

# **UNIVERSITÉ PARIS OUEST - NANTERRE - LA DÉFENSE**

Pôle Métiers du Livre, 11 avenue Pozzo di Borgno, 92210 Saint-Cloud.

Master 2, Sciences Humaines et Sociales.

Mention : Sciences de l'information et de la communication.

Parcours Métiers du Livre - Option Bibliothèque.

## **HÉLÈNE DRES**

### **Le jeu et la bibliothèque**

**Un outil pour changer d'image ou un réel changement ?**

Mémoire rédigé sous la direction de **Mme Marie-Christine JACQUINET**

Année 2009-2010





# **UNIVERSITÉ PARIS OUEST - NANTERRE - LA DÉFENSE**

Pôle Métiers du Livre, 11 avenue Pozzo di Borgno, 92210 Saint-Cloud.

Master 2, Sciences Humaines et Sociales.

Mention : Sciences de l'information et de la communication.

Parcours Métiers du Livre - Option Bibliothèque.

## **HÉLÈNE DRES**

### **Le jeu et la bibliothèque**

**Un outil pour changer d'image ou un réel changement ?**

Mémoire rédigé sous la direction de **Mme Marie-Christine JACQUINET**

Année 2009-2010



**L'université de Paris Ouest - Nanterre - La Défense  
n'entend donner aucune approbation  
ou improbation aux opinions émises dans ce mémoire.  
Ces opinions doivent être considérées  
comme propres à leur auteur.**

# Remerciements

Je remercie tout d'abord Mme Marie-Christine Jacquinet qui a bien voulu diriger mon mémoire, pour sa disponibilité et la confiance qu'elle m'a témoigné. Ses conseils et son soutien m'ont guidée pour mener à bien mon travail tout en m'aidant à bien définir le cadre de ma réflexion.

J'adresse également mes remerciements aux personnels des établissements de mon étude, avec qui j'ai été amenée à communiquer directement ou par e-mail : la bibliothèque de Viroflay, la médiathèque ludothèque de Bonneuil-sur-Marne, la médiathèque d'Alfortville ainsi que la ludothèque d'Issy-les-Moulineaux. Je les remercie de m'avoir laissé observer leurs structures et de s'être montrés disponibles et bienveillants durant mon observation.

Je remercie mes proches collègues de Master II, pour tous nos encouragements réciproques.

Ma reconnaissance va enfin à Nicolas Lemay, pour sa patience et son soutien ainsi qu'à Marianne Dronne et à Raphaël Dronne.

*« Le jeu est une sorte de coup de force, au milieu du clair-obscur de la vie quotidienne,  
il lance un défi à la stagnation du monde »*

J. Durvignaud, *Le jeu du jeu*, 1980

# Sommaire

|   |    |
|---|----|
| <b>INTRODUCTION</b> .....                                     | 6  |
| <b>1- MÉTHODOLOGIE ET CONTEXTUALISATION DE L'ÉTUDE</b> .....  | 12 |
| <b>1.1. Méthodologie de l'étude</b> .....                     | 12 |
| 1.1.1 Mise en place et conditions pratiques .....             | 13 |
| 1.1.1.1 L'observation directe .....                           | 13 |
| 1.1.1.2 Le recueil de données .....                           | 15 |
| 1.1.1.2 La grille d'analyse .....                             | 16 |
| 1.1.2 Mode opératoire pour chaque établissement .....         | 18 |
| 1.1.1.1 Viroflay .....  | 18 |
| 1.1.1.2 Bonneuil-sur-Marne .....                              | 18 |
| 1.1.1.2 Alfortville .....                                     | 18 |
| 1.1.1.2 Issy-Les-Moulineaux .....                             | 19 |
| <b>1.2. Problèmes rencontrés</b> .....                        | 19 |
| 1.2.1. Sujet .....  | 19 |
| 1.2.2. Méthodologie .....                                     | 20 |
| 1.2.3. Déroulement de l'enquête .....                         | 21 |
| <b>1.3. Contextualisation de l'étude</b> .....                | 21 |
| 1.3.1 Viroflay .....  | 22 |
| 1.3.1.1 Données géographiques et environnementales .....      | 22 |
| 1.3.1.2 Données socio-démographiques .....                    | 24 |
| 1.3.1.3 Histoire .....  | 26 |
| 1.3.1.4 Economie et emploi .....                              | 27 |
| 1.3.1.5 Culture et éducation .....                            | 27 |
| 1.3.1.6 La bibliothèque de Viroflay .....                     | 28 |
| 1.3.2 Bonneuil-sur-Marne .....                                | 29 |
| 1.3.2.1 Données géographiques et environnementales .....      | 29 |
| 1.3.2.2 Données socio-démographiques .....                    | 31 |
| 1.3.2.3 Histoire .....  | 32 |
| 1.3.2.4 Economie et emploi .....                              | 32 |
| 1.3.2.5 Culture et éducation .....                            | 33 |
| 1.3.2.6 La médiathèque ludothèque de Bonneuil-sur-Marne ..... | 34 |

|  |           |
|--|-----------|
| 1.3.3 Alfortville .....  | 37        |
| 1.3.3.1 Données géographiques et environnementales .....                         | 37        |
| 1.3.3.2 Données socio-démographiques .....                                       | 39        |
| 1.3.3.3 Histoire .....   | 40        |
| 1.3.3.4 Economie et emploi .....   | 41        |
| 1.3.3.5 Culture et éducation .....   | 42        |
| 1.3.3.6 La médiathèque centrale du « Pole culturel » .....                       | 42        |
| 1.3.4 Issy-les-Moulineaux .....  | 44        |
| 1.3.4.1 Données géographiques et environnementales .....                         | 44        |
| 1.3.4.2 Données socio-démographiques .....                                       | 46        |
| 1.3.4.3 Histoire .....   | 47        |
| 1.3.4.4 Economie et emploi .....   | 48        |
| 1.3.4.5 Culture et éducation .....   | 49        |
| 1.3.4.6 La ludothèque d'Issy-Les-Moulineaux .....                                | 50        |
| <br>   |           |
| <b>2 - OFFRIR DU JEU EN BIBLIOTHÈQUE ? .....</b>                                 | <b>52</b> |
| <b>2.1 Apparition du jeu : historique .....</b>                                  | <b>52</b> |
| 2.1.1 Présentation comparée des établissements étudiés .....                     | 52        |
| 2.1.1.1 Projet et création .....   | 52        |
| 2.1.1.2 Espaces .....  | 53        |
| 2.1.1.3 Horaires .....   | 54        |
| 2.1.2 Apparition du jeu .....  | 55        |
| 2.1.2.1 Au préalable dans les ludothèques .....                                  | 55        |
| 2.1.2.2 Une difficile reconnaissance .....                                       | 57        |
| 2.1.2.3 Deux institutions à première vue antithétiques .....                     | 58        |
| 2.1.2.3.1 Conception et histoire .....   | 58        |
| 2.1.2.3.2 Le public .....  | 59        |
| 2.1.2.3.3 Activités et objectifs .....   | 59        |
| 2.1.2.3.4 Similitudes et oppositions : culture légitime et culture ludique ..... | 61        |
| <b>2.2 Typologie du jeu : entre divertissement et jeu « sérieux » .....</b>      | <b>64</b> |
| 2.2.1 Classification des jeux en ludothèque .....                                | 64        |
| 2.2.2 Typologie du jeu généraliste .....   | 66        |
| 2.2.2.1 Jeux de stratégie .....  | 68        |
| 2.2.2.1.1 Jeux de société de stratégie, de réflexion ou de déduction .....       | 69        |
| 2.2.2.1.2 Les jeux de hasard pur ou raisonné .....                               | 69        |
| 2.2.2.1.3 Les casse-têtes .....  | 69        |
| 2.2.2.1.4 Les jeux à thèmes .....  | 69        |
| 2.2.2.1.5 Les jeux vidéo de stratégie et de gestion .....                        | 69        |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.2.2.2 <i>Jeux d'action</i> .....                                    | 70        |
| 2.2.2.2.1 Les jeux d'adresse .....                                    | 70        |
| 2.2.2.2.2 Les jeux vidéo d'action et d'aventure .....                 | 70        |
| 2.2.2.2.3 Les jeux de combat .....                                    | 70        |
| 2.2.2.2.4 Les jeux de guerre ou « wargame » .....                     | 71        |
| 2.2.2.2.5 Les jeux vidéo d'infiltration .....                         | 71        |
| 2.2.2.2.6 Les jeux vidéo de simulation de réalité .....               | 71        |
| 2.2.2.2.7 Les jeux de cartes à collectionner .....                    | 72        |
| 2.2.2.3 <i>Jeux narratifs</i> .....                                   | 72        |
| 2.2.2.3.1 Les jeux de simulation-fiction .....                        | 72        |
| 2.2.2.3.2 Les jeux de rôle vidéo .....                                | 72        |
| 2.2.2.3.3 Les livres jeux ou fictions interactives .....              | 73        |
| 2.2.2.3.4 Les jeux en ligne massivement multijoueurs .....            | 73        |
| 2.2.2.4 <i>Jeux sociaux</i> .....                                     | 73        |
| 2.2.2.4.1 Le jeu d'ambiance ou jeu vidéo de société .....             | 74        |
| 2.2.2.4.2 Les jeux de plates-formes .....                             | 74        |
| 2.2.2.5 <i>Jeux de connaissance et de culture</i> .....               | 74        |
| 2.2.2.5.1 Les jeux de connaissance, de lettres ou linguistiques ..... | 75        |
| 2.2.2.5.2 Les jeux de construction ou pédagogiques .....              | 75        |
| 2.2.2.5.3 Les jeux mathématiques .....                                | 75        |
| 2.2.2.5.4 Le « serious game » .....                                   | 75        |
| 2.2.2.6 <i>Des supports particuliers de jeu</i> .....                 | 77        |
| 2.2.2.6.1 Jeux par correspondance / mail .....                        | 77        |
| 2.2.2.6.2 Les jeux en ligne simples .....                             | 78        |
| <br>  |           |
| <b>2.3 <i>Une intégration limitée en bibliothèque</i></b> .....       | <b>79</b> |
| 2.3.1 Collections, services liés au jeu et conditions d'accès .....   | 79        |
| 2.3.2 Animations .....  | 81        |
| 2.3.3 Partenariats .....  | 82        |
| 2.3.4 Personnel dédié au jeu .....                                    | 83        |
| 2.3.5 Communication liée au jeu .....                                 | 83        |
| 2.3.6 Quelle intégration ? Quelle place donnée au jeu ? .....         | 90        |

|   |         |
|---|---------|
| <b>3 - JOUER À LA BIBLIOTHÈQUE ?</b> .....  | 93      |
| <b>3.1 Le « cadre ludique »</b> .....   | 93      |
| 3.1.1 Construction d'un cadre ludique en ludothèque .....   | 94      |
| 3.1.2 Quel cadre « ludique » en bibliothèque ? .....  | 97      |
| 3.1.3 Le personnel, élément déterminant du cadre ludique .....  | 100     |
| 3.1.3.1 <i>Le personnel en ludothèque : trois rôles identifiés</i> .....                                | 100     |
| 3.1.3.2 <i>Le personnel en bibliothèque : une attitude plus distanciée</i> .....                        | 102     |
| <b>3.2 Les situations de jeu</b> .....  | 103     |
| 3.2.1 Public identifié dans les situations de jeu .....   | 103     |
| 3.2.1.1 <i>En ludothèque, un public surtout enfant</i> .....  | 103     |
| 3.2.1.2 <i>En bibliothèque, un public plus diversifié</i> .....   | 104     |
| 3.2.2 Expériences de jeu et comportement des usagers<br>entre « joueurs », spectateurs et usagers ..... | 105     |
| 3.2.2.1 <i>Les « aires de jeu », des expériences individuelles et collectives</i> .....                 | 105     |
| 3.2.2.2 <i>Les jeux de société, des pratiques collectives</i> .....                                     | 107     |
| 3.2.2.3 <i>Les jeux vidéo, d'une pratique solitaire à une pratique collective</i> .....                 | 108     |
| 3.2.3 Implications et investissement du lieu .....  | 110     |
| 3.2.3.1 <i>Une réappropriation de la bibliothèque : de nouveaux comportements</i> .....                 | 110     |
| 3.2.3.2 <i>Atmosphère générale et impacts de l'intégration du jeu</i> .....                             | 112     |
| <b>3.3 Redéfinition de la bibliothèque</b> .....  | 114     |
| 3.3.1 D'une culture élitiste à une culture plurielle .....  | 116     |
| 3.3.2 Un élargissement des missions de la bibliothèque : un rôle social .....                           | 118     |
| 3.3.3 La bibliothèque : entre marketing et réel changement .....  | 119     |
| 3.3.4 Bibliothécaire, une profession protéiforme .....  | 121     |
| <br><b>CONCLUSION</b> .....   | <br>124 |
| <br><b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....  | <br>126 |
| <br><b>ANNEXES</b> .....  | <br>136 |

# INTRODUCTION

Le jeu a longtemps été considéré comme une activité vide de sens et improductive. Sa critique s'est le plus souvent bâtie sur des oppositions : sérieux/jeu, utile/gratuit, fécond/stérile, travail/loisir, réel/non réel, temps bien utilisé/temps perdu<sup>1</sup>. Mais, les études de chercheurs en psychologie, psychanalyse, ethnologie et histoire ont mis en évidence le rôle du jeu comme activité symbolique affinant sa définition, comme un vecteur indispensable au développement de l'individu par ses fonctions de construction, de liberté créative et de culture :

Le jeu est indispensable à l'individu comme fonction biologique et indispensable à la communauté pour le sens qu'il contient, sa signification, sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée ; en bref, comme fonction de culture<sup>2</sup>.

En psychologie (M.Klein, Piaget, Chateau, Groos) et en psychanalyse (Freud), le jeu a été étudié comme élément primordial de construction et de développement de l'enfant et de l'individu, de son moi, de son rapport au monde mais aussi comme thérapie en soi. Roger Caillois a classé différents types de jeux pour en proposer une définition<sup>3</sup>. Le jeu est une activité libre, c'est à dire choisie, séparée, circonscrite dans un espace-temps, incertaine dans son déroulement, improductive, réglée ou fictive. Il distingue quatre sortes de jeux suivant qu'ils sont dominés par la compétition (agôn), le hasard (alea), le simulacre ou le « faire-semblant » (mimicry) et la recherche d'un certain vertige (ilinx).

Le jeu place l'individu dans une situation qui suppose un rapport avec le monde différent de celui qui est habituel dans la vie sociale normale. D. Winnicott décrit le jeu comme une activité spontanée et universelle, un phénomène transactionnel et vital. Il fait la distinction entre trois termes qui affinent encore notre définition du jeu : le « game » organisé socialement avec des règles, capacité sociale, communicationnelle, moi fictif projeté ; le « play » jeu libre, divertissement, conduite de celui qui joue, créativité, fantaisie, invention ; le « playing » jouer est un acte créateur, qui donne la liberté totale à l'individu de créer et d'inventer, le vrai moi s'exprime.

---

<sup>1</sup> Michel PICARD, *La lecture comme jeu*, Paris, Editions de Minuit, Coll. « Critique », 1986.

<sup>2</sup> Johan HUIZINGA, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1977.

<sup>3</sup> Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Coll. Folio Essais, 2006.

Le terme jeu revêt divers sens, à la fois l'activité, l'action de jouer, le divertissement lui-même et les disposition du joueur. Comme le résume Jacques Henriot<sup>4</sup>, le jeu serait ce à quoi joue celui qui joue, ce que fait celui qui joue, ce qui fait que le joueur joue. C'est ce terme générique que nous utiliserons dans notre étude. Selon ces analyses le jeu apparaît aussi bien comme une activité essentielle au développement de l'enfant, un outil d'apprentissage, de transmission de savoirs et d'éducation, un élément créateur de lien social et de communication, une occupation de loisir et une source de plaisir.

Actuellement, le jeu prend une dimension de plus en plus importante dans notre société à travers des pratiques émergentes. Olivier Donnat, le confirme à travers son étude de 2008 intitulée « Les pratiques culturelles des Français à l'ère du numérique »<sup>5</sup>. Il s'agit d'une seconde étude sur un intervalle de dix ans. Elle met en valeur le développement d'une « culture d'écran » mêlant la pratique du jeu vidéo, du visionnage de DVD et de la télévision. Cette culture d'écran concernerait en particulier les tranches d'âge des 15-24 ans et 25-34 ans. On remarque une progression pour les plus de 15 ans : 24% jouaient au jeu vidéo en 1997 pour 36% en 2008. Le jeu de société reste une pratique forte qui se trouve en deuxième position dans les pratiques de loisir. Mais nous verrons aussi que le jeu imprègne toutes les sphères de la société (publicité, école, entreprise, média). Nous montrerons qu'à l'extrême, il s'éloigne même de la dimension sociale et isole de plus en plus l'individu perdant sa fonction de partage et d'échange.

Ces éléments de réflexion amènent à questionner la place du jeu **en général en bibliothèque municipale. Est-ce une place légitime ? Quelle place lui attribuer ?** Le loisir fait partie des missions initiales des bibliothèques au même titre que la culture, la formation et l'information. Le manifeste de l'UNESCO précise que les collections mises à disposition doivent « refléter les tendances contemporaines et l'évolution de la société de même que la mémoire de l'humanité et des produits de son imagination »<sup>6</sup>. Si le jeu est si omniprésent dans notre société, est-ce que les bibliothèques ne doivent ou ne peuvent-elles pas alors l'intégrer ? Comme le décrit Martine Poulain, l'utilisateur reste au cœur des choix puisqu'il

---

<sup>4</sup> Jacques HENRIOT, *Le jeu*, PUF, « Initiation philosophique », 1969.

<sup>5</sup> Olivier, DONNAT, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique », DEPS, Ed. La Découverte, Ministère de la culture et de la communication, 2009 [En ligne] < [www.culture.gouv.fr/deps](http://www.culture.gouv.fr/deps) > Consulté le 10 décembre 2010.

<sup>6</sup> Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique, novembre 1994 [En ligne] < [http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman\\_fr.html](http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html) > Consulté le 25 juillet 2010.

s'agit d'« assouvir en un même lieu des besoins de lecture, de formation, de divertissement ou de culture qui répondent à des parts diverses de sa personnalité : son être social, son être familial, son être singulier, son être travaillant et son être vacant »<sup>7</sup>.

La présente étude se place dans une actualité qui met en évidence une évolution des pratiques du jeu. Elle s'inscrit dans la continuité d'un travail antérieur sur la thématique du divertissement et du loisir : la vidéo à la demande (VOD) en bibliothèque<sup>8</sup>. Un stage à la Bibliothèque Nationale de France (BNF), m'a permis de comprendre l'ampleur patrimoniale prise par le jeu vidéo dont le dépôt légal a été institué en 1992. La BNF conserve donc toutes les consoles d'origine permettant de faire fonctionner les jeux vidéo. Le service multimédia est créé depuis 1999. Une conservation patrimoniale institutionnalisée à la BNF, montre bien à la fois la valeur culturelle du jeu vidéo et la tendance prise par le jeu dans notre société. Enfin le jeu s'expose aussi au musée puisqu'en 2004, la Cité des Sciences et de l'Industrie a organisé une exposition intitulée « Jeux sur Je » composée de jeux de société. Le Musée des Arts et Métiers<sup>9</sup> fait actuellement une exposition sur le jeu vidéo.

Toutefois en dépit de son entrée à la BNF depuis plus de dix ans, il faut constater qu'en France, le jeu reste peu encouragé au niveau institutionnel et peu présent en bibliothèque. A l'étranger, ce problème ne se pose pas. Aux Etats-Unis, la raréfaction progressive du public jeune a conduit à modifier l'offre pour susciter de nouvelles pratiques. Les bibliothèques sont devenues des « Community Center », lieux de rencontre et de partage d'activités pour la population. Des événements nationaux ont lieu autour du jeu et des bibliothèques : le *Gaming in Libraries Symposium* depuis 2005 et dès 2008 la première *National Gaming Day at your Library* journée où toutes les bibliothèques proposent en même temps des activités liées au jeu. En 2007 des chercheurs américains se sont regroupés pour étudier le rapport entre les bibliothèques et le jeu en un projet intitulé « Library Game Laboratory of Syracuse »<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Martine POULAIN, « L'effet médiathèque: quelle culture pour quels publics? », in : Seibel, Bernadette (dir.). Lire, faire lire. Des usages de l'écrit aux politiques de lecture : colloque « la Bibliothèque dans la ville » Marseille, 2021 novembre 1994 organisé par la Bibliothèque municipale de Marseille, l'Observatoire France-Loisirs de la lecture et le Monde diplomatique, Ed. Le Monde, Paris, 1994.

<sup>8</sup> *L'impact des nouvelles technologies en bibliothèque : l'exemple de la vidéo à la demande et du cinéma*, Mémoire de Master I - Sciences Humaines et Sociales Mention : Sciences de l'information et de la communication, Parcours Métiers du Livre - Option Bibliothèque, Université Paris X - Nanterre UFR SITEC Pôle Métiers du Livre, Saint-Cloud, 2009.

<sup>9</sup> « Museo Games - une histoire à rejouer » du 22 juin au 7 novembre 2010 au Musée des Arts et Métiers.

<sup>10</sup> Projet « Library Game Laboratory of Syracuse » [En ligne] < <http://gamelab.syr.edu> > Consulté le 30 juillet 2010.

(LGLS). Celui-ci est porté par des chercheurs de l'Université de Syracuse, l'Association des bibliothèques américaines (American Library Association) et l'Université de L'Illinois. Ils explorent la mise en place de différents jeux tant vidéo que de plateau visant des populations de différentes régions et de groupes d'âge variés. Il s'agit d'une approche dynamique qui s'étend aux bibliothèques des Etats-Unis.

Aux Pays-Bas, le jeu est intégré en bibliothèque depuis le milieu des années 90. En effet, lors de la 64<sup>e</sup> conférence de l'*International Federation of Library Associations and Institutions* (IFLA) d'aout 1998<sup>11</sup>, le représentant de la bibliothèque de Rotterdam, John Valk, retrace l'historique des bibliothèques hollandaises précisant que les jeux vidéo y sont présents depuis 1995. La plupart des bibliothèques hollandaises possèdent aujourd'hui des jeux. Le jeu permet d'aborder le lieu même, de s'en emparer. Lors de sa conférence « les bibliothèques troisième lieu »<sup>12</sup>, Mathilde Servet a mis en évidence<sup>13</sup> la bibliothèque comme lieu neutre, démocratique, d'échange, d'égalité, un terrain de jeu et de découverte. Elle part du concept de « Third place » ou « troisième lieu », développé par le sociologue américain Ray Oldenburg<sup>14</sup> dans les années 1980. Il décrit un lieu qui n'est ni lieu de travail, ni domicile, c'est un entre-deux, véritable lieu de vie, centre culturel, centre communautaire. L'atmosphère conviviale du troisième lieu le rapproche du foyer, en fait une *home-away-from-home*. Cette espace intermédiaire et neutre offre aux individus la possibilité de se réunir et de se livrer à des échanges socioculturels. L'échange se traduit ici par la pratique d'activités partagées. Le jeu intervient comme lien social stimulant l'échange et la conversation. Les bibliothèques hollandaises, sont pensées selon ce modèle qui développe des activités de partage. A Rotterdam, un lieu est dédié au jeu : jeux vidéo et jeux d'échec. La DOK<sup>15</sup> de Delft voit même des parents et des enfants jouer à la Wii. Ces espaces prévus pour le jeu facilitent la sociabilité. La culture intègre la dimension de plaisir, de divertissement.

---

<sup>11</sup> IFLA, 64e Conférence, Amsterdam, Pays-Bas, août 1998 [En ligne] < <http://www.ifla.org/IV/ifla64/156-117f.htm> > Consulté le 25 juillet 2010.

<sup>12</sup> A propos de son mémoire *Les bibliothèques troisième lieu*, Mémoire d'étude, ENSSIB, Lyon, janvier 2009.

<sup>13</sup> Cours « Spécialisations professionnelles à l'heure du numérique » qui a eu lieu lors du premier semestre de Master II 2010-2011 au pôle métiers du livre - Saint-Cloud.

<sup>14</sup> Ray, OLDENBURG, *The great good place. Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of the community*, Philadelphia : Da Capo Press, 3e édition, 1999.

<sup>15</sup> Acronyme DOK : « De DiscOtake, Openbare Bibliotheek en het Kunstcentrum » ou discothèque, bibliothèque et centre d'art.

Le jeu trouve pleinement son usage d'échange et de lien avec la culture et réconcilie les jeunes avec la bibliothèque. Ce sont ces valeurs que développe le programme « UGame - Ulearn »<sup>16</sup> de la DOK et de la bibliothèque de l'Université de Technologie à Delft. On retrouve les caractéristiques des espaces décrits par Ray Oldenburg dans les bibliothèques néerlandaises. En effet, l'autonomie et la liberté accordée à l'individu, l'importance du jeu, la convivialité et le partage y sont généralement présents. C'est une conception de bibliothèque décomplexée qui s'est développée en Hollande et qui depuis peu tend à influencer les autres pays.

En France, les bibliothèques sont en pleine mutation face à une crise due aux évolutions de la société et aux changements des usages du public amenant à une redéfinition. L'étude d'Olivier Donnat montre que les bibliothèques sont les équipements culturels les moins fréquentés<sup>17</sup>. Elles subissent actuellement une stagnation du nombre des inscrits (autour de 17% de la population française) et dans tous les établissements, les prêts ont tendance à baisser. Pourtant elles continuent d'être des établissements attractifs car la fréquentation est en hausse<sup>18</sup>. À partir de ces constats, des réflexions sont menées autour de ces nouveaux usages, des publics, des espaces de la bibliothèque, de services innovants, de l'extension des horaires d'ouverture et de l'introduction de nouveaux supports. Pour s'adapter aux évolutions et changer leur image, elles adoptent des techniques de marketing influencées par l'univers marchand. Les bibliothèques commencent à s'inspirer de ce qui se fait à l'étranger recherchant un modèle plus ouvert prenant exemple sur ce concept de « troisième lieu ». Cependant, il demeure une constante qui ralentit le passage d'une modèle à un autre : la culture et le divertissement demeurent pratiquement antithétiques. Le livre est au cœur de l'offre proposée et les autres offres sont presque accessoires, perçues comme des passerelles amenant à la culture, au livre. Il serait intéressant de confronter la perception des bibliothèques « troisième lieu » avec les bibliothèques françaises, pour mieux éclairer la conception du jeu, d'une culture ludique.

---

<sup>16</sup> Programme « UGame - Ulearn » [En ligne] < [www.Ugame-Ulearn.com](http://www.Ugame-Ulearn.com) > Consulté le 30 juillet 2010.

<sup>17</sup> Olivier, DONNAT, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique », DEPS, Ed. La Découverte, Ministère de la culture et de la communication, 2009 [En ligne] < [www.culture.gouv.fr/deps](http://www.culture.gouv.fr/deps) > Consulté le 10 décembre 2010.

<sup>18</sup> Bruno MARESCA, Christophe EVANS, Françoise GAUDET, *Les bibliothèques municipales en France après le tournant Internet : attractivité, fréquentation et devenir*, Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, Paris, 2007.

Cependant j'ai choisi de réorienter mon questionnement. Au lieu de m'interroger sur la non-intégration du jeu en bibliothèque et sur le débat permanent entre culture et divertissement, culture légitime et culture illégitime, culture savante et culture de masse. Il me paraît plus pertinent de prendre ce constat pour point de départ et d'étudier les modalités de l'intégration du jeu en bibliothèque. **La question concerne l'étude de l'intégration du jeu en bibliothèque.**

Le jeu a pris forme hors des bibliothèques, dans les ludothèques. Aujourd'hui certaines bibliothèques l'ont inclus dans leur offre. Il est donc important d'interroger la différence entre bibliothèque et ludothèque, de voir les structures mêlant les deux et les bibliothèques à part entière. Nous verrons si le jeu prend une dimension à part entière, s'il y a un réel élargissement à toute nouvelle forme d'expression, de pratiques ou s'il sert de passerelle ou d'offre marketing attirante ou encore comme faire-valoir pour amener à la culture, au livre comme l'ont été le CD ou le DVD à l'initial. **Est ce que ce serait le même processus pour le jeu ? Comment le jeu entre-t-il dans ces établissements ? Comment prend il place auprès des autres offres ?**

Enfin, nous nous interrogerons sur le lieu même de bibliothèque, **est ce que le jeu lui fait prendre une nouvelle dimension ? Comment le public s'approprie le jeu, les lieux ? Comment le jeu est-il mis en place ? Quelles sont les incidences sur la bibliothèque ?**

Pour tenter de répondre à ces questionnements, notre étude s'articulera en trois parties.

- Dans une première partie, nous expliquerons la démarche méthodologique, les conditions de l'enquête ainsi que la contextualisation des établissements étudiés.
- En deuxième partie, nous verrons comment s'est développé le jeu en France et nous dresserons une typologie du jeu. Nous étudierons enfin les conditions de sa mise en place dans les établissements observés afin de mieux comprendre les logiques de son intégration dans leurs projets.
- Dans une troisième partie nous aborderons le cadre ludique en ludothèque appliqué aux bibliothèques, comment le jeu est physiquement intégré et comment le personnel réagit à sa mise en place. Enfin, nous analyserons les comportements du public pour saisir les enjeux de cette intégration et la façon dont les lieux sont investis.

# 1. Méthodologie et contextualisation de l'étude

## 1.1 Méthodologie de l'étude

L'objectif de cette étude est de déterminer la place donnée au jeu dans des établissements qui l'intègrent. Il est important de sélectionner des établissements à la fois proches mais également complémentaires dans leurs approches du jeu. Le jeu est un phénomène et une pratique liés à la sociabilité, au rapport à l'autre, une interaction. Une enquête croisant le recueil de données et l'observation directe a semblé être la plus pertinente. Nous nous sommes efforcés d'observer les différents établissements de la même façon au moyen d'une étude qualitative basée sur une grille d'analyse et sur le recueil de données. Le même vocabulaire et les mêmes axes de recherche ont été utilisés. Le recueil de données permet de se concentrer sur la réelle intégration physique du jeu dans l'établissement par rapport : aux autres collections, services, animations mais aussi sur les moyens donnés tant en communication que par rapport au personnel et au type d'accès. L'observation directe, quant à elle, rend compte de façon plus vivante de la manière dont le jeu est mis en place ainsi que des pratiques et comportements : lieu physique, comportements tant du personnel que du public, implications sur le reste de l'établissement. Ces données qualitatives orienteront une stratégie de développement d'hypothèses permettant l'exploration du domaine du jeu en bibliothèque, peu usité et peu reconnu.

Cette observation est complétée d'une approche théorique par la lecture d'ouvrages et d'articles concernant le sujet, de manière directe ou indirecte. Cette lecture, poursuivie tout au long de mon travail, a un double objectif : d'enrichir mes réflexions et de mettre en perspective mes observations et analyses. La bibliographie sélectionnée comporte plusieurs axes : des lectures sur le domaine du jeu en sociologie, historiographie et philosophie, des lectures plus générale sur les bibliothèques et les ludothèques, des lectures méthodologiques dans le domaines des méthodes d'enquête.

Des sources plus informelles complètent cette approche théorique permettant d'aider au recueil d'informations et de mieux contextualiser notre étude : consultation de sites internet, de blogs de professionnels, des documents de communication des établissements, d'entretiens téléphoniques ou de correspondance par e-mail avec des professionnels.

Le croisement des différents paramètres d'étude (observation directe, recueil de données, lectures et contextualisation) doit permettre d'ouvrir la réflexion aux dimensions matérielles et humaines de cette intégration aussi bien pour les professionnels que pour le public.

### 1.1.1 Mise en place et conditions pratiques

La mise en place de l'enquête s'est faite en quatre temps. Dans un premier temps, j'ai élaboré les axes de recherche correspondant à mes questionnements et hypothèses, à mon objet de recherche pour comprendre comment j'allais recueillir ces informations. Cette première étape a été un travail en amont du second temps de l'observation sur place, permettant de m'y préparer, d'avoir des éléments clairs de recherche sous forme de tableau. Sont venus ensuite les temps de la retranscription des données récoltées complétée par le recueil d'informations secondaires trouvées lors de mes visites et de mes recherches. Enfin j'ai harmonisé et unifié les données de ma grille d'analyse pour pouvoir comparer les établissements<sup>19</sup>.

#### 1.1.1.1 L'observation directe

Je souhaitais avoir une approche la plus neutre possible, sans être orientée par les discours actuels. Elle devait porter à la fois sur l'espace, les collections et les services ainsi que sur le public et les professionnels. Avec l'observation directe selon Anne-Marie Arborio et Pierre Fournier :

On tourne le dos à un raisonnement hypothético-déductif pour privilégier l'induction ; on quitte les analyses à vocation de généralisation immédiate pour établir des constats d'abord fortement contextualisés<sup>20</sup>.

L'observation directe permet donc de répondre à cet objectif en partant des faits constatés, des interactions directes pour comprendre le phénomène de l'introduction du jeu en bibliothèque.

---

<sup>19</sup> cf. grille d'analyse finale reproduite en Annexes 3 à 7, pp. III-XXVII

<sup>20</sup> Anne-Marie ARBORIO et Pierre FOURNIER, *L'enquête et ses méthodes : L'observation directe* (sous la direction de François de Singly), Armand Colin, Coll. 128, 2ème édition, 2005, p.7.

Cependant, elle ne peut être réalisée que dans un terrain circonscrit :

Le choix d'un espace circonscrit rend l'observation directe possible parce que celle-ci met le chercheur face à un ensemble fini et convergent d'interactions [...] Poser la question de l'adéquation entre la méthode de l'observation directe et certains objets de recherche conduit à noter qu'on ne peut observer directement qu'une situation limitée, une unité de lieux et d'actes significative par rapport à l'objet de recherche, facile d'accès à un regard extérieur et autorisant une présence prolongée<sup>21</sup>.

L'objet de recherche doit être clairement identifié pour que l'observation soit efficace. J'ai donc choisi de sélectionner pas plus de quatre établissements, correspondant à différents niveaux d'intégration. Le corpus d'étude est constitué de trois types d'établissements :

- Des bibliothèques intégrant du jeu : les bibliothèques de Viroflay et d'Alfortville
- Une bibliothèque ludothèque : la médiathèque ludothèque de Bonneuil-sur-Marne
- Une ludothèque municipale: la ludothèque d'Issy-les-Moulineaux

Diversifier les établissements étudiés et les départements va permettre d'observer des réalités et des modes de mise en place différents. Le choix de ces trois types d'établissements, permet de représenter trois niveaux différents d'intégration du jeu pour mieux les comparer. Les établissements sélectionnés se situent en Ile-de-France pour des raisons pratiques d'enquête. L'observation se déroule dans trois départements: les Hauts-de-Seine, les Yvelines et le Val-de-Marne. Après avoir défini l'espace, il faut délimiter le temps d'enquête. L'observation se déroule durant des jours ciblés qui amènent à la pratique du jeu, du loisir : le samedi, le dimanche ou le mercredi durant des plages horaires de deux à trois heures en après-midi durant le mois de janvier 2010.

