société à destination des familles. Nous avons sélectionné et acheté des jeux d'ambiance conviviaux tels que le *Mölkky* et le *Kubb*. Les personnes intéressées pouvaient s'inscrire en ligne sur le site de la Bibliothèque municipale de Lyon.

Le jeu de rôle

Nous avons ensuite essayé de lancer une nouvelle forme de jeu dans le réseau de la BML : le jeu de rôle. Le jeu de rôle est un jeu coopératif où les joueurs incarnent un personnage pendant qu'un narrateur nommé maître du jeu (MJ) se charge de narrer une histoire. Chaque personnage à des caractéristiques avec des qualités et des défauts. Par exemple, un personnage elfe peut avoir 15 points de charisme et 5 points de force. Les jeux de rôles se déroulent généralement dans un monde médiéval-fantasy où il s'agit de réussir une quête tous ensemble. Le personnage-joueur (PJ) peut faire ce qu'il souhaite dans l'histoire dans la mesure de la tâche qui lui incombe dans le scénario du jeu. Le maître du jeu est donc un conteur qui doit improviser au cours de l'histoire en fonction des actions que veulent effectuer les joueurs, et les PJ doivent incarner leur personnage comme dans une petite pièce de théâtre pour s'immerger au maximum dans l'histoire. Certaines actions des personnages sont gratuites, comme manger, boire, entamer une conversation avec un

personnage non-joueur (PNJ) que doit incarner le MJ. D'autres sont toutefois payantes, c'est-à-dire qu'il faut lancer des dés pour savoir si l'action entreprise a été couronnée de succès ou non : attaquer, convaincre un personnage, voler un objet, etc.

Nous avons organisé deux animations : une à destination des adultes et une à destination des enfants. Avant de proposer une animation de ce type aux usagers, une préparation est nécessaire en amont. Il faut prévenir les usagers via une affiche de communication et la mise à jour du site internet de la bibliothèque. Les scénarios doivent être préparés pour savoir dans quelle direction les PJ doivent aller pour réussir leur quête. L'histoire a donc été essayée avant pour évaluer le temps qu'il faut pour finir l'histoire, les éléments à changer, ... Les inscrits sont contactés la veille de l'animation pour leur signifier le lieu de rendez-vous et leur rappeler leur inscription.

Les partenariats

La bibliothèque a établi des partenariats avec plusieurs structures du quartier. La médiatrice culturelle s'occupe en priorité de faciliter l'accès aux ressources de la bibliothèque aux publics en marge et défavorisés. La bibliothèque a une collaboration avec des résidences seniors du quartier pour organiser des visites du Musée d'Art Contemporain de Lyon. Les classes d'un lycée à proximité sont accueillies tous les ans dans le cadre d'ateliers d'éducation aux médias et à l'information. Des visites de la bibliothèque à destination de classes de primaire sont aussi prévus.

La bibliothèque a aussi des partenariats plus ponctuels sur des grands événements ayant lieu dans la ville comme la Fête de la Science, les Nuits de la Lecture ou les Assises Internationales du Roman.

Le travail en interne

Une partie du travail de bibliothécaire se déroule en dehors de ses heures consacrées au public. Les bibliothèques d'arrondissement du réseau de la BML ne sont pas chargées d'équiper les nouveaux documents. Tous les documents passent tout d'abord à la Bibliothèque de la Part-Dieu qui couvre les documents, leur met une puce RFID et leur attribue un numéro pour les cataloguer.

Les réunions

Des réunions de service ont lieu toutes les trois semaines pour faire des points

réguliers sur l'organisation de la bibliothèque. Tout le monde peut donner son avis et intégrer un point à l'ordre du jour pour l'évoquer en équipe.

La responsable de la bibliothèque participe à des réunions Territoire pour harmoniser les décisions au niveau du réseau et faire remonter les problèmes soulevés dans les bibliothèques d'arrondissement.

Des réunions d'action culturelle se tiennent deux fois par an pour répartir les budgets et organiser les animations à venir.

Les acquéreurs font des réunions régulièrement pour évoquer les budgets alloués aux différents fonds et évoquer la direction à suivre dans les choix d'achat. Le réseau de la BML, via ses acquéreurs, élabore aussi en 2021 des fiches domaines à destination des nouveaux acquéreurs qui arriveront à l'avenir. Ces fiches ont pour but de faciliter le travail d'un nouvel arrivant en lui signifiant par exemple quels outils de veille sont utilisés pour tel fonds.

Chaque année, des réunions appelées CRM[17] se tiennent sur un thème précis. Cette année, l'équipe du 6ème a travaillé sur la création d'une charte d'accueil à la bibliothèque à usage interne.

Le nouveau projet d'établissement (NPDE)

Avec les dernières élections municipales de 2020, un nouveau projet de mandat[18] porté par la majorité écologiste a été adopté. Les bibliothèques sont donc tenues d'établir un nouveau projet d'établissement pour fixer les objectifs du réseau en accord avec ce plan de mandat. Quatre principes directeurs régissent ce nouveau plan de mandat qui doivent être déclinés en actions dans l'ensemble des services de la collectivité. Ces quatre principes sont la transition écologique, l'inclusion sociale, la participation citoyenne et le bien-être de ses habitants. Les actions pour correspondre à ces principes seront discutées en équipe pour établir un projet d'établissement commun au réseau de la BML.

Les acquisitions

[17] Centres de Responsabilités Municipaux

[18] Ville de Lyon, *Extrait du registre des délibérations municipales* [en ligne], Séance du 25 et 26 mars 2021. Disponible sur : https://www.lyon.fr/blob?op=202103/delib/20210590.pdf (consulté le 19 juin 2021)

Chaque fonds de la bibliothèque dispose d'un acquéreur attitré. A partir d'un certain budget d'acquisition, des appels d'offres sont obligatoires.

L'acquéreur pour les fonds jeux de société et jeux vidéo sélectionne les jeux chez son partenaire. Un devis est effectué et envoyé à la Bibliothèque de la Part-Dieu qui doit être validé. Lorsque le devis est accepté, le fournisseur envoie les jeux sélectionnés à la Bibliothèque Clémence Lortet.

Les DVD sont achetés auprès des Ateliers Diffusion Audiovisuelle (ADAV) qui est la principale structure d'achat de contenus audiovisuels à destination des structures publiques et associatives. Deux tarifs sont possibles pour les œuvres audiovisuelles : un tarif pour le prêt du document par la structure d'achat, et un tarif pour le prêt et la consultation, c'est-à-dire le fait d'autoriser la projection ou la consultation de l'œuvre sur place.

Les acquéreurs de romans utilisent Electre, une base de données bibliographique initiée par Le Cercle de la Librairie, le syndicat patronal de l'industrie du livre, dans le but de créer des listes de livres disposant déjà de leurs références bibliographiques qui peuvent être ainsi utilisées dans le cadre d'un futur catalogage du document. A Lyon, le libraire qui fournit les romans au réseau organise des rendez-vous avec tous les acquéreurs appelés "offices". Ces derniers permettent aux acheteurs de découvrir la sélection du libraire et d'avoir les livres en main.

Budget d'acquisition (2020)

Secteur	Domaine	Budget 2020	%
Découvrir	Littérature	1 212,00 €	
	Vivre ensemble + métiers	1 676,00 €	
	Sciences / santé / informatique	1 253,00 €	
	Histoire / philo / religion	528,00€	
	Langues	245,00€	
	Coin des parents	169,00€	
	DVD doc	1 004,00 €	
	Textes lus	492,00€	
	Budget global Découvrir	**6 579,00 €**	**15%**
Temps libre	Documentaires + Tourisme	448,00€	
	BD	4 250,00 €	
	Romans	7 883,00 €	**48%**

	DVD	8 013,00 €	
	CD	759,00€	
	Budget global Temps libre	**21 353,00 €**	
Grandir	Albums / contes + textes lus	2 075,00 €	
	Premières lectures	796,00€	
	Romans	1 934,00 €	
	Livres Petite Enfance	2 730,00 €	
	Documentaires	1 270,00 €	
	BD	3 739,00 €	
	Langues	253,00€	
	DVD	3 641,00 €	
	CD	319,00€	
	Budget global Grandir	**16 757,00 €**	**37%**
TOTAL		**44 689,00 €**	

Budget acquisitions	**44 689,00 €**
Budget jeux	**1 559,97 €**
TOTAL	**46 248,97 €**

Le désherbage

Le désherbage a lieu durant l'été. La majorité des bibliothèques d'arrondissement étant fermée l'après-midi durant la période estivale pour s'adapter aux périodes de canicule qui deviennent de plus en plus fréquentes, et aux entrées qui s'amoindrissent, la période est propice pour désherber. Il n'y a pas de méthode de désherbage formalisée à la bibliothèque. Le désherbage se base tout d'abord sur le nombre de nouveautés qui sont rentrées dans les collections sur l'année. Les documents qui sortent du catalogue doivent correspondre environ au nombre de documents qui ont été achetés sur l'année écoulée. Les critères utilisés sont l'état du document, son taux de rotation et la date du dernier prêt. Les documents désherbés ne sont pas forcément jetés. Ils peuvent être donnés à d'autres bibliothèques ou mis en vente dans une braderie à destination du public avec des prix très bas.

C -Le déroulement du stage

La bibliothèque en contexte de pandémie

Le fonctionnement de la bibliothèque a forcément été bousculé par le contexte de la crise sanitaire qui s'est installée dans notre pays depuis mars 2020. Durant quelques mois, Lyon puis l'ensemble de la France ont été soumis à un couvre-feu, puis à un confinement, qui ont altéré les horaires d'ouverture. En temps normal, la bibliothèque ouvre du mardi au samedi sans fermeture en milieu de journée. Avec les contraintes d'un couvre-feu qui a évolué au cours de ces derniers mois, les horaires d'ouverture se sont adaptés. Du télétravail étant nécessaire pour réduire les contacts sociaux et ainsi endiguer l'épidémie, cela a nécessairement entraîné une baisse des effectifs pouvant être présents simultanément à la bibliothèque.

Une quarantaine des documents a aussi été mise en place pendant quelques mois, ce qui a entraîné leur stockage pendant quatre jours jusqu'à leur remise en rayon.

Une jauge limitée à 40 personnes puis 50 personnes a aussi été instaurée pour pouvoir respecter les mesures de distanciation sociale dans la bibliothèque. Lors des jours de grandes affluences, le public devait attendre devant le bâtiment, et des messages incitant les usagers à choisir rapidement leurs documents étaient diffusés. Les nombreuses places assises réparties dans l'espace ont donc été enlevées pour éviter les temps d'attente excessifs à l'extérieur. La salle de jeux a aussi été fermée durant un an avant sa réouverture en juin 2021, pour une durée de deux heures par semaine le mercredi, avec un nombre de places limité à 6 personnes simultanément.

La responsable, en lien avec les autres bibliothèques du réseau, était donc dans l'adaptation constante aux mesures sanitaires qui se rajoutaient, puis se levaient, au gré de l'évolution de l'épidémie sévissant dans notre pays.

La découverte de la bibliothèque et du réseau

Mon arrivée dans la Bibliothèque Clémence Lortet a nécessité une période d'adaptation et de découverte, surtout dans le cas d'un réseau aussi grand que celui de la

BML. Des rencontres informelles avec tous les membres de l'équipe ont donc été indispensables pour comprendre la place de chacun dans le fonctionnement de la bibliothèque. Le réseau est constitué de telle manière que les services administratifs et ressources humaines sont centralisés à la Bibliothèque de la Part-Dieu. C'est à cet endroit que les formations à l'attention des nouveaux arrivants se déroulent. J'ai suivi deux formations très tôt au début de mon stage, une sur le fonctionnement du Système Intégré de Gestion de Bibliothèque (SIGB) de la BML, et une sur les inscriptions. Avant la première formation, il est difficile de pouvoir répondre aux questions des usagers. Le SIGB du réseau de la BML est la version 7 de Portfolio, par l'éditeur de logiciel BiblioMondo. Ce SIGB permet de gérer les prêts, retours, réservations, d'accéder au catalogue, de gérer les acquisitions et les périodiques. Malgré le fait que les bibliothèques du réseau sont dotées de bornes automatiques de prêt et retour, les agents doivent aussi savoir utiliser ces services en cas de problèmes. Certains cas exceptionnels nécessitent de devoir passer par le catalogue interne, et non celui disponible pour le public pour résoudre un problème. La formation inscription consiste quant à elle à connaître et cibler les informations les plus importantes qui doivent être transmises aux nouveaux inscrits. Cela m'a permis de découvrir encore plus précisément tout ce que le réseau offrait comme possibilité à ses usagers. Cette journée de formation m'a donc été très utile pour connaître le réseau et répondre précisément aux questions des usagers.

Le service au public

Mes premières véritables interactions avec le public se sont déroulées à la Bibliothèque de la Part-Dieu, après la première journée de formation. Au début, le temps passé auprès du public est conséquent. La bibliothèque n'ouvrait que l'après-midi, mais la matinée était consacrée au rangement des documents sortant de la quarantaine, et à la gestion des réservations. Ces tâches m'ont aidé à comprendre la classification au sein de la bibliothèque.

La bibliothèque tournait au ralenti avec les mesures sanitaires. Habituellement, le service au public est très chargé. Il faut ranger les derniers retours de documents, répondre aux questions des usagers et éventuellement inscrire ceux qui souhaitent utiliser les tablettes ou jouer aux jeux vidéo. Durant la période de restrictions, beaucoup de tâches sont effectuées en dehors des horaires d'ouverture. En temps de crise sanitaire, la désinfection des zones de travail et des postes informatiques étaient obligatoires avant chaque ouverture. Lors de leurs heures de service au public, les bibliothécaires font de nombreuses tâches. Le poste d'accueil est chargé d'accueillir le public et de lui rappeler les mesures sanitaires en vigueur. C'est la personne à l'accueil qui répond au téléphone et qui doit aider l'usager à distance dans ses

démarches. Au poste d'inscription, il s'agit de détailler les possibilités qu'offre le réseau de la BML : animations, ressources numériques, jeux en libre accès, prêts et retours dans n'importe quelle bibliothèque, etc. L'espace numérique accueille quelques fois des personnes qui rencontrent des difficultés avec le numérique et Internet. La personne en poste dans la salle est chargée de l'aider à effectuer ses démarches tout en respectant sa vie privée. Lors de mes deux premiers mois à la bibliothèque, j'ai passé beaucoup de temps en service au public, puis cela s'est restreint pour redescendre à un volume horaire équivalent à ceux de mes collègues, c'est-à-dire environ la moitié du temps d'ouverture de la bibliothèque. Mon stage portant sur le jeu, j'ai pu être souvent inscrit à la salle de jeux. Quand j'étais à la bibliothèque, la salle de jeux n'était ouverte que deux heures par semaine sur des créneaux d'une demi-heure. Il était donc nécessaire de faire une sélection de jeux de société pouvant être joués sur une demi-heure, temps d'explication des règles compris. Pour les jeux vidéo, nous avons fait une sélection de deux jeux vidéo pour la Switch, un pour la Xbox One et un pour la Ps4 chaque semaine. Là aussi le temps étant limité, nous prenions plutôt des jeux de type arcade et non narratif tels que des jeux de combat, de courses de voiture ou de football. La sélection était faite par les bibliothécaires étant dans la salle de jeux durant les deux heures d'ouverture. La sélection de jeu était notée sur une grille d'inscription accessible à tous les agents sur les postes internet de la bibliothèque. Nous pouvions ainsi renseigner les usagers sur les jeux à l'affiche cette semaine. Les règles des jeux de société proposées devaient être connues des bibliothécaires dans la salle de jeux, ce qui nécessite un temps de jeu et d'apprentissage des règles avant l'ouverture de la salle. Ayant été fermée pendant un an, la bibliothèque a communiqué sur la réouverture de la salle de jeux. Malgré cela, il a fallu quelques séances pour que les habitués reviennent jouer.