Il existe différentes approches de l'observation directe : à *découvert* ou *incognito*<sup>22</sup>. La première peut entraîner une modification des comportements de la part des personnes observées. J'ai donc choisi la seconde nettement plus facile à adopter étant donné que j'observais dans des institutions publiques, ouvertes à tous et qui ne requérait pas que je m'expose.

---

<sup>21</sup> *L'enquête et ses méthodes : L'observation directe, op.cit, p.11 et suivante.*

<sup>22</sup> *L'enquête et ses méthodes : L'observation directe, op.cit, pp. 32-36.*

Se posait ensuite la question de savoir si je devais avoir un rôle actif ou passif : observateur participant ou non-participant c'est à dire membre actif dans le groupe observé avec prise de note différée ou observateur à distance qui note au fur et à mesure. Je voulais me concentrer au mieux sur les pratiques tout en restant extérieure et pouvant me déplacer librement, c'est pourquoi j'ai choisi de rester passive pour ainsi optimiser la qualité de la retranscription. Tout en restant observateur incognito il a fallu me présenter à l'institution quand cela était inévitable. Par exemple à la ludothèque d'Issy-Les-Moulineaux, le public vient pour jouer et doit s'acquitter d'un droit d'entrée, j'ai dû expliquer ma démarche afin de pouvoir tranquillement observer sans paraître trop suspecte.

L'observation s'est faite à la fois de façon mobile et statique afin de voir l'influence des pratiques de jeu, les réactions du public mais aussi des professionnels, de parcourir les différents espaces de chaque établissement. Il a été facile d'adopter cette posture dans les bibliothèques mais moins dans les ludothèques étant donné que mon attitude d'observation se repérait tout de suite face au type de public présent, en grande majorité enfants et aux activités desquels je n'étais pas intégrée : jeux en groupe ou espace dédié aux jeunes enfants.

#### 1.1.1.2 Le recueil de données

L'observation directe ne permet d'avoir qu'une partie des informations, la croiser avec le recueil de données donne un aperçu plus complet. Avoir un accès direct à l'information n'est pas toujours possible, j'ai donc du recourir à des personnes-ressources, des professionnels des établissements ou à des données secondaires c'est-à-dire à des documents de communication recueillis lors de mes observations, de bases de données comme les statistiques de l'INSEE<sup>23</sup> et des sites internet des villes et établissements. L'analyse de données secondaires est basée sur un corpus de données existantes : documents écrits et documents de communication.

Le recueil de données, amène à entrer en contact avec les professionnels, à analyser la communication sur place et les documents mis à disposition du public ou sur les sites internet. Cela permet de comprendre l'intégration du jeu dans les différents établissements : mode de communication choisi, façon dont il est présenté, comparé aux autres collections et services.

---

<sup>23</sup> Acronyme INSEE : Institut national de la statistique et des études économiques

### 1.1.1.3 La grille d'analyse

Il fallait analyser des lieux aux fonctionnements différents avec les mêmes critères. Cela nécessitait l'utilisation de termes et critères généraux qui puissent s'appliquer à tout établissement. La grille d'analyse est un outil répondant à ces contraintes et permettant d'avoir une même approche comparative pour chaque établissement.

Elle comporte quatre parties. Les deux premières concernent le recueil de données et les deux dernières sont constituées par les observations sur place. La première partie permet de présenter le contexte d'implantation et l'établissement lui même.

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| Ville                                 |  |
| Département                           |  |
| Nombre d'habitants                    |  |
| Année d'ouverture                     |  |
| Nom de l'établissement                |  |
| Surface totale                        |  |
| Ouverture hebdomadaire                |  |
| Personnel                             |  |
| Particularités de l'établissement     |  |
| Organisation des espaces/ collections |  |

La deuxième partie se propose d'analyser les offres et les services organisés autour du jeu.

|  |  |
|--|--|
| Collections  |  |
| Animations   |  |
| Partenariats avec autres structures                                  |  |
| Personnel dédié  |  |
| Communication autour de ces services                                 |  |
| Quel accès ? (Consultation sur place, prêt, en libre accès/ponctuel) |  |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Conditions de prêt               |  |
| Conditions de consultation       |  |
| Condition accès à l'animation    |  |
| Si ponctuel à quelle fréquence ? |  |

La troisième partie est constituée des observations pratiquées dans l'établissement. Elle permet de rendre compte de la mise en place du jeu par rapport aux autres services.

|  |  |
|--|--|
| Conditions accès sur place                         |  |
| Lieu pour jouer ?                                  |  |
| Quel public ?                                      |  |
| Comportements : individuel/collectif               |  |
| Si animation, menée par qui ?                      |  |
| Incidences sur le reste de l'établissement/du lieu |  |
| Réactions du personnel                             |  |

La dernière partie intitulée « Remarques, divers » permet de compléter si d'autres informations ou remarques paraissent nécessaires : conditions spéciales d'observation ou élément en plus qui n'entrent pas forcément dans les axes de recherche.

## 1.1.2 Mode opératoire pour chaque établissement

### 1.1.2.1 Viroflay

L'observation à Viroflay s'est déroulée le dimanche 10 janvier 2010 durant deux heures de 16h à 18h, mobile sur deux étages. La fréquentation était assez faible étant donné les mauvaises conditions climatiques (neige et verglas). Cela n'a donc pas été une observation très riche mais elle a permis une mise en application plus facile de mes axes de recherche. Je suis restée dans une posture d'observatrice sans participer aux jeux ou aux activités de la bibliothèque mais en circulant entre les différents espaces. La faible affluence a rendu les professionnels plus libres de pouvoir me donner des renseignements pour la partie concernant le recueil de données et la contextualisation.

### 1.1.2.2 Bonneuil-sur-Marne

L'observation à Bonneuil a eu lieu le samedi 16 janvier 2010 de 15h à 18h, durant une heure à la médiathèque et deux heures à la ludothèque. Il y avait une grande affluence dans les deux bâtiments et on pouvait donc analyser de nombreuses situations et interactions. L'observation s'est faite de façon mobile à la médiathèque puis mobile et statique à la fois à la ludothèque. La difficulté principale tenait au fait que le bâtiment était scindé en deux. Il n'a donc pas été possible d'observer un véritable lien et des interactions entre les deux lieux. Le recueil de données nous a toutefois permis de mettre en évidence une volonté de lien entre les deux équipements. Cependant cela a créé une diversité d'observation entre la médiathèque lieu silencieux, accueillant des jeux sur ordinateurs et la ludothèque, véritable lieu de jeu, plus bruyant et vivant. L'observation s'est faite plus simplement en médiathèque où je n'ai pas eu à justifier de ma démarche. En revanche, dans la ludothèque qui a un fonctionnement très différent et un public de jeunes enfants, j'ai dû me présenter, sans que ma présence n'altère les interactions qui se déroulaient devant moi. A ce point, je me suis rendue compte, que mes axes de recherche devaient être reformulés pour correspondre aux deux types d'établissement. Les professionnels se sont montrés très disponibles pour répondre à mes demandes d'information.

### 1.1.2.3 Alfortville

L'observation a pris place le samedi 23 janvier 2010 de 15h à 17h. Ce jour, la bibliothèque venait tout juste de rouvrir ses portes et inaugurait ses nouvelles bornes automatiques de prêt et de retour. Il y avait donc une forte affluence : le public habituel, des curieux et des élus.

Une animation particulière régnait avec la présence de personnes déguisées pour marquer l'événement. Cela m'a permis d'encore mieux pouvoir observer sans être aperçue. L'observation a été mobile sur les deux étages puis statique au niveau de l'espace multimédia du rez-de-chaussée. La présence du jeu en réseau Dofus sur les postes informatiques faisait de cet espace un endroit privilégié pour y étudier les comportements et les situations. Par contre, le caractère exceptionnel du jour a rendu les professionnels indisponibles. J'ai donc dû échanger des e-mails ultérieurement avec un professionnel rencontré ce jour.

#### 1.1.2.4 Issy-Les-Moulineaux

L'observation à Issy-les-Moulineaux s'est déroulée le mercredi 20 janvier de 15h30 à 18h. L'affluence était très forte dès le début de l'observation avec une pique encore accrue à 16h30. L'observation s'est faite de façon mobile dans les différents espaces avec des périodes continues. Comme à la ludothèque de Bonneuil, j'ai dû me présenter aux professionnels afin d'entrer. Parfois ma position d'observatrice a été mal perçue, principalement dans l'espace aire de jeu destiné aux enfants les plus petits. Certaines mères me regardaient suspicieusement. Le fait d'être seule face à des groupes constitués a été une situation difficile à gérer par moment.

Le résultat a été cependant très riche étant donné que de nombreuses interactions ont eu lieu et que les professionnels ont été très disponibles.

## 1.2 Problèmes rencontrés

J'ai été confrontée à différents types de problèmes lors de l'élaboration de mon travail que ce soit le choix du sujet, la méthodologie mise en place, le déroulement de l'enquête et le traitement des données.

### 1.2.1. Sujet

La première difficulté concerne la délimitation du sujet afin de parvenir à restreindre le terrain d'étude. Je souhaitais aborder le phénomène du jeu en bibliothèque : aborder uniquement les réactions des professionnels, du public ou l'aspect jeu en tant que tel (les collections, les offres et les services).

J'ai choisi de me placer de façon extérieure et neutre afin d'analyser la mise en place dans les différents lieux et de me tenir ainsi hors des discours qui peuvent encadrer cette intégration.

### 1.2.2. Méthodologie

La deuxième difficulté tenait au fait que je devais réaliser mon second semestre d'étude à l'étranger. Je devais donc trouver une méthodologie adéquate au travail à distance. Il a donc fallu agir sur un temps d'enquête court pour les observations sur place, avant mon départ en janvier. Le recueil de données a permis de compléter ces informations ultérieurement.

Etant donné que l'observation se faisait en amont du recueil de données, ce dernier a dû être complété par la suite en contactant les professionnels par e-mail. Mais il a été parfois difficile d'obtenir des informations précises. Par exemple, j'ai eu du mal à pouvoir quantifier de façon exacte la place du personnel dédié au jeu (temps plein, mi-temps). L'étape du recueil de données a été longue à réaliser car je devais prendre connaissance des documents de communication qui n'avaient pas forcément d'équivalence entre les établissements. D'où une inégalité d'informations d'un établissement à l'autre que j'ai tenté de pallier. Il m'a été difficile de cerner le recueil de données, à voir jusqu'où je devais aller dans la description et l'analyse de ces documents.

La grille d'observation a dû être réadaptée en cours d'enquête afin de correspondre à tous les établissements. Je me suis efforcée d'employer des termes neutres et génériques ainsi que de partir d'axes les plus généraux possibles pour garder une objectivité.

Les temps d'observation ont été complexes à mener. J'avais réalisé ma grille de façon à ce que celle n'oriente pas mon observation par des présupposés et pour pouvoir la réaliser de façon neutre, avec distance. Mais parfois, je ne savais pas jusqu'où aller, jusqu'où observer. J'ai donc tenté de décrire le plus finement possible ce que j'observais avec des termes neutres tout en essayant d'élargir mon champ de vision, sans me laisser capter par une seule situation de jeu et de rester attentive à l'ensemble. Le plus difficile a été de parvenir à rester neutre, de suspendre mon jugement. Les limites méthodologiques de mon travail pourraient se situer dans ces temps d'observation sur une durée impartie et donc forcément partielle.

L'enquête s'est déroulée en dehors du temps réservé aux animations et aux événements autour du jeu, afin que l'observation se déroule sur des temps non événementiels. Mais il aurait pu être intéressant de faire ces observations pendant une animation en bibliothèque. Que ce soit à

Viroflay, à Alfortville ou à Bonneuil, elles restent organisées par les bibliothécaires. Ils y jouent certainement un rôle plus actif et plus proche du public.

Le dépouillement des observations m'a également posé problème sur le plan méthodologique. Je souhaitais rendre les observations homogènes pour mieux comparer les établissements mais sans changer le sens premier ou rendre une vision subjective de ce que j'avais observé. La retranscription s'est donc faite en la confrontant avec d'autres sources, notamment avec le recueil de données mais aussi par mes lectures, afin d'ouvrir la réflexion.

### 1.2.3. Déroulement de l'enquête

Lors de l'observation sur place, j'avais choisi d'adopter un mode opératoire « incognito » mais parfois, j'ai dû me présenter auprès des professionnels avant de pouvoir observer. En ludothèque particulièrement il a été parfois difficile de justifier ma présence « passive » face aux groupes constitués autour du jeu. Ma présence paraissait suspecte surtout dans les aires de jeu où il y avait principalement des jeunes enfants.

Il a été parfois compliqué de parvenir à rester concentré de la même façon en analysant les mêmes aspects dans des établissements aux fonctionnements différents. Ainsi, en ludothèque, l'atmosphère était très vive et dynamique avec des situations de jeu simultanées et très diverses. Il était difficile d'arriver à les analyser une à une en s'extrayant du bruit ambiant. Ainsi, le jour de l'observation à Alfortville a coïncidé avec la réouverture de la bibliothèque après l'installation de bornes automatiques de prêt et de retour. Il régnait une atmosphère agitée et bruyante qui a perturbé mon attention et l'objectivité de l'observation.

## 1.3 Contextualisation de l'étude

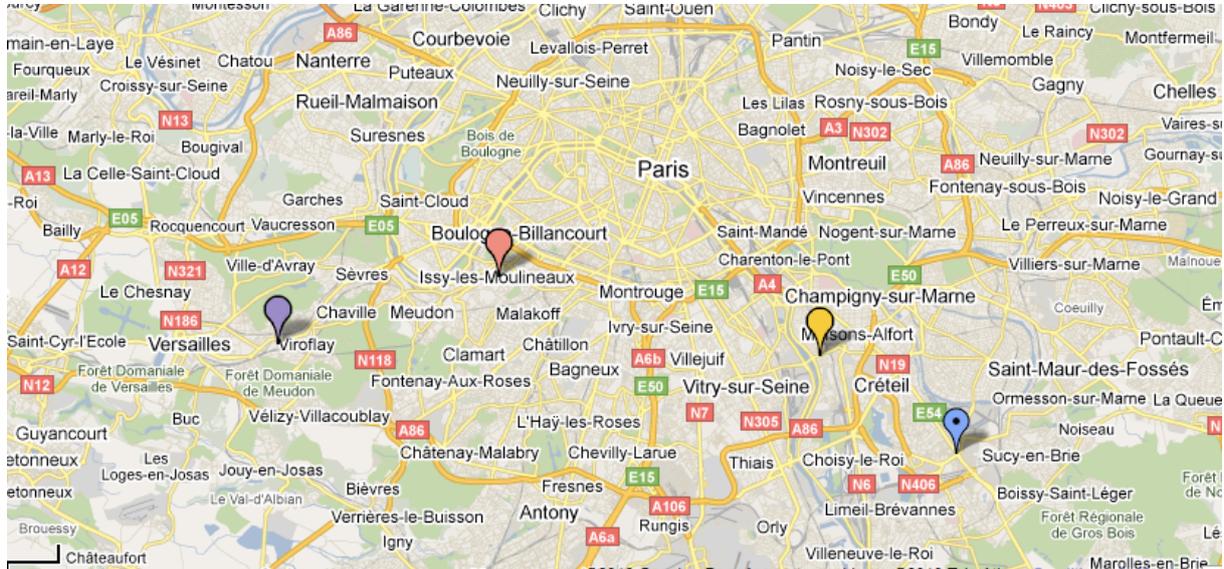
Pour remettre dans leur contexte les différents établissements étudiés, il convient tout d'abord de les replacer de façon spatiale, historique, sociale et culturelle, ce qu'on appelle les « données topologiques »<sup>24</sup>. Le terrain d'étude est composé de quatre établissements situés en Ile-de-France: la Bibliothèque de Viroflay (78), la Médiathèque Ludothèque de Bonneuil-sur-

---

<sup>24</sup> Anne LAPERRIERE, « L'observation directe », in Benoit GAUTHIER (Dir.), *Recherche sociale*, Québec, Presses de l'Université de Québec, 1984, p. 243

Marne (94), la Médiathèque centrale d'Alfortville (94) et la Ludothèque d'Issy-les-Moulineaux (92). La carte ci-dessous localise leur implantation.

Localisation des villes des établissements étudiés (source Google Maps)



|  |                     |
|--|---------------------|
|  | Viroflay            |
|  | Issy-les-Moulineaux |
|  | Alfortville         |
|  | Bonneuil-sur-Marne  |

Nous allons tout d'abord contextualiser notre étude par l'analyse de l'environnement, de la place et du fonctionnement de ces établissements.

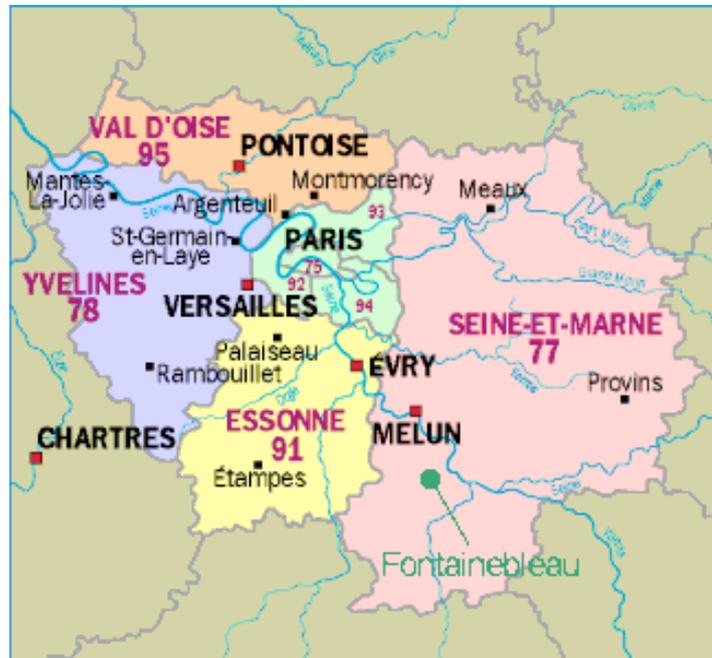
1.3.1 Viroflay   
 Ville de Viroflay

1.3.1.1 Données géographiques et environnementales

Viroflay est une commune de 343 hectares située dans le département des Yvelines (78).

Voici sa localisation :

Département des Yvelines (source quid)



Localisation de Viroflay (source google maps)



La commune est limitrophe de Chaville à l'est, de Vélizy-Villacoublay au sud, de Versailles à l'ouest et de Ville-d'Avray au nord.



Elle appartient depuis 2003 à la Communauté d'agglomération Versailles Grand Parc (VGP) avec dix autres villes : Bièvres, Bois d'Arcy, Buc, Fontenay-le-Fleury, Jouy-en-Josas, Les Loges-en-Josas, Rocquencourt, Saint-Cyr-l'École, Toussus-le-Noble et Versailles.

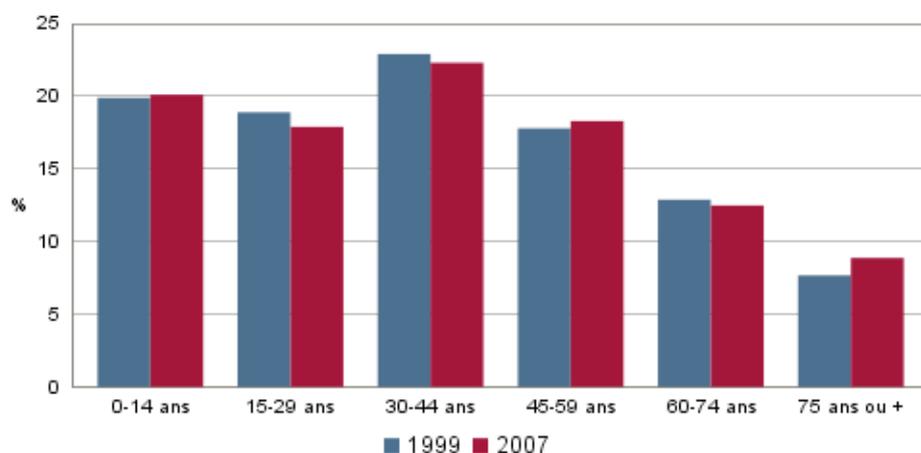
Viroflay est traversée par la route départementale 10 reliant Paris à Versailles, qui constitue l'artère principale de la ville. C'est une fraction de la Nationale 10 qui va de Paris à l'Espagne, via Poitiers et Bordeaux. Les trois gares (gare SNCF Viroflay Rive Droite, gare RER C Viroflay Rive Gauche, gare RER C Chaville-Vélizy) réparties sur Viroflay permettent de desservir les gares de La Défense, de Saint-Lazare et de Montparnasse, et les différentes stations du RER C en direction de Paris. Ce potentiel de transports en commun est complété par des lignes de bus en direction des villes voisines, par des parkings aménagés sur l'ensemble du territoire avec des possibilités d'abonnements, et par des bornes d'appels de taxis. La future ligne de tramway sur pneus Châtillon/Viroflay, longue de 14 km, passera en souterrain sous Viroflay. La mise en service du tramway s'effectuera en deux temps : de Châtillon à Vélizy (partie de surface) à partir de fin 2012, puis de Vélizy à Viroflay (partie souterraine) au cours de l'été 2013. Cette nouvelle ligne va permettre de faciliter les déplacements de banlieue à banlieue à l'intérieur des départements des Hauts-de-Seine et des Yvelines. Elle sera un atout pour le déplacement des personnes, pour le développement économique du territoire et pour l'environnement.

L'environnement est une préoccupation importante à Viroflay. Plusieurs associations se consacrent en effet à la protection de l'environnement et du cadre de vie. Cette préoccupation s'inscrit dans le cadre plus général de la Communauté d'agglomération Versailles Grand Parc, dont une des compétences concerne l'environnement.

### 1.3.1.2 Données socio-démographiques

C'est une commune aisée en majorité résidentielle. Peuplée d'environ 16 000 habitants, elle a une population assez jeune composée en majorité de familles.

### Population par tranche d'âge (Source INSEE chiffres clés)



Ce graphique montre une population assez jeune : la tranche des 30-44 ans est la plus élevée viennent ensuite les 0-14 ans, les 15-29 ans puis les 45-59 ans. On observe également que les plus de 60 ans sont moins représentés, mais on remarque une légère remontée des 75 ans et + entre 1999 et 2007.

### Catégorie socio-professionnelle de la population de 15 ans ou plus (Source INSEE chiffres clés)

|   | 2007          | %            | 1999          | %            |
|---|---------------|--------------|---------------|--------------|
| <b>Ensemble</b>                                   | <b>12 789</b> | <b>100,0</b> | <b>12 128</b> | <b>100,0</b> |
| Agriculteurs exploitants                          | 6             | 0,0          | 0             | 0,0          |
| Artisans, commerçants, chefs d'entreprise         | 318           | 2,5          | 328           | 2,7          |
| Cadres et professions intellectuelles supérieures | 3 675         | 28,7         | 3 020         | 24,9         |
| Professions intermédiaires                        | 2 103         | 16,4         | 1 848         | 15,2         |
| Employés  | 1 281         | 10,0         | 1 440         | 11,9         |
| Ouvriers  | 435           | 3,4          | 572           | 4,7          |
| Retraités   | 3 095         | 24,2         | 2 716         | 22,4         |
| Autres personnes sans activité professionnelle    | 1 876         | 14,7         | 2 204         | 18,2         |

Selon les chiffres de l'INSEE, la catégorie socio-professionnelle la plus représentée est celle des cadres et professions intellectuelles supérieures. On note cependant que les retraités arrivent en deuxième place. C'est donc une population aisée avec un fort pouvoir d'achat.

### 1.3.1.3 Histoire

La ville a pour devise *Lux mea lex* ou « la lumière est ma loi ». Au Moyen-Age, les terres ont appartenu aux moines de l'Hôtel-Dieu de Paris. A la fin du XV<sup>ème</sup> siècle, la famille Aymery acquiert les terres de Viroflay. En 1661, elle en cède la plus grande partie à Michel Le Tellier, Chancelier de France, gardant jusqu'à la Révolution l'hôtel seigneurial fief enclavé dans le domaine du seigneur de Chaville. Viroflay est rachetée en 1695 par la famille royale à la veuve du chancelier Michel Le Tellier, marquis de Louvois, seigneur de Chaville et de Viroflay. Louis XIV incorpore Viroflay dans le domaine des chasses royales, le Grand Parc. Viroflay est donné au Grand Dauphin, qui possède le château de Meudon. Quelques aristocrates y construisent des résidences proches des forêts riches en gibier. Viroflay connaît une importante activité grâce à la proximité de la Cour et de la ville de Versailles. Mais le 5 octobre 1789, les femmes de Paris, qui réclament du pain, marchent en armes sur Versailles et ramènent le lendemain la famille royale qui passe devant l'Ecu de France.

Tout au long du XIX<sup>ème</sup> siècle, Viroflay mène une existence paisible, sauf pendant l'occupation étrangère en 1815, les épidémies de choléra en 1852 et en 1859, et l'occupation des Prussiens en 1870-71.

L'installation des 3 lignes de chemin de fer transforme le village : 1839 Viroflay-Rive Droite, en 1840 et 1902, deux autres lignes de chemin de fer relieront Viroflay à Versailles et Paris. De banlieue de Versailles, Viroflay devient banlieue de Paris.

Les cultures de céréales et de vignes diminuent au profit de l'élevage et des cultures de légumes. Ces exploitations et les blanchisseries travaillent pour la clientèle parisienne. Attirées par le charme du lieu, de nombreuses personnalités de la politique, de la presse, des arts installent leur maison de campagne à Viroflay. Au début des années 1900 et surtout après la 1<sup>ère</sup> guerre mondiale, les terres agricoles et les parcs des grandes propriétés sont lotis en une multitude de parcelles (44 lotissements en 50 ans).

Au cours de la seconde guerre mondiale, Viroflay subit quelques bombardements et voit passer le 24 août 1944 une partie de la division Leclerc en route pour la libération de Paris. Viroflay évolue, mais toujours entourée de verdure, elle reste une ville à taille humaine qui garde l'essentiel de son charme et de son harmonie.

#### 1.3.1.4 Economie et emploi

Viroflay apparaît comme une ville attractive pour les entreprises, qui sont les garantes du maintien de la population et de la qualité de la vie des Viroflaysiens. Cette attractivité, liée à l'environnement, à l'histoire et à la très bonne desserte de la ville, explique l'implantation de nombreux nouveaux arrivants et entrepreneurs dans la ville chaque année. Les principaux secteurs d'activité des entreprises viroflaysiennes sont l'alimentaire, l'informatique et les services aux entreprises. Viroflay compte 1725 entreprises, marchands et commerçants. Elle est bien dotée en centres de décision économique.

La population active est de 76,9% dont 72,5% d'actifs ayant un emploi et 4,4% de chômeurs.

L'antenne Est du service « développement économique et emploi » de la Communauté d'agglomération Versailles Grand Parc est ouverte à l'Hôtel de Ville de Viroflay. Ce service a pour vocation d'aider les demandeurs d'emploi, à chacune des étapes de leur recherche. Il travaille aussi à la dynamisation du tissu économique par la mise en œuvre d'animations commerciales (en relation avec les associations) et de contacts approfondis avec les entreprises.

#### 1.3.1.5 Culture et éducation

La culture est une priorité pour la municipalité. Elle est incarnée par le pôle culturel créé entre la bibliothèque, l'auditorium, le centre culture l'Ecu de France et le conservatoire municipal de musique et de danse. La ville propose des cours municipaux de langues et des ateliers d'art. Ils mettent en place une programmation culturelle diversifiée et de qualité favorisant les pratiques artistiques amateurs. Un réseau dynamique de 80 associations complète ce pôle dans les domaines des spectacles, de la danse, du chant, des jeux, de l'environnement. Des échanges interculturels ont lieu par le biais de jumelages avec les communes de: Hassloch en Allemagne depuis 1961, Kolokani au Mali, Bracciano en Italie et Carcavelos au Portugal.

Viroflay est dotée de trois écoles maternelles, trois écoles primaires et d'un collège, ainsi que d'une école privée assurant les niveaux maternelle et primaire.

Les bâtiments sportifs de la ville sont nombreux, comprenant un centre omnisport, un gymnase, un stade, un court de tennis, un terrain de tir à l'arc, un « skate park », deux terrains de basket et une piscine. Les associations sportives proposent de nombreuses activités.

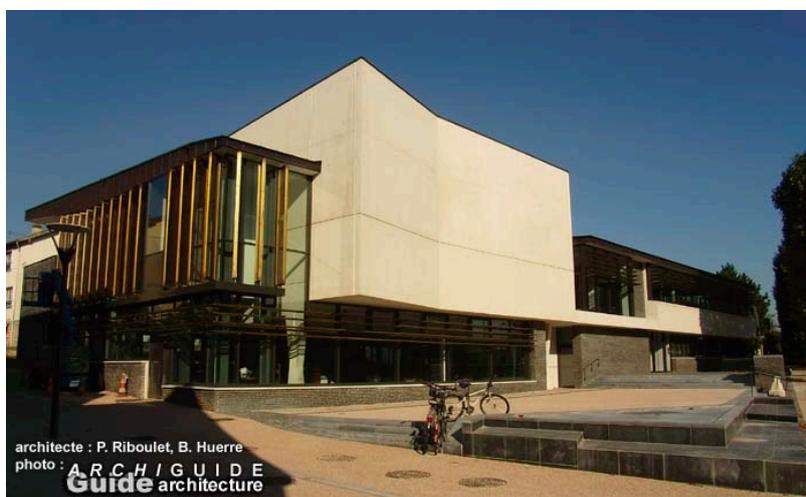
### 1.3.1.6 La bibliothèque de Viroflay

La ville de Viroflay était dotée à l'origine de deux bibliothèques : la « bibliothèque Rive Gauche » et la « bibliothèque Rive Droite » ouvertes respectivement en 1969 et en 1990. L'une prenait place dans une ancienne maison bourgeoise et l'autre dans les locaux d'une maison de retraite. Elles étaient ainsi installées dans des locaux contraignants tant au niveau de l'espace qu'au niveau des horaires par cette cohabitation astreignante. Elles fonctionnaient de manière autonome.

Le projet d'une nouvelle bibliothèque est issu de la volonté de réunir et de remplacer ces deux bibliothèques par un nouveau bâtiment ainsi que de restructurer tout le fonctionnement initial du personnel, à la politique documentaire, au service public. En développant la politique culturelle dans le domaine de la lecture publique, la ville souhaitait créer un pôle culturel autour de la bibliothèque. L'objectif principal était d'intégrer les évolutions récentes des équipements de lecture publique notamment en matière d'accès aux nouvelles technologies de l'information, de créer un lieu de convivialité pour les jeunes, attractifs et surprenants en prenant comme modèle les librairies. Initié par l'ancien maire de la ville, ce projet va mettre quinze ans à aboutir.

La nouvelle bibliothèque a été inaugurée en novembre 2007 et a ouvert au public en décembre. Le bâtiment a été conçu par les architectes Pierre Riboulet et Bruno Huerre. Il a une superficie de 1800 m<sup>2</sup> répartie sur deux niveaux ouverts en open-space. Ouverte au public 28 heures par semaine, elle emploie 18 personnes.

Façade principale de la bibliothèque de Viroflay (source Archiguide)



Le rez-de-chaussée comporte l'espace accueil et actualités, l'espace enfants, l'espace musiques et cinéma, ainsi que trois salles isolées : la salle du conte et deux salles de travail. Les services administratifs se trouvent au niveau du hall. Au premier étage se situe l'espace adulte, l'auditorium, une salle de travail et un espace multimédia. La bibliothèque propose 49 000 documents tous supports confondus ainsi que des livres numérique et des mp3. Elle développe une programmation d'activités culturelles : rencontres, débats, présentations d'œuvres, ateliers d'écriture, de création, d'initiation, lectures, animations inscrites dans le cadre d'évènements régionaux et nationaux et actions hors les murs.

### 1.3.2 Bonneuil-sur-Marne

#### 1.3.2.1 Données géographiques et environnementales

La ville de Bonneuil-sur-Marne s'étend sur une surface de 551 hectares dont 18 d'espaces verts, 67 de zone pavillonnaire et 50 de logements collectifs. 66,36% des habitations sont des logements sociaux. Bonneuil se trouve dans le département du Val-de-Marne (94) au sud-est de Paris :

Département du Val-de-Marne (source Quid)



## Localisation de Bonneuil-sur-Marne (source Google Maps)



Bonneuil est limitrophe de Créteil, ville majeure du Val-de-Marne, et de petites villes du département comme Boissy-Saint-Léger, Sucy-en-Brie, Villecresne.

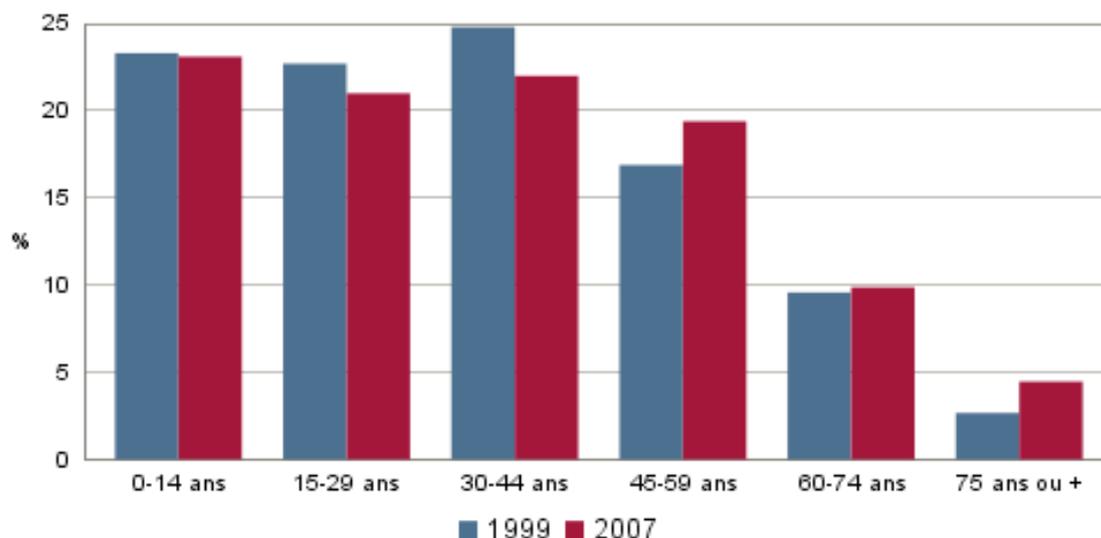
Voisine de Créteil, préfecture du Val-de-Marne, Bonneuil-sur-Marne est bien desservie par les transports. En effet, pas moins de quatre lignes de bus (104, 117, 308 et 393), dont trois qui relient à deux stations de la ligne 8 du métro, la station du RER A de Sucy-Bonneuil, ainsi que quatre lignes de bus privés ralliant aux petites villes à l'Est du Val-de-Marne desservent Bonneuil. La ligne 8 du métro va être prolongée. Il est également question de la mise en place du projet Orbival, métro qui joindra entre elles les villes du Val-de-Marne.

Via son raccordement à l'A86, le territoire est directement relié au réseau autoroutier francilien : l'autoroute de l'Est (A4), Paris-Stasbourg, l'autoroute du Nord (A1) Paris-Lille, l'autoroute du Soleil (A6) Paris-Lyon. La ville bénéficie également d'un réseau routier de proximité qui le place au coeur du Val-de-Marne : la RN 19 Paris-Troyes, la RN 406 Créteil-Bonneuil-sur-Marne, la RD 30 Limeil-Brevannes – Champigny-sur-Marne et la RD 60 Créteil – Sucy-en-Brie.

### 1.3.2.2 Données socio-démographiques

La ville de Bonneuil compte 16 437 habitants. C'est une population jeune et multiculturelle ; 35% des habitants ont moins de 24 ans.

Population par tranche d'âge (Source INSEE chiffres clés)



Ce diagramme nous confirme cette donnée. On observe cependant sur la période observée une légère baisse des tranches 15-29 ans, des 30-44 ans ainsi que l'augmentation des 45-59 ans.

Catégorie socio-professionnelle de la population de 15 ans ou plus (Source INSEE chiffres clés)

|   | 2007          | %            | 1999          | %            |
|---|---------------|--------------|---------------|--------------|
| <b>Ensemble</b>                                   | <b>12 641</b> | <b>100,0</b> | <b>12 114</b> | <b>100,0</b> |
| Agriculteurs exploitants                          | 0             | 0,0          | 0             | 0,0          |
| Artisans, commerçants, chefs d'entreprise         | 291           | 2,3          | 260           | 2,1          |
| Cadres et professions intellectuelles supérieures | 700           | 5,5          | 524           | 4,3          |
| Professions intermédiaires                        | 1 893         | 15,0         | 1 604         | 13,2         |
| Employés  | 3 136         | 24,8         | 3 121         | 25,8         |
| Ouvriers  | 1 874         | 14,8         | 2 352         | 19,4         |
| Retraités   | 2 262         | 17,9         | 1 828         | 15,1         |
| Autres personnes sans activité professionnelle    | 2 485         | 19,7         | 2 425         | 20,0         |

Hormis les retraités, la ville compte essentiellement des classes moyennes à faibles revenus ainsi qu'un grand pourcentage de personnes sans activité professionnelle (19,7%).

### 1.3.2.3 Histoire

La devise de la ville de Bonneuil est *labor pax libertas* ou travail, paix, liberté. Bonneuil a marqué l'histoire depuis les premiers siècles de notre ère. Les rois Clovis II et Dagobert y ont séjourné et la ville fut le siège d'importantes décisions royales. A la fin du Moyen Age et durant la Renaissance, le territoire est réparti en deux seigneuries : le château de Bonneuil, aujourd'hui détruit, et le fief vassal du Rancy dont les bâtiments existent toujours. La Révolution abolit leurs avantages, instaure une commune en 1790 et laisse un cahier de doléances bonneuillois remarquable.

Le XIX<sup>ème</sup> siècle est régulièrement troublé par les occupations prussiennes liées aux défaites du premier et du second empire. Toutefois, Bonneuil reste le « charmant village » fort apprécié des parisiens, qui fréquentaient les bords de Marne jusqu'au XX<sup>ème</sup> siècle. Au fil des années, Bonneuil grandit et s'urbanise : on comptait 119 habitants en 1726, 2489 en 1936, et plus de 16300 en 1999. Avec l'arrivée du train et du tramway, son histoire devient au XX<sup>ème</sup> siècle une histoire industrielle et ouvrière : celle de son grand port, le deuxième d'Ile de France construit à partir de 1916 dans les plaines de l'Ile Barbière. Celle des usines qui s'y massent dans les années 1930, comme la fabrique Lancia qui produira jusqu'à 5 voitures par jour. Celle des luttes sociales également et du Front Populaire qui voit le maire Perier, patron d'une importante fabrique, remplacé par un syndicaliste de sa propre entreprise : c'est Henri Arles qui rejoindra les maquis durant l'occupation et qui restera maire jusqu'en 1971.

Dans l'après-guerre se poseront plusieurs problèmes, dont le mal logement lié à l'accroissement rapide d'une population ouvrière, qui aboutira à la construction d'un vaste parc de logements sociaux.

### 1.3.2.4 Economie et emploi

Bonneuil comporte 294 hectares de zones d'activités, accueillant plus de 800 entreprises et 9500 salariés. La croissance de l'emploi et les 130 nouvelles entreprises créées ou implantées en 2004 témoignent de la dynamique du développement du tissu économique. 140 établissements installés à Bonneuil comptent plus de 10 salariés, soit près d'une entreprise sur cinq. Elles sont moins d'une sur dix dans le département et une sur treize dans la région. Bien qu'étant fortement sous-représentées (57% à Bonneuil contre 77% en Ile-de-France), les entreprises de moins de 2 salariés forment un ensemble important d'artisans, de commerçants et d'indépendants.

Les secteurs en plein essor sont le commerce et les services aux entreprises. Economiquement, la ville de Bonneuil est dotée d'un tissu dense et varié et de plusieurs grandes zones d'activités. Site stratégique, avec ses 186 hectares à 8 kilomètres de Paris, le port de Bonneuil est le deuxième port de la région parisienne par son volume d'activité : sa plate-forme multimodale offre aux entreprises le transport des marchandises par voie fluviale, maritime, par le réseau ferré ou par la route. De nombreuses firmes françaises et internationales l'ont déjà choisi pour ses capacités d'adaptation aux stratégies industrielles modernes. On compte également deux grandes zones commerciales « Achaland » et « Parc des Varenne ».

Les effectifs salariés du secteur privé connaissent une croissance régulière depuis plusieurs années (+18% en 5 ans, soit près de 1200 emplois supplémentaires), portant à plus de 7500 le nombre de salariés évoluant au sein des entreprises de la ville. A cela s'ajoutent les 2000 salariés du secteur public, sans compter les nombreux professionnels indépendants sur Bonneuil. La population active est de 73,3% dont 63,2% actifs ayant un emploi et 10% de chômeurs.

Les créations d'entreprises, implantations de nouveaux établissements, reprises de fonds de commerce, ce sont au total 130 entreprises qui ont vu le jour à Bonneuil au cours de l'année 2006. Le commerce, et notamment celui de détail, représente un secteur fort et dynamique. De ce fait, les services aux entreprises (nettoyage, traitement des déchets, gestion de supports de publicité) connaissent une croissance importante (+ de 39% sur 5 ans). Avec près de 21% des effectifs salariés, le secteur des services est le second employeur sur la ville.

#### 1.3.2.5 Culture et éducation

Bonneuil est une ville très active par les actions et les structures mises en place. Compte tenu du taux important de jeunes et du fait que Bonneuil-sur-Marne soit classée en Z.U.S. (Zone Urbaine Sensible) pour le grand ensemble et la cité Fabien (68 % de logements sociaux, soit 3859 habitations), la ville a mis l'accent sur les activités et les structures de loisirs et de culture. Conformément aux souhaits de la municipalité, la Ville et les élus ont transmis l'idée d'une culture ouverte, diversifiée, plurielle offrant à tous les habitants, quels que soient leurs moyens, un accès à des pratiques, à des œuvres et à une programmation de qualité. La programmation culturelle est assurée par la médiathèque, le conservatoire de musique et la

salle Gérard Philippe qui propose des spectacles et des projections de films. La ville propose également des voyages et excursions favorisant une politique axée sur les jeunes.

Les équipements sportifs sont fréquentés chaque année par près de 600 000 personnes. Le service des sports compte environ 3000 participants par an à ses différentes activités. La ville a donc un milieu sportif dynamique, avec une école de sport, une école de natation et des associations qui proposent diverses activités sportives ainsi que de nombreuses installations : deux centres sportifs, trois gymnases, une piscine municipale, un boulodrome et une aire de sport de proximité.

La population étant jeune, les établissements scolaires et structures enfantines sont nombreuses. On compte quatre crèches dont une départementale, sept écoles maternelles, cinq écoles primaires, une école privée dotée des niveaux maternelle et primaire ainsi qu'un collège public, un Etablissement Régional d'Enseignement Adapté (EREA) et d'une maison d'accueil spécialisée. La plupart des élèves sont scolarisés hors de Bonneuil : aux collèges privés de Sucy-en-Brie et Créteil. La ville n'ayant pas de lycée, les Bonneuillois s'inscrivent généralement dans un des trois établissements publics de Créteil ou à celui de Saint Maur.

#### 1.3.2.6 La médiathèque ludothèque de Bonneuil-sur-Marne

Au fil des années, la ville de Bonneuil a vu sa population s'accroître de façon spectaculaire. Au début des années 1990, la bibliothèque municipale, dont les locaux étaient répartis en divers lieux, n'était plus adaptée à l'importance des collections. Dans un souci de mieux répondre aux besoins d'une population croissante, la municipalité a alors envisagé la construction d'une nouvelle médiathèque permettant de rassembler les différents secteurs.

L'idée de construction d'une médiathèque à Bonneuil remonte aux années 70 mais la construction n'a réellement débuté qu'en 1994. La Médiathèque a été construite près du centre ville, à proximité d'autres équipements publics et des grands ensembles de la ville. Cet emplacement a été choisi pour que la médiathèque soit un des éléments moteurs de l'animation de ce nouveau quartier. Il fallait donc qu'elle soit bien visible et qu'elle participe à l'image attractive à la ville.

La construction de la médiathèque a été confiée à l'architecte Patricia Leboucq et a duré six ans. Elle a été inaugurée en décembre 2000. Le service municipal Archives et Documentation se trouve au rez-de-chaussée de la médiathèque.

## Médiathèque de Bonneuil (source Archiguide)



La superficie est de 2300 m<sup>2</sup> sur deux étages. Les différents espaces sont cloisonnés. Le rez-de-chaussée est constitué de : l'accueil, l'espace adulte, l'espace image et son et l'espace jeunesse. Une salle de travail isolée se situe au niveau de l'espace adulte. Le premier étage comporte un espace de travail, un point multimédia ainsi que les bandes dessinées. Une salle d'animation et un auditorium sont présents dans la médiathèque. Elle met à disposition du public 105 878 documents tous supports. Elle propose régulièrement des animations à son public : soirées contes, expositions, cabaret-lecture, soirées musicales...

Fin mars 2008, la nouvelle ludothèque a été inaugurée à proximité de la médiathèque. Elle remplace l'ancienne datant de 1992, jugée trop petite. La Région a soutenu la construction de ce nouvel équipement dans le cadre d'un contrat de ville. La nouvelle ludothèque se trouve dans le prolongement de l'avenue de Verdun, rue Michel Goutier. Le projet a été confié à l'agence LAN architecture, fondée en 2002 par Benoit Jallon et Umberto Napolitano. La réflexion s'est axée sur le changement d'usage d'un bâtiment existant, sur la conception d'un espace de jeux et sur la création d'un équipement public dans un quartier à risque. Les architectes ont mis en place une sorte de carapace en béton brut à l'image d'un bunker. Il y a un jeu de contraste entre l'extérieur hermétique et les espaces intérieurs intimes et lumineux.

Façade principale de la ludothèque et vue de profil (source agence LAN architecture)



Ce changement de bâtiment marque une volonté de la municipalité de donner au jeu une place centrale en le rattachant à la médiathèque. La Ludothèque est un espace dédié au jeu, ouverte aux enfants comme aux adultes.

Elle propose à tous de découvrir des jeux et de jouer sur place, permet de les emprunter et de s'initier aux jeux numériques. Elle est ouverte 17 heures par semaine.

Régulièrement, des activités sont organisées comme la Soirée Jeux pour les adultes et les adolescents, mais aussi des activités hors les murs. Par exemple, à l'occasion de la Fête Nationale du Jeu, les ludothécaires ont proposé une animation « Kapla » devant la Médiathèque. Enfin, l'établissement accueille des groupes scolaires, des associations, des centres de loisirs.

La superficie est de 380m<sup>2</sup>. L'aménagement a été conçu pour accueillir différents publics avec plusieurs salles de jeux. Il y a quatre espaces distincts. Le rez-de-chaussée comporte la banque d'accueil, un premier espace consacré aux jeux d'exercice, où l'on peut trouver les jeux sensoriels, d'éveil et de manipulation comme par exemple, les trotteurs, les patinettes... Le deuxième est dédié aux jeux symboliques : dînette, poupée, déguisements, circuits de petites voitures, garages, etc.

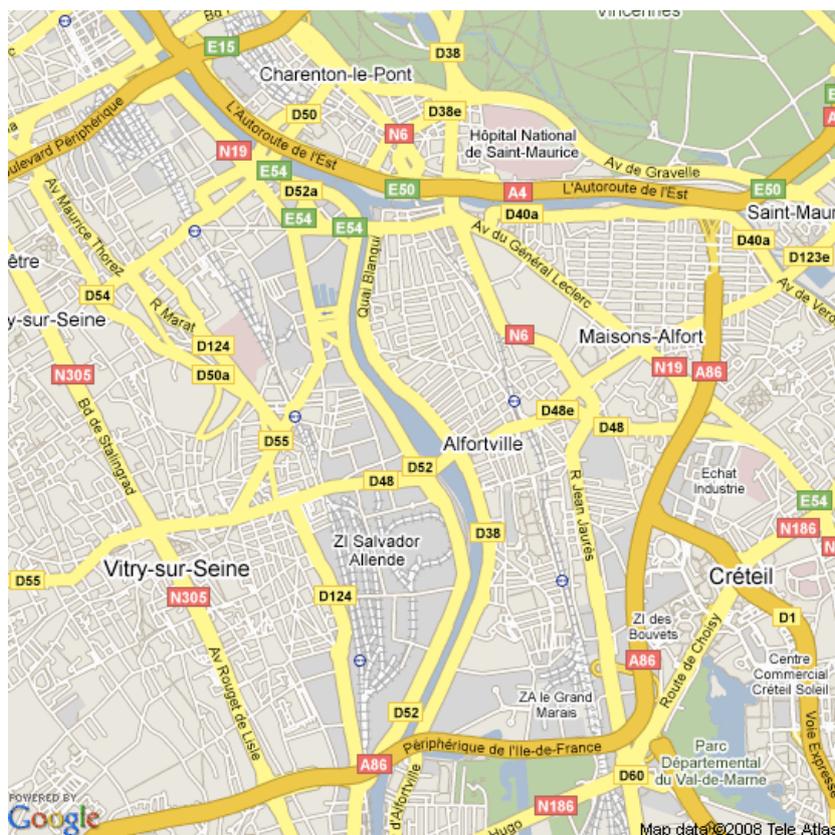
Des jeux d'assemblage et de construction comme les puzzles sont proposés pour les enfants et les adultes. Au premier étage se trouvent les jeux de société, ainsi qu'un espace réservé au multimédia où les ordinateurs sont utilisés pour jouer seul ou en réseau. Une console Wii reliée à un écran a été installée. Toutefois, la salle reste trop exiguë pour réellement permettre de jouer à plusieurs à des jeux vidéo qui demandent de la place.

### 1.3.3 Alfortville

#### 1.3.3.1 Données géographiques et environnementales

Alfortville se situe dans le département du Val-de-Marne, tout comme Bonneuil-Sur-Marne. Sa superficie est de 367 hectares dont 40,5 occupés par la Seine et la Marne.

Localisation d'Alfortville (source Google Maps)



Les villes limitrophes sont Vitry-sur-Seine, Ivry-sur-Seine, Charenton-le-Pont, Maisons-Alfort, Créteil et Choisy-le-Roi. La ville est bordée à l'ouest par la Seine, au nord par la Marne, à l'est par la voie ferrée Paris-Lyon, et au sud par l'autoroute A86.



Alfortville fait partie de la Communauté d'agglomération Plaine centrale du Val-de-Marne<sup>25</sup>, créée le 1<sup>er</sup> janvier 2001 avec les villes de Créteil et de Limeil-Brevannes.

Carte délimitant les villes de la Communauté d'agglomération Plaine centrale du Val-de-Marne (source CAPCVM)



Alfortville est desservie par : la ligne de métro 8 (station École Vétérinaire de Maisons-Alfort), le RER D (stations Maisons-Alfort, Alfortville et Vert de Maisons) et de nombreuses lignes de bus (103, 125, 172, 217 et 325). Mais aussi par la route avec au nord la A4 (par le pont de Charenton), au sud la A86 et au centre l'avenue Mokrane Leipzig.

---

<sup>25</sup> Site web de la Communauté d'agglomération [En ligne] < <http://www.agglo-plainecentrale94.fr> > Consulté le 10 juillet 2010.

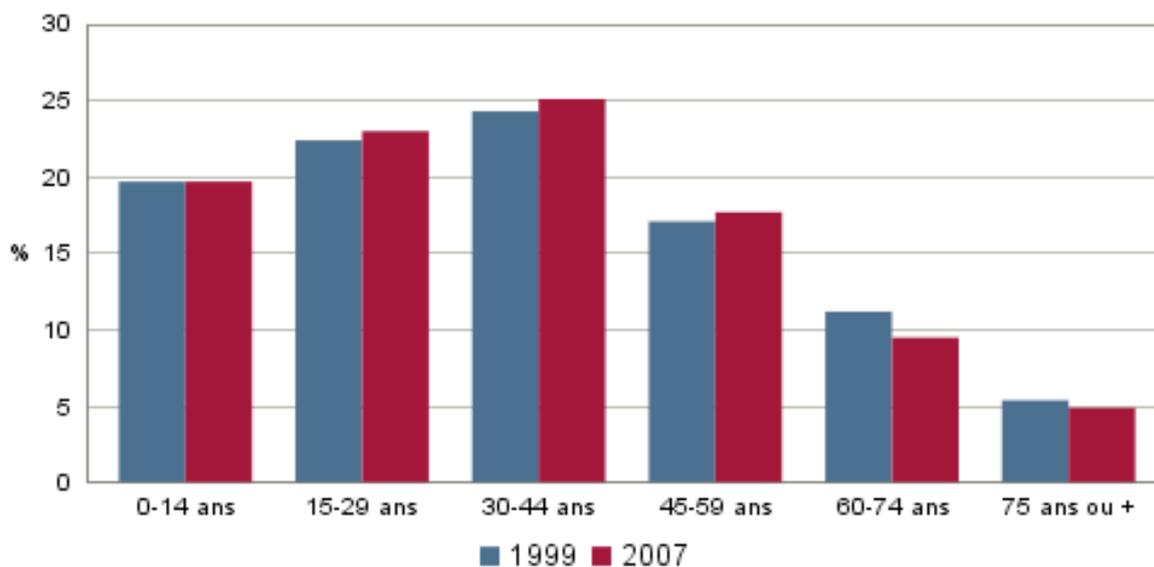
Alfortville est reliée aux villes de:

- Ivry-sur-Seine par le pont d'Ivry (D19)
- Vitry-sur-Seine par le pont du Port à l'Anglais (D48)
- Maisons-Alfort par de nombreux passages routiers sur et sous la voie ferrée qui les sépare.
- Choisy-le-Roi au sud par le quai le long de la Seine
- Créteil au sud-est
- Charenton-le-Pont par la passerelle d'Alfortville

### 1.3.3.2 Données socio-démographiques

La ville d'Alfortville compte 44 116 habitants. C'est une population assez jeune : 56% des habitants ont moins de 40 ans.

Population par tranche d'âge (Source INSEE chiffres clés)



Ce graphique nous confirme que la population se situe majoritairement entre 0 et 44 ans.

Catégorie socio-professionnelle de la population de 15 ans ou plus (Source INSEE chiffres clés)

|   | 2007          | %            | 1999          | %            |
|---|---------------|--------------|---------------|--------------|
| <b>Ensemble</b>                                   | <b>35 411</b> | <b>100,0</b> | <b>29 098</b> | <b>100,0</b> |
| Agriculteurs exploitants                          | 0             | 0,0          | 4             | 0,0          |
| Artisans, commerçants, chefs d'entreprise         | 1 019         | 2,9          | 1 052         | 3,6          |
| Cadres et professions intellectuelles supérieures | 3 958         | 11,2         | 1 948         | 6,7          |
| Professions intermédiaires                        | 6 133         | 17,3         | 4 188         | 14,4         |
| Employés  | 7 617         | 21,5         | 6 404         | 22,0         |
| Ouvriers  | 4 223         | 11,9         | 4 592         | 15,8         |
| Retraités   | 5 890         | 16,6         | 5 312         | 18,3         |
| Autres personnes sans activité professionnelle    | 6 571         | 18,6         | 5 598         | 19,2         |

Les catégories socio-professionnelles les plus représentées sont : les employés (21,5%), les personnes sans activité professionnelle (18,6%), les professions intermédiaires (17,3%) ; viennent ensuite les retraités (16,6%), les ouvriers (11,9%), les cadres et professions intellectuelles (11,2%) et enfin les artisans, commerçants et chefs d'entreprise (2,9%). C'est donc une population de classe moyenne. On remarque cependant une légère augmentation des cadres et professions intellectuelles supérieures sur la période observée : 6,7% en 1999 à 11,2% en 2007. La population active est de 75,7% : 66% ont un emploi tandis que 9,7% sont chômeurs.

### 1.3.3.3 Histoire

La devise de la ville est « «A Alfortville, on aime vivre ensemble !». Au départ, la ville n'est qu'un lieu-dit, une «section» de Maisons comme l'indiquent les actes administratifs de l'époque. Son développement s'inscrit dans les bouleversements de la région parisienne. La Plaine de Maisons va être coupée en deux par la construction de la voie ferrée du Paris-Lyon-Marseille, qui sépare d'une ligne infranchissable les habitants du bourg de Maisons-Alfort, de ceux du hameau d'Alfort-Ville. Dès lors, il semble difficile de concevoir un avenir commun pour la population de ces deux zones distinctes. D'autant qu'à cette même époque, le hameau d'Alfortville n'est plus, comme au début du siècle, cette large plaine où dominant encore des terres peu fertiles et souvent inondées par la Seine et la Marne qui se rejoignent à la pointe nord de son territoire. Depuis 1829, un pont le relie à Ivry et une rue a été aménagée dans son prolongement. Plus tard, entre 1861 et 1863, un barrage est construit au Port à l'Anglais, sur le sol de Vitry-sur-Seine et de Maisons. Les habitants défrichent, remblaient, et trouvent l'énergie et l'argent nécessaires pour créer les fondations d'Alfortville.

La voie ferrée du Paris-Lyon-Marseille, la Seine et la Marne vont conférer à cette «presqu'île» de 350 hectares des atouts indiscutables pour les entrepreneurs industriels. Les premières forges s'installent, ainsi qu'une pompe à eau. Par ailleurs, nombreux sont ceux qui veulent croire en l'avenir d'Alfortville. La future commune compte, deux ans avant sa création officielle, près de 4000 habitants. Il s'agit, pour la plupart, d'ouvriers. Ils font parvenir le 25 avril 1883 au Maire de Maisons un texte pour réclamer la «mise en commune» de leur secteur. Il témoigne de leur volonté d'obtenir leur indépendance communale sous l'égide des lois républicaines.

Alfortville a été créée par la loi du 1<sup>er</sup> avril 1885 en se séparant de Maisons-Alfort : « la section d'Alfortville est distraite de la commune de Maisons-Alfort, et formera à l'avenir une commune distincte, dont le chef-lieu est fixé au bourg d'Alfortville, qui en portera le nom. ». La ligne de chemin de fer Paris-Lyon marque la frontière entre les deux nouvelles communes.

Dès 1921, Alfortville a été l'une des pionnières dans la construction de logements HLM. Elle appuie principalement son sens de l'accueil et de la solidarité vis à vis de population économiquement fragiles comme par exemple la communauté arménienne après le génocide. Cette dernière continue à y être implantée 90 ans après.

#### 1.3.3.4 Economie et emploi

Alfortville fait partie de la Mission Seine-Amont organisme d'Etat, créée en 1992, qui anime un projet de requalification économique et urbaine de ce secteur. Ce dernier est effectivement considéré comme site stratégique par le Schéma Directeur d'Aménagement et d'Urbanisme d'Ile-de-France. Il englobe 11 autres communes du Val-de-Marne : Ablon-sur-Seine, Charenton-le-Pont, Choisy-le-Roi, Ivry-sur-Seine, Maisons-Alfort, Orly, Saint-Maurice, Valenton, Vitry-sur-Seine, Villeneuve-le-Roi, Villeneuve-Saint-Georges. Soutenue par l'Association pour le Redéveloppement Economique en Seine-Amont (ARESA), la Mission Seine-Amont a engagé des actions en faveur de l'économie du territoire. Il s'agit de redynamiser économiquement cette zone face à la dégradation forte de l'activité due à la désindustrialisation.

La ville a 1674 entreprises présentes sur son territoire, avec 234 créations d'entreprise en 2004. Les secteurs à la pointe sont : le commerce, les services aux entreprises, les services aux particuliers et la construction.

Alfortville abrite un complexe touristique « Chinagora », construit en 1992 au confluent de la Seine et de la Marne qui abrite un hôtel, des restaurants et une galerie marchande. Chinagora est le point de départ de croisières sur la Seine entre Alfortville et l'Île des Cygnes. De plus, durant l'opération Paris-Plage, des navettes relient Chinagora et le pont Marie.

### 1.3.3.5 Culture et éducation

Le réseau culturel d'Alfortville s'articule autour du nouveau pôle, des médiathèques, du conservatoire et du centre de Rencontre et d'Expression Artistique (CREA) mais aussi de la Maison de la Culture Arménienne (MCA). Alfortville a accueilli de nombreux survivants du génocide arménien, et compte encore actuellement une importante communauté arménienne. L'Association MCA, créée en 1970, a pour but de promouvoir et la diffusion de la culture en général et de la culture arménienne en particulier. De nombreuses associations culturelles existent également à Alfortville.

Alfortville est jumelée avec les villes : San Benedetto del Tronto en Italie, Cantanhede au Portugal et Ochakan en Arménie.

Alfortville a de nombreuses installations sportives dont sept gymnases et quatre stades, des courts de tennis et une piscine municipale. Des associations sportives sont aussi présentes proposant de nombreuses activités.

Les établissements scolaires et pour la petite enfance sont nombreux. Il s'agit de cinq crèches municipales, une associative et trois départementales ainsi que neuf écoles maternelles et six élémentaires, trois collèges et un lycée polyvalent.

### 1.3.3.6 La médiathèque centrale du « Pôle culturel »

La bibliothèque municipale d'Alfortville était située à l'origine au premier étage de la mairie. Son transfert dans les années 1970 dans un bâtiment indépendant, marque la première étape du programme de développement de la lecture publique entrepris par la municipalité. Du fait de son étirement Alfortville est en effet particulièrement difficile à desservir c'est pourquoi deux autres bibliothèques ont été implantées par la suite dans des ensembles d'habitations, au centre et au Sud.

Aujourd'hui, les médiathèques d'Alfortville sont au nombre de deux : la centrale et l'annexe Ile Saint-Pierre. Elles sont intégrées au Réseau des médiathèques de la Plaine Centrale du Val-de-Marne et sont liées par un même site internet<sup>26</sup>.

Commanditée par la ville d'Alfortville et la communauté d'agglomération Plaine Centrale, la médiathèque d'Alfortville a ouvert en mars 2007. Sur une surface de 2 400 m<sup>2</sup>, elle est installée dans le pôle culturel avec une salle de spectacle et une salle de convivialité. Le pôle a été construit sur l'emplacement de l'usine de Caoutchouc Le Renard, reprise ensuite par les laboratoires Roger Bellon. Le Cabinet Charon et Rampillon était maître d'œuvre. Il a délégué ensuite la conception au Cabinet Deso - Defrain-Souquet.

Façade principale de la médiathèque centrale (source site de la Communauté d'agglomération)



L'édifice est entièrement transparent, avec de grandes baies vitrées aux deux étages apportant une grande luminosité et une ouverture de l'intérieur vers l'extérieur ainsi qu'une bonne visibilité. L'espace intérieur est en open-space. Le rez-de-chaussée est constitué d'un hall d'accueil, des secteurs « enfant », « art, musique et cinéma », « presse et actualité » et d'un espace multimédia.

---

<sup>26</sup> Site internet Plaine Centrale du Val-de-Marne En ligne] < [www.agglo-plainecentrale94.fr](http://www.agglo-plainecentrale94.fr) > Consulté le 10 juillet 2010.

A l'étage se trouvent les collections adultes ainsi qu'un autre espace multimédia. La médiathèque possède deux salles d'animation, une salle de projection de films ainsi qu'une salle de travail de groupe. Ouverte 30 heures par semaine, elle emploie vingt-quatre personnes. Les collections se montent à 115 000 documents tout support : livres, CD, Cd-rom, DVD, partitions, revues et journaux. La médiathèque a installé en janvier 2010 des bornes de prêt en libre service.

Elle propose un programme d'animations riche, mutualisé avec l'ensemble du réseau : spectacles, ateliers (cuisine), ateliers multimédias, lectures, club de lecture et d'écoute, projections de films, expositions, rencontres, débats... Depuis peu elle a mis en place Dofus, un jeu en réseau, qu'elle est entrain d'expérimenter.

### 1.3.4 Issy-les-Moulineaux

#### 1.3.4.1 Données géographiques et environnementales

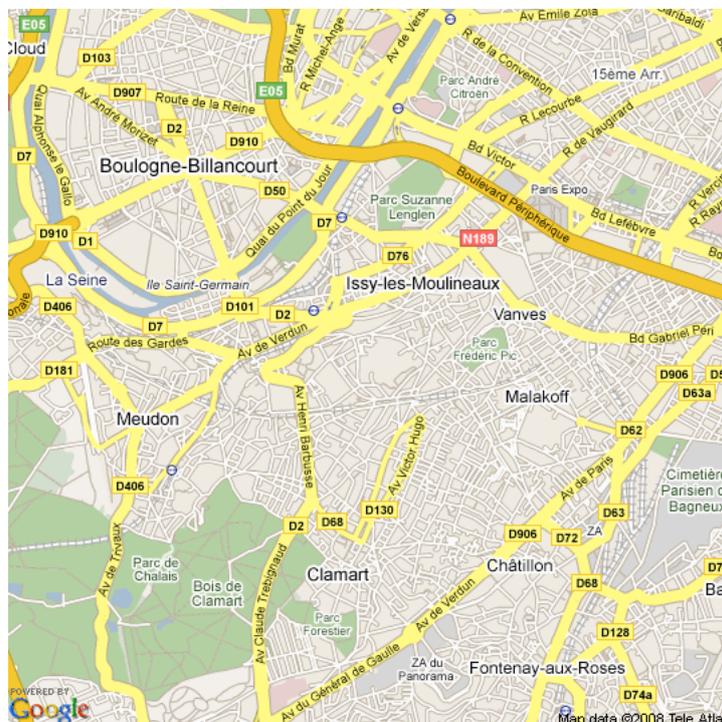
La commune d'Issy-les-Moulineaux est située dans le département des Hauts-de-Seine, au sud-ouest de la capitale, aux portes de Paris et en bordure de la Seine. Sa superficie est de 425 hectares.

Département des Hauts de Seine (source libre)



La ville est chef-lieu de deux cantons : le canton d'Issy-les-Moulineaux-Est, formé d'une partie d'Issy-les-Moulineaux et le canton d'Issy-les-Moulineaux-Ouest, formé d'une partie d'Issy-les-Moulineaux et d'une partie de Meudon.

### Localisation d'Issy-les-Moulineaux (source Google Maps)



Depuis 2003, Issy-les-Moulineaux fait partie de Communauté d'agglomération Grand Paris Seine Ouest après la fusion des Communautés d'agglomération Arc de Seine et Val de Seine, auprès de six autres villes : Boulogne-Billancourt, Chaville, Meudon, Sèvres, Vanves et Ville-d'Avray.

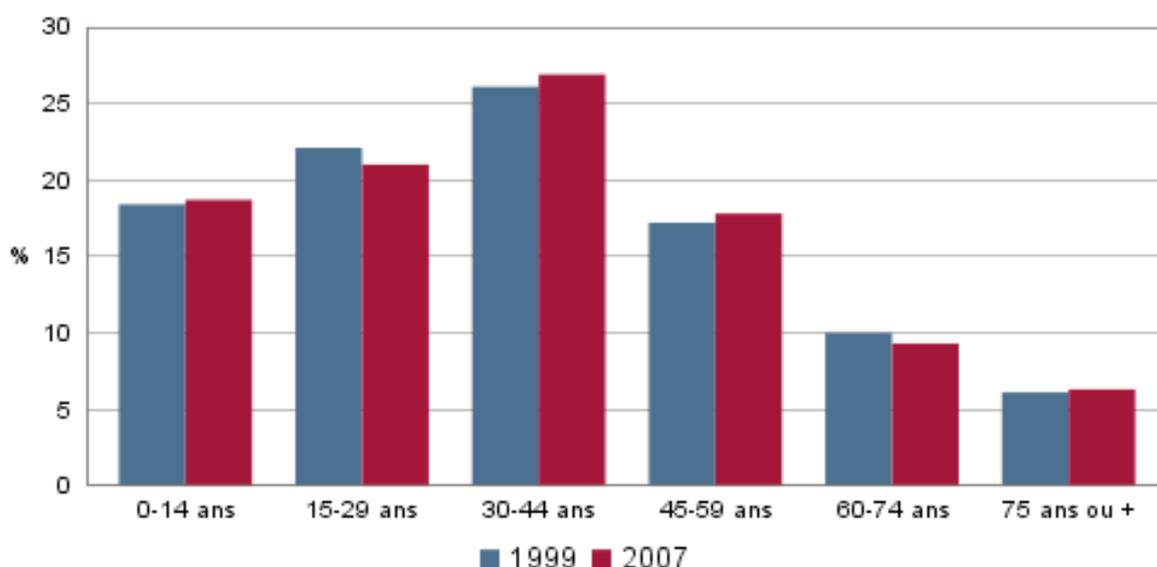
Dès 1991, la Ville a mis en place un plan municipal d'environnement, qui promeut des initiatives respectant l'environnement et des nouveaux aménagements urbanistiques.