Une ouverture sur le réseau

La Bibliothèque Clémence Lortet n'étant pas la seule à proposer du jeu, il semblait pertinent de visiter les deux autres bibliothèques qui ont été créées au même moment et qui suivent les mêmes objectifs de promotion du jeu. J'ai ainsi pu rendre visite et discuter pendant quelques heures avec les responsables jeu des bibliothèques de Gerland et Lacassagne. Cette ouverture sur d'autres structures du réseau, similaires sur les objectifs mais avec des manières différentes de fonctionner, m'ont permis de ne pas me limiter à une seule vision de la médiation du jeu. Des animations quasi identiques fonctionnent par exemple bien mieux dans une bibliothèque que dans les autres. La manière de proposer les jeux vidéo et les jeux de société peut aussi être différente. La bibliothèque du 6ème arrondissement est ainsi la seule des trois à proposer l'ensemble de ses jeux au public. Les autres ne sélectionnent qu'un seul jeu par console et une vingtaine de jeux de société pour une durée déterminée. L'objectif

est de faire découvrir les jeux au public, et qu'il ne se limite pas aux jeux qu'il connaît déjà. Le point de vue de la Bibliothèque Clémence Lortet de proposer l'ensemble de ses jeux me parait tout aussi pertinent. Pourquoi limiter l'accès aux jeux quand l'on possède une collection aussi importante ?

Une des autres différences d'importance est que la bibliothèque du 6ème arrondissement est la seule à avoir une salle fermée pour jouer. Dans les deux autres, les écrans de jeux sont à disposition du public au milieu des autres collections, ce qui induit d'autres questionnements sur l'organisation des espaces et la cohabitation des différents publics dans la bibliothèque.

Etude du jeu

Le travail auquel j'ai consacré le plus de temps est le guide pratique de prévention des écrans et de promotion du jeu[19]. Il était clair que la bibliothèque avait un besoin de supports de communication pour pouvoir parler du jeu vidéo au public, de légitimer sa présence et de savoir répondre aux éventuelles critiques et questions du public sur ce sujet. Le rendu final devait prendre la forme d'un guide concis, facile à prendre en main, et pouvant être communiqué aux usagers. Mais avant tout, il était nécessaire de cibler les besoins de l'équipe.

J'ai donc élaboré un questionnaire à destination du personnel de la bibliothèque pour déterminer quels besoins il y avait en matière de médiation aux écrans[20]. Après l'analyse de ce questionnaire, un compte rendu des réponses a été fait aux agents pour en discuter avec eux, et ainsi savoir quels éléments allaient être mis dans ce guide, et quelles améliorations pouvaient être faites dans l'approche du jeu à la bibliothèque. A partir de lectures théoriques faites en interne et des réponses au questionnaire, j'ai pu écrire un guide sur la plateforme de conception graphique Canva, en relation avec la référente jeux et la responsable de la bibliothèque. J'ai ensuite organisé des sessions de speed gaming pour rappeler à tous comment correctement utiliser les consoles de jeu, partager un moment convivial en équipe et faire découvrir des jeux à mes collègues. En complément, j'ai conçu des fiches pratiques pour utiliser les consoles de la bibliothèque[21]. Enfin, à partir des collections de jeux, nous avons créé des fiches à destination du public pour les aider à choisir leurs jeux. Pour les jeux de société, des listes de jeux pour jouer en famille, pour jouer avec des enfants d'âges

[19] Annexe 2 : Guide de prévention aux écrans et de promotion du jeu
[20] Annexe 1 : Questionnaire sur le jeu à destination de l'équipe de la bibliothèque
[21] Annexe 4 : Exemple de fiche d'aide à l'utilisation de la console Nintendo Switch

différents ou pour jouer seulement à 2 personnes[22]. Concernant les jeux vidéo, en lien avec l'objectif de promotion de cette pratique, une liste de jeux accessibles pour les néophytes et ceux qui n'ont jamais touché une manette de leur vie a été écrite[23]. J'ai testé de nombreux jeux et listé ceux qui pouvaient être intéressants pour débuter dans la pratique du jeu vidéo.

Conclusion

Cette expérience m'a été bénéfique à bien des égards. Après une année marquée par l'épidémie de coronavirus qui m'a empêché d'effectuer mon stage en avril de l'année dernière, cette expérience de cinq mois est ma première dans le monde des bibliothèques et dans le monde du travail sur un temps aussi long. Je ressentais le besoin de me confronter au public, à sa diversité, de découvrir comment s'occuper des enfants et d'organiser une animation par moi-même, de conseiller et d'aider les usagers, et pour cela je suis pleinement satisfait de mon stage.

Je suis conscient de n'avoir pas vécu un stage habituel à cause du contexte sanitaire et je le regrette. A la fin de mon stage, tout n'était pas revenu comme avant dans la bibliothèque. Je n'ai pas vu les animations habituelles, les tablettes n'ont pas été remises à disposition du public, la salle de jeux est ouverte très rarement sans tous les jeux en libre accès et l'espace numérique est encore amputé de la moitié de sa capacité d'accueil. J'ai pu entrevoir la bibliothèque sous son aspect lieu de vie, de rencontres, de convivialité mais sans cette liberté qui anime constamment ce lieu, avec des usagers qui viennent emprunter des documents, des groupes d'adolescents qui jouent aux jeux vidéo, des familles qui s'installent sur les tapis d'éveil avec leurs enfants en bas âge pour leur raconter des histoires, des enfants qui s'installent sur les fauteuils pour lire une bande dessinée ou un comics pendant que d'autres s'amusent sur les tablettes. Ce contexte m'a néanmoins appris à m'adapter à l'évolution de l'organisation des espaces d'une bibliothèque, de son fonctionnement, de ses horaires, etc.

Ce stage m'a enseigné plus concrètement le travail en équipe, l'autonomie, la direction de réunion et d'animation à destination des usagers et du personnel de la bibliothèque. Cette expérience me sera bénéfique dans ma recherche future de travail dans la métropole lyonnaise, car il m'a permis de mieux comprendre le métier de bibliothécaire et de commencer à développer certaines de ses compétences. N'étant pas resté exclusivement renfermé sur

[22] Annexe 3 : *Figure 2*

[23] Annexe 3 : *Figure 1*

les collections de jeux, j'ai pu aussi approcher les autres collections et conseiller les usagers dans des domaines que je ne connaissais pas quand je suis arrivé dans la bibliothèque, ce qui me donne des références mais une aussi une capacité à m'adapter aux collections.

II-Comment construire un guide de médiation sur les thèmes du jeu et des écrans en bibliothèque ?

Le travail de recherche s'est appuyé sur plusieurs méthodes d'analyse. Tout d'abord, j'ai consulté des ouvrages théoriques sur le jeu et les écrans pour avoir des éléments de réflexion et d'analyse applicables dans la bibliothèque. Ces ouvrages sont à retrouver dans la bibliographie. Lorsque que la salle de jeux a rouverte, j'ai pu observer les joueurs et leurs comportements, et j'ai pu discuter de manière informelle avec les quelques parents qui sont venus accompagner leur enfant. Cela m'a permis de relever certaines questions et interrogations. La salle de jeux a été fermé durant la majorité de ma période de stage, je ne pouvais donc pas obtenir suffisamment de commentaires personnels des usagers. J'ai donc décidé de recueillir les témoignages des agents de la structure. Un questionnaire a été soumis à l'ensemble de l'équipe pour relever leurs impressions et leurs questions sur la salle de jeux. Cela m'a permis de réfléchir à des réponses en puisant dans des ouvrages théoriques, dans les rencontres que j'ai faites dans la bibliothèque et sur le réseau, notamment dans les deux autres bibliothèques qui proposent du jeu, et enfin dans les interactions que j'ai eues avec les joueurs et leurs parents sur les temps d'animation, et les moments où la salle de jeux était ouverte.

A-Jeu et médiation en bibliothèque

Pourquoi du jeu en bibliothèque ?

La réponse à une demande

L'industrie du jeu vidéo est la seconde industrie culturelle en France[24] avec 5.3 milliards d'euros de chiffre d'affaires. Elle devance des industries comme le cinéma ou la musique. Le jeu vidéo est une pratique culturelle récurrente des français qui tend à se démocratiser auprès de toutes les classes d'âges. Dans la dernière étude sur les pratiques culturelles des Français datant de 2018 et menée par Loup Wolff et Philippe Lombardo[25], nous

[24] Senat, *Projet de loi de finances pour 2019 : Médias, livre et industries culturelles : Livre et industries culturelles* [en ligne], 2019. Disponible sur : indsutrhttp://www.senat.fr/rap/a18-151-43/a18-151- (consulté le 5 juillet 2021)
[25] Ministère de la culture, *Cinquante de pratiques culturelles en France* [en ligne], Philippe Lombardo, Loup Wolff, Juillet 2020. Disponible sur : https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Etudes-et-

pouvons voir ce phénomène de démocratisation. Toutes les classes d'âge ont vu leur nombre de joueurs de jeux vidéo augmenter entre 2008 et 2018, pour arriver à 15 % de la population française de plus de quinze ans qui joue aux jeux vidéo quotidiennement[26]. Il est donc pertinent d'en proposer dans une bibliothèque. Avec des ventes qui ont augmenté de près de 10% l'année passée par rapport à l'année d'avant[27], l'industrie du jeu de société est en plein essor. En 2019, il s'est vendu 27.8 millions de boîtes de jeux en France pour un chiffre d'affaires évalué à près de 600 millions d'euros[28]. Des ludothèques où les jeux peuvent être empruntés ou pratiqués garnissent déjà le territoire français, mais il est plus rare de le voir en bibliothèque.

Une industrie florissante

La France comprend des studios et éditeurs de jeux vidéo de renom, que ce soient pour des jeux grand public ou des jeux indépendants. L'entreprise *Ubisoft* avec ses 1.5 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2019 et ses jeux à grands succès tels que *Rayman*, *Just Dance* ou encore la série de jeu ***Assassin's Creed,*** fait partie des mastodontes de l'industrie vidéoludique mondiale. La société *Gameloft*, filiale d'*Ubisoft*, développe de nombreux jeux mobiles. *Ankama* édite des jeux autour de ses licences phares *Dofus* et *Wakfu* qui se déclinent aussi en bandes dessinées et romans à succès chez les enfants. Pour les studios de création de jeux vidéo, nous pouvons citer *Asobo Studios* et *Arkane Studios*, qui ont respectivement développé *A Plague Tale : Innocence* et *Dishonored*, deux jeux multi-primés et salués par la critique. La France est une terre de création vidéoludique et la bibliothèque est un lieu d'accueil pour présenter ce contenu.

Surmonter l'illégitimité à venir en bibliothèque

La bibliothèque est un lieu fortement marqué socialement. Certains publics n'osent pas y rentrer, se considérant illégitime à fouler ce temple du savoir : public non diplômé, rencontrant des difficultés avec le français ou sans domicile fixe par exemple. Le jeu, par sa

statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2021/Cinquante-ans-de-pratiques-culturelles-en-France-CE-2020-2 (consulté le 15 mars 2021)

[26] *Ibid.*

[27] AMSILI, Sophie, *La belle année 2020 du jeu de société* [en ligne], Les Echos, 26 février 2021. Disponible sur : https://www.lesechos.fr/industrie-services/conso-distribution/la-belle-annee-2020-du-jeu-de-societe-1293924 (consulté le 5 juillet 2021)

[28] UBERTALLI, Olivier, *Il se vend presque un jeu de société par seconde en France* [en ligne], Le Point, 3 mai 2020, https://www.lepoint.fr/art-de-vivre/le-grand-boom-des-jeux-de-societe-03-05-2020-2373920_4.php (consulté le 5 juillet 2021)

facilité d'accès, peut être considéré comme une porte d'entrée à la bibliothèque. De nouveaux publics peuvent être amenés à découvrir la bibliothèque et donc diversifier les origines sociales et culturelles, car c'est un lieu d'accueil pour tous. Les jeux dans le 6ème arrondissement sont disponibles en libre accès, sans nécessité de posséder une carte du réseau de la BML. En proposant le jeu de cette manière, la bibliothèque tend à élargir son public. Des rencontres autour du jeu peuvent se faire entre des personnes d'âges et de milieux sociaux différents. On retrouve ainsi la dimension 3ème lieu de la bibliothèque.

Découvrir le jeu

Certains usagers font découvrir le jeu vidéo et les écrans à leurs enfants au sein de la bibliothèque. Les raisons sont multiples. Certains ne souhaitent pas acheter une console chez eux à cause du coût qui est très onéreux, et aussi par rapport au fait qu'il va falloir gérer les temps de jeu de son enfant, ce dont certains parents ne sont pas prêts à assumer. La présence du jeu vidéo en bibliothèque est rassurante. C'est un lieu et un service public, et les parents considèrent que s'il est proposé dans ce lieu, cela signifie que l'équipe sait ce qu'elle fait et qu'elle peut donc accompagner la pratique vidéoludique. De plus, offrir un temps de jeu à son enfant à la bibliothèque permet de satisfaire son envie de découvrir les mondes virtuels, sans avoir à assurer la gestion de ce temps de jeu. L'achat de jeux de société peut aussi être très coûteux. En corrélation avec l'augmentation des ventes, le prix moyen d'un jeu de société a augmenté de 16.85 euros à 17.14 euros en 2020[29]. Le jeu de société à la bibliothèque permet ainsi d'essayer les jeux avant de les acheter.