La ville est desservie par de nombreux réseaux de transports en commun avec deux gares de RER C (Issy Ville et Issy Val de Seine), deux stations de métro ligne 12 (Mairie d'Issy et Corentin Celton), trois stations de Tramway T2 (Val de Seine, Jacques-Henri Lartigue et Les Moulineaux), une douzaine de lignes de bus, le TUVIM ligne spéciale pour Issy (Transport Urbain de la ville d'Issy-les-Moulineaux) et onze stations de vélib' disponibles depuis 2009.

### 1.3.4.2 Données socio-démographiques

La population d'Issy-les-Moulineaux se monte à 62 316 habitants répartis entre la partie est (27 309 habitants) et ouest (35 007 habitants).

Population par tranche d'âge (Source INSEE chiffres clés)



C'est une population jeune : plus de la moitié a moins de 40 ans. La majorité de la population se situe entre 30 et 40 ans.

Catégorie socio-professionnelle de la population de 15 ans ou plus (Source INSEE chiffres clés)

|   | 2007          | %            | 1999          | %            |
|---|---------------|--------------|---------------|--------------|
| <b>Ensemble</b>                                   | <b>50 673</b> | <b>100,0</b> | <b>43 145</b> | <b>100,0</b> |
| Agriculteurs exploitants                          | 5             | 0,0          | 0             | 0,0          |
| Artisans, commerçants, chefs d'entreprise         | 1 302         | 2,6          | 1 216         | 2,8          |
| Cadres et professions intellectuelles supérieures | 14 215        | 28,1         | 8 884         | 20,6         |
| Professions intermédiaires                        | 9 213         | 18,2         | 7 236         | 16,8         |
| Employés  | 7 957         | 15,7         | 8 304         | 19,2         |
| Ouvriers  | 2 497         | 4,9          | 2 972         | 6,9          |
| Retraités   | 8 544         | 16,9         | 7 604         | 17,6         |
| Autres personnes sans activité professionnelle    | 6 939         | 13,7         | 6 929         | 16,1         |

Selon les chiffres de l'INSEE, les cadres et professions intellectuelles supérieures sont fortement présentes. Il s'agit donc d'une population aisée : 73% des habitants paient l'impôt sur le revenu.

### 1.3.4.3 Histoire

Le nom d'Issy est mentionné pour la première fois en 558 dans la charte de Childebert, lorsque ce roi donne la terre aux moines bénédictins de Saint-Germain-des-Prés. Au fil des siècles, les hameaux de Vanves et Vaugirard se détachent de ce territoire et la ville prend approximativement ses limites actuelles. L'abbaye encourage le développement de la vigne qui couvre, jusqu'au début du XIXe siècle, environ 76% de la surface cultivée.

Parallèlement Issy devient au XVIIIe siècle un lieu de villégiature privilégié où nobles et bourgeois fortunés édifient leurs maisons de campagne comme par exemple Marguerite de Valois, première épouse d'Henri IV. La maison de Conti, branche cadette de la maison de Bourbon et issue de la maison de Condé, y possédait de nombreuses propriétés, comme le château d'Issy, dont il ne subsiste aujourd'hui qu'une tour. Il a été remplacé par le musée Français de la Carte à Jouer, où il subsiste encore une tour. Le premier opéra français est joué à Issy en 1659. Le Séminaire Saint-Sulpice, le Parc Henri Barbusse, les bâtiments du Musée, sont les témoins de ce passé glorieux.

C'est en 1893 qu'Issy prend officiellement le nom d'*Issy-les-Moulineaux*. Les *Moulineaux* était le nom d'un petit hameau sur le territoire de la commune, appelé ainsi à cause des moulins qui s'y trouvaient. Après la Révolution, l'agriculture décline et les établissements industriels se multiplient.

La ville connaît une véritable explosion démographique : 3 626 habitants en 1851, 16 639 en 1901. Au début de ce siècle, Issy connaît une nouvelle heure de gloire. Son champ de manœuvres devient le " berceau de l'aviation " : Henri Farman effectue le premier kilomètre en circuit fermé le 13 janvier 1908. Les Hauts d'Issy et le coteau sont alors fréquentés par deux grands artistes : Auguste Rodin et Henri Matisse, ce dernier y réside de 1909 à 1917.

Après la Première Guerre Mondiale, le nombre des entreprises ne cesse d'augmenter de même que la population (40 000 habitants en 1931). Ce n'est qu'au début des années 1960 qu'un nouveau paysage urbain apparaît avec le départ des usines les plus polluantes. La ville commence à prendre un caractère résidentiel.

Le XIXe siècle a été pour Issy-les-Moulineaux une époque de bouleversements profonds et on aurait pu croire la mutation de la cité achevée. Pourtant, autour de 1900, la croissance reprend avec plus de vigueur encore. La ville entre alors dans une nouvelle période décisive.

En quinze ans, de 1921 à 1936, la population communale double presque et passe de 26 587 à 44 091 habitants. Le gain est considérable. Le recensement de 1921 est par ailleurs le premier à signaler des ressortissants arméniens ; ils seront bientôt suivis par de nombreux autres. Après 1945, il faut reconstruire et produire : l'activité économique trouve un nouveau souffle. Mais cette prospérité n'a qu'un temps. Les entreprises isséennes résistent mal aux profondes mutations qui touchent tous les pays industrialisés à partir des années 1960.

#### 1.3.4.4 Economie et emploi

La ville d'Issy propose des services innovants tel que le conseil municipal interactif, le panel citoyen, les cyber crèches, le paiement du stationnement par téléphone mobile, le forum mondial de la démocratie électronique et compte 70 % de sa population connectée au web, dont les deux tiers en haut débit. C'est donc une ville technologiquement dynamique. Ce qui lui a valu dès 1999, le label « Ville Internet ».

2 366 entreprises sont implantées à Issy-Les-Moulineaux dans les secteurs des services aux entreprises, du commerce et des services aux particuliers principalement. 366 entreprises ont été créées en 2004. Avec plus de 70 000 emplois pour 62 316 habitants, Issy-Les-Moulineaux est une des rares villes françaises à posséder plus d'emplois que d'habitants. Son taux de chômage de 4,5% est l'un des plus bas d'Europe.

La ville est un moteur de l'emploi en Île de France, notamment dans le secteur tertiaire où son quartier d'affaires, le Val-de-Seine, possède plus de 350 000 m<sup>2</sup> de bureaux, avec de nombreux sièges sociaux internationaux comme Hewlett-Packard, Microsoft ou encore Coca-Cola. La transformation de la ville en fleuron français des nouvelles technologies lui a valu une renommée internationale.

Il existe un grand centre commercial : « Les Trois Moulins » ainsi qu'une Zone d'Aménagement concerté (ZAC).

#### 1.3.4.5 Culture et éducation

La richesse culturelle de la ville d'Issy-les-Moulineaux est un atout presque autant mis en avant que sa richesse économique. En effet, sur le site Internet officiel de la ville, la rubrique « Culture » figure dans l'une des premières entrées du menu. Les équipements culturels sont particulièrement nombreux et dynamiques. Les médiathèques font figure de moteurs et de centres de ressources. La médiathèque centrale, par le biais du partage de son catalogue est en lien direct avec la ludothèque et l'École Nationale de Musique (conservatoire Niedermeyer).

Les Arcades, Ateliers de Recherche et de Création Artistique et D'Enseignement Supérieur, proposent ateliers et cours de dessin pour tous ainsi qu'une préparation aux concours d'entrée aux Écoles supérieures d'art et des expositions « régulièrement organisées en veillant à la transversalité des thématiques proposées par les autres partenaires culturels de la ville ». Le Cube, « Premier espace culturel entièrement dédié à la création numérique », est membre du réseau des Espaces Culture Multimédia et des Espaces Publics Numériques. Il accueille des artistes en résidence et organise des rencontres, expositions, conférences, projections... Le Musée Français de la Carte à jouer (MFCJ) quant à lui, a pris la place, en 1997, d'un ancien musée municipal lui-même situé à l'un des anciens emplacements de la bibliothèque municipale. Il abrite aussi la Galerie d'Histoire de la ville et accueille, depuis 2000, la désormais célèbre Biennale d'Art Contemporain d'Issy-les-Moulineaux, programmation qui alterne, un an sur deux, avec la Biennale de livres d'artistes organisée par la médiathèque centrale. Enfin, la médiathèque entretient de plus rares relations avec les quatre autres grands équipements culturels municipaux : les Arches (ateliers d'artistes) ; le PACI (Palais des Arts et Congrès d'Issy), le Cinéma d'Issy et l'Espace Icare (Maison des Jeunes et de la Culture).

La ville a de nombreux jumelages actuels avec : Weiden en Allemagne, Etchmiadzine en Arménie, Pékin-District de Chongwen en Chine, le district de Guro à Séoul en Corée du Sud, Pozuelo de Alarcon en Espagne, Macerata en Italie, Ichikawa au Japon, Hounslow au Royaume-Uni et Dapaong au Togo.

Issy est très largement dotée d'installations sportives qui proposent des activités de tout genre de l'escrime à la spéléologie en passant par le tir à l'arc avec une piscine municipale, deux complexes sportifs, onze courts de tennis, un Palais des sports, cinq gymnases, deux stades, un parc municipal des sports.

La ville a pour projet la mise en place de 46 aires de jeux prévues dans le plan pluriannuel de renouvellements, de créations et d'extensions. Elles seraient réparties en milieu scolaire et en espaces verts prévus.

La Ville d'Issy-les-Moulineaux dispose d'un tissu associatif particulièrement dense et dynamique, offrant aux habitants une diversité d'activités culturelles et sportives ainsi que de nombreux loisirs créatifs : environ 1000 associations actuellement déclarées sur le territoire de la commune.

Les établissements scolaires sont nombreux. On compte à Issy dix-sept écoles maternelles, quatorze écoles élémentaires, quatre collèges et un lycée polyvalent ainsi que deux écoles privées l'une allant du niveau maternel à la primaire et l'autre du collège à la terminale. ON y trouve également une école maternelle et élémentaire bilingue arménienne. Concernant l'enseignement supérieur, six filières sont présentes. Il y a un DUT génie électrique (AFORP), une école de commerce international (EFACI), l'Institut Supérieur International de Commerce (ISIC), l'Institut Supérieur Interprofessionnel de Formation en Alternance (ISIFA), Les Arcades (classe préparatoire aux concours d'entrée des Écoles Supérieures d'Art) ainsi que Studec TV (une école Supérieure de tous les Métiers de la Télévision : l'image, le son, l'antenne et la production).

#### 1.3.4.6 La ludothèque d'Issy-Les-Moulineaux

La ludothèque a été créée en 1986. Elle est implantée depuis 2005 dans les anciens locaux de la bibliothèque de « l'abbé Derry » (du nom de la rue où elle se trouve). Ouverte 19 heures par semaine, son équipe est constituée de neuf personnes.

Elle est sous la tutelle du service culturel ce qui est assez rare étant donné que 20% des ludothèques en 2004 étaient municipales<sup>27</sup>. Elle met à la disposition du public près de 6500 jeux, jouets, Cd-rom et documents spécialisés, dans un espace de 400 m<sup>2</sup>, avec des aires de jeux régulièrement réaménagées selon des thématiques. L'espace public se déploie sur un seul niveau en rez-de-chaussée. Le premier espace à l'entrée est composé de la banque de prêt et de conseil avec la réserve à l'arrière et l'espace multimédia avec trois ordinateurs. Le deuxième espace est celui des jeux de société adulte viennent ensuite l'espace jeux de société pour tous et enfin l'aire de jeu aménagé selon les âges.

La ludothèque propose « un service de jeu sur place, de prêts de jeux et des animations pour toutes les tranches d'âge ». Elle a pour mission d'être un lieu de développement culturel et de loisirs. La ludothèque s'adresse à tous ceux qui sont intéressés par le jeu en tant que loisir, les enfants comme les adultes, tous ceux qui éprouvent du plaisir à jouer et à découvrir de nouveaux jeux. Il arrive souvent, comme dans le cas de l' « événement Claude Boujon » de la rentrée 2005, que ces animations et celles de la médiathèque portent sur un thème commun.

Un espace ludique appelé « Marcel Aymé » va ouvrir en septembre 2010. Il va prendre place en parallèle de la ludothèque, avec 41 heures d'ouverture par semaine du mardi au dimanche, dans des locaux de 350 m<sup>2</sup>.

---

<sup>27</sup> Claire ANDRIEU, *La ludothèque, état des lieux et enjeux*, Les repères de l'Avisé - Agence de Valorisation des Initiatives Socio-Economiques, Opale Culture & proximité n°5, janvier 2005.

## 2. Offrir du jeu en bibliothèque ?

### 2.1 Apparition du jeu : historique

Avant d'aborder l'historique de l'apparition du jeu dans les bibliothèques françaises, partons de la comparaison entre les établissements étudiés. Ainsi, nous analyserons comment ils ont été conceptualisés en fonction de leur projet de construction, de leurs bâtiments et de leurs espaces ainsi qu'aux horaires d'ouverture.

#### 2.1.1 Présentation comparée des établissements étudiés<sup>28</sup>

##### 2.1.1.1 Projet et création

Notre étude concerne des établissements récents bâtis dans les années 2000, sur le modèle des « médiathèques »<sup>29</sup> : en 2000 pour la médiathèque de Bonneuil et en 2007 pour les bibliothèques de Viroflay et d'Alfortville. En effet, toutes trois proposent une offre multi-support abondante dans des locaux modernes qui combinent attractivité et convivialité. Elles ont été pensées comme des lieux de vie, de partage et de rencontre, offrant un accès pour tous à la culture. Hormis la ludothèque d'Issy-les-Moulineaux, qui s'est installée dans les anciens locaux de la bibliothèque, les autres bâtiments sont des créations destinées à accueillir spécifiquement les fonctions de bibliothèque ou de ludothèque. A Viroflay et à Bonneuil, l'objectif était d'unifier et de rassembler les collections dans un même lieu tandis qu'à Alfortville la volonté était de mieux desservir la population sur un territoire étendu.

---

<sup>28</sup> A partir de la grille d'analyse par recueil de données, Annexe - 3 - *Grille d'Analyse, Partie I, recueil de données*, p.III

<sup>29</sup> Anne-Marie BERTRAND (dir.), *Quel modèle de bibliothèque ?*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2008.

Ces projets mettent en évidence la réelle implication des villes démontrant ainsi que la lecture publique demeure un enjeu important. Une grande attention a été apportée dans ces cas précis au bâtiment et à la conception des espaces. Chaque projet a été mené par des architectes de renom, inscrivant ainsi le bâtiment comme élément de référence de la ville. Par leur ampleur et leur originalité, ces bâtiments occupent ainsi une place importante et représentent un point d'ancrage.

Leur localisation a été choisie avec soin, proche des transports en commun et des commerces de proximité. Ces différents établissements se définissent par leur fonction sans l'ajout d'une référence à une personne (auteur, artiste) ou à un concept : bibliothèque de Viroflay, médiathèque ludothèque de Bonneuil-sur-Marne, ludothèque d'Issy-les-Moulineaux. Seule la médiathèque centrale « pôle culturel » d'Alfortville contient une dénomination supplémentaire laquelle l'inscrit dans un complexe culturel et dans un réseau. Ils s'affirment donc par leur fonction désignant par les termes « ludothèque », « bibliothèque » et « médiathèque » le bâtiment lui-même ainsi que l'institution et le lieu.

D'un point de vue structurel, la bibliothèque de Viroflay et la médiathèque-ludothèque de Bonneuil sont des établissements autonomes tandis que la médiathèque centrale d'Alfortville s'inscrit dans le réseau Plaine centrale, communauté d'agglomération. La ludothèque d'Issy-les-Moulineaux est un équipement autonome, qui dépend du service culturel.

### 2.1.1.2 Espaces

A Viroflay et Alfortville, la réflexion sur l'articulation des espaces a mené à une construction en open-space ; les espaces sont ouverts, présentés sur deux étages. La médiathèque de Bonneuil quant à elle, la plus ancienne, a une organisation classique cloisonnée en sections fermées. Ces trois établissements comportent des sections clairement identifiées : espaces dédié aux enfants, à l'actualité, à l'audiovisuel, aux adultes avec une partie littérature et une autre documentaire. Ils mettent aussi à disposition différentes salles destinées au travail (trois salles de travail isolées à Viroflay, une à Bonneuil ainsi qu'une salle de travail de groupe à Alfortville). Ils comportent aussi des salles destinées aux animations ou à d'autres fonctions (une salle d'animation pour Viroflay, une salle d'animation à Bonneuil ainsi que deux salles d'animation, une de projection et une nursery à Alfortville). Ces différentes salles permettent de répondre aux différents usages. Les établissements de Viroflay et d'Alfortville sont tous deux compris dans un pôle culturel.

Ce dernier comprend à Viroflay la bibliothèque elle même et un auditorium tandis qu'à Alfortville on y trouve également une salle de convivialité. Dans les deux ludothèques, les espaces sont ouverts et organisés selon la classification ESAR<sup>30</sup>. Les meubles et les étagères y forment des séparations flexibles entre les jeux d'exercice, les jeux symboliques, les jeux d'assemblage et les jeux de règles.

Les espaces dans les ludothèques sont aménagés afin de favoriser l'échange et le jeu. Odile Perino, directrice de la ludothèque « Quai des Ludes », centre de jeu et de jouet de Lyon, parle de « cadre ludique »<sup>31</sup> pour expliquer cet aménagement spécifique de l'espace selon le type de jeu et le type de public.

### 2.1.1.3 Horaires<sup>32</sup>

Les trois bibliothèques ont une ouverture hebdomadaire répartie sur quatre jours : 30 heures pour Alfortville, 28 pour Viroflay et 27 pour Bonneuil avec des différences selon les sections. Viroflay s'efforce d'ouvrir six dimanches par an avec des nocturnes exceptionnelles. Quant aux ludothèques, elles sont ouvertes pendant 17 heures par semaine à Bonneuil et 19 à Issy-les-Moulineaux. Les mercredi et les samedi sont obligatoirement ouverts et sont considérés comme essentiels pour l'accueil du public. Grâce aux temps libres, ce sont des jours de forte fréquentation. Lorsqu'on regarde les horaires des ludothèques, on peut voir qu'ils sont plus réduits que ceux des bibliothèques. Ils s'adaptent aux horaires des enfants c'est-à-dire aux fins de journée, aux mercredi et aux samedi. Les deux ludothèques ont choisies un samedi soir par mois pour proposer une « soirée jeu » visant plus particulièrement les adultes. Les horaires choisis tentent de s'adapter à des plages horaires liées au loisir, autant pour les plus jeunes que pour les adultes.

---

<sup>30</sup> Acronyme ESAR : jeu d'Exercice, Symbolique, d'Assemblage et de Règle

Système ESAR [En ligne] < <http://www.systeme-esar.org> > Consulté le 4 aout 2010.

<sup>31</sup> Odile PERINO, *Des espaces pour jouer : comment les concevoir ? Comment les aménager ?*, Publication Ramonville-Saint-Agne, Éd. Érès, Coll. Petite enfance et parentalité, 2009.

<sup>32</sup> Consulter la grille des horaires, Annexe - 2 - *Horaires d'ouverture des établissements de l'étude*, p. II

## 2.1.2 Apparition du jeu

Cette présentation comparée a mis en valeur une réflexion particulière sur l'espace et sur les horaires d'ouverture dans les ludothèques afin d'y favoriser le jeu, ceci est du au fait que le jeu est apparu tout d'abord dans les ludothèques. C'est ce que nous allons à présent évoquer à travers un historique et un bref état des lieux.

### 2.1.2.1 Au préalable dans les ludothèques

La première ludothèque voit le jour en 1934 à Los Angeles. Le phénomène se diffuse en Europe pendant la seconde moitié du XXe siècle (Danemark en 1959 et Suède en 1963), puis arrive en France en 1967 avec la création de la ludothèque de Dijon.

La ludothèque est un espace dédié au jeu et au jouet où se pratiquent le prêt et le jeu sur place. Elle se définit comme un espace culturel, une institution socio-éducative, un lieu d'animation autour du jeu et du jouet. Elle a pour fonction de donner à jouer, de favoriser les rencontres et les échanges, de faciliter la socialisation (notamment pour les jeunes enfants), de prévenir l'échec scolaire et la délinquance, de favoriser les échanges culturels (découverte d'autres cultures, transmission d'un héritage culturel), d'aide à l'apprentissage d'une consommation avertie, ou encore de participer à la conservation du patrimoine ludique mondial.

La ludothèque est un équipement culturel qui, au même titre que les bibliothèques, accueille des publics d'âge divers. A cause de sa mono-activité (le jeu) et de l'irrégularité de sa fréquentation, les ludothèques ne relèvent pas de la catégorie juridique « accueil de loisirs » régie par le décret du 26 juillet 2006 relatif à la protection des mineurs accueillis hors du domicile parental. En revanche, la réglementation des Etablissements recevant du Public (ERP) s'applique.

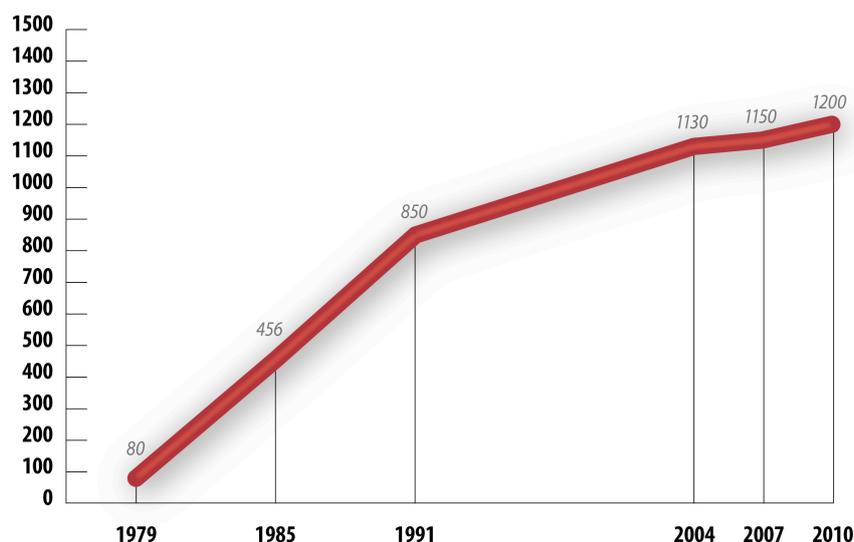
En 1979, l'Association des Ludothèques françaises (ALF) se crée, rassemblant autour d'elle la plupart des ludothèques. C'est une association nationale, agréée Jeunesse et Education Populaire par le ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative. Elle coordonne et anime de nombreuses animations nationales et internationales et représente également les ludothèques françaises à l'étranger. On peut notamment citer la fête du jeu, la semaine du jeu de société ainsi que la fête mondiale du jeu. L'ALF collabore à la formation des ludothécaires, contribue à la recherche sur les ludothèques, œuvre à la professionnalisation et

à la reconnaissance des ludothèques et du métier de ludothécaire. Grâce à toutes ces actions, les ludothèques ont réussi peu à peu à s'affirmer comme lieu privilégié du jeu.

Avec le développement de formations<sup>33</sup> autour du jeu et arrivée d'emplois-jeunes, on assiste depuis quelques années à une professionnalisation du secteur. Parallèlement, la structuration du réseau s'est affinée grâce à la naissance d'une quinzaine d'associations régionales. Les structures ont vu leur nombre de salariés augmenter et seules 10% des ludothèques ne fonctionnent encore qu'avec des bénévoles.

L'ALF a enregistré une augmentation régulière<sup>34</sup> du nombre de ludothèques en France que l'on peut voir dans le graphique ci-dessous.

#### Nombre de ludothèques créées de 1979 à 2010



<sup>33</sup> Université Cholet (49) : licence des métiers du jeu et du jouet, Lyon centre national de formation aux métiers de la ludothèque et du jeu : Licence sciences de l'éducation - animation des objets culturels de l'enfance et de la jeunesse, Université de Bordeaux Diplôme universitaire de gestion et d'animation de ludothèque, Université d'Anger : Licence professionnelle - les métiers du jeu et du jouet, formations de l'ALF

<sup>34</sup> Chiffres recensés sur :

Le site de l'ALF [En ligne] < <http://www.alf-ludotheques.org> > Consulté le 15 décembre 2010. Ainsi que dans les dossiers :

Claire ANDRIEU, *La ludothèque, état des lieux et enjeux*, Les repères de l'Avise - Agence de Valorisation des Initiatives Socio-Economiques, Opale Culture & proximité n°5, janvier 2005.

Gaël BOURON, *La ludothèque, Définition, organisation, économie des services, problématiques d'accompagnement*, Les repères de l'Avise - Agence de Valorisation des Initiatives Socio-Economiques, Opale Culture & proximité, Culture n°5, juin 2009.

### 2.1.2.2 Une difficile reconnaissance

Cette augmentation du nombre de ludothèques montre bien un contexte favorable au jeu. Ces données pourraient faire croire qu'il existe une réelle reconnaissance du jeu et des ludothèques. Or, selon des chiffres de 2004, 64% des établissements sont encore associatifs, 2% font partie de communautés d'entreprise, d'hôpitaux et d'écoles et seuls 20% ont un statut municipal. Des structures d'un type nouveau ont vu le jour : ludothèques intercommunales en milieu rural, ludobus (73 en 2007) ainsi que, depuis dix ans, beaucoup de ludothèques s'installant dans des quartiers sensibles qui bénéficient de financements par le biais des contrats de ville.

Il y a donc différentes typologies de ludothèques. Ces établissements restent peu visibles et précaires dans le paysage culturel actuel. En effet, l'équipe salariée moyenne est composée de deux à quatre personnes avec souvent des temps partiels et les contrats aidés prédominent avec 45 % des salariés<sup>35</sup>. Dans 41 % des cas, on observe même un seul salarié en emploi-jeune. Les ludothèques travaillent en collaboration avec des partenaires variés : écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées, hôpitaux. Elles s'insèrent généralement dans le tissu associatif local.

Cependant, il n'existe toujours pas de réel partenariat avec l'Education Nationale et il y a toujours un manque de reconnaissance du Ministère de la Culture et de la Communication. Les deux ludothèques de notre étude sont donc des cas particuliers. La ludothèque d'Issy-les-Moulineaux est rattachée au service culturel et celle de Bonneuil a fusionné avec la médiathèque. Cela démontre une possible reconnaissance du rôle de ces équipements au niveau local.

Le désintérêt des pouvoirs publics se perçoit dans le paysage ludique actuel, constitué essentiellement d'associations. Par exemple, l'association *MO5.COM*<sup>36</sup> pour la préservation du patrimoine informatique et vidéo-ludique milite pour la reconnaissance du jeu vidéo et son institutionnalisation. Elle participe depuis le 29 mars 2010, à un Comité œuvrant pour la création d'un musée national des jeux vidéo. Progressivement, le jeu atteint une timide reconnaissance.

---

<sup>35</sup> D'après une enquête menée par l'ALF en 1999 sur 444 ludothèques.

<sup>36</sup> Site de l'association MO5.COM [En ligne] < MO5.COM <http://mo5.com> > Consulté le 2 aout 2010.

### 2.1.2.3 Deux institutions à première vue antithétiques

A l'origine, la ludothèque s'est constituée autour de l'« objet-jouet » alors que la bibliothèque l'était autour de l'« objet-livre ». Autant les ludothèques sont peu reconnues, le jeu étant souvent perçu comme secondaire, lié au loisir et au divertissement ; autant les bibliothèques gardent en France une forte aura culturelle. Elles restent perçues comme l'outil privilégié de la démocratisation culturelle et de la promotion de la lecture publique. Les chiffres sont parlants. Il y a aujourd'hui 1200 ludothèques<sup>37</sup> mais 2913 bibliothèques municipales<sup>38</sup> réparties sur le territoire.

#### 2.1.2.3.1 Conception et histoire

La ludothèque est une institution plus récente que la bibliothèque municipale, mais toutes deux se sont construites au départ sur l'idée d'une égalité d'accès pour tous. La ludothèque était à ses débuts tenue par des bénévoles, souvent des mères de familles. Il s'agissait de faire partager à tous les enfants des jeux variés.

Les ludothèques se plaçant hors de la sphère marchande, elles proposaient ces jeux à un coût moindre et favorisaient ainsi le partage et le « vivre-ensemble » plutôt que la possession ou le don. La ludothèque se conçoit donc comme structure basée sur un modèle familial où les valeurs de loisir et de détente l'emportent sur une volonté éducative. La conception d'aujourd'hui, plus axée sur l'activité ludique, s'est fortement distanciée du modèle originel centré sur l'« objet-jouet » pour s'ouvrir à l'« activité-jeu ».

La bibliothèque quant à elle existe depuis l'antiquité sous forme d'initiatives privées individuelles ou communautaires. C'est après l'Ancien Régime et à la Révolution Française, que se forge la bibliothèque moderne par la confiscation des biens du clergé et des aristocrates. Les bibliothèques municipales et bibliothèques populaires vont être créées avec pour mission de conserver et de valoriser ces fonds confisqués et riches (livres anciens, rares...), mais aussi de développer la lecture publique, dans une volonté de démocratisation culturelle. Ces premières bibliothèques publiques vont être gérées par des bénévoles. Les bibliothèques municipales ont toujours été placées sous l'autorité des communes ou des

---

<sup>37</sup> Gaël BOURON, *Ibid.*

<sup>38</sup> « La lecture publique en France », Centre National du Livre, 2007 [En ligne] < <http://www.centrenationaldulivre.fr/?Le-livre-en-France> > Consulté le 4 août 2010.

groupements de communes. Mais c'est réellement dans les années 70 que les bibliothèques que l'on connaît aujourd'hui s'émancipent de leurs missions patrimoniales. Elles sortent de leurs bâtiments monumentaux pour aller à la rencontre de la population. Les développements urbains favorisent cette insertion dans les villes mêmes. Le besoin primordial culturel est pris en compte et on assiste au développement progressif des médiathèques. On peut donc dire que les ludothèques et les bibliothèques municipales ont une approche concomitante dans leur volonté de démocratisation.

#### 2.1.2.3.2 *Le public*

Les ludothèques ont été créées à l'origine pour un public enfant. En se redéfinissant comme intergénérationnelle, la ludothèque s'ouvre à un public plus large : petite enfance, enfance, adolescence et âge adulte. Dans la réalité, c'est un établissement qui accueille encore en majorité un public enfant. En effet, la tranche d'âge la plus représentée est celle des 3-10 ans, 60% du public a moins de 12 ans<sup>39</sup>. C'est donc un lieu éminemment lié à l'enfance. Les bibliothèques au contraire s'adressent à tous sans distinction d'âge : sur les 5,9 millions d'inscrits et emprunteurs recensés en 2008, il n'y a que 34,9% d'enfants<sup>40</sup>. La mixité des publics en bibliothèque est inscrite dans les missions de la bibliothèque et se vérifie dans la réalité.

#### 2.1.2.3.3 *Activités et objectifs*

Les activités principales des ludothèques et des bibliothèques sont le prêt, la consultation sur place et des animations s'appuyant sur des partenariats. Si les ludothèques sont concentrées autour de l'activité ludique, les bibliothèques diversifient l'offre culturelle et proposent des animations transversales.

Le jeu est la raison d'être de la ludothèque, ce qui la place donc dans le domaine des loisirs et hors du temps des contraintes de la vie. Il s'agit d'offrir à jouer, c'est à dire de permettre le déroulement harmonieux de l'activité ludique. Le jeu en ludothèque est sans contrainte, ni finalité et il n'est pas contrôlé. La ludothèque est une institution au croisement de l'éducatif, du social et du culturel. Elle fait lien entre la famille et la collectivité, entre les parents et les

---

<sup>39</sup> Gaël BOURON, *Ibid.*

<sup>40</sup> « Les bibliothèques publiques en France : quelques chiffres clés », Observatoire de lecture publique - DLL, février 2008 [En ligne] < <http://www.centrenationaldulivre.fr/?Les-bibliotheques-quelques> > Consulté le 4 août 2010.

enfants, entre les jeunes et les adultes. C'est un espace de sociabilisation et plus largement d'éducation. Elle participe au développement et à la formation des enfants mais aussi des adultes dans leur rôle parental. La dimension sociale est toujours présente : égalité d'accès au jeu, lieu de vie, lieu de rencontre et lieu d'échanges. La dimension culturelle est basée sur la rencontre et la découverte de différentes cultures ou civilisations. Il y a toutefois une ambivalence entre la liberté de jeu et l'éducation du public car si la ludothèque laisse le choix à l'individu elle est également dans la prescription. Mais c'est une éducation qui s'oppose à l'école car elle permet à l'enfant d'exister individuellement dans la société en considérant le jeu comme une activité essentielle permettant l'épanouissement et la construction de l'individu. C'est un moyen d'éducation à la consommation, d'apprentissage à travers le prêt et d'une autre relation à l'objet. Le jeu, avant tout considéré comme un objet de consommation, devient en ludothèque un objet d'échange, avec une valeur donnée.

En 1994, le Manifeste de l'UNESCO sur les bibliothèques publiques<sup>41</sup>, énonce clairement leurs objectifs. La bibliothèque a pour but de permettre à tous les citoyens d'avoir un même accès à l'information, à la connaissance et à la culture pour leur permettre « d'exercer leurs droits démocratiques et de jouer un rôle actif dans la société ». Il s'agit d'un droit à l'éducation et à l'information dont les bibliothèques sont les garants. Elles mettent à disposition du public des services, des collections et des actions culturelles ciblées selon leur environnement direct pour favoriser la lecture et l'accès à l'information. Elles sont considérées comme « lieu fondamental d'intégration sociale et d'apprentissage de la citoyenneté offrant à tous les publics un accès à l'information, à la culture, à la formation et aux loisirs »<sup>42</sup>. Depuis quelques années, on observe une évolution de la fonction des bibliothèques par le développement d'« usages libres » hors emprunt, explicité dans l'enquête de Bruno Maresca<sup>43</sup>. Ainsi, 63% des usagers consultent des documents sur place (dont 50 % des livres et 36% de la presse) et 43% des usagers travaillent sur place. Parmi ces derniers, la tranche d'âge des 15-25 ans est majoritaire à 76% (donc surtout des lycéens et étudiants). La bibliothèque est devenue un lieu à vivre, un lieu de sociabilité où se croisent des usages

---

<sup>41</sup> Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique, novembre 1994 [En ligne] < [http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman\\_fr.html](http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html) > Consulté le 25 juillet 2010.

<sup>42</sup> « La lecture publique en France », *Ibid.*

<sup>43</sup> Bruno MARESCA, Christophe EVANS, Françoise GAUDET, *Les bibliothèques municipales en France après le tournant Internet : attractivité, fréquentation et devenir*, Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, Paris, 2007, pp.66 et suivantes.

diversifiés. Dans cette enquête<sup>44</sup>, les personnes interrogées percevaient la bibliothèque avant tout comme :

- un lieu culturel, par son offre
- un lieu d'instruction, par son rôle social et son accès au savoir et l'aide à la recherche
- un lieu de détente et d'évasion, par son cadre et son offre variée

Ces nouveaux usages et nouvelles façons d'appréhender la bibliothèque l'amènent à une redéfinition.