Pour tous les goûts et tous les âges

Certains adultes considèrent aussi qu'ils n'ont pas leur place devant une console de jeu, une manette dans les mains. Ils craignent de prendre la place d'un enfant, de ne pas savoir faire ou d'être ridicules. Le jeu vidéo possède un cadre social difficile à assimiler et peu intuitif quand on commence à jouer tardivement dans sa vie : bien tenir la manette, ne pas la bouger dans tous les sens, contrôler la caméra et son personnage en même temps, etc. Un "savoir jouer " défaillant chez certains est un frein à une pratique sans appréhension. Pourtant, ces éléments se retrouvent aussi chez certains agents de la bibliothèque qui ne sont pas tous à l'aise avec une manette dans les mains. Le bibliothécaire est donc aussi là pour dédramatiser cette lacune, et promouvoir aussi le jeu pour les adultes. Avant l'épidémie de covid-19, des plages horaires dédiées aux jeux vidéo pour adultes, c'est-à-dire avec un PEGI

[29] *Ibid.*

+16 au minimum, étaient planifiées tous les jeudi après-midi. Le jeu ne se limite pas qu'aux enfants, même s'ils restent la principale cible de l'entreprise *Nintendo*. Les multinationales *Sony* et *Microsoft*, via leur série de consoles respectives *Xbox* et *PS*, ont tourné ostensiblement leurs contenus vidéoludiques vers le public adulte avec des jeux plus difficiles et plus violents. Contemplatif ou nerveux, narratif ou arcade, mignon ou violent, long ou court, le jeu vidéo s'adresse à tous les âges et tous les goûts, et c'est cette diversité que la bibliothèque peut aussi proposer au public.

Partir du jeu vidéo pour découvrir la lecture

Les jeux vidéo et la lecture ne sont pas incompatibles. De nombreux livres existent par exemple sur le jeu vidéo *Minecraft* qui est beaucoup joué à la Bibliothèque Clémence Lortet. Ce jeu est proposé sur les écrans de l'espace numérique et sur la Xbox One et la Ps4 dans la salle de jeux. Ce jeu, avec ses 200 millions de vente depuis sa création en 2011, est un best-seller mondial[30]. La particularité de ce jeu est que ses ventes sont régulières, voire en hausse depuis quelques années, alors qu'en général la majorité des ventes d'un jeu se font dans les mois qui suivent sa sortie. Témoin de cette incroyable longévité et popularité, des romans et des bandes dessinées non officielles ayant lieu dans cet univers, ont été édités. La plus célèbre des séries déclinées sur ces deux supports est *Frigiel et Fluffy*. Frigiel est un Youtubeur à succès avec 2 millions d'abonnés. Il tient un let's play[31] sur *Minecraft* depuis quelques années où il met en scène ses aventures sur ce jeu. Des guides de jeu pour aider les joueurs sont aussi disponibles à la bibliothèque, et même un jeu de société *Minecraft*. Les enfants peuvent donc se documenter sur le jeu grâce aux guides de jeux, mais aussi découvrir une nouvelle manière de jouer à *Minecraft* avec le jeu de société. Des enfants qui ne sont pas des grands lecteurs peuvent donc venir à la bibliothèque, se mettre à lire et se plonger dans l'univers de *Minecraft* avec les romans et les bandes dessinées, car le jeu vidéo dont sont tirés les différentes histoires papiers leur plaît.

L'étude du SELL

Chaque année, le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) effectue un bilan du marché vidéoludique français. L'année 2020 a été très différente des autres années avec l'épidémie de coronavirus et un premier confinement qui a mis le pays totalement à

[30] FROMENT, Etienne, *« Minecraft » s'est vendu à plus de 200 millions d'exemplaires dans le monde* [en ligne], 20 minutes, 19 mai 2020. ttps://www.20minutes.fr/high-tech/2781667-20200518-minecraft-s-est-vendu-a-plus-de-200-millions-d-exemplaires (consulté le 18 juillet 2021)

[31] Vidéo d'un joueur qui commente les actions qu'il effectue dans un jeu vidéo.

l'arrêt. Dans ce contexte, les ventes de jeux vidéo et de consoles ont explosé. Avec un marché évalué à 5.3 milliards d'euros en France, l'industrie a vu son chiffre d'affaires augmenter de 11.3 % par rapport à 2019. Environ 2.3 millions de consoles de jeux ont été vendues en 2019[32], et le succès incontesté est le jeu développé par *Nintendo*, *Animal Crossing : New Horizon.*

Le succès du jeu vidéo en période de pandémie

Avec plus d'un million de copies vendues, le jeu a pleinement profité de sa sortie le 20 mars 2020, soit une semaine après l'annonce du confinement national en France. La principale raison de son succès est le fait de pouvoir incarner un personnage sur une île paradisiaque que l'on peut améliorer, tout comme sa maison que l'on peut agrandir. L'aspect mignon du jeu, avec ses personnages qui ont des têtes d'animaux et ses couleurs chatoyantes, ont été source d'évasion dans ce contexte anxiogène de pandémie où le nombre de morts dus au virus s'affichait tous les soirs sur nos écrans. Le jeu nous fait incarner un personnage qui arrive sur une île déserte avec cocotiers et sable fin. Le jeu n'a pas de fin définie. Au cours du jeu, il est possible d'agrandir sa maison et de remodeler son île, en contrepartie de crédits souscrits à l'agence de voyage. Comme dans la vie réelle, rien n'est gratuit. Il est aussi possible d'aller visiter l'île d'autres joueurs et de ses amis, ce qui détonnait dans cette période où chacun était confiné chez soi. Une étude effectuée par l'université d'Oxford a d'ailleurs mis en corrélation le niveau de bien-être des populations confinées avec leurs pratiques du jeu vidéo[33]. Cette étude a notamment été menée sur des joueurs *d'Animal Crossing*, et a montré que les joueurs en période de confinement avaient un sentiment de bien-être supérieur à ceux qui ne jouaient pas. Une autre preuve dans ce domaine est le succès de l'application de chat vocal destiné aux joueurs, Discord. La plateforme a enregistré 200 millions de membres actifs en mars 2020 alors qu'elle plafonnait à dix millions quatre mois auparavant[34]. Le jeu vidéo a donc été un moyen de garder des contacts en période de confinement. L'OMS, qui avait pourtant placé l'addiction aux jeux vidéo comme maladie

[32] Académie des Sciences, *L'enfant et les écrans*, 2013, Paris, Le Pommier, 267 p.

[33] JOHANNES, Niklas, VUORRE, Matti, K. PRZYBYLSKI, Andrew, *Video game play is positively correlated with well-being* [en ligne], 2021. Disponible sur : https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.202049 (consulté le 15 juin 2021)

[34] HUE, Benjamin, *Coronavirus : qu'est-ce que Discord, l'appli des gamers qui a séduit les professeurs ?* [en ligne], RTL, 4 avril 2020. Disponible : https://www.rtl.fr/actu/sciences-tech/coronavirus-confinement-qu-est-ce-que-discord-l-appli-gamers-qui-a-seduit-les-professeurs-7800341443 (consulté le 9 juillet 2021)

mentale[35], a lancé et soutenu le mouvement #PlayApartTogether[36]qui visait à promouvoir la pratique du jeu vidéo en période de confinement comme pratique socialisante permettant de respecter les gestes barrières pour contenir l'épidémie de coronavirus.

Analyse et critique

Le SELL offre aussi une analyse des publics du jeu vidéo dans son bilan annuel. On y apprend que l'âge moyen d'un joueur régulier, c'est-à-dire qui joue au moins une fois par semaine, est de 39 ans[37]. Cela n'est pas visible dans la bibliothèque où la majorité du public du jeu vidéo est composé d'enfants et d'adolescents. Les horaires réservés aux jeux 16 ans et plus fonctionnent finalement très peu. Pourquoi cette différence entre ce qui est visible sur le terrain et l'analyse du SELL ? Tout d'abord, pour son étude, cette dernière n'a interrogé que des personnes de dix ans et plus. Cela tend à augmenter la moyenne d'âge. Cette moyenne ne permet pas aussi de se représenter le nombre de joueurs par classe d'âge : 96 % des enfants entre dix et quatorze ans jouent aux jeux vidéo. De plus, comme il est signalé ultérieurement dans le bilan du SELL, un enfant sur deux joue accompagné aux jeux vidéo, que cela soit physiquement ou en ligne. En comparaison, 76 % des adultes jouent seuls aux jeux vidéo[38]. Cela est explicable car près d'un enfant sur deux dit avoir un sentiment d'appartenance à une communauté en jouant au jeu vidéo. Les relations sont effectivement très importantes pour l'enfant. C'est à cet âge-là qu'il commence à se construire des amitiés et à appartenir à des groupes sociaux précis. La bibliothèque est donc un lieu tout indiqué pour offrir un cadre convivial et confortable pour rassembler les jeunes joueurs.

A la bibliothèque, il n'est pas rare de discuter avec des enfants qui possèdent des consoles chez eux, mais qui apprécient de venir jouer avec leurs amis. Les enfants préfèrent venir à la bibliothèque, être limité dans leur pratique du jeu à une heure sur les consoles, mais pouvoir se rassembler avec leurs amis ou avec d'autres enfants qu'ils vont apprendre à connaître. Il y a peu d'endroits agréables pour de jeunes adolescents qui veulent se retrouver

[35] ACHAB, Sophia, Université de Genève, *l'addiction aux jeux vidéo reconnue comme maladie mentale par l'OMS* [en ligne], 7 juin 2019. Disponible sur : https://www.unige.ch/medecine/fr/faculteetcite/media/laddiction-aux-jeux-video-reconnue-comme-maladie-mentale-par-loms/#:~:text=Media-,L'addiction%20aux%20jeux%20vid%C3%A9o%20reconnue%20comme%20maladie%20mentale%20par,des%20probl%C3%A8mes%20de%20sant%C3%A9%20connexes (consulté le 22 juin 2021)

[36] Ch., G. , *Coronavirus : les jeux vidéo, c'est recommandé par l'OMS* ? [en ligne], Le Parisien, 31 mars 2020. Disponible sur : https://www.leparisien.fr/societe/coronavirus-les-jeux-video-c-est-recommande-par-l-oms-31-03-2020-8291226.php (consulté le 15 mai 2021)

[37] *Op. cit.* Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs

[38] *Ibid.*

en dehors des cours, et les parents ne souhaitent sûrement pas accueillir une dizaine de personnes chez eux pour jouer aux jeux vidéo. La bibliothèque devient donc un lieu de rencontre, d'accueil et de convivialité qui correspond aux objectifs des bibliothèques 3ème lieu. Une autre explication à cette différence des pratiques de jeu à plusieurs entre enfant et adulte est aussi explicable par la typologie des jeux joués par les différentes générations. Les jeux appartenant à une classification PEGI +16 ou +18 sont plus souvent des jeux solitaires, avec une longue campagne de jeu qui peut s'étirer sur plusieurs dizaines heures et, la bibliothèque n'est pas adaptée à ce genre de pratique vidéoludique.

Une pratique intergénérationnelle ?

La pratique du jeu en groupe est donc régulière à la bibliothèque, principalement chez les plus jeunes. Néanmoins, de nombreux parents restent réticents à une pratique avec leur enfant. Des initiatives sont lancées pour faire jouer ces derniers avec leurs parents. De manière informelle, les agents de la bibliothèque proposent régulièrement aux parents qui viennent inscrire leurs enfants aux jeux vidéo de rester jouer avec eux. A la bibliothèque de Gerland, une animation sur tablette encourage la pratique intergénérationnelle du jeu en inscrivant le parent obligatoirement avec son enfant sur la séance. Mais qu'en est-il au niveau national ? Selon le bilan du SELL, " 66% des parents déclarent jouer avec leurs enfants au moins occasionnellement" [39], c'est-à-dire au moins une fois par an. Mais seulement 25% jouent au moins une fois par semaine avec leur enfant. La pratique des enfants est néanmoins majoritairement surveillée par leurs parents : 66% d'entre eux sont attentifs à quels jeux ils jouent. Cette attention à la pratique vidéoludique de leur progéniture se caractérise par l'interdiction de certains jeux, le choix des jeux auxquels son enfant peut jouer et aussi le fait de rester à côté de lui pour jouer. Les enfants connaissent d'ailleurs plus la classification PEGI que leur parent, même si ces derniers sont plus attentifs à cet indice sur les boitiers de jeux vidéo[40]. Après observation à la bibliothèque Clémence Lortet, il est clair que certains enfants savent qu'un jeu est déconseillé pour eux mais y jouent chez eux, ou souhaitent y jouer à la bibliothèque.

[39] *Ibid.*

[40] *Ibid.*

B-Méthodes d'appréhension du jeu et des écrans

Pourquoi faire de la médiation ?

La médiation en matière d'écran est indispensable pour accompagner au mieux les enfants et les adolescents à adopter des pratiques responsables. Les jeunes utilisateurs des écrans et d'Internet sont souvent bien équipés depuis leur plus jeune âge, mais n'en sont pas experts. En effet, 73 % des enfants entre 4 et 14 ans possèdent déjà un écran personnel[41]. Ils ont besoin d'apprendre à utiliser correctement leurs outils et à développer leur esprit critique avec ce support. En étant tournée ostensiblement vers le jeu et les écrans, la bibliothèque adopte une position de promoteur de ces objets, mais en tant que service public elle ne doit pas omettre de faire de la prévention.

Les chiffres sont clairs, un adulte passe en moyenne 5h07 par jour devant un écran, et un enfant, d'un âge compris entre 6 et 17 ans, environ 4h11[42]. La bibliothèque est un service public qui se doit donc d'accueillir convenablement les citoyens, et de les accompagner dans cette révolution numérique qui a débuté depuis longtemps. Cette révolution ne cesse de se déployer, de se développer inexorablement. Les avancées numériques et technologiques continuent de se complexifier d'une manière où nombre des habitants de ce pays se sentent perdus.

Jouer chez l'enfant

Jouer avec des objets physiques

Dès sa naissance, l'enfant joue pour découvrir le monde. Des actions qui paraissent

[41] Ipsos, *Que regardent nos enfants ?* [en ligne], 10 novembre 2015. Disponible sur : https://www.ipsos.com/fr-fr/que-regardent-nos-enfants (consulté le 4 mai 2021)

[42] GARRE, Caroline, *Des Français pas assez actifs, rivés aux écrans : l'alerte de Santé publique France* [en ligne], Le quotidien du médecin.fr, 26 septembre 2017. Disponible sur : https://www.lequotidiendumedecin.fr/actus-medicales/sante-publique/des-francais-pas-assez-actifs-rives-aux-ecrans-lalerte-de-sante-publique-france (consulté le 4 mai 2021)

simples sont un jeu pour lui : sentir, goûter, saisir, toucher, lancer sont des expériences sensori-motrices qui lui permettent de se rendre compte du monde qui l'entoure, de le comprendre et d'interagir avec lui. Il utilise sa coordination visuo-haptique, c'est-à-dire la coordination de son œil et de main, pour être conscient qu'il est le responsable des actions qu'il entreprend et qu'ainsi il fait partie d'un tout sur lequel il peut influer[43]. Cette conscience de la responsabilité de ses actes est appelée proprioception[44]. Par ce biais, l'enfant apprend à connaître l'unité corporelle de l'objet, sa forme, son odeur, son poids, etc. Cette expérience est dite de la "transmodalité" : l'enfant conscientise le fait que le monde est unifié via la connaissance physique des objets[45]. La position de son corps, la manière dont il bouge, la force qu'il utilise pour prendre et jeter un objet sont des informations sensorielles qu'acquiert inconsciemment l'enfant, mais qui participent à sa compréhension du monde et à son implication dans celui-ci. Ce rôle de la main et de l'œil est quasi similaire dans le jeu vidéo : le joueur engage son corps dans le jeu grâce à sa main et il observe cet engagement grâce à son œil qui repère comment effectuer telle action pour arriver au résultat escompté.

Jouer avec des objets virtuels

Le jeu avec un écran peut être introduit tôt dans la vie d'un enfant si cela est contrôlé. Cela n'est pas déconseillé de mettre une tablette ou un téléphone dans les mains de son enfant à partir d'un certain âge s'il utilise l'objet pour jouer. En effet, en ayant une relation active avec l'écran, ce qui n'est pas le cas avec la télévision ou le visionnage de vidéos, l'enfant va développer une véritable interaction. Tout d'abord de nature sensorielle, comme toucher l'écran, résoudre des problèmes ou classer des objets. C'est une transposition dans un monde virtuel d'activités qu'il pourrait faire physiquement. Cela ne peut toutefois pas remplacer la version physique de ces activités, c'est pourquoi il est conseillé d'utiliser l'outil numérique avec parcimonie sur un temps court, pas plus d'une demi-heure par jour à partir des trois ans de l'enfant. Les interactions peuvent aussi être de nature émotionnelle. Les pointer-et-cliquer restent les jeux les plus faciles d'accès pour ce type d'interaction. Ce type de jeu ne nécessite pas de savoir utiliser une manette correctement. Ce sont des jeux où il s'agit simplement de cliquer sur l'écran pour initier une action, par exemple cliquer sur une pomme pour qu'elle tombe d'un arbre. Ces jeux ne sont pas connus pour la difficulté de leur gameplay, mais plutôt pour leur caractère narratif. Ce type de jeu peut convenir à un enfant si le contenu est adapté. Nous pouvons citer en exemple le jeu *Machinarium*, développé par le studio *Amanita Design*. L'enfant peut vivre et partager une histoire avec le jeu, et surtout agir

[43] STORA, Michael, *Les écrans ça rend accro*, 2007, Hachette Littératures, p.47
[44] STORA, Michael, *Guérir par le virtuel, Une nouvelle approche thérapeutique,* Presses de la Renaissance, Paris, 2005, p.78
[45] *Ibid* p.79

sur le scénario. Grâce à ce contenu interactif, il peut développer de l'empathie, et s'impliquer dans des aventures extraordinaires.

La médiation aux écrans avec un enfant

Certains réflexes à adopter sont essentiels pour que l'enfant construise une relation saine avec les écrans, et qu'il dispose de temps pour se construire intellectuellement et physiquement. Des psychologues et pédopsychiatres offrent des outils pour s'approprier les écrans sans les discréditer.

La méthode des quatre pas

La psychologue Sabine Duflo décrit quatre moments de la journée où il faut éviter de placer son enfant devant un écran pour son bien-être et son développement personnel[46].

Les écrans le matin, notamment les jours d'école, sont à éviter à la maison. Les enfants peuvent être fortement accaparés par les écrans et cela peut avoir une incidence sur leur concentration au cours de la journée. Les dessins animés dynamiques et colorés à l'heure du petit déjeuner peuvent procurer une importante charge émotionnelle qui peut épuiser l'enfant intellectuellement, et l'empêcher de suivre convenablement sa journée de classe.

Les repas sont des moments de partage dans une famille. Si la télévision est allumée, l'attention n'est plus focalisée sur le repas, mais sur l'écran. Les discussions peuvent être coupées et le dialogue à table tend donc à cesser. L'enfant a besoin de parler pour enrichir son vocabulaire, et donc d'avoir un interlocuteur qui le corrige et lui apprend de nouveaux mots.

Les écrans sont aussi à prohiber avant de dormir. Le problème est identique au réveil le matin : des images animées trop stimulantes qui auront comme conséquence de procurer un sommeil moins réparateur à l'enfant.

Enfin, un écran dans la chambre de l'enfant est une tentation à n'importe quelle heure de la journée. Il faut donc éviter de le laisser trop jeune avec cette responsabilité. En outre, les parents ne peuvent pas contrôler la pratique, notamment pendant la nuit. Sans écran dans sa chambre pour se divertir simplement, l'enfant va pouvoir apprendre à jouer tout seul, à

[46] DUFLO, Sabine, *Mon enfant face aux écrans* [en ligne], 2016, Centre médico-psychologique de Noisy-Le-Grand. Disponible sur : http://www.sabineduflo.fr/wp-content/uploads/2018/02/depliant-4_pas_pour_mieux_avancer_2016_epsve_formatimpressionv2janvier_2017.pdf (consulté le 5 mai 2021)

utiliser des jeux de construction et donc à structurer son imagination.

Cette méthode a été inscrite dans le guide qui a été rédigé. En effet, si le guide cherche à légitimer les écrans et le jeu en bibliothèque, il s'agit aussi d'offrir des conseils aux parents pour la vie de tous les jours, et ainsi les aider à accompagner la pratique de leurs enfants. Cette méthode parait directive, contraignante et même moralisatrice sur certains points. Il est donc nécessaire de la mettre en relation avec d'autres méthodes, analyses et supports d'informations qui vont donner des éléments plus précis sur les raisons de ces quatre pas, mais qui vont aussi définir des moments où il est possible de mettre un écran ou une manette entre les mains de son enfant.

Une médiation des écrans au cours de l'enfance

Dès sa naissance, l'enfant en bas âge a besoin d'être immergé dans un bain linguistique caractérisé par l'écoute des voix, leurs timbres, leurs intonations, mais aussi par les histoires racontées par ses parents. Il a été démontré que mettre son enfant de moins de 3 ans devant la télévision ne lui apporte rien et peut même provoquer un ralentissement de l'acquisition du savoir et du langage, notamment pour les moins de 17 mois[47]. A cet âge, il suffit d'ailleurs juste du bruit de la télévision pour déconcentrer l'enfant. Ce temps passé devant la télévision a d'ailleurs un impact sur l'activité physique, le grignotage et l'indice de masse corporelle futur au-delà de 2h. Plus le temps passé augmente, plus la sociabilité de l'enfant diminue : " l'enfant se constitue en spectateur du monde plutôt qu'en acteur de celui-ci"[48]. Lorsque qu'il arrive vers ses trois ans, la tablette et les jeux sur portables peuvent lui être proposés, mais de manière raisonnable. Il s'agit de jouer avec lui sur une courte période, sans empiéter sur les autres activités de développement sensori-moteur.

À partir de trois ans, les écrans peuvent rentrer petit à petit dans la vie de l'enfant. Une demi-heure est suffisante à cet âge. Quand il y a trop d'écrans, l'enfant ne se sent pas en sécurité, car quand cela cesse il n'est plus à l'aise. Les écrans procurent d'énormes charges émotionnelles qui sont difficiles à canaliser. Concernant la télévision, l'accompagnement est encore nécessaire car cela peut le déconnecter du monde et de sa famille. Le fait d'en parler permet à l'enfant de retourner dans le monde réel et de parler de ce qu'il a vu. Lorsqu'il faut jouer au jeu vidéo, il s'agit de privilégier les jeux socialisants, c'est à dire ceux où il y a une véritable interaction sensorielle avec l'écran : classer des objets, savoir les utiliser dans le jeu, mais aussi ceux qui permettent qu'il se raconte des histoires, où il y une interaction

[47] TISSERON, Serge, *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans pour grandir*, 2013, Toulouse, Eres
[48] *Ibid.*

émotionnelle et narrative. Il s'agit de trouver un juste milieu entre les deux et de ne pas trop jouer à un seul type de jeu. Les jeux vidéo peuvent aussi être introduit à cet âge dans le but de familiariser l'enfant avec la résolution de problèmes simples.

A six ans, l'enfant peut commencer à jouer à des jeux un peu plus complexes avec de plus en plus de stratégies. Cela lui permet notamment de stimuler l'apprentissage. Les parents doivent suivre l'indice PEGI qui est un bon repère de base. Des règles claires concernant le nombre d'heures d'écran peuvent être réfléchi avec l'enfant pour lui apprendre à s'autoréguler et à se responsabiliser. Il s'agira ainsi pour lui de choisir comment utiliser son temps entre ses différents écrans. Par conséquent, l'écran comme objet ludique n'est pas considéré comme un objet de chantage ou une récompense. Si l'enfant a la possibilité d'aller sur internet facilement, les parents peuvent commencer à lui expliquer la différence entre espace intime et espace public, concept encore difficilement appréhendable à cet âge. Le droit à l'image est une notion difficile à cerner pour les enfants et il est donc primordial de l'accompagner dans ses premières interactions avec le web. En lien avec cette découverte du monde connecté, la question du point de vue d'une personne est aussi très importante à évoquer avec lui, car sur ce réseau chacun peut avoir la parole. Il pourra ainsi commencer à développer un esprit critique sur ce qu'il voit et ce qu'il entend. L'accompagnement de l'enfant est primordial, notamment lorsqu'il commence à regarder le journal télévisé qui peut être d'une violence insoupçonnée par les adultes. Des images traumatisantes peuvent apparaître sur l'écran, et leur recontextualisation peut lui permettre de mieux comprendre ce qu'il voit, et d'ainsi mieux les appréhender. Un écran personnel est à éviter dans la chambre pour pouvoir continuer à contrôler ses pratiques, sans toutefois le priver de ce support.

A neuf ans, l'enfant s'initie petit à petit aux jeux en réseau. Cela permet à l'enfant de commencer à développer le travail d'équipe, la coopération, la cohésion, la création et l'organisation. Le fait de parler avec lui de ses pratiques numériques journalières permet de construire narrativement le récit de sa journée et de ses aventures dans les jeux vidéo. Ce travail de construction narrative peut apparaître dès le plus jeune âge. L'enfant pourra ainsi mettre des mots sur les images et ainsi les extérioriser.

À partir de douze ans, l'enfant tend à s'affranchir de l'autorité parentale. C'est aussi à cet âge-là que débute ses premières expériences sur les réseaux sociaux. C'est un nouvel espace personnel qu'il se crée et qu'il faut respecter.

En résumé, le dialogue reste la clef de toute bonne relation avec son enfant, notamment dans son initiation aux écrans. Les jeux vidéo restent les moyens les plus sains

de les utiliser. Une véritable interaction avec l'écran se crée, au contraire de la télévision où l'on adopte une attitude passive. Une relation entre l'enfant et le parent peut aussi plus facilement se créer via les jeux vidéo. La découverte du monde vidéoludique par un parent c'est aussi s'intéresser aux centres d'intérêts de son enfant, et ainsi lui accorder de l'importance.

La classification PEGI

L'indice *Pan European Game Information*[49] (PEGI) est une signalétique européenne chargée de classer les jeux par âge[50]. Cela permet aux acheteurs, et notamment aux parents, d'avoir une indication sur la violence du jeu, et ainsi de savoir à partir de quel âge le jeu peut être joué. Pour définir cette limitation d'âge, les éditeurs sont soumis à un questionnaire visant à évaluer le contenu du jeu et si celui-ci est constitué d'éléments non adaptés à certains publics : nudité, grossièreté, violence, jeux d'argent, etc. Un test du jeu est ensuite effectué pour confirmer ce qui a été transmis par les éditeurs. Chaque jeu vidéo peut être retrouvé sur le site de PEGI, avec une explication et une justification de la classification. Cela peut aider les parents à se faire un avis sur le contenu du jeu en allant au-delà du simple indice d'âge sur la boîte. L'évaluation porte exclusivement sur l'adéquation du jeu avec l'âge d'un joueur, ce qui pose certains problèmes en bibliothèque. Dans le 6ème arrondissement et dans l'ensemble du réseau, la réglementation PEGI est appliquée, c'est-à-dire qu'un enfant de 11 ans ne peut jouer qu'à des jeux PEGI 3 et PEGI 7. La majorité des joueurs à la bibliothèque sont des enfants et des jeunes adolescents. Les jeux estampillés PEGI 16 et PEGI 18 sortent donc très peu. Ces jeux sont pour les adultes avec des campagnes de plusieurs heures, ce qui n'est pas adapté à leur utilisation en bibliothèque. Il est aussi arrivé que certains usagers utilisent le PEGI pour justifier le fait que leur enfant de 4 ans puisse jouer à certains jeux PEGI 3 comme la célèbre série de jeux vidéo *FIFA*. Pourtant, un enfant de quatre ans ne peut pas jouer à *FIFA* à cet âge-là car le jeu est trop difficile. Les jeux vidéo ne peuvent pas être joués avant sept ans à la bibliothèque si l'enfant n'est pas accompagné. Un ajustement de la classification PEGI à l'échelle de la structure ou du réseau de la BML pourrait être réfléchi pour prendre en compte le niveau de difficulté du jeu. Les jeux classés PEGI 3 devraient donc être réévalués en PEGI 7 pour être plus cohérent avec la politique de la bibliothèque vis à vis des joueurs.

Quelles réponses donner aux débats récurrents sur les écrans et les jeux vidéo ?

[49] https://pegi.info/fr
[50] Annexe 5 : La réglementation PEGI

Le jeu vidéo et les écrans ont souvent été accusés de tous les maux. En témoigne la classification de l'addiction aux jeux vidéo comme maladie mentale par l'OMS. Les premières études à charge contre les écrans débutent dans les années 90. L'addiction au jeu vidéo sera soulevé dans de nombreuses histoires de tuerie de masse pour trouver un bouc émissaire et une cause aux actions de ces meurtriers. Le fait de pointer les jeux vidéo comme la source de tous les problèmes d'un enfant est néanmoins erroné, car trop réducteur des problèmes que peut avoir une personne.