#### 2.1.2.3.4 *Similitudes et oppositions : culture légitime et culture ludique*

Il y a donc des similitudes entre ces deux structures. Cependant, elles s'opposent nettement sur la culture, un axe commun pourtant inscrit dans leurs missions. En effet, la bibliothèque reste attachée à une haute culture savante, outil d'ascension sociale tandis que la ludothèque est liée au loisir, au divertissement finalement à une culture ludique. Même si le loisir est inscrit en bibliothèque, au même titre que la formation, l'éducation ou la promotion de la lecture, il semble difficile d'envisager l'insertion du jeu. Cette appréhension née d'une opposition entre culture savante et culture ludique est héritée l'époque des Lumières. Cette conception française d'une culture légitime prédomine dans l'espace public. Selon la conception d'Habermas<sup>45</sup>, la bibliothèque viserait à satisfaire le plus grand nombre et donc à favoriser la culture dominante au détriment des minorités. Les bibliothèques françaises sont essentiellement centrées sur l'offre de livres perçue comme objet culturel noble comparé au divertissement et au loisir. Il y a une hiérarchisation des différentes formes de culture entre : « élite/masse, savant/populaire, légitime/non légitime, culture cultivée/culture populaire »<sup>46</sup>. Cependant, cette conception ne s'applique plus aux pratiques des individus qui selon Bernard Lahire<sup>47</sup> ont des comportements consuméristes avec des pratiques culturelles de plus en plus diversifiées, mêlant le cultivé et le populaire, le sérieux et le divertissement. On assiste à un

---

<sup>44</sup> *Op. Cit.* pp. 155 et suivantes.

<sup>45</sup> Jürgen HABERMAS, *L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Ed. Payot, Paris, 1997.

<sup>46</sup> Dominique PASQUIER, *La « culture populaire » à l'épreuve des débats sociologiques*. *Hermès*, t.42, 2005.

<sup>47</sup> Bernard LAHIRE, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.

phénomène de « dissonances culturelles » dues aux nouvelles conditions de vie et aux évolutions technologiques. L'idée d'une culture légitime serait donc caduque si les bibliothèques désirent mettre l'utilisateur au cœur de son fonctionnement. Elles se doivent d'être représentatives de la multiplicité des pratiques.

Le lien entre culture et jeu a été exploré de nombreuses fois. Donald Winnicott<sup>48</sup> rattache l'élan créateur du jeu directement à la culture. Johan Huizinga dans son essai<sup>49</sup> sur la fonction sociale du jeu a été l'un des premiers à affirmer cette dualité :

La culture naît sous forme de jeu, la culture à l'origine est jouée [...] Dans ces jeux la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde. Il ne faut pas entendre que le jeu se transforme ou se convertit en culture, mais bien plutôt que la culture dans ses phases primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe dans les formes et dans l'ambiance du jeu.

Caillois parle de « paradoxe du jeu »<sup>50</sup> puisqu'il est à la fois l'origine de la culture mais aussi une de ses résultantes. Karl Groos, définit le jeu comme un « processus d'inculturation » qui permet à l'individu d'avoir une expérience éducative lui permettant de s'adapter à la vie réelle. On parle d'ailleurs d'une « culture ludique »<sup>51</sup>. Le jeu est l'expérience du processus culturel puisqu'il permet une multitude d'interactions sociales : échange, interprétation et transmission.

Le jeu est donc un élément constitutif de la culture. Au regard des missions<sup>52</sup> des ludothèques et des bibliothèques, on peut trouver des points communs notamment sur l'idée de construction de l'individu et de son éducation. Dans les deux cas, il y a transmission, soit de jouer, soit de lire. La prescription et le conseil existent également dans les deux cas. En bibliothèque par rapport à la lecture et en ludothèque afin de favoriser le « bon jeu ». De plus, ces deux structures sont des lieux neutres, des lieux de sociabilité, de développement d'échanges et de partage autour d'objets culturels.

---

<sup>48</sup> Donald W. WINNICOTT, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard NRF, 1975.

<sup>49</sup> Johan HUIZINGA, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1977.

<sup>50</sup> Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Coll. Folio Essais, 2006.

<sup>51</sup> J. P. Richter, E.T.A Hoffmann et D. Winnicott

<sup>52</sup> Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique, novembre 1994 [En ligne] < [http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman\\_fr.html](http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html) > Consulté le 25 juillet 2010.

Charte de qualité des ludothèques françaises de l'ALF, juin 2003 [En ligne] < <http://www.alf-ludotheques.org/ludotheques/definition.php> > Consulté le 4 août 2010.

Pour les professionnels, il s'agit donc de « donner à jouer » comme de « donner à lire ». Ces derniers se devant de proposer une offre cohérente, de la sélectionner et de la mettre en valeur. En bref, ces deux structures ont des réflexions communes et un fonctionnement similaire. Elles participent à la formation de l'individu avec des moyens différents. La ludothèque étant surtout fréquentée par des enfants, il serait intéressant d'utiliser le jeu en bibliothèque pour toutes les tranches d'âge. Il permettrait de créer un espace de sociabilité et d'échanges.

Il y a une difficulté à bien définir le jeu et à voir tous les sens et toutes les implications qu'il recouvre. Sa place dans la société n'est pas toujours claire. Le Grand Dictionnaire de la Langue Française<sup>53</sup> le définit en ces termes :

Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant et perdant et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté, et le hasard.

Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir

Ensemble des règles qui régissent un divertissement organisé

Lieu où se pratiquent certains jeux

Ensemble des éléments, des instruments nécessaires à la pratique d'un jeu

Le jeu est un mode de socialisation et de construction de l'individu. Dans la Convention internationale des droits de l'enfant<sup>54</sup>, il est même défini comme un droit au même titre que le « non-travail ». Avant d'aborder l'intégration du jeu dans les bibliothèques de notre étude, nous allons identifier les types de jeux en partant de la terminologie des ludothèques afin d'affiner notre propos.

---

<sup>53</sup> Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < [http://www.granddictionnaire.com/btml/fra/r\\_motclef/index800\\_1.asp](http://www.granddictionnaire.com/btml/fra/r_motclef/index800_1.asp) > Consulté le 20 juillet 2010.

<sup>54</sup> « Le droit au repos et aux loisirs », *Convention internationale des droits de l'enfant*, 20 novembre 1989, article 31 [En ligne] < [http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Conv\\_Droit\\_Enfant.pdf](http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Conv_Droit_Enfant.pdf) > Consulté le 8 août 2010.

## 2.2 Typologie du jeu : entre divertissement et jeu « sérieux »

### 2.2.1 Classification des jeux en ludothèque

Les ludothèques ont fait de nombreuses tentatives de classification des jeux depuis leur création et selon des critères variés : matériels (taille, volume), fonctionnels, familiaux, philosophiques, pédagogiques, psychologiques et le plus souvent selon l'âge des utilisateurs. Le système ESAR est la classification la plus utilisée aujourd'hui. Elle a été mise en place par Denise Garon<sup>55</sup>, psychopédagogue. Edité en 1982 au Québec, ce système sera complété par Rolande Filion et Manon Doucet puis utilisé pour la première fois en 1989 en France.

Ce système propose aux utilisateurs des critères et objectifs permettant de mieux mettre en valeur les apports spécifiques des jeux et des jouets, pour améliorer le choix et mieux comprendre l'enfant qui joue. Le système ESAR s'appuie sur le classement de type structuraliste de Piaget<sup>56</sup>. Il propose une classification des jeux intégrant toutes les formes ludiques, des plus simples aux plus complexes. Selon Piaget, les grandes étapes du développement sont des paliers de compétences que l'enfant franchit progressivement, dans un ordre bien précis et selon une évolution séquentielle, cumulative, hiérarchique et objectivement observable. Il peut y avoir des retours aux paliers précédents tout le long de la vie. Même si aujourd'hui les neurosciences remettent en question cette approche, la classification n'en reste pas moins d'actualité.

Le système ESAR est un système de classification à facettes qui permet de regrouper des aspects généraux pour présenter l'objet analysé et des aspects spécifiques pour en décrire ses particularités.

---

<sup>55</sup> Denise GARON, Rolande FILION et Robert CHIASSON, *Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Éditions du Cercle de la librairie, Paris, 2002.

<sup>56</sup> Jean PIAGET, *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Ed. Delachaux et Niestlé, Coll. Actualités pédagogiques et psychologiques, 1994.

Chaque objet de jeu est analysé d'après six facettes qui composent le système :

1. Facette A : classement des activités ludiques d'après les travaux de Piaget. Elle permet le rangement des objets matériels. Ce sont quatre types de jeux :
  - jeux d'exercice sensoriels et moteurs répétés pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats (jeu d'éveil sensoriel, de motricité, de manipulation),
  - jeux symboliques permettant de faire-semblant, d'imiter les objets et les autres personnes, de jouer des rôles, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles (jeu de rôle, de mise en scène, de représentation, de simulation virtuelle),
  - jeux d'assemblage consistant à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis (jeu de construction, d'agencement, d'expérimentation, de fabrication, virtuel),
  - jeux de règles comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par le joueur (jeu d'association, de parcours, d'expression, de combinaison, d'adresse, de sport, de réflexion et de stratégie, mathématique, de langue, d'énigme, de règles virtuel).

Les autres facettes décrivent les habilités développées par le jeu.

2. Facette B : les conduites cognitives (mémoire, raisonnement, logique, déduction, intuition, imitation),
3. Facette C : les habiletés fonctionnelles (mémoire sensorielle, rapidité, agilité, dextérité, vigilance, endurance, force, équilibre),
4. Facette D : les activités sociales (jeu individuel, associatif, compétitif, coopératif),
5. Facette E : les habiletés langagières (langage réceptif et productif, oral et écrit),
6. Facette F : les conduites affectives (confiance, autonomie, initiative, travail, identité).

Elles permettent une meilleure description des jeux, les regroupant selon des procédés ludiques plus spécifiques. Cette classification donne un éclairage sur l'adaptation de différents types de jeux en lien avec le développement psychomoteur des enfants.

### 2.2.2 Typologie du jeu généraliste

Le premier à s'être intéressé à une classification des jeux est Roger Caillois. Il est parti de l'esprit du jeu en lui-même et non pas de son caractère descriptif. Il dégage quatre catégories de jeux :

- ceux dominés par la compétition (agôn),
- ceux dominés par le hasard (alea),
- ceux dominés par le simulacre ou le « faire-semblant » (mimicry)
- ceux dominés par la recherche d'un certain vertige (ilinx).

La difficulté d'une classification réside dans le fait que les jeux n'ont rarement qu'une seule caractéristique et rentrent souvent dans plusieurs catégories :

Pour être complète, une classification doit prendre en compte non seulement le caractère descriptif des jeux selon la vision traditionnelle et leur énergie selon Caillois, mais également le temps des jeux et aussi leur espace. Le temps concerne les durées et l'histoire, l'espace touche au symbolisme<sup>57</sup>.

De nombreux chercheurs ont travaillé sur la mise en place d'une classification plus claire et plus structurée. Ces études se sont articulées autour de cinq critères :

- l'habileté physique,
- la réflexion ou les jeux déterminés,
- le hasard,
- l'information complète ou non,
- le nombre de joueurs.

---

<sup>57</sup> Jean-Marie LHOTE, *Le dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1996.

C'est le mathématicien John von Neumann<sup>58</sup> qui va développer la théorie du jeu permettant un classement non plus par familles mais à partir de leurs critères fondamentaux.

La théorie des jeux ou « théorie de la décision en interaction » se propose d'étudier des « situations jeux » où des « individus joueurs » prennent des décisions, chacun étant conscient que le résultat de son propre choix dépend de celui des autres. Les décisions relèvent d'un « comportement rationnel » c'est pourquoi elles se prêtent au traitement mathématique. La théorie des jeux est de ce fait parfois présentée comme une « branche des mathématiques ». Elle concerne les jeux à compétition qui amènent des comportements stratégiques.

Nous allons tenter de dresser une typologie des jeux pouvant prendre place en bibliothèque c'est-à-dire dans un lieu public en excluant donc les jeux d'argent ou de hasard, les jeux de monnayeur (baby-foot, billard) et les jeux de plein air, rattachés plutôt à des équipements de loisir. Les deux grandes « familles » que l'on retrouve demeurent :

1. **Le jeu de société.** Il s'agit de la catégorie la plus fournie. Un jeu de société est une création qui suppose au moins deux joueurs devant une situation artificielle ou fictionnelle définie par des règles réciproques et un support matériel (cartes, aire de jeu, dés, pions), adoptant un caractère reproductible et dont l'organisation de parties comporte un début et un dénouement qui débouche sur le gain, la perte ou l'égalité<sup>59</sup>.
2. **Le jeu vidéo.** Une « œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition »<sup>60</sup>. Ils peuvent se jouer sur différents supports : des consoles spécifiques (Nintendo Game Cube, Sony PSP), des ordinateurs, Internet (jeux en ligne) ou des supports mobiles comme des téléphones. On peut y jouer soit dans des salles ou sur des équipements spécialisés pour des jeux d'arcade exigeants ; soit chez soi, à domicile, au bureau, en déplacement sur son propre équipement. Les jeux vidéo sont multiformes et hybrides. Ils sont développés et

---

<sup>58</sup> Oskar MORGENSTERN, John von NEUMANN, *The Theory of Games and Economic Behavior*, 3rd ed., Princeton University Press, 1953.

<sup>59</sup> Jean-Marie LHOÏTE, *Le dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1996.

<sup>60</sup> Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < [http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r\\_Motclef/index800\\_1.asp](http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_Motclef/index800_1.asp) > Consulté le 9 août 2010.

adaptés d'un support à un autre. Il y a une interpénétration entre toutes les sphères de loisir par exemple les parcs d'attraction s'emparent des jeux vidéo pour créer des environnements, tout comme la télévision et aussi Internet. Les jeux ont donc plusieurs vies et peuvent être réadaptés sur de nouvelles consoles.

Nous allons partir des vidéos des cours<sup>61</sup> mis en ligne sur Internet par Scott Nicholson, directeur du groupe d'étude américain « Library Game Laboratory of Syracuse ». Elles retracent ses recherches et aboutissent à une classification selon l'expérience de jeu. Nous l'avons trouvé pertinente pour notre sujet. En effet, selon lui l'importance d'une animation basée sur le jeu en bibliothèque demeure l'expérience de jeu<sup>62</sup>. Il classe cette expérience selon cinq archétypes :

- jeux narratifs,
- jeux d'action,
- jeux stratégiques,
- jeux de connaissance et culturels,
- jeux sociaux.

Ces catégories vont nous permettre de les classer afin d'établir une typologie claire et non perméable, quoique non exhaustive.

### 2.2.2.1 Jeux de stratégie

Ce sont des jeux de nature calme et lente qui demandent de la réflexion et de la concentration : les joueurs prennent des décisions pour faire évoluer la partie. Ces jeux sont souvent destinés à deux joueurs. Ceux-ci sont impliqués sur du long terme et doivent faire intervenir leurs compétences pour réagir. Ce type de jeu est proche de la vie réelle. Il permet la mise en pratique des connaissances et des capacités du joueur. Ces jeux ont été facilement intégrés en bibliothèque grâce aux jeux de type Echecs ou aux Cd-rom de stratégie.

---

<sup>61</sup> Scott NICHOLSON, « Games in libraries » [En ligne] < <http://www.gamesinlibraries.org> > Consulté le 10 août 2010.

#### *2.2.2.1.1 Jeux de société de stratégie, de réflexion ou de déduction*

Jeu de plateau abstrait, à information complète durant tout le déroulement, sans hasard souvent pour deux joueurs (les Echecs, les Dames, le Go, Abalone, Mastermind, Bataille Navale)

#### *2.2.2.1.2 Les jeux de hasard pur ou raisonné*

Jeux de carte ou de dominos, importance du hasard lors de la distribution initiale ou de la pioche (Bridge, Tarot, Belotte, Rami, Mah-Jong, Uno)

#### *2.2.2.1.3 Les casse-têtes*

Jeu avec support particulier (le Rubik's Cube, jeux d'allumettes, anneaux, labyrinthes); jeu nécessitant une grille (énigmes, mots croisés, sudoku); les patiences requérant des cartes (FreeCell, Solitaire)

#### *2.2.2.1.4 Les jeux à thèmes*

Jeu de plateau contemporain avec un hasard modéré ou tempéré par la négociation, une grande importance donnée à la topologie, pour deux joueurs et plus (Monopoly, Risk, Cluedo, Mystères de Pékin)

#### *2.2.2.1.5 Les jeux vidéo de stratégie et de gestion*

Ces jeux proposent de gérer au mieux des ressources et des facteurs économiques pour atteindre des objectifs précis: développer une ville, un pays, diriger un hôpital, un zoo, une équipe sportive ou de triompher sur le champ de bataille. Ces jeux demandent patience et investissement mais surtout réflexion et méthode. Le joueur dirige et a pour but de s'enrichir et de se développer. On peut citer : Zoo Tycoon, Civilization (I à V), Sim City, The Hospital, Starcraft.

### 2.2.2.2 Jeux d'action

Les jeux d'action nécessitent habilité à agir, coordination, rapidité et dextérité de la part des joueurs. Ce sont des jeux facilement séduisants. Ils sont directement liés au divertissement et sont assez bruyants. Ils peuvent se jouer par équipe en organisant par exemple des tournois et donc favoriser une certaine sociabilité. Cependant ce type de jeu est le plus difficile à justifier et à intégrer en bibliothèque.

#### 2.2.2.2.1 Les jeux d'adresse

Jeu de manipulation avec un matériel spécifique (Mikado, Jenga, Carabande, Jungle speed)

#### 2.2.2.2.2 Les jeux vidéo d'action et d'aventure

Il s'agit d'un jeu vidéo mêlant l'aventure à des scènes d'action (combat, tir, poursuite). Le joueur dirige un personnage qui évolue en général dans un décor en trois dimensions et dont l'action est ininterrompue. La réussite des actions dépend en grande partie des réflexes et de l'habileté du joueur, même si les autres composantes du jeu d'aventure (collecte et gestion d'objets, d'informations...) demeurent. Le personnage évolue à la manière des jeux de rôle, mais en minimisant volontairement certaines caractéristiques, comme la notion d'expérience ou encore la personnalisation complète. En effet, il doit demeurer dynamique et accessible. Ce qui passe par une simplification des menus et par un système de combat en temps réel nettement plus vivant qu'avec le système « tour par tour » (le joueur donne un ordre à ses personnages puis c'est au tour de l'adversaire de jouer) du jeu de rôle. La légende de Zelda, Prince of Persia, Silent Hill et Tomb Raider en sont des exemples.

#### 2.2.2.2.3 Les jeux de combat

La plupart de ces jeux sont en perspective subjective. Ils sont ainsi appelés parce que le joueur a le sentiment de percevoir l'action à travers les yeux de son personnage. On appelle ce procédé jeu de tir subjectif (FPS pour First Person Shooter). Le joueur voit à la première personne, c'est-à-dire qu'il ne discerne que le fusil et la main du personnage. Le but du jeu est essentiellement de tuer ses adversaires dans une succession de combats à main nue, avec des armes ou avec des véhicules. La trame

narrative est pratiquement inexistante et la violence omniprésente est hyper réelle. Les titres les plus connus sont : Mortal Kombat, Quake, Call of Duty ou Duke Nuken.

Le « shoot them up » ou « descendez-les tous » est un type de jeu vidéo dérivé du jeu d'action dans lequel le joueur dirige un véhicule ou un personnage devant détruire un grand nombre d'ennemis à l'aide d'armes de plus en plus puissantes, au fur et à mesure des niveaux, tout en esquivant leurs projectiles pour rester en vie. On peut citer la série Diablo variante médiévale fantastique du « shoot them up » ou encore Halo.

#### *2.2.2.2.4 Les jeux de guerre ou « wargame »*

Ici, l'accent est davantage mis sur l'intelligence du joueur. Ce sont souvent des simulations de batailles ou des reconstitutions de guerres historiques. Le joueur doit se mettre dans la peau d'un militaire ou d'un chef de guerre, afin de défendre ou de conquérir une région du monde. Ces jeux peuvent être en « tour par tour » ou en temps réel (jeu où l'action est ininterrompue). Ils prennent également une autre dimension en jouant en ligne avec d'autres joueurs. On peut citer comme exemples : la série des Total War et Heart of Iron. Selon le degré de développement de l'univers du jeu ils peuvent aussi se trouver dans la typologie de jeu narratif lorsqu'il y a par exemple toute une reproduction de bataille historique.

#### *2.2.2.2.5 Les jeux vidéo d'infiltration*

Ils consistent à s'introduire discrètement dans un lieu pour y réaliser différents types d'action. Pour cela le joueur doit éviter ses ennemis, se fondre dans le paysage et savoir trouver le moment opportun pour réaliser son objectif. On peut donner comme exemple : Splinter Cell, Hitman.

#### *2.2.2.2.6 Les jeux vidéo de simulation de réalité*

Dans les jeux de simulation, le joueur pratique de façon ludique une activité réelle : être tour à tour rock-star, pilote de ligne ou conducteur de Formule 1. Il est même possible de jouer des personnages virtuels dans des simulateurs de vie. Nous avons comme exemples :

- les simulateurs de vol (Flight simulator X, Blazing angels),
- les simulateurs de vie (Sims, Guitar Hero, Sing it),

- les simulations sportives et courses (Racing Team Manager, Fifa, Need For Speed).

#### *2.2.2.2.7 Les jeux de cartes à collectionner*

Ces jeux sont très à la mode auprès des enfants et des pré-adolescents. Il s'agit de jeux de cartes à collectionner conçues pour un jeu en particulier, avec lesquelles on peut faire des tournois. Citons notamment les cartes Magic, Pokemon, Yu-gi-ho.

### 2.2.2.3 Jeux narratifs

Les jeux narratifs sont centrés exclusivement sur l'univers du jeu : du jeu de rôle, aux lectures animées, au déguisement, ce sont les plus proches de la tradition littéraire. Ils font appel principalement à la littérature héroïque. Ils peuvent avoir une temporalité longue se déroulant lors de multiples sessions régulières. Ils s'adressent facilement à tous les âges, mais demandent un véritable investissement en terme de temps et de préparation ainsi qu'un fort engagement du public. Ils prennent la forme d'un jeu d'équipe sans compétition se révélant très enrichissant de par l'expérience sur du long terme avec le public. A ce niveau-là, il peut y avoir une réelle interaction dans l'audience par l'intermédiaire des personnages ainsi qu'un lien entretenu avec les professionnels.

#### *2.2.2.3.1 Les jeux de simulation-fiction*

Le plus souvent, ces jeux ne nécessitent pas de support particulier. Ce sont les jeux de rôle, les jeux de guerre et les jeux de figurines (qui eux nécessitent un matériel particulier). Les règles visent à décrire finement l'univers et les situations de jeu. On peut citer notamment les jeux de rôle Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) et L'Appel de Cthulhu ainsi que le jeu de figurines Warhammer ou encore le jeu du Loup Garou.

#### *2.2.2.3.2 Les jeux de rôle vidéo*

Un jeu de rôle vidéo (RPG, de l'anglais Role Playing Game) est un type de jeu vidéo qui tente de transposer en informatique le jeu de rôle traditionnel pratiqué autour d'une table. Le principe de base est le même, le joueur incarne un ou des personnage(s), prenant place dans une histoire ou un scénario. Les joueurs doivent accomplir une mission, affronter des dangers et effectuer des choix stratégiques. La plupart de ces

aventures se déroulent dans un univers moyenâgeux avec un graphisme de qualité. On peut retenir par exemple *Fable* ou *Never Winter Night*.

#### *2.2.2.3.3 Les livres jeux ou fictions interactives*

Les premiers jeux de ce type furent appelés les « Livres dont Vous êtes le Héros », du nom de la collection la plus célèbre en France<sup>63</sup>. Ce sont des livres interactifs dont le déroulement dépend des choix du lecteur. Les actions y sont souvent résolues par des lancers de dés. Ce type de jeu a été adapté au support vidéo par les films interactifs. Il est donc à la croisée du jeu vidéo et du livre.

#### *2.2.2.3.4 Les jeux en ligne massivement multijoueurs*

Le jeu en ligne massivement multijoueur (MMOG de l'anglais *Massively Multiplayer Online Game*) est un genre de jeu vidéo faisant participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau informatique Internet, seul moyen de jouer. L'univers du jeu est persistant, c'est-à-dire qu'il subsiste tout le temps, que les joueurs y soient connectés ou non. La plupart de ces jeux se trouvent donc sur Internet soit sous forme de sites soit plus rarement en 3D. On peut citer *World of Warcraft*, *Anarchy Online* ou *Dofus*.

### 2.2.2.4 Jeux sociaux

Si les jeux précédents requéraient pour les participants des avatars, les jeux sociaux mettent en scène le joueur lui-même sans personnage intermédiaire. Ils permettent donc de véritables interactions entre les publics. Ce sont le plus souvent des jeux d'équipe favorisant la coopération et la compétition. On peut retrouver ce potentiel à travers des jeux d'autres types : stratégiques (par exemple qui conduisent à la négociation, à l'échange avec l'autre), narratifs avec le jeu de rôle où l'on explore ensemble un univers, les jeux de simulation de réalité comme *Guitar Hero* ou bien encore les jeux de connaissance qui permettent d'appréhender

---

<sup>63</sup> « Un livre dont vous êtes le héros » chez Folio Junior, Gallimard tire son nom du slogan imprimé sur la couverture de l'édition anglaise des *Défis fantastiques* : « A thrilling fantasy adventure in which YOU are the hero », c'est-à-dire « une aventure imaginaire excitante dont VOUS êtes le héros ».

l'autre. Ces jeux sont les plus à même de lier les générations et d'aller au-delà des limites sociales ou générationnelles.

#### *2.2.2.4.1 Le jeu d'ambiance ou jeu vidéo de société*

Jeu vidéo multi-joueur, destiné à un large public, dans lequel les joueurs s'affrontent à travers une succession rapide de mini-jeux, simples, amusants et conviviaux, faisant appel à la vivacité d'esprit, aux réflexes et à la mémoire, et permettant de se divertir en famille ou entre amis autour d'une console de salon. Les jeux d'ambiance, intergénérationnels et rassembleurs, que l'on peut jouer individuellement ou en équipe, sont en fait la version vidéoludique moderne des jeux de société. Ce sont des jeux dans lesquels les participants doivent parfois dessiner, mimer, répondre à des questions de culture générale ou à des devinettes, chanter, jouer des mélodies sur un xylophone virtuel, déchiffrer des images trafiquées, compléter des citations célèbres, replacer dans l'ordre les lettres d'un mot, etc <sup>64</sup>

On peut citer : Mario Party, WarioWare et Cranium Kabookii ou encore Twister. Une des dernières console sortie, la Wii, favorise particulièrement ce type de jeux sociaux et met en avant des jeux de sports, de coopération...

#### *2.2.2.4.2 Les jeux de plates-formes*

Un des jeux les plus connus est Super Mario sur Nintendo. Ces jeux, généralement grand public, peuvent parfois ressembler à des jeux de sports ou de combats, mais le graphisme naïf et l'absence de violence les placent à part. En général, les joueurs doivent accomplir une mission et pour cela passer par plusieurs niveaux de difficultés. Les histoires sont simplifiées à l'extrême et le graphisme ressemble à celui d'un dessin animé. Citons quelques titres : Rayman, Crash Bandicoot, Uniracers et Sonic.

### **2.2.2.5 Jeux de connaissance et de culture**

Ces jeux s'appuient sur la connaissance du joueur. Ce sont des jeux « éducatifs » et de formation, ils s'intègrent donc facilement dans les missions de la bibliothèque. Les jeux éducatifs ou pédagogiques sont des outils didactiques visant la transmission de savoirs et l'exercice de compétences identifiées. D'un point de vue ludologique, les jeux éducatifs n'existeraient pas car un jeu ne tend que vers le plaisir et le libre choix ce qui serait incompatible avec la contrainte de l'apprentissage. En revanche, les jeux dits pédagogiques

---

<sup>64</sup> Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < [http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r\\_Motclef/index800\\_1.asp](http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_Motclef/index800_1.asp) > Consulté le 9 août 2010.

prétendent intégrer des valeurs sociales de façon amusante : coopérer plutôt que s'affronter, réfléchir avant d'agir, savoir partager des ressources ou des informations.

Finalement, chaque jeu peut se révéler « pédagogique » dans le sens où il permet de véhiculer et de transmettre tout un système de valeurs. On peut y regrouper les jeux stratégiques, les jeux de réflexion, les jeux de société, les jeux symboliques, les jeux de simulation et les jeux à questions. On trouve cependant dans le paysage ludique une typologie de jeux dits sérieux ou « serious game » développés par les jeux vidéo.

#### *2.2.2.5.1 Les jeux de connaissance, de lettres ou linguistiques*

Ce sont des jeux de communication verbale ou écrite (Pictionary, Taboo, Scrabble, Trivial Pursuit, Boggle)

#### *2.2.2.5.2 Les jeux de construction ou pédagogiques*

Un jeu de construction est constitué d'éléments préfabriqués que l'on assemble librement ou en suivant un modèle ou bien une notice. C'est un jeu qui développe l'imagination, la planification des étapes de construction et l'habileté manuelle. On peut citer comme exemple les Kapla, les Lego, le Meccano, les puzzle et Duplo. Certains de ces jeux à l'image du puzzle peuvent devenir des activités collectives.

#### *2.2.2.5.3 Les jeux mathématiques*

Les jeux mathématiques mettent l'accent sur l'analyse mathématique du jeu, la logique nécessaire à son accomplissement, plus que sur la façon de jouer.

#### *2.2.2.5.4 Le « serious game »*

Le « serious game » ou jeu sérieux est :

une application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Julian ALVAREZ, *Du Jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse spécialité science de la communication et de l'information, Université de Toulouse III, Toulouse, décembre 2007, [En ligne] < <http://www.ludoscience.com/FR/6-Julian-Alvarez.html> > Consulté le 7 aout 2010.

La vocation d'un « Serious Game » est donc de rendre attrayant la dimension sérieuse par une forme séduisante, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.

Il faut les distinguer des jeux dits éducatifs qui sont apparus dans les années 1970-1980. Ils s'adressent aux enfants et aux adolescents. Les plus classiques permettent d'améliorer la logique ou les compétences lexicales et syntaxiques. D'autres jeux se basant sur des activités variées ont pour objectif premier de familiariser avec un ordinateur tout en s'amusant.

Quant aux « serious game », ils sont en plein développement. Ils proposent une réelle formation professionnelle qui ne s'adresse plus seulement aux enfants mais à une cible beaucoup plus large. Ces formations sont ciblées, sur un domaine précis. Elles permettent de former efficacement en un temps déterminé. La formation se termine en général par un test de connaissances qui situe la personne dans sa progression.

On peut distinguer cinq catégories de jeux sérieux selon leur finalité<sup>66</sup> :

- les jeux « advergaming »<sup>67</sup> qui se destinent principalement à la publicité ;
- les jeux « edutainment »<sup>68</sup> qui ont une vocation purement éducative ;
- les jeux « edumarket »<sup>69</sup> qui s'inscrivent dans le registre des outils dédiés à la stratégie de communication en s'appuyant sur les ressorts du jeu vidéo, mais en intégrant également un aspect éducatif ;
- les jeux engagés qui ont pour objectif de détourner les règles classiques des jeux vidéo ou le graphisme de titres connus. Ces jeux détournés ont souvent vocation à dénoncer de façon directe des problèmes d'ordre politique ou géopolitique ;

---

<sup>66</sup> Julian ALVAREZ, Damien DJAOUTI, *Introduction au serious game*, Questions Théoriques, 2010.

<sup>67</sup> Le néologisme « Advergaming » vient de la contraction de *advertising* (publicité) et de *game* (jeu). C'est une opération de communication construite autour d'un mini jeu vidéo, la plupart du temps en Flash. Elle consiste à mettre en scène les produits d'une marque dans le jeu

<sup>68</sup> Le néologisme « Edutainment » est formé à partir des mots anglais "educational" et "entertainment", qualifiant les titres multimédias pédagogiques combinant divertissement et enseignement.

<sup>69</sup> Le néologisme « Edumarket game » vient de l'anglais edu pour « education », de market « marché » et de game, « jeu » et pourrait se traduire par « jeu dont l'intention est d'éduquer sur un type de marché ».

- les jeux d'entraînement et de simulation permettent à l'utilisateur de s'entraîner à l'exécution d'une tâche ou d'une manœuvre donnée et d'étudier un phénomène s'inspirant du réel qui a été reproduit dans un environnement virtuel.

Un projet de recherche est en cours pour mettre en place une classification vivante du « serious game ». Elle est matérialisée par un site Internet<sup>70</sup> qui en regroupe différentes sortes. Le « serious game » concerne tous les secteurs d'activité, dont la culture et l'éducation<sup>71</sup>. Le Plan « France Numérique 2012 »<sup>72</sup> a lancé un appel à projet autour du serious gaming auprès des pôles de compétitivité et a sensibilisé le secteur privé à l'intérêt de l'utilisation des techniques du jeu vidéo. Le « serious game » fait donc partie des projets de développement du numérique et prend une orientation institutionnelle. Le jeu pédagogique est un créneau important du marché du jeu vidéo. Le jeu a donc des caractéristiques favorables pour l'apprentissage et la communication autant pour les enfants que pour les adultes.

## 2.2.2.6 Des supports particuliers de jeu

### 2.2.2.6.1 Jeux par correspondance / mail

Le jeu par correspondance consiste à jouer alors que les joueurs ne sont pas physiquement au même endroit, ni disponibles au même moment. Cette pratique a débuté par des parties de jeu d'échecs à distance. C'est grâce au courrier postal qu'il a d'abord été pratiqué. Depuis l'explosion d'Internet, ces pratiques ont tendance à changer et évoluer via les e-mails. On l'appelle le PBEM (Play By eMail).

---

<sup>70</sup> Game classification [En ligne] < <http://www.gameclassification.com> > Consulté le 10 août 2010.

<sup>71</sup> Educnet - Ministère de l'éducation nationale [En ligne] < <http://www.educnet.education.fr/dossier/jeuxserieux> > Consulté le 10 août 2010.

Jeux sérieux site du CERIMES (Centre de ressource et d'information sur les multimédias pour l'enseignement supérieur [En ligne] < <http://www.jeux-serieux.fr> > Consulté le 10 août 2010.

<sup>72</sup> Plan « France Numérique 2012 » [En ligne] < [http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/cgi-bin/brp/telestats.cgi?brp\\_ref=084000664&brp\\_file=0000.pdf](http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/cgi-bin/brp/telestats.cgi?brp_ref=084000664&brp_file=0000.pdf) > Consulté le 10 août 2010.