Une addiction aux écrans ou aux jeux vidéo n'est qu'une conséquence d'autres maux dans la vie de quelqu'un. Le fait de dénoncer les écrans et une pratique "excessive", d'ailleurs très difficile à définir, ne fait finalement qu'évacuer les véritables causes des problèmes d'une personne. On projette sur ces objets des problèmes qui ne sont pas directement liés à ce support : la fragilisation de l'autorité parentale, le plaisir solitaire, le risque de dépendance ou encore le repli sur soi, alors que les jeux vidéo agissent plus comme un révélateur des maux et de l'inconscient de l'enfant que ce dernier peut avoir du mal à exprimer dans le réel : "si ces jeunes sont aussi fascinés par ces univers, c'est peut-être qu'ils retrouvent à travers eux des cadres, des rituels et des objets perdus"[51]. Ainsi, le jeu vidéo peut aussi être important pour un enfant afin de retrouver un cadre avec des règles qui lui manque dans le réel. Par exemple, dans les jeux en coopération tel que le célèbre *World of Warcraft,* les joueurs doivent respecter les ordres pour ne pas se faire exclure de leurs guildes. Cela leur apprend une discipline qui leur fait défaut dans le monde réel.

La question de l'addiction est aussi expliquée de manière psychologique pour montrer qu'elle diffère des autres types d'addiction, notamment quand on parle d'un adolescent qui serait addict. Dans sa période adolescente, l'enfant est généralement plus impulsif, plus sujet aux sautes d'humeur : il est en construction. Ainsi, on ne peut pas comparer cette addiction à cet âge-là avec une addiction chez un adulte déjà construit socialement. Le possible usage problématique des jeux vidéo renvoie à d'autres problèmes sous-jacents : problèmes scolaires, difficulté à se sociabiliser, dépression et perte de confiance en soi, dont l'usage excessif des réseaux sociaux peut être un révélateur pour ce dernier point[52]. De plus, la dépendance aux jeux vidéo n'est pas comparable à la dépendance à une drogue. Dans le cas de ce dernier, le manque est physiologique, contrairement au jeu vidéo où le manque est psychique. Ensuite, il ne faut pas confondre usage passionnel et usage pathologique. Dans

[51] STORA, Michael, *Guérir par le virtuel*, 2005, Presses de la renaissance, p.9
[52] *Ibid.*

le cas des jeux vidéo, cela peut très bien être une passion. Dans ce cas-là, il faut aussi en parler avec son enfant.

Une pratique excessive des écrans existe néanmoins. Toutefois, elle ne se développe pas naturellement chez l'enfant. Certains vont avoir plus de facilité pour des raisons diverses. Un enfant qui observe ses parents consommer les écrans durant de nombreuses heures au cours de la journée va avoir une propension à agir à l'identique en grandissant[53]. De plus, dans ce cas-là, les parents ne s'intéressent peut-être pas à la pratique de leurs enfants, et peuvent les laisser devant la télévision sans se soucier d'eux. Toutefois, le comportement des parents n'est pas forcément à blâmer. Les parents peuvent ne pas avoir de temps à consacrer à leur enfant pour des motifs personnels ou professionnels. Mais une dynamique peut donc s'enclencher assez rapidement. La relation entre le parent et l'enfant va pâtir du fait de le laisser devant la télévision, et cette dernière va devenir un parent de substitution qui ne va pas lui inculquer de bons réflexes. La télévision peut offrir des programmes parfois très nocifs pour la sociabilité. En effet, le héros peut se retrouver dépeint comme quelqu'un de solitaire, et le programme va prôner des valeurs de réussite solitaire qui peuvent inspirer négativement l'enfant. Celui-ci va donc plus facilement aller se réfugier devant les écrans pour oublier les tracas du quotidien, et ceci à tout âge : travail fatiguant, condition de vie difficile ou encore difficulté dans ses relations sociales ou familiales.

La pratique de jeux vidéo a souvent été accusée de favoriser l'agressivité et l'excitation des enfants à cause de jeux violents. L'agressivité est néanmoins une pulsion naturelle chez l'homme et notamment chez l'enfant, et d'ailleurs elle n'est pas forcément négative. Alors qu'avant les enfants cassaient violemment leurs jouets, aujourd'hui un écran peut être le réceptacle de cette énergie. Le support de l'agressivité enfantine n'a finalement qu'évoluer. Dans le cas de la Bibliothèque Clémence Lortet, de la médiation est faite pour rappeler qu'étant une structure de nouvelle génération, le bruit est accepté dans son enceinte. De plus, une des critiques récurrentes des jeux vidéo est leur violence : jeux de guerre, de combat, violence inutile et appuyée dans certains jeux, etc. Néanmoins, cette critique ne prend pas en compte la qualité intrinsèque de l'œuvre. Des chefs d'œuvres de la littérature ou du cinéma peuvent montrer une violence excessive en développant une réflexion. Ces œuvres sont accueillis en bibliothèque, alors pourquoi pas des jeux vidéo ?

Les jeux vidéo ont aussi été accusés d'entraîner un repli sur soi du joueur, de brimer sa sociabilité. Le confinement a montré que le jeu vidéo permettait de rester en contact. Dans

[53] *Op. cit.* TISSERON, Serge

un jeu en ligne de type Multiplayer Online Battle Arena[54] (MOBA), tel que le jeu *League Of Legends*, ou dans les Massively Multiplayer Online Role Playing Games[55] (MMORPG), comme *World of Warcraft*, la discipline et la coopération sont essentielles pour gagner. Certains jeux nécessitent d'accomplir des quêtes, de faire évoluer son personnage en lui attribuant des points de compétence, d'adapter sa stratégie et d'évaluer ses forces et faiblesses in fine. Vitesse de réflexion et de prise de décision, développement des aptitudes sensori-motrices, entraide, concentration, résolution des problèmes, investigation, capacité à faire plusieurs tâches en même temps : le jeu vidéo permet de développer de nombreuses capacités en fonction du type de jeu choisi.

[54] Jeu vidéo multijoueur où des équipes s'affrontent dans une arène fermée.

[55] Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

C- Un guide de médiation pour tous

Radiographie de la place du jeu à la Bibliothèque Clémence Lortet

La salle de jeux a été fermée pendant plus d'un an, et il semblait judicieux de profiter de ce temps de pause imposé pour étudier le rapport du personnel avec le jeu, d'évaluer ce qui pouvait être changé, de soulever les problèmes que certains agents ont avec cette salle, etc. Dans l'optique de l'écriture d'un guide à l'attention des parents et des bibliothécaires, il était aussi nécessaire de savoir quels éléments paraissaient les plus pertinents à intégrer. L'ensemble de l'équipe a répondu à ce questionnaire[56].

La première partie du questionnaire portait sur la relation du personnel avec le public de la salle de jeux, parent et enfant. Il fallait savoir si certains agents avaient du mal à répondre aux questions du public sur les jeux vidéo, et quels types de questions revenaient souvent. L'équipe a majoritairement plus de difficultés à répondre aux questions sur les jeux vidéo. Il est effectivement plus facile de s'adapter aux règles d'un jeu de société. Les questions des parents qui reviennent le plus souvent relèvent davantage de questions techniques sur le jeu dans la bibliothèque : surveillance de la salle, emprunt des jeux, possibilité de jouer pour les parents, etc. Le fait que des parents se demandent s'ils ont le droit de jouer montre que certains se considèrent comme illégitimes à jouer. Quelques questions portent aussi sur l'âge pour avoir accès à la salle de jeux ou pour jouer à telle console ou tel jeu.

La deuxième partie se concentrait sur la salle de jeux et ses collections. Une grande majorité de l'équipe considère que la place du jeu vidéo en bibliothèque n'est plus à prouver. La même tendance s'est dégagée à travers mes rencontres dans les autres bibliothèques proposant du jeu régulièrement. Toutefois, les collections de jeux vidéo et jeux de société demeurent comme des collections à part selon les répondants, et pour 90% d'entre eux cela

[56] Annexe 1 : Questionnaire sur le jeu à destination de l'équipe de la bibliothèque

est dû au fait que ce sont des documents non empruntables. 70 % considèrent d'ailleurs s'être déjà senti démuni dans la salle de jeux. Ce sentiment vient en majorité de la méconnaissance des jeux vidéo et jeux de société, et de la difficulté à transmettre le gameplay dans le jeu vidéo. Cela est confirmé par un test de connaissances des différents fonds de la bibliothèque que j'ai soumis aux agents. Ces derniers évaluent à cinq sur dix en moyenne leur connaissance des jeux vidéo de la bibliothèque, bien loin du sept sur dix pour la collection de DVD. Certains soulignent qu'ils ont aussi du mal à jouer avec une manette : gérer la caméra et la direction du personnage ou sur quelles touches appuyer. Il y a donc un manque certain de pratique du jeu vidéo qui se traduit par des faiblesses dans la connaissance du fonds. Il devient donc difficile pour une majorité de l'équipe d'accompagner et d'aider les usagers, notamment les plus novices, dans leur pratique du jeu vidéo à la bibliothèque.

Les réponses à la troisième partie du questionnaire sur la prévention aux écrans s'ouvrent sur un constat : l'ensemble des répondants affirme que le bibliothécaire a un rôle à jouer dans la prévention aux écrans. Huit répondants sur onze souhaiteraient avoir des éléments pour justifier l'implantation du jeu vidéo en bibliothèque, et sept sur onze voudraient des arguments pour défendre la pratique du jeu comme activité. J'ai demandé ensuite quels éléments paraissaient les plus pertinents à évoquer sur le support de médiation qui allait être créé. Les éléments psychologiques, tel que l'impact du jeu vidéo sur le développement psychologique, et les éléments éducatifs, comme les compétences qu'il est possible d'acquérir en jouant aux jeux vidéo arrivent en tête des réponses. Ces éléments m'ont permis de construire mon guide comme une commande répondant à un besoin des bibliothécaires.

Enfin, dans une quatrième et dernière partie, j'abordais le futur de la bibliothèque. Quels changements pouvaient être faits et comment les mettre en place. Les problèmes de classification, maintenant en cours de résolution, revenaient comme élément à améliorer. En complément du guide, des supports ludiques et informationnels ont été demandés pour être affichés dans la salle de jeux. La majorité de l'équipe a aussi plaidé pour une activité une équipe autour du jeu vidéo et du jeu de société. Si des sessions de jeux ont lieu régulièrement, elles ne sont pas instituées au sein de la bibliothèque.

Pour conclure, on peut dire qu'un manque de connaissance et pratique du jeu vidéo à la bibliothèque a été soulevé. Les jeux n'ont plus à être légitimés même s'ils sont considérés comme des documents particuliers. Pour résoudre les problèmes relatifs à la pratique du jeu vidéo, un rendez-vous mensuel a été voté durant la réunion de présentation du questionnaire. Toutefois, cela n'étant pas suffisant pour remettre l'équipe au niveau avant une réouverture complète de la salle de jeux en septembre 2021, des séances de jeu vidéo focalisées sur une

console par séance ont été organisées pendant la période estivale, lorsque la bibliothèque est fermée l'après-midi. Ce questionnaire a aussi servi de pilier pour la construction du guide, car dicté par les besoins et attentes des agents. Ce guide pourra aussi être décliné en flyers et affiches à disposer dans la salle de jeux ou près des bars à tablette. Au cours de la réunion, un point a aussi été soulevé sur l'apprentissage collectif entre les joueurs et les bibliothécaires. L'usager peut être mis dans la position de celui qui transmet et apporte ses connaissances sur les jeux vidéo. D'une part cela peut être un facilitateur de relation entre l'adulte bibliothécaire et l'enfant usager, et d'autre part, cela peut aussi déculpabiliser le parent qui peut lui aussi se sentir perdu avec la pratique vidéoludique de son enfant.

Comment construire un guide de prévention ?

Ce guide a été conçu à l'adresse des parents et des agents de la bibliothèque. Il a été développé comme un outil que les bibliothécaires peuvent facilement s'approprier et transmettre aux usagers. Des guides sur les écrans et les jeux existent déjà, qu'ils soient conçus par le CSA ou des psychologues, mais la particularité de celui-ci est qu'il fait un focus sur la bibliothèque du 6ème, tout en agrégeant des faits et théories pertinentes pour appréhender correctement les écrans et faire la promotion du jeu. Ce guide est aussi une réponse aux questionnements et desideratas des agents de la bibliothèque qu'ils ont exprimés dans le questionnaire sur le jeu auquel ils ont répondu. Il vise à être communiqué oralement ou par le biais d'affiches et de flyers, et nécessite donc une mise en forme avenante et un ton non moralisateur dans un simple but d'informations.

Ce guide se construit donc autour de plusieurs thématiques visant à légitimer la présence du jeu en bibliothèque tout en faisant de la prévention aux écrans. L'importance du jeu débute dès le plus jeune âge, c'est ainsi que le guide commence sur l'intérêt du jeu chez l'enfant, que ce soit avec des objets physiques ou des objets virtuels. Il est donc intéressant d'expliquer quels sont les apports du jeu, et pourquoi le jeu est l'une des premières activités qu'effectue l'enfant dès sa naissance pour découvrir le monde et développer des compétences sensori-motrices essentielles[57].

Il y est ensuite expliqué pourquoi le jeu a toute sa légitimité en bibliothèque par rapport à la place actuelle du jeu vidéo comme bien culturel de premier plan dans notre société, et l'essor du marché du jeu de société depuis quelques années. Il y est indiqué succinctement quelques noms importants de l'industrie vidéoludique française pour donner des références

[57] Annexe 2 : *Page 2*

aux bibliothécaires et aux parents afin de se rendre compte de la place qu'occupe le jeu vidéo dans la production de produits culturels en France. Un lien est ensuite tissé entre le jeu et la lecture pour le rattacher au monde des bibliothèques[58].

Des conseils et méthodes pour mieux utiliser les écrans sont ensuite donnés, à partir notamment des travaux des psychologues Serge Tisseron et Sabine Duflo, comme les méthodes des quatre pas et celle du 3-6-9-12 explicités plus haut. Ces méthodes permettent d'avoir des éléments pour une gestion raisonnée et mesurée des écrans. Des données chiffrées sur le temps d'écran passé par jour sont aussi transmises en introduction de cette partie pour montrer que la thématique de la prévention est actuelle et nécessite de la médiation[59].

Par la suite, le guide explique ce qui est mis en place à la bibliothèque en termes de jeu : nombre de consoles, de jeux et animations. Il explique aussi la ligne directrice et les objectifs de la bibliothèque pour le jeu : surmonter l'illégitimité à venir en bibliothèque, diversifier les cultures et les publics, tendre vers l'accueil de tous les publics et favoriser les relations entre usagers La bibliothèque devient un lieu de rencontre où d'une semaine sur l'autre des enfants peuvent se retrouver et jouer ensemble. De plus, il arrive que les bibliothécaires jouent avec les enfants, ce qui favorise des relations apaisées et bienveillantes entre personnel et usagers[60].

La cinquième partie du guide s'attache à rapprocher ce qui est déjà fait dans la Bibliothèque Clémence Lortet, comme la limitation du temps de tablette pour les moins de 11 ans à une demi-heure, et des conseils aux parents, pour montrer qu'au-delà d'une communication autour de la prévention des écrans, via notamment ce guide, des éléments de prévention sont mis en place tous les jours à la bibliothèque. Cette partie liste des mots clefs en corrélation avec des conseils aux parents. Des petites bulles viennent renseigner l'usager sur ce qui est fait dans la bibliothèque pour correspondre au message qui est transmis dans ce guide. Un petit encart effectue un rappel sur la réglementation PEGI qui n'est pas encore connue de tous malgré son affichage sur les boîtiers des jeux[61].

Une foire à questions est ensuite proposée avec des réponses à des mises en situation et des questions qui peuvent être posées dans la bibliothèque. Cette section, élaborée à partir

[58] Annexe 2 : *Page 3*
[59] Annexe 2 : *Page 4*
[60] Annexe 2 : *Page 5*
[61] Annexe 2 : *Page 6*

des réponses que les agents avaient donné dans le questionnaire sur le jeu, n'est pour l'instant pas destinée à être transmise aux usagers. Il sert avant tout à pouvoir uniformiser les réponses au sein de l'équipe pour que chacun tienne le même discours, et qu'il y ait une cohérence par rapport à ce que la bibliothèque prône en termes de prévention des écrans et de promotion du jeu. Les questions concernent les temps d'écran, la violence des jeux vidéo, l'excitation du public joueur dans la bibliothèque ou encore les apports du jeu vidéo[62].

Enfin, une bibliographie indicative clôt le guide pour pouvoir rediriger les usagers vers des ouvrages de références présents à la bibliothèque du 6ème et celle de la Part-Dieu et s'ils veulent en savoir plus sur ces thématiques des écrans et du jeu. Quelques éléments de documentation en ligne sont aussi proposés, notamment les chiffres de Santé Publique France et d'Ipsos sur les écrans[63].

[62] Annexe 2 : *Page 7*
[63] Annexe 2 : *Page 8*

Conclusion

La Bibliothèque Clémence Lortet agit activement pour la promotion du jeu et la prévention des écrans. Elle propose des animations autour du jeu sous toutes ses formes et des plages horaires dédiées à certains types de jeux. Les écrans sont limités en fonction de l'âge des usagers dans l'enceinte de la bibliothèque, la pratique des enfants est supervisée et contrôlée. Les agents ont donc conscience de leur rôle dans le cadre de la prévention aux écrans. Néanmoins, l'équipe semble en demande de formation et d'éléments de langage pour parler du jeu et des écrans. Des sessions pour jouer aux jeux vidéo ont été organisées, des affiches de communication et flyers sont en cours de conception et un guide facilement transmissible pourra être utilisé par l'équipe de la bibliothèque.

La médiation sur les thématiques du jeu et des écrans passe par la connaissance et la pratique de ces objets. Il n'est pas aisé de dispenser des conseils quand on n'utilise pas soi-même ces outils. Il y a un risque d'adopter une position biaisée et d'ainsi ne pas savoir comment faire de la médiation. A l'inverse, il s'agit de ne pas tomber dans une promotion excessive de ces objets car ils sont proposés dans la bibliothèque. Les jeux vidéo doivent être proposés en bibliothèque car ils font partis des biens culturels les plus achetés et consommés en France aujourd'hui. Le jeu de société est lui aussi en plein essor, malgré le fait que seulement 4 ludothèques soient recensées pour la commune de Lyon. Des bars, associations et magasins de jeux de sociétés se développent de plus en plus. Dans le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon, le jeu tend à se démocratiser avec un fonds commun aux seize bibliothèques en devenir.

La promotion du jeu reste néanmoins essentielle, car certains publics peuvent y être hostiles et ne pas comprendre pourquoi il est présent en bibliothèque, principalement dans le cadre du jeu vidéo. Les écrans, dont il est impossible de se passer aujourd'hui, doivent être la source d'une grande attention, car ils peuvent être potentiellement dommageables pour la santé et le développement des enfants en bas âge. Il s'agit d'accompagner le mieux possible

la jeune génération dans l'utilisation des écrans et des jeux vidéo, sans les dénigrer ni les glorifier. « Attendre des miracles des écrans serait tout aussi stérile que de vouloir s'en passer. Ce ne sont que des outils. Ne leur demandons pas plus qu'ils ne peuvent donner, mais apprenons à leur demander tout ce qu'ils peuvent nous offrir ! » [64].

Bibliographie

Les écrans

Académie des Sciences, *L'enfant et les écrans*, 2013, Paris, Le Pommier, 267 p.

Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (CLEMI), *La famille Tout-écran 1* [en ligne], 2017. Disponible sur : https://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/espace_familles/guide_emi_la_famille_tout_ecran.pdf (consulté le 8 mai 2021)

Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (CLEMI), *La famille Tout-écran 2* [en ligne], 2019. Disponible sur : https://www.clemi.fr/guide-famille/guide-pratique-la-famille-tout-ecran-2.html (consulté le 8 mai 2021)

DUFLO, Sabine, *Mon enfant face aux écrans* [en ligne], 2016, Centre médico-psychologique de Noisy-Le-Grand. Disponible sur : http://www.sabineduflo.fr/wp-content/uploads/2018/02/depliant-4_pas_pour_mieux_avancer_2016_epsve_formatimpressionv2janvier_2017.pdf (consulté le 5 mai 2021)

GARRE, Caroline, *Des Français pas assez actifs, rivés aux écrans : l'alerte de Santé publique France* [en ligne], Le quotidien du médecin.fr, 26 septembre 2017. Disponible sur : https://www.lequotidiendumedecin.fr/actus-medicales/sante-publique/des-francais-pas-assez-actifs-rives-aux-ecrans-lalerte-de-sante-publique-france (consulté le 4 mai 2021)

Ipsos, *Que regardent nos enfants ?* [en ligne], 10 novembre 2015. Disponible sur : https://www.ipsos.com/fr-fr/que-regardent-nos-enfants (consulté le 4 mai 2021)

MASSOT, Pierre, *Être parent à l'ère des écrans : boîte à outils pour faire face à l'hyperconnexion des jeunes*, 2019, Escalquens, Dangles éditions, 299 p.

[64] TISSERON, Serge, *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans pour grandir*, 2013, Toulouse, Eres, p.7

PASQUINELLI, Elena, *Comment utiliser les écrans en famille : petit guide à l'usage des parents 3.0*, 2018, Paris, Odile Jacob, 221 p TISSERON, Serge, *3-6-9-12 : apprivoiser les écrans pour grandir*, 2013, Toulouse, Eres, 133 p.

SINISCALCO, Maria Teresa, PONTA, Mario, *trad.* PERFUMO, Claire, *Parents, enfants, écrans*, 2014, Bruyères-le-Châtel, Nouvelle cité,176 p.

STORA, Michael, *Guérir par le virtuel*, 2005, Presses de la renaissance, 215 p.

STORA, Michael, *Les écrans ça rend accro*, 2007, Hachette Littératures, 120 p.

TISSERON, Serge, *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans pour grandir*, 2013, Toulouse, Eres, 132 p.

Le jeu

AMSILI, Sophie, *La belle année 2020 du jeu de société* [en ligne], Les Echos, 26 février 2021. Disponible sur : https://www.lesechos.fr/industrie-services/conso-distribution/la-belle-annee-2020-du-jeu-de-societe-1293924 (consulté le 5 juillet 2021)

Ch., G. , *Coronavirus : les jeux vidéo, c'est recommandé par l'OMS* ? [en ligne], Le Parisien, 31 mars 2020. Disponible sur : https://www.leparisien.fr/societe/coronavirus-les-jeux-video-c-est-recommande-par-l-oms-31-03-2020-8291226.php (consulté le 15 mai 2021)

DEVRIENDT, Julien, *Jouer en bibliothèque*, 2015, Villeurbanne, Presses de de l'ENSSIB, 175 p.

JOHANNES, Niklas, VUORRE, Matti, K. PRZYBYLSKI, Andrew, *Video game play is positively correlated with well-being* [en ligne], 2021. Disponible sur : https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.202049 (consulté le 15 juin 2021)

LEVINE, Fabienne Agnès, *Une pédagogie du jeu avant 3 ans : quelles activités en EAJE ?,* 2016, Malakoff, Dunod, 190 p.

SANTORALIA, Nicolas, *Parentologie : le jeu vidéo, néfaste et indésirable* [en ligne], Le Monde, 20 mars 2021. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2021/03/20/parentologie-nefaste-et-indesirable-le-jeu-video_6073901_4497916.html (consulté le 20 mars 2021)

UBERTALLI, Olivier, *Il se vend presque un jeu de société par seconde en France* [en ligne],

Le Point, 3 mai 2020, https://www.lepoint.fr/art-de-vivre/le-grand-boom-des-jeux-de-societe-03-05-2020-2373920_4.php (consulté le 5 juillet 2021)

VACHEZ-GATECEL, Anne, *L'enfant et l'imaginaire : jouer, créer, rêver*, 2016, Paris, Dunod, 142 p.

Divers

ACHAB, Sophia, Université de Genève, *l'addiction aux jeux vidéo reconnue comme maladie mentale par l'OMS* [en ligne], 7 juin 2019. Disponible sur : https://www.unige.ch/medecine/fr/faculteetcite/media/laddiction-aux-jeux-video-reconnue-comme-maladie-mentale-par-loms/#:~:text=Media-,L'addiction%20aux%20jeux%20vid%C3%A9o%20reconnue%20comme%20maladie%20mentale%20par,des%20probl%C3%A8mes%20de%20sant%C3%A9%20connexes (consulté le 22 juin 2021)

Bibliothèque municipale de Lyon, *Rapport d'activité* [en ligne], 2019. Disponible sur : https://www.bm-lyon.fr/rapports-d-activite/rapport-d-activite-2019/ (consulté le 19 mai 2021)

DAGORN, Gary, *La santé mentale éprouvée par l'épidémie de Covid-19*, Le Monde, 24 octobre 2020. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2020/10/24/la-sante-mentale-eprouvee-par-l-epidemie-de-covid-19_6057201_4355770.html (consulté le 9 juillet 2021)

FROMENT, Etienne, *« Minecraft » s'est vendu à plus de 200 millions d'exemplaires dans le monde* [en ligne], 20 minutes, 19 mai 2020. ttps://www.20minutes.fr/high-tech/2781667-20200518-minecraft-s-est-vendu-a-plus-de-200-millions-d-exemplaires (consulté le 18 juillet 2021)

HUE, Benjamin, *Coronavirus : qu'est-ce que Discord, l'appli des gamers qui a séduit les professeurs ?* [en ligne], RTL, 4 avril 2020. Disponible : https://www.rtl.fr/actu/sciences-tech/coronavirus-confinement-qu-est-ce-que-discord-l-appli-gamers-qui-a-seduit-les-professeurs-7800341443 (consulté le 9 juillet 2021)

IFLA, *Manifeste de l'IFLA/ Unesco sur la bibliothèque publique* [en ligne], 1994. Disponible sur https://www.ifla.org/FR/publications/manifeste-de-l-ifla-unesco-sur-la-biblioth-que-publique-1994 (consulté le 6 juillet 2021)

Institut National des Statistiques et des Etudes Economiques, *Commune de Lyon 6ème arrondissement* [en ligne], 2021. Disponible sur : https://www.insee.fr/fr/statistiques/2011101?geo=COM-69386 (consulté le 26 mars 2021)

Ministère de la culture, *Cinquante ans de pratiques culturelles en France* [en ligne], Philippe Lombardo, Loup Wolff, Juillet 2020. Disponible sur : https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2021/Cinquante-ans-de-pratiques-culturelles-en-France-CE-2020-2 (consulté le 15 mars 2021)

Senat, *Projet de loi de finances pour 2019 : Médias, livre et industries culturelles : Livre et industries culturelles* [en ligne], 2019. Disponible sur : indsutrhttp://www.senat.fr/rap/a18-151-43/a18-151- (consulté le 5 juillet 2021)

Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir, *L'essentiel du jeu vidéo* [en ligne], 2021. Disponible sur : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_21_def_web_.pdf (consulté le 10 avril 2021)

Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir, *PEGI : le guide* [en ligne], 2018. Disponible sur : https://www.sell.fr/sites/default/files/espace-presse/sell_le_guide_du_pegi_2018_v2.pdf (consulté le 18 avril 2021)

Ville de Lyon, *Extrait du registre des délibérations municipales* [en ligne], Séance du 25 et 26 mars 2021. Disponible sur : https://www.lyon.fr/blob?op=202103/delib/20210590.pdf (consulté le 19 juin 2021)

Annexes

Annexe 1 : Questionnaire sur le jeu à destination de l'équipe de la bibliothèque

- **Relation avec le public**

Trouves-tu que les enfants qui jouaient dans la salle de jeux étaient laissés seuls par leurs parents ?

- *Pas plus qu'ailleurs dans la bibliothèque, plus visible pour le jeu vidéo.*

Quelles étaient les questions les plus souvent posées par les parents ?

- *Explication des règles, quelle console pour tel âge, les règles.*

Lorsque des parents sont là, ressens-tu un intérêt de leur part pour les jeux vidéo et les pratiques de leur enfant ?

- *Variable mais tendance pour le oui, malgré une réticence à jouer des parents.*

Te sens-tu démuni pour répondre aux questions des enfants sur les jeux vidéo et jeux de société ?

- *Plus de difficulté pour répondre aux questions sur les jeux vidéo et moins pour les jeux de société.*

Te sens-tu démuni pour répondre aux questions des parents dans la salle de jeux ? Si oui, dans quel cas ?

- *Réponses identiques à la précédente question.*

- **La salle de jeux et ses collections**

T’es tu déjà senti démuni dans la salle de jeux ?

- *70% de l’équipe considère s’être déjà senti démuni.*

Si oui, pourquoi?

- Méconnaissance du fonds jeu vidéo : *40% des réponses*
- Méconnaissance du fonds de jeu de société : *50% des réponses*
- Difficulté à être avec le public de la salle
- Désintérêt total pour le fonds jeu vidéo
- Désintérêt total pour le fonds jeu de société
- Difficulté à transmettre les règles : *40% des réponses*
- Difficulté à transmettre le gameplay (jeu vidéo) : *75% des réponses*

Te sens tu en difficulté avec le fait de jouer au jeu vidéo ?

- *50% de oui.*

Si oui pourquoi ?

- Sentiment d’illégitimité à jouer
- Difficulté à jouer : prise en main manette, caméra, touches : *60% des réponses*
- Pas d’intérêt trouvé dans la pratique du jeu vidéo
- Immersion difficile dans les jeux
- Pas d’occasion ou de temps pour jouer : *40% des réponses*

Après 4 ans d’ouverture, considères-tu que la place du jeu vidéo en bibliothèque est encore à prouver ?