On le trouve sous différentes formes :

- La « mailing list »<sup>73</sup> où chaque « joueur » effectue son tour par l'envoi d'un courriel contenant ses distributions et ses ordres.
- Le forum où chaque joueur pourra à la fois voir et lire les actions des autres joueurs ainsi que donner les siennes.
- Le site spécialisé, qui automatise un jeu et permet de constater immédiatement le résultat de ses actions.

Toutes sortes de types de jeux peuvent être pratiqués par ce moyen, les jeux de réflexion comme les échecs, les jeux de plateau, les jeux de rôle et même les jeux de stratégie.

#### *2.2.2.6.2 Les jeux en ligne simples*

Ce sont des jeux qui se jouent sur Internet. Il ne nécessite aucun téléchargement. Il en existe différentes formes. Ils vont du simple questionnaire en page HTML<sup>74</sup> monojoueur aux jeux multijoueurs temps réel en trois dimensions (3D). Le seul impératif reste un navigateur Internet (Firefox ou Internet Explorer). Ces jeux flash, java, PHP<sup>75</sup> ou par forum peuvent être multi-joueurs. Ils sont très utilisés par les enfants et les adolescents car ils ne nécessitent aucun moyen particulier hormis la connexion Internet. Tous les types de jeux peuvent prendre cette forme : action, arcade, réflexion... Des sites entiers sont dédiés à cette offre de jeux en ligne.

---

<sup>73</sup> On peut donner comme exemples :

Le site les autres mondes qui reprend 750 jeux, [En ligne] < <http://www.lesautresmondes.net> > Consulté le 8 août 2010.

Le site Tour de jeu, annuaire des jeux par correspondance [En ligne] < <http://www.tourdejeu.net/> > Consulté le 8 août 2010.

<sup>74</sup> Acronyme HTML : de l'anglais Hypertext Markup Language, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web.

<sup>75</sup> Acronyme PHP : de l'anglais Hypertext Preprocessor, langage de scripts libre principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques.

Le jeu apparaît donc comme un phénomène de société. Il s'est même banalisé tant il est présent et s'est rattaché à une attitude consumériste qui change le rapport au jeu. Il devient support marketing et les médias télévisuels présentent des programmes entiers de jeux d'argent. Le jeu entre donc aujourd'hui dans toutes les sphères de la société. C'est à ce niveau-là que les ludothèques et les bibliothèques peuvent s'en emparer et intervenir pour proposer des jeux originaux et non commerciaux. Ces derniers possédant de vrais enjeux culturels et sociaux, permettent de retrouver une expérience chaleureuse et fédératrice du jeu. Voyons à présent de quelle façon le jeu prend sa place dans les bibliothèques de notre étude et répondre à la question suivante : quel type de jeu pour quel projet ?

## 2.3 Une intégration limitée en bibliothèque<sup>76</sup>

Les bibliothèques étrangères ont intégré du jeu depuis quelques années. Aux Etats-Unis et en Hollande, cela ne pose plus de problème de proposer des jeux. Cependant, en France l'apparition de ce support s'est tout d'abord fait hors du contexte des bibliothèques. Ainsi, aujourd'hui peu en proposent. En partant des bibliothèques de notre étude, nous allons répondre aux questions suivantes : de quelle façon intègrent-elles le jeu ? Pour répondre à quels objectifs ? Qu'est-ce qui peut faciliter cette intégration ?

### 2.3.1 Collections, services liés au jeu et conditions d'accès

Lorsqu'on observe la répartition des documents proposés en bibliothèque, le livre est largement majoritaire. Le jeu regroupe généralement les livres de jeu adulte et enfant. Les fictions et règles sont rangées au rayon documentaire, secteur art et loisir ou dans une catégorie à part intitulée « livre jeu ». Certains Cd-rom (jeux vidéo et jeux éducatifs) sont aussi liés au jeu. A Bonneuil et à Viroflay, les bibliothécaires conçoivent et alimentent des sitothèques (recueil de liens internet) comprenant des jeux en ligne. Les sitothèques sont développées en particulier pour les enfants. L'offre de jeu n'est pas clairement mise en valeur comme telle.

---

<sup>76</sup> Cette partie se réfère au premier et deuxième volet de notre grille d'analyse par recueil de données, Annexe - 4- *Grille d'Analyse, Partie II, recueil de données*, p.VII

A Viroflay, l'offre de jeu prend la forme de jeux de société, rangés en réserve et donc pas visibles sur place, mais mis à disposition ponctuellement. Cependant, ils apparaissent dans le catalogue en ligne. Les jeux sont regroupés selon dix thématiques : jeu à activités (Incollable, Taboo), tout petits, stratégie (Cluedo), jeux liés à l'écologie, à la nature (Ushuaia, Thalassa), jeux de stratégie/ludique (Mastermind), jeux classiques (Mikado, Puissance 4), jeu de réflexes (Jungle Speed), enfants, jeux exotiques et jeu long (jeu de plateau du type Risk). L'accès aux jeux de société se fait de façon indirecte, en prêt sur place lors des dimanches et vacances scolaires.

A la médiathèque ludothèque de Bonneuil l'offre est divisée entre la médiathèque qui dispose des supports classiques pouvant être liés au jeu (livres jeu et Cd-rom) tandis que la ludothèque propose une offre très variée. On aurait pu penser que la fusion entre les deux équipements puisse influencer plus fortement la présence du jeu dans la médiathèque. Cela ne transparaît pas dans les collections qui ne sont pas spécialement mises en valeur. Selon les professionnels de la médiathèque de Bonneuil, il y aurait un projet de mise en place d'un jeu en réseau pour 2011. Les jeux sont en consultation sur place à la ludothèque en libre accès. Les postes d'ordinateurs doivent être réservés pour être utilisés. La session dure trois quarts d'heure en ludothèque et une heure en médiathèque. On peut emprunter deux Cd-rom et deux jeux pour trois semaines à la ludothèque. Le regroupement des services des deux équipements culturels en une seule et même carte facilite l'accès.

Alfortville est l'établissement qui va le plus loin dans son approche du jeu. Depuis fin 2009-début 2010, il a mis en place Dofus<sup>77</sup>, le jeu en ligne, développé et édité par Ankama. Pour pouvoir jouer, il suffit de se créer un compte. Comme la médiathèque a conclu un partenariat avec la société éditrice, ce qui lui permet grâce aux conventions d'utilisation d'avoir des comptes pour ses usagers, elle leur propose de venir y jouer. Les comptes sont gérés par la bibliothèque. Elle a équipé les huit postes de l'espace multimédia enfant du rez-de-chaussée avec cette application. Elle a pris exemple sur la médiathèque de Saint-Raphaël<sup>78</sup> qui a lancé cette expérience depuis septembre 2007.

---

<sup>77</sup> Portail du site Dofus [En ligne] < [www.dofus.com/fr](http://www.dofus.com/fr) > Consulté le 30 juillet 2010. Pour en savoir plus : guide réalisé par Ankama [En ligne] < <http://www.dofus.com/fr/mmorpg-gratuit/bien-debuter-dofus> > Consulté le 30 juillet 2010.

<sup>78</sup> Interview de Franck Queyraud, responsable du département multimédia et informatique à la Médiathèque de Saint-Raphaël [En ligne] < <http://www.jvbib.com/blog/index.php/du-mmorpg-en-bibliotheque-dofus-a-saint-raphael/> > Consulté le 30 juillet 2010.

Dofus est un jeu de rôle dans un monde virtuel d'heroïc fantasy massivement multi-joueurs sur Internet, un MMORPG<sup>79</sup> dans lequel chaque joueur se construit un avatar, personnage qu'il incarne et fait progresser à force de quêtes et d'échanges. La médiathèque utilise la partie gratuite du jeu dans laquelle les usagers peuvent interagir. Ce type de jeu demande une certaine implication du joueur pour la progression de son avatar et favorise les rapports sociaux entre les joueurs. Cela crée un phénomène de communauté virtuelle par l'échange et la confrontation. En temps normal, ce type de jeu se joue à domicile chaque joueur étant seul face à l'écran. Le fait de l'inscrire dans des pratiques collectives en médiathèque permet de recréer des liens réels physiques, de lier la communauté virtuelle au monde réel. La bibliothèque d'Alfortville a développé en parallèle du jeu en ligne des documents pour aller plus loin dans ce monde heroïc fantasy, jeu de rôle papier et séries manga incluant certaines liées au monde de Dofus. L'accès aux comptes se fait de façon indirecte par la carte d'inscrit. Les joueurs peuvent venir s'entraîner sur les postes à raison d'une heure par jour. Les bibliothécaires possèdent les identifiants et ouvrent eux mêmes les sessions de jeu, garantissant que cette activité ne se pratique qu'en bibliothèque.

### 2.3.2 Animations

Le jeu à la bibliothèque de Viroflay prend place lors des vacances scolaires, les dimanches ou pendant des évènements ponctuels comme les nocturnes, l'anniversaire de la bibliothèque ou la « Semaine sur le Parvis ». Lors de ces périodes, les jeux sont mis à la disposition du public ou font office d'animations menées par les bibliothécaires. Des jeux (enquêtes ou chasses au trésor) sont également organisés à travers la bibliothèque. Les dimanches, dix jeux (un par thématique) sont choisis et proposés au public. Ainsi, le jeu prend place comme événement ponctuel, à caractère d'animation et non pas comme offre ou service continu. Principalement lors des nocturnes, les animations s'adressent aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

Le jeu semble jouer le rôle d'un produit d'appel. C'est un élément ponctuel pour médiatiser la bibliothèque et donner une image décontractée plutôt qu'une offre réelle à part entière. Il permet par exemple de mieux connaître la bibliothèque et de mieux se l'approprier.

---

<sup>79</sup> MMORPG signifie Massive Multiplayer Online Role Playing Game : C'est un Jeu de rôle massivement multi-joueurs en ligne dont le monde virtuel est persistant, c'est à dire qu'il évolue même si le joueur est déconnecté. Le jeu se caractérise aussi par l'important nombre de joueurs présents en même temps sur la même carte. Le MMORPG le plus connu est World of Warcraft.

Le jeu ne fait pas l'objet d'un projet plus global comme par exemple à Alfortville. L'accès aux animations est libre.

En ce qui concerne la médiathèque de Bonneuil, la plupart des animations sont menées par la ludothèque. Il s'agit par exemple de la soirée jeu organisée une fois par mois ou de l'opération « Quartiers d'été, quartiers en jeu ». Parfois, la ludothèque peut prêter des jeux à la médiathèque pour certains événements ou même s'y déplacer le temps d'une animation. L'accès aux animations est libre mais en cas d'un nombre limité de joueurs, ceux-ci doivent réserver. Là non plus le jeu ne fait pas partie des animations régulières de la médiathèque comme peuvent l'être des lectures. La présence de la ludothèque permet de proposer des animations jeu. Ainsi, lors de la 3<sup>e</sup> semaine du numérique organisée du 6 au 17 avril 2010, des tournois de jeux en réseau ont été organisés sur consoles dans le hall de la médiathèque.

Alfortville axe ses animations en fonction de Dofus. Elle organise des tournois tous les deux mois entre les joueurs de la médiathèque et même parfois avec d'autres bibliothèques qui font partie du réseau Dofus. Ce réseau est constitué des villes de Saint Jean de Védas (34), Teyran (34), Saint-Raphaël (83), Martigues (13), Roquebrune-sur-Argens (83), Boissy-Saint-Léger (94) et Sarreguemines (57). La communauté des joueurs s'en trouve renforcée ainsi que les interactions. Les joueurs doivent s'organiser par équipe pour pouvoir s'affronter. Les tournois sont projetés sur grand écran et permettent à tous de participer (soit en jouant soit en encourageant les joueurs). Un goûter est généralement organisé à la fin du tournoi, avec distribution de récompenses et désignation des vainqueurs. En parallèle de ces animations, il est prévu l'année prochaine de faire des ateliers de dessin et de création de jeux vidéo toujours liés à l'univers Dofus et à l'heroïc fantasy. L'accès aux animations est libre mais sur inscription pour les tournois où il est prévu un nombre précis de joueurs.

### 2.3.3 Partenariats

Concernant les partenariats, la ville de Viroflay s'est alliée avec les ludothèques de Meudon et de Boulogne afin de construire son offre de jeux de société mais aussi pour la compléter lors des animations.

Alfortville, par l'entremise de Dofus, a ouvert des partenariats bien évidemment avec Ankama mais également avec les autres bibliothèques du réseau. La bibliothèque souhaite monter un projet avec la ludothèque « Ludoland » de la ville. Bonneuil n'a pas de partenariat particulier lié au jeu.

### 2.3.4 Personnel dédié au jeu

A Viroflay, une personne est chargée des acquisitions et de la sélection des jeux, l'équipe animation se charge ensuite des événements ponctuels. Lorsque les jeux sont mis à disposition, la personne de l'accueil encadre le prêt sur place. A Bonneuil, le personnel de la ludothèque est composé de cinq ludothécaires et de deux bibliothécaires qui participent aux différents projets de jeu. A Alfortville, quatre personnes sont chargées du jeu.

### 2.3.5 Communication liée au jeu

La communication permet de présenter l'offre de jeu. Son analyse aide à comprendre l'image que la bibliothèque souhaite renvoyer en fonction de la façon dont elle conçoit son offre.

A Viroflay, il n'y avait pas de communication particulière le jour de l'observation, ni sur place ni sur internet. Lors des vacances scolaires, une annonce est mise en ligne sur la page d'accueil du site de la bibliothèque<sup>80</sup>. Ci-dessous, nous pouvons voir celle-ci pendant les vacances d'été. Elle porte l'annonce suivante : « Tout l'été les jeux sont à la bibliothèque ! ». C'est donc une activité liée à la temporalité des vacances scolaires.

Page d'accueil du site de la bibliothèque (source site de la bibliothèque de Viroflay)



<sup>80</sup> Site de la bibliothèque de Viroflay [En ligne] < www.bibliotheque-viroflay.fr > Consulté le 28 juillet 2010.

Les évènements de la bibliothèque sont mis en valeur dans la rubrique « Y étiez vous ? » qui permet d'évoquer entre autre la collection de jeux et leur disponibilité. Ainsi, « Bibliothèque sur le parvis » est relaté avec à la fin l'accroche suivante renvoyant à la collection de jeux : « A Viroflay, le jeu continue jusqu'à la rentrée scolaire. Jeux de société et livres-jeux sont à votre disposition à la bibliothèque pour de nouvelles parties ! Vite, profitez en !!! ».

La revue de la ville les reprend de la même façon. Dans les numéros d'été de l'*Echo de Viroflay*, le programme de « Bibliothèque sur le parvis » est annoncé avec la mise à disposition des jeux de société tout l'été soulignés par ce renvoi : « jusqu'à la rentrée scolaire, jouer sera toujours possible mais cette fois-ci dans la salle des contes de la bibliothèque... jeux et... livres-jeux seront à disposition de tous durant l'été »<sup>81</sup>. Le jeu est donc présenté comme une activité ponctuelle liée à l'événement de l'été « Bibliothèque sur le parvis ». C'est une invite à la détente et au jeu, activités liées à la période des vacances.

Les jeux sont intégrés au catalogue de prêt, même s'ils sont uniquement en consultation sur place. Ci-dessous nous pouvons voir la notice du jeu de société Cluedo. Les conditions de consultation sont bien précisées : prêt sur place pendant les vacances scolaires.

Notice de jeu (source site de la bibliothèque de Viroflay)

Accueil >> Recherche multi-critères >> Détail de la notice

Trouver...  
OK

**Catalogue**

- Recherche multi-critères
- Nouveautés
- Suggestions d'achat

**Menu**

- Accueil
- Infos pratiques
- Agenda
- Y étiez-vous ?

**Cluedo**

Titre(s) Cluedo : le jeu des grands détectives.  
Editeur(s) Parker.  
Résumé PRET SUR PLACE PENDANT LES VACANCES SCOLAIRES

Amazon

Exemplaires

| Support        | Espace       | Domaine | Rayon | Cote | Situation |
|----------------|--------------|---------|-------|------|-----------|
| Jeu de société | Boîte à jeux |         |       |      | en rayon  |

Précédente Retour Ajouter au panier

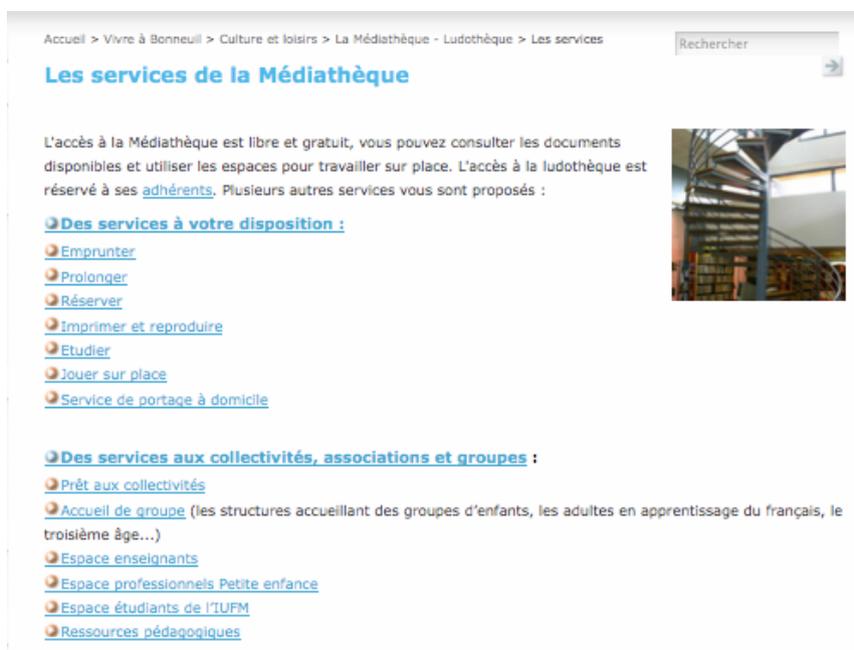
<sup>81</sup> « Dossier Viroflay à l'heure d'été », *Echo de Viroflay*, n°263, juin-juillet 2009, p.18.

En dépit du peu de visibilité des jeux de société sur place, le catalogue permet de les rendre présents comme tout document de la bibliothèque.

On remarque que le livret de la bibliothèque ne fait pas état de la collection de jeux. Le jeu à Viroflay ne se perçoit sur les éléments de communication que comme une activité événementielle, temporaire, une offre accessoire permettant d'animer et de ponctuer les vacances d'été et d'attirer le public. Le jeu ne prend pas place pour lui-même mais plutôt comme un moyen de donner des rendez-vous aux usagers sur des périodes privilégiées.

A Bonneuil, comme la ludothèque et la médiathèque sont liées, les documents de communication sont également en commun. Le livret relie donc les deux équipements, indiquant leurs collections, leurs animations, leurs horaires et leurs conditions d'inscription. Le portail de la médiathèque<sup>82</sup> est directement relié au site de la ville qui héberge la plupart des informations. Chaque section a une page dédiée avec une vidéo explicative des professionnels eux-mêmes. La page « les services de la médiathèque » présente de la même façon le prêt et le jeu sur place comme on peut l'observer ci-dessous.

#### Les services de la médiathèque (source site de la ville de Bonneuil<sup>83</sup>)



Accueil > Vivre à Bonneuil > Culture et loisirs > La Médiathèque - Ludothèque > Les services

Rechercher

### Les services de la Médiathèque

L'accès à la Médiathèque est libre et gratuit, vous pouvez consulter les documents disponibles et utiliser les espaces pour travailler sur place. L'accès à la ludothèque est réservé à ses [adhérents](#). Plusieurs autres services vous sont proposés :

**Des services à votre disposition :**

- Emprunter
- Prolonger
- Réserver
- Imprimer et reproduire
- Etudier
- Jouer sur place
- Service de portage à domicile

**Des services aux collectivités, associations et groupes :**

- Prêt aux collectivités
- Accueil de groupe (les structures accueillant des groupes d'enfants, les adultes en apprentissage du français, le troisième âge...)
- Espace enseignants
- Espace professionnels Petite enfance
- Espace étudiants de l'IUFM
- Ressources pédagogiques

<sup>82</sup> Portail de la médiathèque [En ligne] < <http://mediabonneuil.agate-sigb.com/rechercher/portail.php> > Consulté le 31 juillet 2010.

<sup>83</sup> Les services de la médiathèque [En ligne] < <http://www.ville-bonneuil.fr/vivre-a-bonneuil/culture-et-loisirs/la-mediathèque-ludothèque/les-services> > Consulté le 31 juillet 2010.

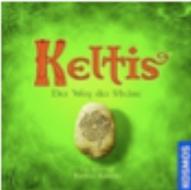
Le jeu est bien mis en valeur étant donné qu'il y a cette interpénétration entre médiathèque et ludothèque. Le jeu prend une dimension à part entière. Cela peut aussi se percevoir dans les « coups de cœur » habituellement réservés aux CD, aux DVD et surtout aux livres. Ils présentent leurs sélections ainsi : « Voici nos enthousiasmes, nos plaisirs et nos découvertes. Loin des critiques officielles, nous vous présentons livres, CD, films, Cd-rom, sites internet et jeux que nous avons à cœur de défendre et de faire connaître ». Ci-dessous, nous pouvons voir l'exemple de deux coups de cœur consacrés au jeu pour les adolescents et pour les adultes.

Extraits des coups de cœur de l'été 2010 (source site de la ville de Bonneuil-sur-Marne<sup>84</sup>)

Ados

---

 **Keltis**  
Reiner KNIZIA  
Filosofia éditions  
2008



Keltis est un jeu inspiré des Cités Perdues, pour 2 à 4 joueurs. Les joueurs avancent simultanément plusieurs pions sur plusieurs parcours en faisant des suites croissantes ou décroissantes avec leurs cartes. Mais attention de ne pas être trop gourmand car chaque parcours entamé coûte des points de victoire et ne devient rentable qu'après une certaine distance. Pour pimenter la partie, des tuiles bonus sont disséminées sur les parcours, que les joueurs tentent d'atteindre les premiers. **Très plaisant à jouer, Keltis a remporté le prix du jeu de l'année 2008 en Allemagne.**

A partir de 10 ans.

Les ludothécaires

[Voir toute la sélection Ados](#)

---

<sup>84</sup> Coups de cœur de l'été 2010 [En ligne] < <http://www.ville-bonneuil.fr/index.php?id=418> > Consulté le 31 juillet 2010.



site internet Energyuy

**ENERGUY**

Crée par l'Agence de l'Economie Énergétique de Québec, Energyuy est un jeu éducatif qui vous permet de tester vos connaissances en matière de développement durable et vous sensibilise sur la bonne éco-attitude à adopter chez vous.

**Parce qu'apprendre en s'amusant n'est pas réservé qu'aux plus jeunes**, prenez vous au jeu de tenir la main le personnage central pour lui indiquer toutes les sources d'énergie de sa maison en un laps de temps limité à 2 minutes.

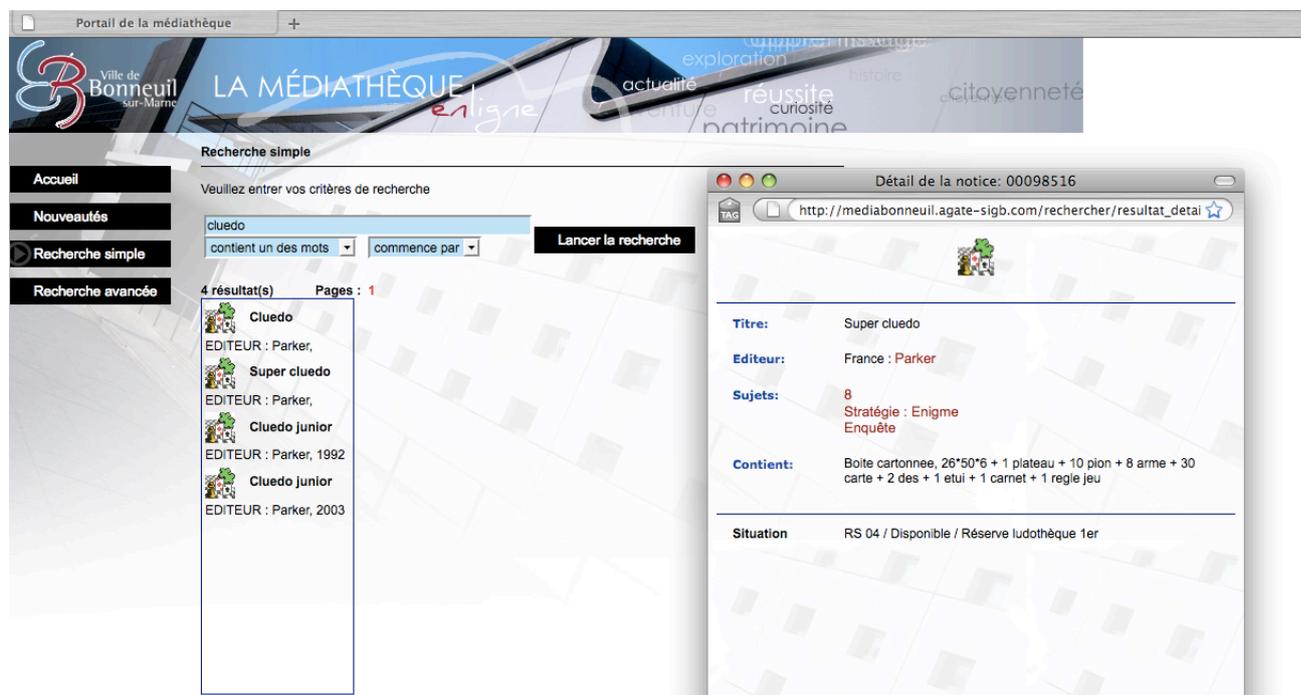
**Un serious game bourré d'humour et d'intelligence !**  
Attention, pas si simple que cela !

Cécile

<http://www.aee.gouv.qc.ca/energyuy/jeu>

Le jeu acquiert le même statut que les autres documents. Comme à Viroflay, on observe d'ailleurs la présence des jeux dans le catalogue en ligne.

### Catalogue de la médiathèque ludothèque, notice de jeu (source site de la médiathèque de Bonneuil)



Portail de la médiathèque

LA MÉDIATHÈQUE en ligne

Recherche simple

Veuillez entrer vos critères de recherche

cluedo

contient un des mots commence par Lancer la recherche

4 résultat(s) Pages : 1

- Cluedo  
EDITEUR : Parker,
- Super cluedo  
EDITEUR : Parker,
- Cluedo junior  
EDITEUR : Parker, 1992
- Cluedo junior  
EDITEUR : Parker, 2003

Détail de la notice: 00098516

[http://mediabonneuil.agate-sigb.com/rechercher/resultat\\_detail](http://mediabonneuil.agate-sigb.com/rechercher/resultat_detail)

**Titre:** Super cluedo

**Editeur:** France : Parker

**Sujets:** 8  
Stratégie : Enigme  
Enquête

**Contient:** Boite cartonnée, 28\*50\*6 + 1 plateau + 10 pion + 8 arme + 30 carte + 2 des + 1 etui + 1 carnet + 1 règle jeu

**Situation** RS 04 / Disponible / Réserve ludothèque 1er

La fusion des catalogues de la médiathèque et de la ludothèque favorise pleinement l'intégration du jeu.

Pour les animations, on observe la même mise en valeur. Que ce soit dans la Revue de la ville, dans l'agenda culturel du site de la municipalité ou dans le programme d'animation de la médiathèque, elles sont présentées conjointement. Le jeu est donc clairement affirmé et revendiqué puisqu'il a sa place dans l'agenda culturel de la ville. La présence de la ludothèque aux côtés de la médiathèque favorise cette mise en valeur. Un article<sup>85</sup> publié à l'occasion de l'ouverture de la ludothèque cite la directrice de la médiathèque qui rappelle les objectifs de la fusion : « La dimension culturelle du jeu justifiait pleinement ce rapprochement. Le jeu permet de développer des valeurs de tolérance, de respect, de convivialité. Il développe les facultés intellectuelles et de réflexion qui favorisent la réussite scolaire. Plaisir et apprentissage des règles du vivre ensemble et de l'autonomie s'y mêlent.»<sup>86</sup>.

Il y a donc une volonté clairement affichée de redonner au jeu sa place, d'impliquer la médiathèque dans ces activités ludiques, liées à la fois au divertissement et à la notion de plaisir mais aussi à des jeux plus sérieux, qui eux sont liés à la « réussite scolaire ».

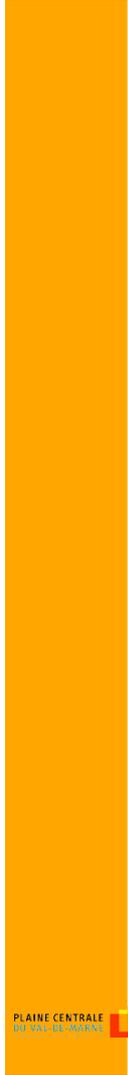
Avec des affiches, Alfortville communique autour de la mise en place du jeu en réseau Dofus. L'affiche ci-dessous invite les enfants à créer un compte à la médiathèque pour y jouer. L'affiche est disposée dans la médiathèque et disponible sur le site de la communauté d'agglomération Plaine Centrale Val-de-Marne<sup>87</sup>.

---

<sup>85</sup> Magali CHARTON, « Les jeux sont faits, la nouvelle ludothèque est ouverte », Bonneuil-sur-Marne Magazine d'informations municipales, avril 2008, p.12.

<sup>86</sup> Magali CHARTON, *Ibid.*

<sup>87</sup> Jeu Dofus à Alfortville [En ligne < <http://www.agglo-plainecentrale94.fr/missions-et-actions/mediatheques/animations/dofus-a-la-mediathèque-d-alfortville.html#art> > Consulté le 31 juillet 2010.



# DOFUS

*Jeu de rôle sur internet*

## à la médiathèque d'Alfortville



- *Viens créer ton personnage.*
- *Fais-le progresser dans le jeu en combattant des monstres, en pratiquant un métier, en accomplissant des quêtes.*
- *Inscris-toi aux combats par équipe contre les joueurs d'autres médiathèques.*



*Pour t'inscrire et pour te renseigner, adresse-toi aux bibliothécaires*

PLAINE CENTRALE  
DU VAL DE FRANCE

médiathèques  
Alfortville • Créteil • Limeil-Brévannes

Des flyers ont aussi été réalisés afin d'expliquer la démarche de l'inscription et pour communiquer autour du jeu. Sur le site internet de la médiathèque, le jeu est présenté à la rubrique « animations ».

## Présentation du jeu Dofus, page animation (source site CAPCVM)

ACCUEIL PLAN DU SITE PRÉSENTATION MISSIONS ET ACTIONS ENTREPRISES

A VOTRE SERVICE

- [Agenda](#)
- [Économie](#)
- [Médiathèques](#)
- [Écoles de musique](#)
- [Menus scolaires](#)
- [Déchets et encombrants](#)
- [Courts de tennis](#)
- [Animaux errants, Désinsectisation](#)
- [Offres d'emploi](#)
- [Acrobat Reader](#)

COMMANDE PUBLIQUE

- [Accéder à toutes les procédures d'achat lancées par Plaine centrale](#)

CONTACT

Direction des Médiathèques  
22 rue de Mesly  
94000 Créteil

→ Missions et actions > Médiathèques > Animations

- [Présentation](#)
- [Calendrier des clubs de lecture des médiathèques](#)
- [Dofus à la médiathèque d'Alfortville](#)
- [Deuxième anniversaire de la Médiathèque d'Alfortville](#)
- [Journée de la mémoire des génocides et de la prévention des crimes contre l'humanité](#)
- [Animation jeunesse : le programme Am Stram Gram](#)

→ Dofus à la médiathèque d'Alfortville



Dofus est un jeu de rôle sur Internet, à destination des enfants et des adolescents.

Dans la province d'Amakna, de précieux oeufs de dragons, appelés dofus, ont disparu. Depuis, l'équilibre est instable dans la province. De nombreux aventuriers se sont déjà lancés dans la quête de ces dofus aux pouvoirs magiques.

Rejoignez la quête et devenez des héros!

Rendez-vous, à partir du 18 août, à la médiathèque !

Renseignements auprès des bibliothécaires de la médiathèque d'Alfortville, ou au 01.43.75.10.01.

Cliquez sur l'icône pour télécharger l'affiche Dofus au format PDF.

Le jeu fait donc partie des animations. Il est d'ailleurs intégré dans le livret du programme du réseau des médiathèques et les tournois y sont même signalés. On remarque cependant que le site de la ville ne communique pas sur cet événement, mais que la médiathèque le fait et informe de la possibilité de venir jouer régulièrement à Dofus. Ces éléments de communication nous ont permis de voir que le jeu s'intègre en tant qu'animation dans l'offre de la médiathèque.

### 2.3.6 Quelle intégration ? Quelle place donnée au jeu ?

En étudiant chaque niveau d'intégration du jeu, les collections s'y rapportant, les animations, les partenariats et la communication, nous avons pu analyser chaque situation. Nous avons donc répertorié trois façons différentes d'intégrer le jeu, trois projets plus ou moins poussés. Il s'agit du jeu comme offre marketing, du jeu comme offre à part entière et du jeu comme animation pour aller à la rencontre de nouveaux usages.

A Viroflay, le jeu est un prétexte, une activité liée aux vacances scolaires et aux dimanches, à une temporalité particulière invitant à la détente et au loisir. L'événement de l'été « Bibliothèque sur le parvis » est présenté comme un événement insolite et exceptionnel durant lequel les bibliothécaires jouent avec les usagers. Le fait de proposer des jeux de société pendant cette période donne un rendez-vous régulier aux usagers et les fidélise. Il s'agit d'une utilisation du jeu comme élément marketing, cassant l'image de la bibliothèque « temple de la culture ». Par le jeu, la bibliothèque devient un lieu familier. Le jeu invite à la consultation libre des collections. C'est dans cette perspective que le jeu est proposé, comme un produit d'appel, une offre à portée de tous. C'est une façon plus détendue d'évoquer la bibliothèque. Nous verrons par la suite le comportement des joueurs face aux autres usagers. Comment s'approprient-ils cette offre ? Y a-t-il des débordements ? Comment les bibliothécaires réagissent-ils ? Est-ce réellement une nouvelle façon d'appréhender le lieu ?