- *Une grande majorité considère que la place du jeu vidéo en bibliothèque n’est plus à prouver. Certains signalent qu’après un an de fermeture, il va falloir sûrement réexpliquer le choix de mettre du jeu en bibliothèque, et notamment du jeu vidéo.*

Considères-tu les collections de jeux vidéo et de jeux de société comme des fonds à part dans la bibliothèque ?

- *80% de oui.*

Si oui, d’où vient ce ressenti ?

- Espace jeu indépendant du reste de la bibliothèque ce qui a tendance à le séparer des autres collections
- Légitimité du fonds encore à justifier en bibliothèque, notamment auprès du public
- Caractère particulier de ce fonds qui n’est pas empruntable : *90% des réponses*
- Peu de pratique personnelle du jeu vidéo
- Peu de pratique personnelle du jeu de société
- Méconnaissance de ce fonds par rapport aux autres fonds de la bibliothèque

- **Prevention et promotion des écrans**

Apprécierais tu d'avoir des éléments à fournir aux parents pour justifier l'implantation du jeu vidéo en bibliothèque ?

- *75% de oui.*

Apprécierais tu d'avoir des éléments pour défendre la pratique du jeu vidéo comme activité ?

- *65% de oui.*

Si oui, quels éléments vous paraîtraient les plus pertinents à évoquer avec les parents ?

- Psychologiques (impact des jeux vidéo sur le développement psychologique, santé,..) : *95% des réponses*
- Sociologique (jeu vidéo comme outil de socialisation, …) : *60% des réponses*
- Éducatifs (apports du jeu vidéo dans les compétences(intelligence déductive, organisation des tâches, coopération,...) : *70% des réponses*
- Culturels (jeu vidéo comme bien culturel très présent aujourd'hui) : *60% des réponses*

A l'inverse, considères-tu que le bibliothécaire ait un rôle à jouer dans la prévention aux écrans, notamment auprès du jeune public ?

- *100% de oui.*

Quel support de médiation te semblerait pertinent pour faire de la prévention et de la promotion des écrans ? (2 maximum)

- Guide à l'attention des bibliothécaires
- Guide à l'attention des parents : *50% des réponses*
- Affiche placardée dans la salle de jeux
- Ateliers de médiation autour des écrans : *50% des réponses*

- **Quelles perspectives pour les jeux en bibliothèque ?**

L'espace jeu a été fermé pendant plus d'un an. Ressens-tu un manque dans la bibliothèque ? Y a-t-il des choses que tu souhaites voir changer dans l'organisation de la salle ? Des choses à faire évoluer ?

- *Ressenti d'un manque en majorité.*
- *Choses à faire évoluer : + de tables à jouer, améliorer signalétique et classement jeux, + d'infos et supports ludiques, inscription à distance et à l'avance, publics qui ne viennent plus.*

Est-ce que cela te semble intéressant ou nécessaire d'être plus impliqué dans ce fonds ?

- *Légère majorité de oui avec 6 personnes sur 11.*

Précise ta pensée si tu le souhaites.

- *Pas nécessaire pour tout le monde, difficile à intégrer au cadre de travail et difficile à jouer en équipe, volonté de participer à l'accueil des groupes, pas le temps pour un rajout de mission, mettre en place un temps de jeu pour découvrir et pratiquer.*

Une activité en équipe pour jouer aux jeux vidéo et jeux de société te plairait et te semblerait nécessaire ?

- *90% de oui.*

A quelle fréquence idéalement ?

- 1 fois toutes les semaines (1 fois jeu de société/ 1 fois jeu vidéo)
- 1 fois toutes les 2 semaines
- 1 fois tous les mois : *70% des réponses.*

Je vais te demander d''évaluer ta connaissance de ces différents fonds sur une échelle de 1 à 10. *(Moyenne de l'équipe en italique)*

- PENF *: 7*
- Jeunesse : *6.7*
- Documentaire / Découvrir : *6.2*
- DVD : *7.1*
- CD : *5.2*
- Loisirs Temps libre : *6.5*
- Littérature : *6.8*
- Jeux vidéo : *5*
- Jeux de société : *5.7*

- **Commentaires**

Si tu souhaites aborder un point que je n'ai pas évoqué dans mes questions, tu peux le faire ici.

- *Absence de jeux comme les dinettes, les figurines, échoppes de marchand, jeux de manipulation.*
- *Difficulté à travailler la question du jeu sans la différencier du loisir et jeux vidéo indépendants pas disponibles en bibliothèques.*

Annexe 2 : Guide de prévention aux écrans et de promotion du jeu



Page 1 : Page de couverture

Pourquoi du jeu en bibliothèque ?

Quelques chiffres sur le jeu

Jeux vidéo

2nde industrie culturelle en France devant le cinéma et la musique

Jeux de société

27,8 millions de boites vendues en 2019

52 % — Des français de plus de 10 ans jouent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo

39 — L'âge moyen des joueurs réguliers de jeux vidéo

50% des enfants jouent aux jeux vidéo à plusieurs

La bibliothèque est un lieu tout indiqué pour rassembler les joueurs, afin de leur offrir un cadre adéquat pour pratiquer !

Une industrie florissante

Les éditeurs

Ubisoft
Far cry *
Gameloft (Android)
Little Big City, Minion Rush
Focus Home Interactive
Farming Simulator *
Ankama
Dofus, Wakfu, Draftosaurus *
Microids
Asterix et Obelix XXL 3 *

Les studios

Arkane studios (à Lyon)
Dishonored *
Osome Studios
Asterix et Obelix XXL 3 *
Dontnod Entertainement
Life is strange *
Asobo studios
Microsoft Flight Simulator

* jouables à la bibliothèque du 6ème

Lier jeu vidéo et lecture ?



Jeu vidéo et lecture ne sont pas incompatibles ! Il existe des liens entre jeu vidéo, roman et BD. Un enfant qui n'est pas un grand lecteur peut pourtant s'intéresser aux BD et romans se déroulant dans l'univers de Minecraft, par exemple.

Page 2 : Jouer chez l'enfant

Page 3 : Pourquoi du jeu en bibliothèque ?

Comment appréhender les écrans ?

Le nombre d'écrans possédés par une famille française (4 pers.)

73 % — des enfants (4-14 ans) possèdent un écran personnel *

En moyenne, le temps d'écran quotidien est de 5h07 pour un adulte et de 4h11 pour un enfant (6-17 ans)

Pourquoi faire de la prévention et de la promotion aux écrans ?

La médiation en matière d'écran est indispensable pour accompagner au mieux les enfants et les adolescents à adopter des pratiques responsables.
Les jeunes utilisateurs des écrans et d'Internet sont bien équipés depuis leur plus jeune âge, mais ne sont pas experts. Ils ont besoin d'apprendre à utiliser correctement leurs outils et à développer leur esprit critique.

Et vous êtes là pour ça !

Source : *Ipsos Kids* et *Santé publique France*

Quels outils pour faire de la prévention ?

La méthode des 4 "pas" de la psychologue Sabine Duflo

Pas d'écran le matin
Pour éviter une charge émotionnelle trop importante et éviter que l'enfant soit déconcentré à l'école

Pas d'écran pendant le repas
Pour rassembler la famille et manger sereinement

Pas d'écran le soir avant de s'endormir
Pour ne pas exciter l'enfant et lui procurer un sommeil réparateur

Pas d'écran dans la chambre de l'enfant
Pour contrôler les pratiques de son enfant et lui offrir un espace sain pour dormir

Le 3-6-9-12 du psychiatre Serge Tisseron

Avant 3 ans ➤ Pas d'écran

L'enfant a besoin de découvrir le monde qui l'entoure et de développer ses compétences sensori-motrices

Parler Explorer ensemble Jouer

De 3 à 6 ans ➤ Pas d'écran seul
De 10 à 30 min par jour sur les écrans

L'enfant a besoin de développer sa motricité et ses compétences manuelles

Limiter et partager les écrans

De 6 à 9 ans

- ➤ Pas d'Internet seul et pas d'écran personnel dans la chambre
- ➤ Fixer une limite d'heures d'écrans par jour avec l'enfant

Expliquer Internet et le droit à l'image

De 9 à 12 ans ➤ Pas de réseaux sociaux

L'enfant découvre les mondes virtuels et les jeux en réseau

Protéger sa vie privée

A partir de 12 ans

L'enfant s'affranchit petit à petit de l'autorité parentale et découvre les réseaux sociaux

Rester disponible Dialoguer



Page 5 : Le jeu à la Bibliothèque Clémence Lortet

Comment parler des écrans ?

Discuter

avec l'enfant de ce qu'il voit pour lui faire comprendre la différence entre fiction et réalité.

Recontextualiser

les possibles images traumatisantes qu'il a vues (violence, haine, pornographie...) notamment dans les journaux télévisés.

Evoquer

avec lui ce qu'il a vu, un jeu vidéo, un dessin animé ou une vidéo Youtube. Cela lui permettra d'extérioriser ses émotions, de mettre des mots sur des images et éventuellement de lui expliquer ce qu'il n'a pas compris ! Cela lui apprendra aussi à construire un récit (début, milieu, fin).

Vous pouvez demander à l'enfant ce qu'il a fait aujourd'hui à la bibliothèque, à quoi il a joué

Responsabiliser

l'enfant pour qu'il s'autorégule comme il le souhaite : passez un contrat avec lui sur une certaine durée d'écran par jour ou par semaine. Ne proposez pas l'écran comme une récompense ou un objet de chantage ! Votre enfant pourrait vous en vouloir.

A la bibliothèque Clémence Lortet, on limite le temps d'écran pour les mineurs :

- Espace Numérique : 1h/jour
- Jeux vidéo : 1h/jour
- Tablettes de 3 à 10 ans : 30min/jour
  de 11 à 18 ans : 1h/jour

Partager

du temps avec votre enfant sur les écrans, et notamment les jeux vidéo, qui sont plus propices à un moment agréable et ludique ! Le jeu vidéo peut être un outil transgénérationnel. Une étude du SELL montre que 66% des parents disent jouer au moins occasionnellement avec leurs enfants, notamment pour partager des activités avec eux.

La bibliothèque du 6ème base ses animations autour d'activités intergénérationnelles

Limiter

les jeux violents jusqu'à un certain âge, en accord notamment avec la classification PEGI. Essayez de lui expliquer pourquoi vous faites ce choix sans diaboliser ou juger ces types de jeu !

A la bibliothèque Clémence Lortet, on recommande des jeux en fonction de l'âge des enfants

Qu'est ce que le PEGI ?

Pegi est une signalétique européenne qui propose un système de classification des jeux vidéo par âge. Elle est créée à partir d'un questionnaire rempli par l'éditeur du jeu pour évaluer la présence de contenus pouvant être considérés comme non appropriés pour tous les âges (violence, sexe, langage grossier, jeux d'argent, etc.).

Page 6 : Comment parler des écrans ?

Foire à questions

Qu'est ce qu'apportent vraiment les jeux vidéo ?

Les jeux en ligne favorisent la coopération et l'entraide. On peut incarner des personnages et les faire évoluer. L'enfant doit accomplir des quêtes, suivre un itinéraire, adapter sa stratégie à différentes situations, évaluer ses forces et faiblesses, utiliser ses capacités à bon escient...
De nombreux jeux nécessitent aussi d'évaluer des situations à risque, d'utiliser sa mémoire pour savoir comment passer un obstacle, de faire preuve de coopération ou d'investigation dans le monde virtuel pour arriver à un but !

Vitesse de réflexion et de prise de décision, développement des aptitudes sociales, coopération, concentration, résolution des problèmes, multi-tasking : le jeu vidéo permet de s'améliorer dans beaucoup de domaines !

Puis-je inscrire mon enfant de 3 ans aux jeux vidéo ?

Malheureusement non, aucun jeu ne peut s'adapter à son âge. Nous vous proposons plutôt des jeux de société pour les tout petits ou les tablettes à l'espace Grandir qui seront plus adaptées à son age.

C'est pourtant marqué PEGI 3 sur le jeu, pourquoi n'ai-je pas le droit ?

Le PEGI 3 signifie que ce jeu est accessible à tout le monde et qu'il ne contient aucune violence. Il ne signifie pas qu'un enfant de 3 ans peut y jouer. C'est un défaut de la classification PEGI qui ne prend pas en compte la difficulté du jeu.

Pourriez-vous me conseiller un jeu "intelligent" qui développe les capacités intellectuelles de mon enfant ?

Nous proposons de nombreux jeux qui stimulent des savoir-faire et savoir-être : collaboration, réflexion, adaptation à des situations complexes, etc. Le plaisir de jouer est toutefois fondamental. Il ne faut pas imposer un jeu car il est seulement bon pour le développement personnel et intellectuel de l'enfant, le côté ludique reste primordial.

Vos jeux vidéo peuvent être violents, pourquoi en proposer en bibliothèque ?

Le jeu vidéo a sa place en bibliothèque au même titre que les autres biens culturels. Certains jeux vidéo peuvent en effet être violents, tout comme certains films, livres ou BD. Nous privilégions la diversité et la qualité des œuvres culturelles. La consultation des jeux reste toutefois encadrée en fonction de l'âge des jeunes.

Les jeux vidéo excitent trop les jeunes, ça me gêne !

1) Évaluer le niveau sonore
2) Rappeler que l'on est une bibliothèque de nouvelle génération avec du jeu en libre accès, avec donc des interactions plus bruyantes
3) L'excitation est une pulsion naturelle, elle n'est pas forcément négative. Il est certes nécessaire de la canaliser, mais on peut considérer que c'est une manière de se défouler et de relâcher la tension.

Pendant le confinement, mon enfant a passé son temps sur les jeux vidéo. Est-ce grave ?

Pendant le confinement, l'OMS a soutenu le mouvement #PlayApartTogether pour promouvoir le jeu vidéo comme une pratique collective socialisante. Une étude a montré que le niveau de bien-être des populations confinées pouvait être lié à la pratique du jeu vidéo. Cela a également permis de garder le contact avec ses amis.

En 2018, l'OMS a classé l'addiction au jeu vidéo comme maladie mentale

Page 7 : Foire à questions

J'ai vu quelque part que le jeu vidéo est super pour les enfants ! Pouvez-vous inscrire mon fils de 5 ans pendant 2h à la salle de jeux ? Il n'a jamais joué !

Le jeu vidéo peut être bénéfique à condition que le temps soit limité et que l'enfant soit accompagné. A 5 ans, il faut compter 30 minutes maximum par jour.
Certains enfants exposés pendant trop longtemps de manière passive devant un écran ne savent plus jouer seul lorsqu'ils grandissent. Le risque est qu'ils se détournent des activités physiques et motrices.
Il faut aussi leur laisser le temps de découvrir le monde qui les entoure, de développer leur langage, leur corps, leurs fonctions sensori-motrices.
Les professionnels de l'enfance Serge Tisseron et Sabine Duflo proposent des outils de gestion des écrans pour les enfants (cf. la méthode des 4 pas et celle des 3-6-9-12)

Bibliographie

Enfin, une petite bibliographie pour pouvoir rediriger les parents vers des ouvrages de la bibliothèque parlant des écrans et du jeu :

Documentation bibliothèque du 6ème

TISSERON Serge, *3-6-9-12 : apprivoiser les écrans pour grandir*, 2013, **618 DEV**

LEVINE Fabienne Agnes, *Une pédagogie du jeu avant 3 ans : quelles activités en EAJE ?*, **618 DEV**

Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (CLEMI) , *La famille Tout-écran*, 2017, **618 PAR**

Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (CLEMI) , *La famille Tout-écran 2*, 2019, **618 PAR**

PASQUINELLI Elena, *Comment utiliser les écrans en famille : petit guide à l'usage des parents 3.0*, 2018, **618 SCO**

VACHEZ-GATECEL Anne, *L'enfant et l'imaginaire : jouer, créer, rêver*, 2016, **618 DEV**

Documentation Part-Dieu

SINISCALCO Maria Teresa, PONTA Mario, Parents, enfants, écrans, 2014, **155.4 ENF SIN**

Académie des Sciences, L'enfant et les écrans, 2013, **616.8931 ENF**

MASSOT Pierre, Etre parent à l'ère des écrans : boîte à outils pour faire face à l'hyperconnexion des jeunes, 2019 **306.4 CULT**

Documentation en ligne

JOHANNES Niklas, VUORRE Matti, K. PRZYBYLSKI Andrew, *Video game play is positively correlated with well-being*, 2021 https://doi.org/10.1098/rsos.202049

CLEMI, *Guide Famille Tout-écran* https://www.clemi.fr/guide-famille/guide-pratique-la-famille-tout-ecran-2.html

Santé Publique France https://www.lequotidiendumedecin.fr/actus-medicales/sante-publique/des-francais-pas-assez-actifs-rives-aux-ecrans-lalerte-de-sante-publique-france

Ipsos Kids and Screens https://www.ipsos.com/fr-fr/que-regardent-nos-enfants

Page 8 : Bibliographie

Annexe 3 : Fiches d'aide à la sélection de jeux



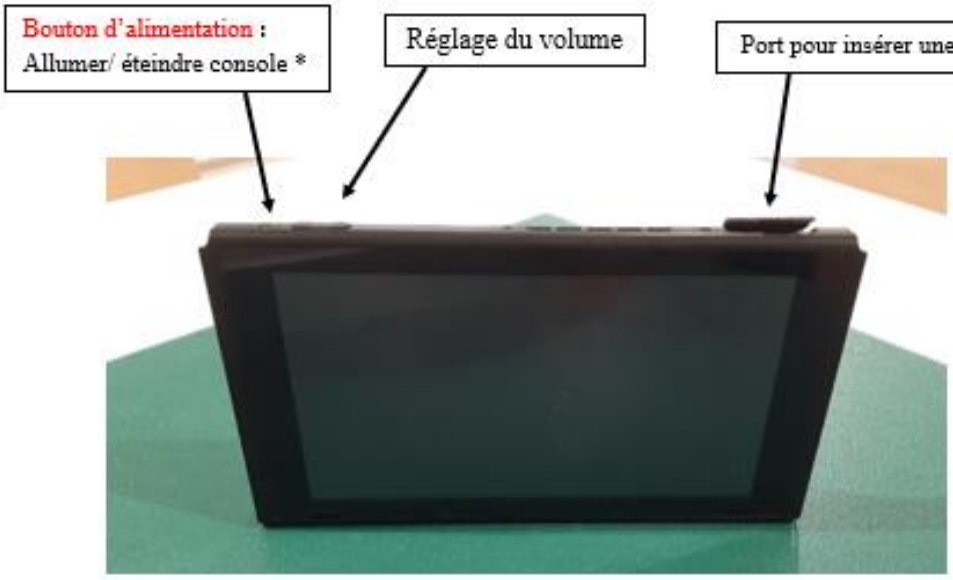
Figure 1 : Jeux vidéo pour débutants



Figure 2 : Jeux de société pour jouer à deux

Annexe 4 : Exemple de fiche d'aide à l'utilisation de la console Nintendo Switch

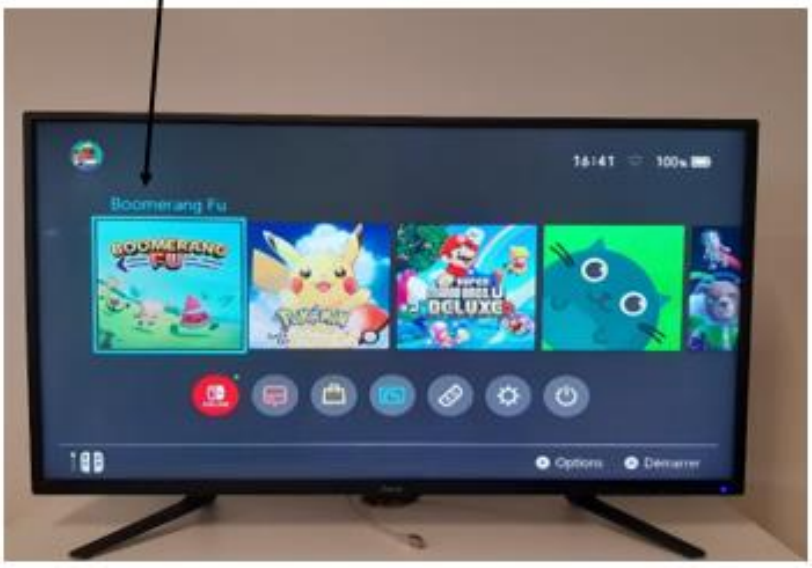
Comment utiliser la Switch ?



- Pour allumer : Appuyer une fois sur le bouton d'alimentation et appuyer sur n'importe quelle touche de votre manette pour vous connecter à la console
- Pour éteindre : - Appuyer **pendant plusieurs secondes** sur le bouton d'alimentation, sélectionner **Options d'alimentation** puis **Eteindre.**

  Si vous utilisez le bouton d'alimentation, la console ne sera pas éteinte mais mise en veille.

Le jeu inséré sera automatiquement mis en premier sur la page d'accueil de la console.



Annexe 5 : Réglementation PEGI

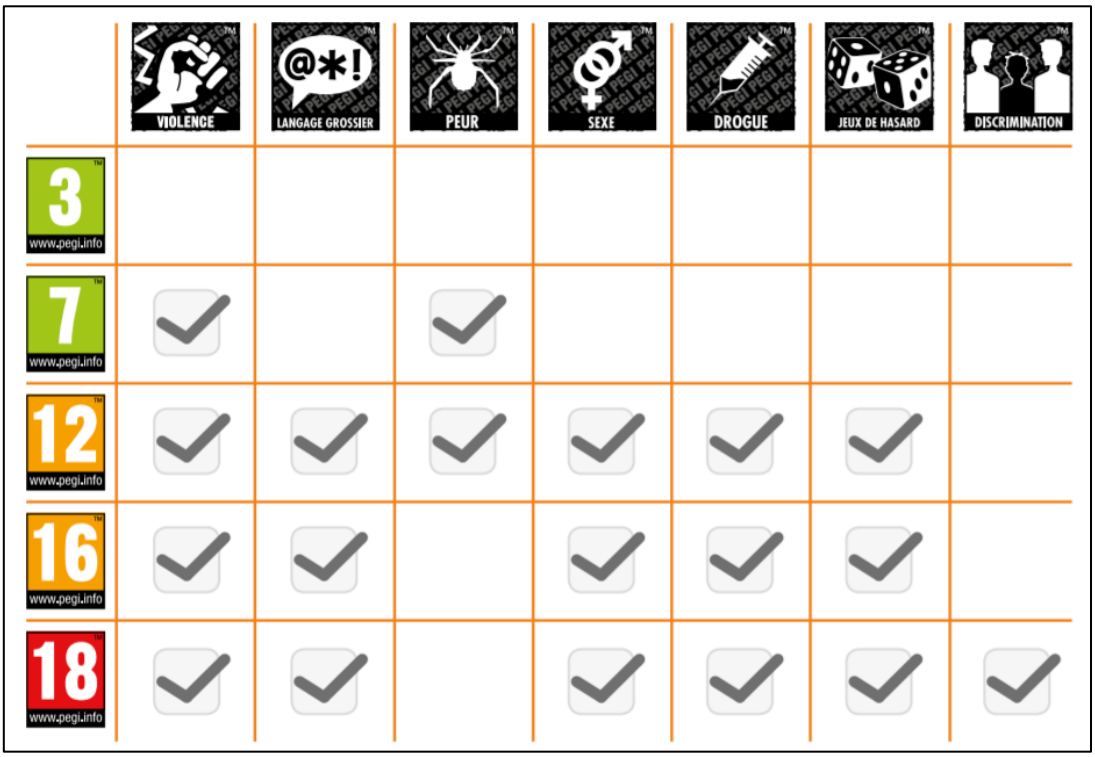


Figure 1 : Tableau récapitulatif du système PEGI (Source Guide PEGI-SELL 2018)

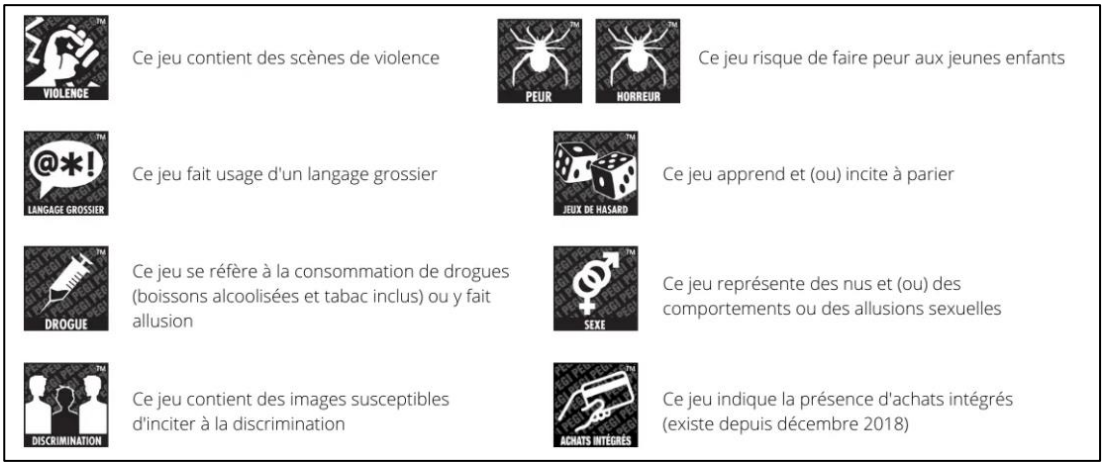


Figure 2 : Explication des logos du système PEGI (Source Guide PEGI-SELL 2018)

Table des matières

Introduction……5
I-La Bibliothèque Clémence Lortet……8
A. Une bibliothèque intégrée à un réseau……8
Situer la bibliothèque……8
Le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon……8
Les abonnements……9
Les services……9
Les services sur le réseau……9
Les services numériques……10
B. Découvrir la bibliothèque……11
Etat des collections……11
L'équipe……11
L'organisation de la bibliothèque……12
Les collections……12
Une réflexion sur l'organisation de la bibliothèque……13
La grainothèque……14
Le jeu……14
Le jeu à la Bibliothèque Clémence Lortet……14
Le jeu dans le réseau de la Bibliothèque municipale de Lyon……15
Les animations……16
Les animations hors période de crise sanitaire……16
Les animations en période de crise sanitaire……17
Le jeu de rôle……17
Les partenariats……18
Le travail en interne……18
Les réunions……18
Nouveau projet d'établissement……19
Les acquisitions……19
Budget d'acquisition……20
Le désherbage……21
C. Le déroulement du stage……22
La bibliothèque en contexte de pandémie……22
La découverte de la bibliothèque et du réseau……22
Le service au public……23

Une ouverture sur le réseau……..…….24
Etude du jeu…….25
Conclusion……...……...26

II-Comment construire un guide de médiation sur les thèmes du jeu et des écrans en bibliothèque ? ……...……..27
A. Jeu et médiation en bibliothèque…….27
Pourquoi du jeu en bibliothèque ? ……...……...27
La réponse à une demande……...…..27
Une industrie florissante……...……28
Surmonter l'illégitimité à venir en bibliothèque……...……..28
Découvrir le jeu……...……...29
Pour tous les gouts et tous les âges……..…….29
Partir du jeu vidéo pour découvrir la lecture……..……...30
L'étude du SELL……...……..30
Le succès du jeu vidéo en période de pandémie……...……..…..31
Analyse et critique……...……...32
Une pratique intergénérationnelle……...……33
B. Méthodes d'appréhension du jeu et des écrans……...…34
Pourquoi faire de la médiation ?.....34
Jouer chez l'enfant……...……..34
Jouer avec des objets physiques……...……..34
Jouer avec des objets virtuels……...……...35
La médiation aux écrans avec un enfant……...…….35
La méthode des quatre pas……...…….36
Une médiation des écrans au cours de l'enfance……...…….37
La classification PEGI……...……...……..39
Quelles réponses donner aux débats récurrents sur les écrans et les jeux vidéo ?.....39
C. Un guide de médiation pour tous……...……43
Radiographie de la place du jeu à la Bibliothèque Clémence Lortet……...……...……43
Comment construire un guide de prévention ?……..……...…..…45
Conclusion……...……...48
Bibliographie……...……49
Annexes……53
Résumés……...……..66

Résumés

Résumé

La présence du jeu en bibliothèque municipale soulève des questions par rapport à la prévention aux écrans, notamment auprès des plus jeunes publics. Dans une bibliothèque municipale aussi récente que la Bibliothèque Clémence Lortet, le jeu doit être légitimé et promu pour correspondre aux objectifs de la bibliothèque. Le jeu vidéo, à la frontière entre écran et jeu, concentre le plus d'interrogations. La bibliothèque tient un rôle de promotrice du jeu tout en faisant de la prévention aux écrans. Dès lors, comment aider les bibliothécaires à concevoir un guide pratique de médiation sur les thématiques du jeu et des écrans ?

Mots clés

Jeu vidéo, écran, jeu de société, bibliothèque, médiation, promotion, prévention.

Abstract

Games in public library raise some questions concerning screen time prevention, especially towards young people. Games promoted in a library should be in accordance with the library's purpose. Video games, between screens and gaming, concentrate many debates and questions. A library's objective is to promote video games while ensuring a proper screen time prevention. Therefore, how to help librarians with this subject and conceive a mediation guidebook about screens and games ?

Keywords

Video Game, screens, board game, library, mediation, prevention, promotion.