A Bonneuil, la fusion entre la médiathèque et la ludothèque, donne tout son sens au jeu qui est enfin reconnu. La municipalité affirme son engagement pour le jeu en ces termes : « par lui, les enfants se forment, découvrent leurs compétences, apprennent à respecter les règles et leurs adversaires »<sup>88</sup>. La citation de la directrice de la médiathèque, Catherine Auger mentionnée plus haut<sup>89</sup> explique bien les objectifs de ce rapprochement. Il s'agit de donner une place primordiale au jeu. Bien qu'entre la médiathèque et la ludothèque les différents espaces soient toujours divisés, le jeu est considéré comme tout document. Il prend en outre tout son sens. Il s'agit d'une activité de divertissement aux potentialités d'éducation, de formation et de sociabilité. Le rapprochement de la ludothèque aux côtés de la médiathèque facilite cette prise en compte car un personnel spécifique et formé en a la charge. La question que l'on pourrait se poser demeure la suivante : y a-t-il une réelle interpénétration du jeu entre les deux établissements ? L'observation des comportements tant du personnel que des usagers dans les deux établissements nous permettra de mieux voir comment se passe cette cohabitation.

A Alfortville, le choix de mettre en place le jeu Dofus a été fait pour converger vers les nouveaux usages des 8-15 ans. L'objectif de départ était d'attirer cette tranche d'âge qui ne vient pas par elle-même dans une bibliothèque.

---

<sup>88</sup> Magali CHARTON, « Les jeux sont faits, la nouvelle ludothèque est ouverte », *Bonneuil-sur-Marne Magazine d'informations municipales*, avril 2008, p12.

<sup>89</sup> Cf. Partie 2.3.5 Communication liée au jeu, p. 88

Il s'agit surtout de les fidéliser et de les garder au-delà d'un événement ponctuel. Ainsi, les professionnels d'Alfortville jouent sur deux temporalités, la première, quotidienne instaurée par les entraînements sur le jeu et la seconde, régulière basée sur les tournois (tous les deux mois). La bibliothèque a ainsi adopté tout un univers autour de l'heroïc fantasy, du jeu en ligne aux mangas. Il est même prévu fin 2010 d'acquérir également les DVD Dofus et de mettre en place des consoles de jeux pour l'horizon 2011. Pour le moment cela concerne principalement le public des 8-15 ans mais il est aussi prévu de proposer des jeux aux adultes pour 2012. Ces dernières pistes sont encore à l'état de projet mais montrent que la médiathèque réfléchit et forge un projet ludique global qui part du jeu, de l'univers actuel des enfants et des nouveaux usages. Il s'agit de comprendre ces derniers pour parvenir à adapter l'offre et à la renouveler. Le jeu est pris comme un moyen de s'adapter et de se rapprocher des nouveaux usages. De plus, la médiathèque s'empare d'une pratique solitaire du jeu, les joueurs étant généralement derrière leur écran à domicile, pour la rendre collective et vivante. Nous allons voir comment prend place ce type d'activité solitaire dans un lieu public, quels types d'interactions peuvent surgir de ce mélange entre activité solitaire et pratique collective.

Ces trois projets offrent différentes façons d'intégrer le jeu en bibliothèque selon des objectifs différents : objectif marketing, prise en compte du jeu comme tel et adaptation à une nouvelle offre en direction d'un jeune public. Le jeu apparaît comme un moyen de promotion de la bibliothèque, une façon d'aller vers les publics et de les mettre en relation. Les orientations municipales et l'environnement de l'établissement se trouvent être des éléments clefs dans la prise en compte du jeu. Ainsi, à Alfortville et à Bonneuil, les projets ont été validés puis portés par la municipalité permettant le bon développement de ce secteur. De plus, le département du Val-de-Marne est favorable aux activités culturelles et de loisir.

Après avoir vu comment le jeu peut s'intégrer dans l'offre en bibliothèque, nous allons à présent nous concentrer sur la réalisation réelle et physique de ces projets. Comment le jeu prend-il place ? Comment le public s'approprie les lieux et le jeu ? Est-ce que la bibliothèque s'en trouve changée ?

## 3. Jouer à la bibliothèque ?

Nous avons jusqu'à présent abordé le jeu lui-même et son intégration dans les bibliothèques de l'étude, aux côtés des autres offres dans les différents projets. Dans cette partie, nous aborderons l'enquête effectuée sur place par observation directe. L'expérience de jeu s'inscrit dans le projet de la bibliothèque, dans ses objectifs. Nous nous intéresserons aussi à la situation dans laquelle on joue (les interactions entre les joueurs, le lieu, le lien avec le reste de la bibliothèque et les « spectateurs » du jeu). Nous décrirons l'expérience et la situation de jeu en partant du cadre ludique, du lieu dédié au jeu, de l'attitude des professionnels puis nous analyserons les comportements des usagers.

### 3.1 Le « cadre ludique »

Lorsque l'on parle de lieu pour le jeu, il s'agit de l'espace dédié mais aussi des situations de jeu et du cadre dans lequel il s'exerce. Une des caractéristiques du jeu est de se situer en dehors de la « vie courante » temporellement et spatialement. Dans les ludothèques, l'espace entier, dédié au loisir invite à jouer ; il est en dehors des temps d'activités du travail. La notion d'espace ludique est importante pour le jeu. Huizinga l'exprime en ces termes :

Parmi les traits formels du jeu, la séparation locale de l'action par rapport à la vie courante en constituait le plus important. Un espace fermé est isolé, soit matériellement, soit idéalement, séparé de l'entourage quotidien. Le jeu s'accomplit dans ce cadre où les règles sont valables<sup>90</sup>.

La notion de limite semble constitutive du jeu : limite du nombre des participants, limite temporelle, limite spatiale et contrat ludique entre les joueurs autour des règles. Même si le jeu est une activité libre, il déploie son propre espace à partir de la réalité produisant un « monde autre » c'est à dire avec d'autres règles :

C'est bien là ce qui fait la fascination du jeu, c'est sa capacité à produire un monde. Ce monde propre, et fini, suppose un espace et un temps qui lui soient aussi

---

90 Johan HUIZINGA, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1977, p.44.

spécifiques et finis. La clôture ludique, sous tous les aspects, est ce qui permet l'existence de ce monde ludique, dans lequel la légaliberté s'exerce<sup>91</sup>.

Le jeu s'exerce donc dans une « clôture ludique » structurée par son système de règles. L'espace ludique est un espace relationnel articulé autour des règles de jeu. Après avoir étudié la temporalité de jeu dans les différents établissements de l'enquête, nous nous sommes intéressé à l'espace physique en partant du modèle des ludothèques et sur l'analyse d'Odile Perino<sup>92</sup> portant sur le cadre ludique.

### 3.1.1 Construction d'un cadre ludique en ludothèque

Nous avons remarqué en ludothèque, que l'espace était clairement délimité et aménagé de façon à permettre une bonne pratique du jeu en toute liberté. Et ce, dans le respect de chacun, tout en mêlant des publics différents. Il s'agit de la conception du « cadre ludique » appliquée à la ludothèque. Il a pour fonction de rendre le jeu possible, de le soutenir et de favoriser son évolution dans le temps et dans l'espace. Nous l'avons observé dans les ludothèques de notre étude qui ont la même mise en espace des collections pour les usagers avec une articulation en trois grandes zones selon le système ESAR et selon le type de public :

- aire de jeu comprenant les jeux d'exercice, les jeux symboliques et les jeux d'assemblages pour les plus petits avec des délimitations entre les différents jeux ;
- espace des jeux de règles incluant les jeux de société pour les enfants et les adultes ;
- espace multimédia avec les jeux d'ordinateurs et les consoles, visant toutes les tranches d'âge.

Ces différentes zones de jeu sont aménagées selon le public ciblé et créent un « cadre ludique ». Il permet un jeu en collectivité respectueux des différents publics présents.

---

91 Colas DUFLO, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, Coll. Pratiques théoriques, 1997, p.208.

92 Odile PERINO, *Des espaces pour jouer : comment les concevoir ? Comment les aménager ?*, Publication Ramonville-Saint-Agne, Éd. Érès, Coll. Petite enfance et parentalité, 2009.

Odile Périno a analysé et expliqué les fonctions de ce concept<sup>93</sup> :

- **un référentiel** spatial, temporel et relationnel pour la situation de jeu adapté à chacun selon la tranche d'âge ou à tous si l'on choisi d'accueillir un public varié ;
- **un garant de la sécurité physique, affective et psychologique** par le choix d'un matériel à la fois confortable et sécurisé, dans l'application des règles pour favoriser l'autonomie et rassurer l'individu par rapport au groupe ainsi que par la simplification de l'espace selon les différentes temporalités du jeu ;
- un « **étayage** » **pour les situations de socialisation** par la présentation et le rangement des jeux, la mise en espace favorisant les interactions et faisant médiation ainsi que par l'échange autour du jeu dans un « confort relationnel » ;
- une **justification de la présence des adultes**, personnel ou accompagnateur qui, adoptant une attitude active ou de retrait veillent au respect du jeu en cours selon l'activité ou l'espace ;
- un **observatoire privilégié du processus de jeu**, parfois cadre thérapeutique, terrain d'étude pour l'analyse des attitudes des joueurs et signification culturelle du jeu.

Ce cadre se compose de six éléments constitutifs :

- un lieu de référence, marqué et délimité permettant d'identifier clairement le lieu de pratique du jeu. Il sert de « contenant » ;
- des espace délimités selon les types de jeux et les niveaux des joueurs ;
- des collections choisies selon des critères matériels et des valeurs fonctionnelles, relationnelles et structurelles. La disposition des jeux se fait avec soin selon les besoins du public ;
- la présence d'adultes accompagnateurs et professionnels dont le rôle peut varier selon les espaces ;
- une règle d'usage des lieux avec des références aux temporalités de jeu ;

---

93 Odile PERINO, *Op. Cit.*, pp. 55 et suivantes.

- une relation d'appartenance ou de fidélisation par l'inscription ou l'adhésion à la ludothèque.

Le cadre ludique se construit autour de l'aménagement de l'espace, de collections choisies avec soin pour s'adapter aux différents publics et aussi avec le personnel qui anime l'espace ludique et la mise en place de règles.

L'ensemble est garant d'un bon équilibre entre pratique du jeu, bonne conduite des joueurs et des accompagnateurs. Odile Périno donne ensuite des explications très précises sur l'aménagement physique de ces espaces : circulation, rangement, espace d'interaction, d'accueil et de jeu. Ces préconisations s'étendent à des structures autres, c'est-à-dire non exclusivement liées au jeu, dont les bibliothèques.

Odile Périno préconise dans ce cas une démarcation nette entre le jeu et les autres offres. Elle recommande l'implantation d'un cadre ludique minimal avec ses spécificités d'organisation. Ceci permet de ne pas empiéter sur les différentes activités et de délimiter les conditions du jeu. Elle reprend méthodiquement les questions à se poser :

- le choix d'un local dédié au jeu de façon permanente ou ponctuelle ;
- la taille nécessaire de l'espace et les règles de sécurité ;
- l'analyse des désirs et des besoins des publics ciblés.

Après la détermination de ces paramètres, l'aménagement doit se concevoir en quatre zones :

- la zone « prélude », d'accueil ou d'entrée dans le lieu du jeu ;
- la répartition des espaces de jeu ;
- les zones « interludes » ou zones de circulation entre les espaces de jeu ;
- les zones de rangement.

Nous nous intéresserons aux zones sont celles des espaces de jeu et de circulation. Pour la répartition des espaces, il est préconisé d'adapter les conditions d'installations spécifiques au public ciblé. Il est également conseillé qu'ils puissent rester modulables.

L'espace « jeux de société », est perçu comme un espace de relations qui accueille un public intergénérationnel. Cette activité qui sollicite de l'attention doit se démarquer des autres et

donc être cloisonnée. Les éléments mobiliers doivent participer à l'identification du lieu et être adaptés à tous les âges ciblés. Il est recommandé de favoriser une installation qui permette une appropriation du jeu dans une grande variété d'attitudes (positions détendues allongées, accroupis).

Les zones de circulation ou « interludes » sont primordiales en ludothèque, en bibliothèque et dans tout lieu public. Elles permettent de passer d'un espace à un autre et de servir de transition. Elles favorisent le développement d'échanges et de rencontres informelles, des comportements plus détendus et plus inattendus. En ludothèque, des objets comme des maisons peuvent servir d'espace de transition aux enfants ainsi que l'aménagement de zones d'« observation » pour les accompagnateurs adultes.

Cette analyse du cadre ludique en ludothèque nous permet d'appréhender la construction de l'espace de jeu en vue de sa mise en place dans les bibliothèques aux côtés des autres services et des autres usages.

### 3.1.2 Quel cadre « ludique » en bibliothèque ?<sup>94</sup>

En bibliothèque, il y a également un aménagement particulier de l'espace selon les usages, les publics et les collections. Le jeu prend place aux côtés des autres services comme une nouvelle offre. On pourrait se demander comment il s'intègre par rapport au reste de la bibliothèque : espace précis fermé ou ouvert ? Les éléments du cadre ludique des ludothèques se retrouvent-ils en bibliothèque ?

Les trois établissements étudiés ont un lieu distinct dédié au jeu. On étudiera son articulation par rapport aux autres espaces : accueil et reste de la bibliothèque, mise à disposition des jeux et présence du personnel.

La bibliothèque de Viroflay situe sa zone d'accueil dès le hall d'entrée où sont disposés les jeux sélectionnés ainsi que le bureau principal du personnel. L'espace de jeu se compose de

---

94 A partir de la grille d'analyse par observation directe, Annexe - 5 - *Grille d'Analyse, Partie III, observation sur place, conditions d'accès, p.XV*

deux salles isolées du rez-de-chaussée ayant habituellement une autre fonction, la salle « malle aux histoires » (salle de conte) et une salle de « travail ». La première salle dédiée aux enfants, comporte du mobilier bas et confortable invitant au jeu : sièges « pouf », petites tables, tapis et marches.

La deuxième comporte une longue table et des chaises. Le jeu est favorisé tout en restant isolé du reste de la bibliothèque. La salle « malle aux histoires » encourage une attitude plus détendue liée à la pratique du jeu que l'autre qui s'adapte plus aux adultes car le mobilier est plus haut. L'espace de jeu est tenu à l'écart dans des salles closes mais leur construction en panneaux de verre permet une visibilité dans les deux sens. Même si elles sont isolées, elles rendent possible un dialogue entre le lieu du jeu et le reste de la bibliothèque. La situation de jeu est ainsi visible. Ces salles sont localisées vers l'espace enfant, ce qui peut faire penser que le jeu est plus orienté vers ce public plutôt qu'en direction des adultes.

On peut également trouver du jeu dans les espaces multimédia, dans l'espace jeunesse avec les Cd-rom et des jeux en ligne sur Internet. Ce sont des pratiques indépendantes du reste de l'offre de la bibliothèque. La pratique du jeu à Viroflay est clairement encadrée puisque la disponibilité des jeux est ponctuelle et liée aux temps libres (dimanches et vacances scolaires). Cependant le manque de communication peut dérouter. La nécessité d'être inscrit pour jouer sur place peut créer une relation d'appartenance, de fidélisation comme en ludothèque. Les jeux ne peuvent donc être utilisés que par des membres inscrits et non pas par un « public fréquentant ».

Il n'y a pas de présence directe du personnel. Les bureaux les plus proches sont ceux de l'espace image et son, de l'accueil et de la section jeunesse. Le jeu peut ainsi se dérouler librement et le personnel n'a pas à intervenir vu le cadre délimité de l'activité ludique. Cette indépendance est-elle favorable au jeu ? Comment le personnel réagit-il ? Quel type de public peut s'intéresser à cette offre ?

La médiathèque d'Alfortville quant à elle situe son espace de jeu sur les ordinateurs, au niveau de l'espace multimédia enfant. L'espace est entièrement ouvert sur le reste de la bibliothèque et demeure visible du dehors de l'établissement lorsque l'on passe devant la façade. Il est identifiable dès l'entrée car il est situé au rez-de-chaussée à l'opposé de l'accueil. La communication est très présente sous forme d'affiches et de flyers qui expliquent comment se déroule l'inscription au jeu Dofus. L'espace n'a pas d'aménagement particulier mis à part la possibilité d'être à deux sur le même ordinateur (grâce à la présence

de deux sièges par poste). L'espace d'accueil est matérialisé par le bureau multimédia du personnel où les enfants viennent pour l'accès aux ordinateurs. L'activité de jeu est ainsi encadrée. Il faudrait voir si cette proximité du personnel ne freine pas le bon déroulement du jeu. Comme à Viroflay, l'accès au jeu est conditionné par l'inscription à la bibliothèque.

Les conditions de jeu encouragent une activité solitaire puisque chaque enfant est inscrit sur un ordinateur, avec son compte personnel au jeu Dofus, les professionnels restant à proximité. Nous verrons par la suite comment cette activité à première vue solitaire peut évoluer et quelles sont les conséquences de la proximité du personnel et du public.

La médiathèque de Bonneuil n'a pas un lieu spécifique de jeu mais on peut dire qu'il se trouve dans la ludothèque qui lui est rattachée. Cependant, il subsiste des pratiques liées au jeu à la médiathèque même.

Les ordinateurs sont en effet utilisés pour jouer aussi bien au niveau enfant qu'au niveau adulte. Grâce à un aménagement cloisonné, ces zones sont séparées du reste de la bibliothèque mais restent néanmoins ouvertes sur d'autres sections.

L'utilisation libre des ordinateurs pour le jeu en ligne est un phénomène récurrent observé dans les trois établissements. A Viroflay, dans l'espace multimédia du deuxième étage on peut voir des enfants jouer en ligne. Des bornes pour le personnel sont toujours placées à proximité de ces espaces.

Comme l'offre n'est pas libre d'accès et se fait avec la carte d'inscription ou parfois même en réservant, ces trois modèles d'intégration du jeu sont basés sur la fidélisation et sur la relation d'appartenance. Ceci est symptomatique d'une volonté d'utiliser l'offre liée au divertissement pour favoriser l'inscription des « usagers fréquentants » et ainsi attirer de nouveaux publics. Cette analyse du cadre de jeu de ces établissements montre que l'activité ludique s'intègre facilement en bibliothèque. Elle investit les espaces qui lui sont destinés et évolue même en dehors de ces limites. Ainsi, si ces espaces n'ont pas pour fonction initiale le jeu, l'offre s'incorpore facilement sans nécessiter forcément un réaménagement particulier. Une salle de conte peut facilement accueillir du jeu. Il semble cependant important de définir et de délimiter clairement le lieu de jeu surtout lorsqu'il se mêle à d'autres usages requérant par exemple silence ou concentration. C'est ce que nous analyserons par l'observation des comportements des usagers, des joueurs de l'atmosphère et des implications sur les différentes pratiques.

### 3.1.3 Le personnel, élément déterminant du cadre ludique<sup>95</sup>

Le personnel accompagne les situations de jeu. Il est le garant de la mise à disposition et du bon déroulement des activités. Cependant si dans les ludothèques les professionnels sont intimement liés au jeu par leur statut et leur fonction, en bibliothèque, le rapport au jeu peut s'avérer plus problématique.

Dans nos observations, nous avons remarqué, que le personnel disponible pour le jeu est plus nombreux en ludothèque qu'en bibliothèque. Le jeu est l'activité principale des ludothèques tandis qu'en bibliothèque, ce n'est qu'une offre en plus. Ainsi, la ludothèque de Bonneuil compte cinq personnes en service public, la ludothèque d'Issy-les-Moulineaux six alors qu'à la bibliothèque de Viroflay une seule personne se charge du jeu pour deux à Alfortville et deux à la médiathèque de Bonneuil.

#### 3.1.3.1 Le personnel en ludothèque : trois rôles identifiés

Les ludothécaires ont une attitude mobile et circulent dans les espaces. Seules les personnes aux banques de prêt et de retour restent fixes. Dans les deux ludothèques, l'attitude des professionnels est similaire et s'articule autour de trois rôles que nous avons identifié :

- Le rôle d'accompagnateur. Lorsqu'une activité est sur réservation, les professionnels gèrent les inscriptions et appellent les participants au fur et à mesure comme par exemple à la ludothèque de Bonneuil pour la salle multimédia. Le ludothécaire installe le jeu choisi par les joueurs. A la fin de la session, il leur signale calmement qu'il faut s'arrêter mais respecte la temporalité du jeu. En effet, il ne coupe pas les joueurs en milieu de partie et prend en compte la notion de plaisir de l'expérience de jeu, préservée pour chaque participant. Pour résumer, les professionnels conseillent des jeux, expliquent les règles, assistent au lancement et au bon déroulement de la partie.
- Un rôle distancié. Les professionnels ont une attitude calme respectant les situations de jeu. Ils encadrent les différents espaces en circulant et en veillant au bon

---

<sup>95</sup> A partir de la grille d'analyse par observation directe, Annexe - 7 - Grille d'Analyse, Partie V, observation sur place, comportement des professionnels, p.XXV

déroulement de l'activité dans le respect de chacun et des règles. J'ai observé qu'ils laissaient les enfants s'emparer vraiment des jeux et des jouets jusqu'à même modifier la mise en place initiale. Par exemple, à Issy-les-Moulineaux, un enfant a cassé un château de Lego préparé à l'avance. Les ludothécaires sont restés vigilants mais ne sont pas intervenus. Ils ont laissé faire puis ont reconstruit le château une fois l'enfant parti. Ils l'ont d'ailleurs refait à plusieurs reprises.

- Un rôle actif. Les professionnels initient le public à des jeux en allant à leur rencontre et en participant à la partie. Le public peut aussi demander à jouer avec les professionnels. A Bonneuil, l'espace jeux de société se situe au premier étage, à proximité de la salle multimédia. Les enfants qui attendaient leur tour pour les jeux vidéo furent invités à jouer par une ludothécaire. A Issy-les-Moulineaux, les professionnels préparent des jeux correspondant à tous les âges. Ils initient des parties de temps à autres durant l'après midi. Ils sont donc une force de proposition active. Les jeux présentés permettent le libre jeu mais également des parties animées par le ludothécaire. On observe donc une véritable interaction entre les professionnels et le public.

Les ludothécaires ont une relation familière et respectueuse avec les adultes accompagnateurs ainsi qu'avec les enfants. Ils connaissent les prénoms de ceux-ci qui en retour les appellent par leur prénom en les tutoyant. La phrase « X, tu viens jouer avec moi à ... ? » était fréquente. Les professionnels ont une relation très libre et discutent parfois de façon détendue avec les parents.

Ils adoptent ces différents rôles tour à tour selon leur poste. Ainsi par exemple, si le ludothécaire est en accueil il aura un rôle d'accompagnateur, dans les espaces de jeu il peut être aussi actif ou se tenir en retrait. Les rôles varient selon les situations de jeu. Odile Perino souligne que « les adultes sont invités à évoluer et s'adapter aux différents contextes ludiques »<sup>96</sup>. Il s'agit pour eux d'encourager le jeu mais sans trop intervenir, d'arriver à doser la nécessité de leur présence ainsi que d'évaluer les besoins ressentis.

---

96 Odile PERINO, *Des espaces pour jouer : comment les concevoir ? Comment les aménager ?*, Publication Ramonville-Saint-Agne, Éd. Érès, Coll. Petite enfance et parentalité, 2009, p. 77.

### 3.1.3.2 Le personnel en bibliothèque : une attitude plus distanciée

Dans les bibliothèques, ces rôles sont moins apparents. Le personnel semble moins impliqué et plus distancié. A Viroflay, le bibliothécaire chargé du jeu s'occupe de la mise à disposition : prêt sur la carte et indication de la salle où jouer. Il surveille ensuite à distance et sans intervenir puis veille, à la fin, à ce que le jeu soit complet. Le bibliothécaire à Viroflay a un rôle plus passif. L'offre de jeu ne semble donc pas créer un rapport plus direct entre les professionnels et le public. On observe seulement parfois que le bibliothécaire peut être amené à expliquer les règles du jeu aux joueurs. Nous verrons par la suite si cette attitude plus distanciée est positive pour la pratique du jeu.

Dans les deux autres établissements, nous avons observé une plus grande implication des professionnels. En effet, à Alfortville, les deux bibliothécaires gèrent l'accès aux ordinateurs et accompagnent le jeu. Ils sont souvent interpellés par les enfants et prennent part à l'activité ludique. Les bibliothécaires appellent certains enfants par leur prénom. Les enfants ont même la possibilité de combattre les bibliothécaires lorsqu'à Dofus, ils arrivent au niveau 14. Nous avons donc constaté une complicité entre les joueurs et les bibliothécaires favorisée par cette activité de divertissement sur le long terme. A Bonneuil, on remarque également ce rapport plus familial. Les bibliothécaires connaissent les prénoms des enfants et les aident à choisir des jeux dans la bibliothèque. Ils doivent cependant parfois rappeler les enfants à l'ordre pour ramener le calme.

Nous avons donc d'un côté des professionnels formés pour le jeu, un métier à part entière, et de l'autre la profession de bibliothécaire qui s'ouvre à une nouvelle offre de divertissement. Le ludothécaire a pour mission de gérer les espaces de jeux : aménagement, constitution de collections, politique d'acquisition et mise à disposition adaptée aux publics. Mais ceci peut également correspondre au travail quotidien des bibliothécaires. Toutefois, la seule mise à disposition n'est pas suffisante et les ludothécaires sont amenés à « donner à jouer » ce qui entraîne l'adoption d'une position plus active vis à vis du public. Les professionnels peuvent même aller jusqu'à jouer avec les usagers. Un rapport plus simple et plus familial s'instaure grâce au jeu.

Ce dernier amène les professionnels des bibliothèques à sortir de leurs fonctions d'accompagnement et de conseil pour adopter une attitude plus active et même participative les rapprochant des publics. Le jeu induit donc de nouveaux comportements et de nouvelles fonctions, liées à la sociabilité et au relationnel ce qui les rapproche du public.

## 3.2 Les situations de jeu<sup>97</sup>

Nous avons analysé les différentes composantes du cadre ludique, aménagement des espaces, mise à disposition des jeux et rôle des professionnels. Nous étudierons maintenant la situation de jeu, comment le public s'approprie les lieux et les jeux et quel type d'utilisateur est attiré par cette offre. Y a-t-il une différence entre le public des ludothèques et celui des bibliothèques ? Comment s'organise l'expérience de jeu entre les joueurs et le reste des usagers ?

### 3.2.1 Public identifié dans les situations de jeu

#### 3.2.1.1 En ludothèque, un public surtout enfant

Les ludothèques sont des établissements tout public même si, comme nous l'avons déjà analysé, elles accueillent essentiellement des usagers enfants (60% du public a moins de 12 ans). Les adultes présents sont plus généralement accompagnateurs et spectateurs que joueurs. Le public de la ludothèque de Bonneuil est différemment composé selon les espaces :

- l'aire de jeu accueille des enfants jusqu'à 6-7 ans accompagnés d'un membre de la famille (père, mère, grand-parent) ou d'une assistante maternelle. On remarque une majorité d'assistantes maternelles (en lien avec le partenariat avec le Conseil Général et la Municipalité) ;
- l'espace jeux de société regroupe des enfants de 8 à 12-13 ans. Il n'y a pas de présence adulte ;
- la salle jeux vidéo accueille des enfants de 8 à 12 ans, qui sont seuls ou à deux par ordinateur. Des adultes sont présents.

Les adultes à Bonneuil sont accompagnateurs et ne prennent pas part au jeu, ou seulement indirectement, en tant que spectateur en interaction au cours de l'activité de l'enfant.

---

<sup>97</sup> A partir de la grille d'analyse par observation directe, Annexe - 6 - *Grille d'Analyse, Partie IV, observation sur place, comportement du public*, p.XVII

A Issy-les-Moulineaux, le contexte est un peu différent :

- l'aire de jeu regroupe des enfants jusqu'à 8-10 ans accompagnés par un membre de la famille (parents, grands-parents, frère ou sœur plus âgés) ou par une assistante maternelle. Il y a une majorité de femmes accompagnatrices ;
- l'espace jeux de société accueille des familles, des enfants de 8 à 10 ans et des groupes d'enfants de 12-13 ans sans accompagnateur ;
- l'espace jeux vidéo rassemble des enfants seuls ou en groupe.

Autant à Bonneuil les adultes étaient exclusivement dans une position de spectateurs, à Issy-les-Moulineaux, ils jouent en famille avec leurs enfants.

### 3.2.1.2 En bibliothèque, un public plus diversifié

Les bibliothèques attirent un public de tout âge. Cependant, l'offre de jeu est toujours liée aux enfants et aux familles, comme à Viroflay où les jeux de société et les Cd-rom favorisent ce type d'activité. Au niveau des espaces la répartition est la suivante :

- les salles de jeu où se regroupent familles, parents et enfants ;
- l'espace jeunesse avec des ordinateurs sur lesquels jouent des familles, des enfants seuls avec les parents à proximité ;
- les autres ordinateurs sur lesquels s'amuse des enfants seuls avec les parents à proximité.

A Bonneuil, il n'y a pas le même phénomène familial. Cependant, nous avons observé des pratiques de jeu adulte sur ordinateur. Si nous regardons la répartition des espaces, on observe :

- un espace multimédia jeunesse regroupant des groupes d'enfants, des enfants seuls ou accompagnés (parents à proximité) ;
- un espace multimédia adulte avec des personnes seules devant les ordinateurs.

A Alfortville, le jeu est aussi fortement lié au public d'enfant de 8 à 13 ans, de par le projet lui-même. L'espace multimédia jeunesse est investi par des enfants seuls ou en groupe ; accompagnés ou avec les parents à proximité.

Comme en ludothèque, le jeu de société semble rassembleur et facilite le jeu en famille. Les ordinateurs permettent également de jouer à plusieurs. Le jeu étant une offre supplémentaire en bibliothèque, les parents sont moins spectateurs qu'en ludothèque. Si les enfants jouent seuls, les parents sont occupés à consulter les autres offres. Nous allons étudier les différents comportements mis en valeur dans cette première description.

### 3.2.2 Expériences de jeu et comportement des usagers entre « joueurs », spectateurs et usagers<sup>98</sup>

L'identification des publics présents dans les expériences de jeu observées, mettent en évidence trois rôles types : celui de spectateur du jeu, de joueur actif et d'utilisateur hors du jeu (non présent dans la situation observée). Nous nous sommes surtout intéressés aux deux premiers directement liés à l'expérience de jeu mais également à la dernière catégorie lorsqu'elle était proche du lieu d'observation. Nous allons observer ces différents rôles selon les expériences de jeu en ludothèque et en bibliothèque.

#### 3.2.2.1 Les « aires de jeu », des expériences individuelles et collectives

- Comportements des joueurs

Les aires de jeu dans les deux ludothèques sont dédiées à des jeux d'exercice, à des jeux symboliques et à des jeux d'assemblages. Ils concernent un public de moins de 10 ans mais restent ouverts à tous. Les enfants sont actifs, les plus petits jouent seuls, dans leur monde et certains font des bruitages. Les plus grands s'emparent des lieux, ils courent dans tous les sens et jouent ensemble. Le niveau sonore est assez élevé et il semble régner une grande liberté. Certains enfilent des déguisements. Cet espace offre une large variété de positions de jeux ; les enfants sont allongés, à quatre pattes, assis par terre ou courent.

Très peu d'enfants pleurent. Ils sont « comme à la maison ». En effet, dès qu'ils arrivent ils enlèvent leurs manteaux et se retrouvent même souvent pieds nus. Le mobilier est adapté pour ranger leurs affaires et pour pouvoir facilement se mettre à l'aise.

---

<sup>98</sup> Par ces termes, on différencie les usagers en situation de jeu donc « joueurs », les usagers qui regardent le jeu comme « spectateurs » et le reste des usagers qui ne participent pas à l'expérience du jeu « usagers ».

- Comportements des spectateurs

Des enfants appellent leurs parents pour attirer leur attention. Les adultes jouent tour à tour les rôles de joueur et de spectateur et accompagnent le jeu. Ils sont également détendus et à l'aise. Ils enlèvent leurs manteaux et adoptent des postures assises sur des chaises ou même par terre ou bien restent debout à surveiller leurs enfants. Certains lisent tout en restant vigilant. D'autres les prennent en photo. Ils parlent également entre eux, certainement du jeu de leurs enfants. Certains semblent même se connaître et s'interpeller. La sociabilité dans ce type d'espace est élevée et se crée autour des enfants et du jeu.

- Des pratiques individuelles et collectives

Ce type d'expériences en aire de jeu se retrouve essentiellement en ludothèque et n'apparaît pas dans les bibliothèques de notre étude. Il s'agit de jeux faisant surtout appel à des pratiques individuelles en rapport avec le développement psychomoteur de l'enfant (jeux moteurs, jeux de sensation, déguisement et jeux de construction). On observe également des pratiques collectives d'échange avec l'autre au moyen du regard, de la parole et du jeu. Ce sont des jeux qui génèrent du bruit et permettent une grande liberté aux joueurs.

On peut se demander quelles raisons empêcheraient ce type d'équipement de prendre sa place et d'être intégrés en bibliothèque. Dans les bibliothèques Hollandaises, comme la DOK à Delft ou l'OBA<sup>99</sup> à Amsterdam, peluches et châteaux se mêlent aux étagères de livres. Ainsi, le mobilier lui-même est un espace de jeu où l'on peut monter, sauter et jouer. Le but n'est cependant pas le même qu'en ludothèque, où ils ont une fonction de développement moteur et de construction de l'enfant. En Hollande, il s'agit plutôt de créer un lieu confortable, où les enfants se sentent comme chez eux et ainsi de recréer un espace de sociabilisation et un lieu « comme à la maison ». Ce principe des bibliothèques dites de « troisième lieu »<sup>100</sup> n'a pas encore pris toute sa place en France.

Le jeu permet une réappropriation des lieux par le public, le développement d'expériences personnelles et individuelles dans un cadre public et collectif.

---

99 Acronyme OBA : « Openbare Bibliotheek Amsterdam » ou Bibliothèque Publique d'Amsterdam

100 Mathilde SERVET, *Les bibliothèques troisième lieu*, Mémoire d'étude, ENSSIB, Lyon, 2009.

### 3.2.2.2 Les jeux de société, des pratiques collectives

- Comportements des joueurs

En ludothèque, les jeux de société impliquent aussi bien les enfants que les adultes. A Issy-les-Moulineaux, des familles dont les enfants se connaissent se retrouvent autour d'un jeu de société. Les parents et les enfants jouent ensemble et des groupes d'enfants et d'adolescents jouent entre eux. Le jeu devient un lien social favorisant les rencontres et les échanges. C'est un temps calme, qui dure entre une demi-heure et une heure. Parfois les joueurs enchainent les jeux. Certains jeux sont plus bruyants, les joueurs sont excités et parlent à haute voix. Il y a une grande familiarité avec les ludothécaires et des interactions directes avec eux. Les joueurs demandent conseil. Le choix du jeu peut prendre du temps. Le mobilier se prête au jeu et à la détente : tables hautes, tables plus basses, fauteuils et tabourets hauts, favorisant une diversité de situations et de positions de jeu. A Bonneuil, l'espace jeux de société est plus silencieux, ce sont des groupes de deux ou trois enfants.

Il semble que le jeu de société soit facile à mettre en place et corresponde même en bibliothèque, à un public varié adulte et enfant. A Viroflay, nous avons observé que l'activité se passait calmement dans les salles dévolues. Ce sont des petits groupes de deux à quatre joueurs, généralement des parents et leurs enfants. Ils ont des attitudes détendues et s'approprient l'espace. Les familles peuvent prendre possession des deux salles. Ce sont alors des pratiques entre membres d'une même famille, plus intimes qu'en ludothèque. La salle de conte favorise des postures variées se prêtant bien au jeu, au sol ou sur des « poufs ». Le jeu est une activité supplémentaire pratiquée par le public. Celui-ci vient avant tout pour consulter et emprunter des documents puis pour jouer. Ce sont le plus souvent les enfants qui le demandent à leurs parents en voyant les jeux dans le hall. On remarque une certaine excitation après le jeu, qui est difficilement contenue lorsque les familles sortent des salles. Le jeu favorise une posture plus détendue et familière en bibliothèque.

- Comportements des spectateurs

En ludothèque, nous n'avons pas noté la présence de spectateurs. A Bonneuil, certains enfants regardaient les parties lancées dans l'espace jeux de société devant la salle jeux vidéo en attendant de jouer à leur tour. Ils étaient généralement conviés à jouer par la ludothécaire.

A Viroflay, les deux salles étant isolées ; hormis des enfants de l'espace jeunesse qui regardaient par la vitre le jeu en cours et des personnes lisant la presse à proximité, nous n'avons remarqué que peu de spectateurs. Le jeu en bibliothèque ne semble pas gêner les autres usagers. Deux personnes âgées à proximité des salles regardaient les familles avec curiosité. Les spectateurs n'ont pas d'influence sur le jeu vu que les joueurs sont isolés du reste de la bibliothèque. Il n'y a donc pas vraiment d'interactions directes entre les publics comme nous avons pu l'observer en ludothèque. Cela peut s'expliquer par le fait que l'espace en ludothèque est plus ouvert et donc propice aux interactions ; tandis qu'à Viroflay, l'isolement dans des salles favorise une intimité en famille et un usage de groupe isolé du reste de la bibliothèque.

- Comportements des « usagers »

En ludothèque, lieu uniquement consacré au jeu, nous avons observé que le public se divise entre spectateurs et joueurs. En bibliothèque, l'offre ne se limite pas au jeu, ainsi, les autres offres et usages doivent être pris en compte. Généralement, nous n'avons pas observé de gêne entre les joueurs et les autres usagers. Les bibliothèques offrent une diversité d'usages qui cohabitent en un même lieu : entre usages silencieux et plus bruyants, usages individuels et collectifs. A Viroflay, l'expérience de jeu étant isolée, cela permet de respecter les autres usages.

### 3.2.2.3 Les jeux vidéo, d'une pratique individuelle à une pratique collective

- Comportements des joueurs

En ludothèque comme en bibliothèque, nous avons observé que le jeu vidéo se pratique tout d'abord de façon individuelle mais peut prendre une forme plus collective. A Issy-les-Moulineaux, les trois postes d'ordinateur conduisent à un usage individuel mais la proximité des autres joueurs et même de ceux qui attendent leur tour peut transformer la partie en une pratique plus collective et conviviale. Les sessions préprogrammées régulent le jeu et les joueurs se succèdent sans tension. C'est une offre très attractive et très demandée. A la ludothèque de Bonneuil, les joueurs s'inscrivent pour pouvoir jouer. Ils ont la possibilité d'y jouer à plusieurs.

En bibliothèque, on observe une plus grande diversité des situations de jeu autour des ordinateurs. On a tout d'abord des situations institutionnalisées et reconnues par la bibliothèque : Dofus à Alfortville, sitothèque et Cd-rom à Bonneuil et à Viroflay.

A Viroflay, la pratique de jeu sur ordinateur se fait dans l'espace jeunesse, ouvert sur le reste de la bibliothèque. Ce sont des familles qui accompagnent leur enfant, une pratique donc plutôt collective, générant un certain niveau sonore mais qui reste compatible avec l'atmosphère silencieuse alentour. A Bonneuil, l'espace multimédia jeunesse est investi par des enfants seuls ou en groupes. Tous les ordinateurs sont occupés sans arrêt et les enfants doivent s'inscrire. Le jeu à plusieurs est possible, ce qui provoque le plus de bruit. Il y a interactions entre les joueurs qui regardent l'écran d'à côté et qui commentent le jeu. L'espace multimédia adulte est au contraire très calme. On observe une pratique individuelle du jeu en ligne cependant peu soutenue. Cet espace n'invite pas à un jeu expansif étant donné qu'un espace de travail se situe à côté. A Alfortville, la pratique de Dofus se fait de façon solitaire mais également collective. Certains semblent se connaître car le jeu se pratique au quotidien dans la bibliothèque pour faire évoluer les personnages. Des groupes se forment autour des écrans d'ordinateur pour regarder les parties en cours. La mise en place de ce jeu en ligne favorise l'interaction entre les enfants qui se combattent parfois ou se comparent.

Nous avons également remarqué des pratiques non institutionnalisées comme du jeu en ligne simple sur des ordinateurs ayant une connexion à Internet. Nous l'avons observé dans les trois établissements. Ce sont généralement des expériences plus discrètes de jeu individuel.

Ces expériences de jeu vidéo prennent de multiples facettes. En effet, qu'elles soient régulées ou limitées par le temps et par l'espace, individuelles ou collectives, institutionnalisées ou informelles, elles favorisent une convivialité autour du jeu vidéo, liée principalement à un public enfant.

- Comportements des spectateurs

Les ordinateurs de la ludothèque d'Issy-les-Moulineaux sont placés à l'entrée et les jeux en cours peuvent ainsi être regardés et commentés. La pratique individuelle est donc moins aisée puisqu'il y a toujours le regard des autres qui peut être ressenti par le joueur et donc influencer sa façon de jouer. A Bonneuil comme à Alfortville, certains joueurs observent le jeu de l'autre tout en le commentant. A Alfortville, les parents sont à proximité, certains parlent entre eux en attendant la fin de la session de jeu de leur enfant.

- Comportements des usagers

Les usagers ne semblaient globalement pas gênés par les jeux vidéo, même si à Alfortville, le bruit ambiant rendait difficile une observation objective de l'impact.

### 3.2.3 Implications et investissement des lieux

#### 3.2.3.1 Une réappropriation de la bibliothèque : de nouveaux comportements

Dans les établissements que nous avons visités, nous avons remarqué que les espaces consacrés au jeu favorisaient une atmosphère dynamique, animée et vivante. Cette ambiance peut être perçue comme inhabituelle dans une bibliothèque, lieu traditionnellement silencieux et studieux. Mais, cette opposition apparente se révèle trompeuse. L'analyse des situations de jeu (comportements des joueurs, des spectateurs et des usagers) met en évidence une nouvelle façon d'appréhender la bibliothèque en dehors de son cadre habituel. Ainsi, lors de ma visite à la bibliothèque de Viroflay, les deux salles traditionnellement dédiées à l'animation enfant (salle de contes) et au travail étaient transformées en espace de jeu. On observait un détournement de la fonction première de ces salles. Celle consacrée au travail, avec sa grande table favorisait une attitude détendue de la part des enfants ainsi que l'émergence d'un sentiment d'intimité et de cohésion. Une salle dévolue au travail devient par la grâce du jeu un vecteur d'unité pour la famille. Le fait d'être isolé dans une salle alors que le bâtiment est en open-space permet au groupe qui joue de retrouver une intimité dans un espace pourtant public. La famille peut donc reproduire la sphère intime familiale à l'intérieur des locaux de la bibliothèque.

Nous avons vu à travers cet exemple qu'avec le jeu, la plupart des usagers adoptent une attitude plus détendue et plus naturelle. Nous avons ainsi observé des usagers s'asseyant en tailleur, par terre, sur des « poufs », enlevant leurs manteaux, se mettant à l'aise et s'interpellant les uns les autres de façon familière. Ces attitudes sont le signe d'une appropriation de l'espace. Le public se sent à l'aise et s'approprie le lieu. Ainsi, jouer en bibliothèque, un lieu vécu comme « sérieux » et silencieux permet de le démystifier et de s'en emparer. Cette nouvelle fonction ludique transforme la bibliothèque en un espace vierge, propice à la découverte du lieu lui-même. Le jeu favorise en outre l'exploration et l'appropriation de la bibliothèque dans son ensemble. La plupart des usagers se limitent aux

seules zones qui les intéressent. Par exemple, un amateur de bandes dessinées risque de se cantonner uniquement à cette offre. Or avec le jeu, on peut amener le public à découvrir d'autres zones. L'utilisateur explore alors la bibliothèque de façon plus familière afin d'y trouver un terrain propice. Ainsi, à Viroflay, lors d'événements comme l'anniversaire de la bibliothèque, les professionnels invitent le public à des grands jeux du type « chasse au trésor » à l'intérieur du bâtiment, l'accès aux documents devenant par la même ludique.

Nous avons observé, toujours à Viroflay, que le public va vers les différentes offres proposées. Il ne vient pas uniquement pour jouer mais pour lire, pour emprunter, multipliant les usages. Le jeu est pris comme un produit d'appel dans un sens marketing. Certains publics peu présents en bibliothèque sont attirés par cette nouvelle offre. Ainsi, à Alfortville, le jeu en ligne Dofus, qui s'adresse à un public de jeunes adolescents permet de les faire venir en bibliothèque. Ce public une fois inscrit, va être plus facilement séduit par les autres offres. En juillet 2010, la bibliothèque comptait deux cents nouveaux inscrits<sup>101</sup> grâce à Dofus permettant ensuite de créer des passerelles de l'univers du jeu vers d'autres sphères plus ou moins proches comme par exemple la littérature heroïc fantasy, les mangas ou le jeu de rôle. Il s'agit d'un jeu en ligne sur internet mais les joueurs sont également connectés dans la réalité.

L'enquête menée par la BPI<sup>102</sup> sur les adolescents et les bibliothèques souligne leur besoin de trouver un lieu de rencontre, de sociabilité et de se retrouver en groupe. La tranche des 11-14 ans vient à la bibliothèque surtout pour se retrouver entre amis et pour « passer le temps ». Ainsi, l'enquête souligne que « la bibliothèque n'est pas réductible pour les jeunes à une collection, elle est aussi, voire avant tout, un espace ». Elle poursuit la tendance déjà montrée dans l'enquête de 2003<sup>103</sup>, celle d'une appropriation de groupe par les adolescents de la bibliothèque. L'enquête soulignait que l'apparition de « groupes » au sein de l'établissement pouvait parfois être un problème difficile à gérer pour les professionnels. En effet, comme le montre la deuxième étude de l'ouvrage « Usages pluriels des bibliothèques : règles et

---

<sup>101</sup> Information obtenue lors d'un échange d'e-mail avec un professionnel d'Alfortville.

<sup>102</sup> Virginie REPAIRE, Cécile TOUTOU, *Les 11-18 ans et les bibliothèques*, Enquête DLL/Tosca et BS consultants, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, Coll. Etudes et recherche, Centre Pompidou, Paris, 2010.

<sup>103</sup> Martine BURGOS, Nassira HEDJERASSI, Patrick PEREZ, Fabienne SOLDINI, Philippe VITALE, *Des jeunes et des bibliothèques, trois études sur la fréquentation juvénile*, Bibliothèque publique d'information, Centre Pompidou, Paris, 2003.

conflits », le public adolescent en groupe peut générer des relations conflictuelles avec le reste des usagers et des professionnels. Finalement, ces phénomènes de groupe sont décrits comme sociabilisants. La bibliothèque apporte des réponses à ces comportements sociaux devenant lieu de vie et de sociabilité.

Instinctivement, on placerait la pratique du jeu vidéo comme une activité solitaire. En effet, l'étude du CNC début 2010<sup>104</sup>, montre qu'environ trois joueurs sur quatre (74 %) déclarent jouer seuls le plus souvent tandis que 58,3 % le font en famille, 48,8 % avec des amis et 39,5 % avec d'autres joueurs en réseau. Ainsi, si le jeu vidéo prend place le plus souvent à domicile, seul devant son ordinateur, nous avons observé à travers notre étude l'apparition d'un phénomène de groupe lié à cette pratique en bibliothèque. A Alfortville toujours, l'offre Dofus rencontre un vif succès et favorise l'interaction, la sociabilisation et l'échange. Des enfants et des adolescents, se connaissant ou non, communiquent, parlent de leur personnage, jouent ensemble, s'entraident et interagissent. Le jeu permet donc une sociabilisation autour de sa pratique. La médiathèque d'Alfortville à travers l'installation de Dofus parvient à attirer un nouveau public et à créer du lien social.

### 3.2.3.2 Atmosphère générale et impacts de l'intégration du jeu

Nous avons observé que le jeu s'intégrait bien en bibliothèque. Ce dernier ne gênait pas les autres usages et ce pour trois raisons : aménagement propice à une multiplicité de pratiques, proximité du personnel et autorégulation des usagers.

D'un silence global imposé à la bibliothèque, nous passons à des zones plus tolérantes au bruit pour permettre des pratiques plus ou moins sonores. Du « silence religieux » nous passons à une division de l'espace. Anne-Marie Bertrand abordait déjà en 1994 la problématique du décloisonnement dans son article *Cris et chuchotements*<sup>105</sup>. Il y aurait donc actuellement une tendance inverse à diviser de nouveau les espaces cette fois-ci selon les usages et les décibels générés. Cet aménagement en différentes zones (bruyantes / non bruyantes) est favorable à l'introduction du jeu en bibliothèque. La cohabitation de différents usages semble donc possible grâce à l'aménagement. Le cadre ludique donne ses limites à l'espace de jeu et permet la coexistence avec les autres usages plus silencieux.

---

104 « Les pratiques de consommation des jeux vidéo des français », CNC/Institut GFK, juin 2010 [En ligne] < <http://www.cnc.fr/Site/Template/T1.aspx?SELECTID=3941&ID=2863&t=2> > Consulté le 17 aout 2010.

105 Anne-Marie BERTRAND, « Cris et chuchotements », *BBF*, 1994, n° 6, p. 8-13

Gérer la multiplicité des pratiques devient une nouvelle contrainte pour les professionnels. A Viroflay, l'espace destiné au jeu et les salles de travail sont isolées du reste de la bibliothèque.

Si à Viroflay et à Alfortville les bâtiments sont conçus en open-space, à Bonneuil, l'espace est cloisonné selon les sections (adulte, jeunesse, image et son). Il faut toutefois noter que les espaces multimédia sont ouverts sur les sections qui les entourent. Ainsi, l'espace multimédia enfant est placé directement dans la section jeunesse ce qui peut parfois occasionner gêne et débordement. Cependant, les activités de jeu ne semblent poser que peu de problèmes car la présence des bibliothécaires à proximité parvient à canaliser l'excitation des enfants. On retrouve cette situation à Alfortville, où l'espace multimédia est ouvert sur la bibliothèque en open-space mais où la présence des professionnels limite l'impact du jeu et de ses nuisances sonores.

Nous avons vu que la présence du personnel permet une meilleure intégration, mais il faut également compter sur l'autodiscipline de l'utilisateur. Ce dernier s'adapte et se conforme à l'atmosphère générale dominante. Comme l'affirme Anne-Marie Bertrand, « l'ambiance silencieuse est, à elle seule, une puissante incitation à respecter le silence »<sup>106</sup>. Ainsi, à Bonneuil, l'espace multimédia adulte, cohabitant avec un espace de travail, reste calme. Les situations de jeu observées étaient individuelles, discrètes et n'empiétaient pas sur les autres usagers qui travaillaient à côté. L'ambiance silencieuse générale est donc le garant du respect de ce silence.

Lors de nos visites, nous avons constaté que dans l'ensemble la cohabitation entre les différents usages se déroulait sans problème majeur. Nous avons cependant remarqué que dans le cas d'un cloisonnement selon les usages comme à Viroflay, le passage d'une zone de bruit à une zone de silence pouvait être difficile. En effet, lorsque le public est sorti de la salle de jeu il s'est réadapté au silence environnant avec une certaine difficulté, l'excitation des joueurs étant mal contenue, en particulier pour les plus jeunes. Nous avons donc constaté un bref phénomène de flottement entre les deux zones, les joueurs devant se réadapter au silence. La conception de l'espace ludique doit donc prendre en compte le passage entre espace de groupe où le bruit est permis et espace silencieux.

---

106 Anne-Marie BERTRAND, *Ibid.*

La dualité entre silence et bruit reste ainsi d'actualité. La cohabitation d'usages mouvementés et d'activités studieuses était même au cœur des débats du congrès de l'ABF de 2009 intitulé *Des Bibliothèques à vivre : Usages, Espaces, Architectures*<sup>107</sup>. La réflexion a été menée autour de l'adoption de conceptions architecturales adaptées aux nouveaux comportements des usagers. Les intervenants, prospectivistes, designers et architectes évoquaient des lieux tels que les gares, les trains, les espaces ayant une grande mixité sociale comme exemples d'inspiration pour la conception des bibliothèques. La multiplicité des pratiques représente un vrai défi architectural.

Hormis pour les activités nécessitant une infrastructure lourde (ordinateurs et câbles réseaux) les jeux sont facilement transposables. Ils peuvent donc être déplacés selon les nécessités de l'aménagement et en fonction des spécificités de l'établissement. Par exemple, un espace multimédia ou une salle d'animation peut ponctuellement devenir un lieu de jeu sur un créneau réservé, sur du long terme avec des rendez-vous réguliers ou encore se transformer en lieu de référence permanent pour le jeu dans la bibliothèque. Cette flexibilité permet donc aux professionnels une mise en place plus simple et une réactivité accrue face aux différentes situations.

### **3.3 Redéfinition de la bibliothèque**

On voit donc que le jeu peut s'intégrer sans difficulté aux contraintes du lieu et aux différents services de la bibliothèque. Il met en évidence une nouvelle appropriation des lieux par les usagers et un nouveau rôle, plus actif et plus social, des professionnels. L'intégration du jeu, offre liée au divertissement, participe à la redéfinition actuelle des missions de la bibliothèque et plus généralement de la culture.

En mars 2008, un débat sur Internet entre professionnels a permis d'aborder les différents problèmes soulevés par cette intégration. Il s'agissait à l'origine d'un canular lancé à

---

107 « Des bibliothèques à vivre : usages, espaces, architectures », 55e congrès de l'ABF, Paris, 11-14 juin 2009 [En ligne] < <http://abfblog.wordpress.com/programme-2009> > Consulté le 17 août 2010.

l'occasion du 1<sup>er</sup> avril sur les blogs professionnels de trois membres de la bibliothèque universitaire d'Anger, Nicolas Alarcon<sup>108</sup>, Olivier Tacheau<sup>109</sup> et Daniel Bourrion<sup>110</sup>.

Ces derniers annonçaient l'installation d'une console Wii dans la bibliothèque universitaire et avertissaient qu'elle serait en libre accès mais également utilisée lors de tournois avec les bibliothécaires en cas de pénalité de retard de l'utilisateur. Ce dernier devait en effet battre le bibliothécaire en deux manches afin de l'annuler ou de la réduire. Cette farce a été décrite une première fois<sup>111</sup> puis nourrie par d'autres publications sur les blogs (du 12 au 31 mars 2008<sup>112</sup>). Ces billets ont été commentés et ont provoqué un débat. En effet, les réactions allaient de la franche admiration à une condamnation sans appel avec toute une nuance de réactions entre ces deux extrêmes. Les uns s'enthousiasment de l'originalité, les autres défendant le rôle traditionnel de la bibliothèque ne devant pas s'abaisser devant les modes, le marketing et les tendances. Les instigateurs de cette farce ont abordé dans leurs billets les bienfaits de l'intégration de la Wii, la formation des professionnels à cet outil ludique et son inscription dans les missions des bibliothèques. Ils ont dévoilé après quelques semaines que ce n'était qu'une fiction. Cependant ils ont admis que cette expérience et ce débat les avaient fait réfléchir et même fait envisager d'intégrer réellement une Wii. Même si cette fiction prend place en bibliothèque universitaire et qu'elle est poussée à l'extrême, elle met en lumière une réflexion actuelle autour du rôle des bibliothèques, des professionnels et des changements des comportements des usagers.

Cependant il convient de rappeler que de tels équipements sont intégrés sans poser problèmes à l'étranger, en bibliothèque universitaire, municipale ou même nationale. Ce débat est symptomatique des questionnements induits par l'évolution de la bibliothèque et de sa nécessaire adaptation à la société. En effet à chaque innovation technique puis à l'introduction

---

108 Blog professionnel de Nicolas Alarcon [En ligne] < [www.assessmentlibrarian.wordpress.com](http://www.assessmentlibrarian.wordpress.com) > Consulté le 17 août 2010.

109 Blog professionnel d'Olivier Tacheau [En ligne] < [www.tacheau.wordpress.com](http://www.tacheau.wordpress.com) > Consulté le 17 août 2010.

110 Blog professionnel de Daniel Bourrion [En ligne] < [www.face-ecran.fr](http://www.face-ecran.fr) > Consulté le 17 août 2010.

111 Une Wii dans ta BU [En ligne] < [www.face-ecran.fr/2008/03/12/une-wii-dans-ta-bu](http://www.face-ecran.fr/2008/03/12/une-wii-dans-ta-bu) > Consulté le 17 août 2010.

112 Cinq billets : Episode 1 : Une Wii dans ta BU ; Episode 2 : La pensée horizontale ; Episode 3 : J'ai Wii ce matin ; Episode 4 : Une Wii dans ta BU (2) – Des compétences et des formations ; Episode 5 : Un poisson nommé Wii.

de nouvelles offres, les mêmes craintes ressurgissent. Qu'il s'agisse des CD, d'internet ou du cinéma, ils ont été perçus au départ comme un faire-valoir, une offre attractive permettant d'attirer le public vers le livre. Les bibliothèques restent cantonnées à un rôle de transmission de la connaissance.

Le jeu repose ces questionnements et amène à redéfinir la bibliothèque ; à la fois dans ses missions, dans son fonctionnement mais également dans son cœur de métier.

### 3.3.1 D'une culture élitiste à une culture plurielle

Le jeu pose la question de l'élargissement de l'offre culturelle en bibliothèque. En effet, son modèle traditionnel s'appuyait sur une connaissance verticale et hiérarchisée qui devait toucher toute la population. La démocratisation de la culture étant inscrite dans les missions même de la bibliothèque, celle-ci se doit de la promouvoir pour tous. Or, il y a une contradiction à vouloir s'adresser à tous à travers une collection ne reflétant qu'une seule culture élitiste. Elle se destine ainsi à un public idéalisé qui ne correspond pas à la réalité. Selon Patrick Bazin<sup>113</sup>, les bibliothèques se sont construites comme un « microcosme, résumé de la connaissance, miniaturisation du monde qui nous entoure »<sup>114</sup>. C'est une conception qui n'est plus actuelle. On passerait donc d'une conception élitiste, cognitive à une conception comportementaliste, dynamique ouverte sur le monde. Il s'agit alors de partir des publics pour les remettre au centre des objectifs de la bibliothèque afin d'être en adéquation avec les réalités d'aujourd'hui. Cette question est toujours à l'ordre du jour : comment parvenir à répondre à tous, sans exclure personne ? Elle était d'ailleurs au cœur de la troisième édition du colloque « La bibliothèque, outil du lien social »<sup>115</sup> qui s'interrogeait sur la correspondance entre le public visé et le public touché.

Les bibliothèques ont entre autre mission de réduire la fracture numérique, les écarts sociaux et d'offrir à tous le même capital culturel. En effet, le plan de développement de l'économie numérique « France Numérique 2012 » intègre les bibliothèques comme lieux d'accès aux

---

113 Patrick Bazin, *Le besoin d'un lieu*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.

114 Patrick BAZIN, *Ibid.*

115 Abdelwahed ALLOUCHE, « La bibliothèque, outil du lien social », *BBF*, 2010, n° 2, p. 78-79.

Nouvelles technologies : « proposer un accompagnement aux usagers numériques dans le cadre de leur mission principale »<sup>116</sup>. La bibliothèque doit donc réajuster son offre afin de cesser de ne répondre qu'à une élite et s'adapter aux besoins de la population dans son ensemble. C'est dans cet élargissement culturel que peut s'insérer le jeu : une offre large destinée à tout public, notamment pour des équipements onéreux à destination de publics défavorisés.

On ne peut plus parler d'une seule culture mais de cultures plurielles qui pourraient être réunifiées dans la bibliothèque. Michel de Certeau<sup>117</sup> relie directement la diversité culturelle et les institutions. Il étudie cette insertion dénonçant le risque d'une culture « monolithique ». Sa notion du « culturel » est d'ailleurs très large puisque pour lui n'importe quelle activité humaine peut être culturelle. Il y aurait donc une multitude de pratiques culturelles, même si elles ne sont pas toujours reconnues comme telles. Une culture monolithique empêcherait les activités créatrices de devenir significatives. Bernard Lahire<sup>118</sup> décrit d'ailleurs le phénomène de dissonances culturelles. Les individus évoluent et ont des pratiques de plus en plus diversifiées mêlant cultures « cultivées » et cultures populaires, sérieux et divertissement. Il s'agit donc de laisser les différentes pratiques culturelles s'exprimer au sein même de la bibliothèque. Il y aurait donc un élargissement de l'offre et un glissement de ses missions vers un rôle plus social. C'est ce que Patrick Bazin a décrit lors de son intervention<sup>119</sup>. La connaissance deviendrait un facteur de lien social. La bibliothèque est alors perçue comme le lieu où se rencontrent et se mêlent les différentes attentes du public.

Lors du colloque « La bibliothèque outil de lien social »<sup>120</sup> qui s'est déroulé le 11 décembre 2008 à Villiers-le-Bel, François Rousseau intervient pour s'interroger sur le sens et l'évolution de la notion de lien social. Pour ce directeur de cabinet d'ingénierie sociale et

---

116 Éric BESSON « Plan de développement de l'économie numérique, France Numérique 2012 », Secrétariat d'Etat à la prospective, à l'évaluation des politiques publiques et au développement de l'économie numérique, octobre 2008. [En ligne] < [http://francenumerique2012.fr/pdf/081020\\_FRANCE\\_NUMERIQUE\\_2012.pdf](http://francenumerique2012.fr/pdf/081020_FRANCE_NUMERIQUE_2012.pdf) > Consulté le 18 août 2010.

117 Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Ed. Seuil, Coll. Points, 3<sup>e</sup> Ed., 1993.

118 Bernard LAHIRE, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.

119 Patrick Bazin, *Le besoin d'un lieu*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.

120 François ROUSSEAU, « La bibliothèque, outil du lien social », Villiers-le-Bel, 11 décembre 2008 [En ligne] < <http://www.adbdp.asso.fr/spip.php?article908> > Consulté le 18 août 2010.

territoriale, cette notion renvoie au « vivre ensemble » c'est-à-dire à la construction de repères communs et au sentiment d'appartenance à un groupe. Il affirme en outre que « ce qui fait du lien social, c'est une culture partagée ».

### 3.3.2 Un élargissement des missions de la bibliothèque : un rôle social

Comme nous venons de le voir, il s'agit donc d'évoluer avec la société et de s'adapter au mieux aux besoins de la population.

Face à la crise provoquée par la dématérialisation croissante des supports (numérisation des livres, offres de musique et de cinéma en ligne), la bibliothèque, qui a l'avantage d'être un lieu physique, peut proposer une solution : accroître sa présence au sein de son territoire en renforçant son ancrage et sa légitimité, à l'image des bibliothèques néerlandaises qui ont réussi le pari de devenir de véritables lieux de vie et des carrefours sociaux. Ces bibliothèques étrangères sont ainsi pensées et construites comme des espaces confortables, esthétiques et chaleureux. Elles attirent des publics qui se reconnaissent à l'intérieur de la structure, qui l'adoptent comme un espace familier et s'approprient les ressources mises à leur disposition. Il pourrait donc y avoir une généralisation de cette évolution en France transformant l'espace public en un lieu de vie. Ce rôle social de la bibliothèque est d'ailleurs institutionnalisé et inscrit dans les « Principes directeurs de l'IFLA/UNESCO » de 2001 :

La bibliothèque publique a un rôle important comme espace public et lieu de réunion, particulièrement dans les communautés où existent peu d'endroits où les gens peuvent se rencontrer. On l'appelle parfois "le salon de la communauté". En utilisant la bibliothèque pour faire des recherches ou pour trouver des informations en rapport avec son éducation et ses centres d'intérêt, l'utilisateur entre en contact informel avec d'autres membres de la communauté. Faire usage de la bibliothèque peut se révéler une expérience sociale positive.<sup>121</sup>

Le jeu permet de repenser la bibliothèque comme un lieu confortable et convivial. Nous avons en effet observé qu'il favorisait la sociabilisation des usagers. Qu'il s'agisse de familles, de groupes d'adolescents ou même d'individus isolés, l'expérience ludique encourage les contacts et les interactions. Le public pratiquant une activité légère et divertissante dans l'établissement se sent à l'aise ; il s'empare des lieux et communique d'avantage. L'échange avec l'autre, le dialogue intergénérationnel et la sociabilisation s'en trouvent facilités et renforcés.

---

121 Les services de la bibliothèque publique : principes directeurs, Fédération internationale des associations de bibliothèques, Section des bibliothèques publiques, IFLA/UNESCO, Avril 2001, pp.10-11.

Pour que cette alchimie sociale fonctionne, certaines conditions se doivent d'être réunies : une certaine proximité avec la population, une bonne implantation sur le territoire ainsi qu'un bâtiment et des aménagements agréables à vivre et à fréquenter. Le lieu physique est conçu pour être attirant. Mais la bibliothèque doit aussi développer une communication accrocheuse et des actions investissant l'espace public afin de se rendre visible dans la société. On peut souligner l'importance de partenariats d'horizons différents (Conseil Général, Education Nationale, soutien scolaire, centres de loisirs...) de façon à renforcer un maillage social dont la bibliothèque serait le centre. Par une double présence, physique et numérique, elle va donc aller à la rencontre de son public potentiel, lui faisant prendre conscience de l'aura culturelle rayonnant autour de l'institution. Lors de son intervention « Quelle(s) cultures ? »<sup>122</sup> au colloque « Bibliothèques en prospective - Horizons 2019 », François Rouet, responsable des études économiques au DEPS<sup>123</sup> s'interroge même sur les moyens de cette visibilité. La bibliothèque doit selon lui se mettre en scène, « s'événementiser » et développer comme dans le spectacle vivant des propositions visant à promouvoir un large « métissage artistique ».

Avec cette orientation sociale, les bibliothèques élargissent leurs missions tout en conservant leurs fonctions originelles. En effet, si la bibliothèque acquiert le statut de lieu de vie et de convivialité, elle reste néanmoins un lieu de travail, de référence et de recherche documentaire. On assiste donc à une cohabitation et non pas à une exclusion.

### 3.3.3 La bibliothèque : entre marketing et réel changement

Les bibliothèques prennent-elles ces nouvelles fonctions au sérieux ? Face aux interrogations que suscitent la crise que traversent les bibliothèques, quelle est l'approche de ces dernières ? Opèrent-elles des changements de façade à coup d'opérations marketing ou bien au contraire veulent-elles réellement changer en profondeur et intégrer ces innovations ? Vont-elles répondre à de réels besoins des usagers ou ne cherchent-elles qu'à se rendre visibles ?

Comment situer le jeu dans ces innovations ? A-t-il une place particulière ou se conforme-t-il aux mêmes schémas que pour l'intégration des nouveaux supports (CD ou DVD) ? A travers

---

122 François ROUET, *Quelle(s) cultures ?*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.

123 Acronyme DEPS : Département des Etudes, de la Prospective et des Statistiques.

l'observation des trois établissements de notre étude, nous pouvons dresser différentes réactions qui caractérisent l'adaptation des bibliothèques au jeu.

A Viroflay, nous avons observé que le jeu était utilisé presque exclusivement comme produit d'appel. Au même titre que d'autres activités (surtout liées à la médiation), le jeu reste un faire-valoir pour amener vers le livre, vers l'écrit. Le jeu n'a pas encore trouvé sa réelle place. Il est finalement représentatif de l'attitude des bibliothèques qui oscillent entre un changement en profondeur et un changement d'image. On pourrait qualifier l'intégration du jeu à Viroflay d'intégration « tiède ».

En revanche, à Alfortville, on observe que le jeu est réellement pris au sérieux comme moyen de s'adapter à l'univers de différentes tranches d'âge (actuellement les enfants et les adolescents mais à long terme les jeunes adultes également). Dans cette bibliothèque, le jeu est appréhendé comme un moyen de toucher un public spécifique qui est mis ainsi au cœur du processus de renouvellement de l'offre. Comme le jeu à Alfortville est essentiellement concentré dans l'espace multimédia, il favorise une pratique plus libre et le développement d'interactions. Si dans cette médiathèque, l'intégration du jeu reste limitée par rapport aux autres offres, elle est néanmoins assez poussée et illustre l'avancement de la réflexion.

Enfin, à Bonneuil, la situation est particulière. Cela tient au fait que la médiathèque a fusionné avec la ludothèque. Si les différentes offres sont présentées de la même manière entre les deux structures, la réalité est plus mitigée. En effet, on observe un cloisonnement entre les deux établissements, même si les professionnels souhaiteraient à l'avenir une intégration plus complète dans la médiathèque même. On peut se demander si cet état de fait n'est pas la conséquence que bibliothécaire et ludothécaire restent deux métiers distincts et à part entière. Toutefois, cette situation de complexe culturel se retrouve bénéfique pour les deux établissements qui se nourrissent et s'enrichissent mutuellement. Cela permet de donner tout son sens au jeu.

On peut également signaler de nombreuses expériences liées au jeu et au multimédia. Ces expérimentations<sup>124</sup> n'ont pas eu lieu dans les bibliothèques de notre étude mais elles n'en restent pas moins très intéressantes. Citons par exemple un tournoi de *Guitar Hero* où les participants étaient encouragés à emprunter les CD sur lesquels se trouvaient les œuvres qu'ils

---

124 Céline MENEGHIN, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, sous la direction de Benoit Epron, Mémoire de fin d'étude du diplôme de conservateur des bibliothèques, Lyon, ENSSIB, 2009.

avaient interprétées. Ou bien les médiathèques de Montpellier qui ont entamé une profonde réflexion sur le jeu depuis 1997 par l'intégration d'une ludothèque et qui aujourd'hui n'hésitent pas à étendre la présence du jeu dans tout le réseau<sup>125</sup>.

Lorsque les bibliothèques vont à la rencontre des nouveaux publics elles s'adaptent le plus souvent à ceux-ci. Cela pose la question de savoir jusqu'où aller pour attirer et séduire. Citons le cas extrême d'une bibliothèque américaine<sup>126</sup> qui a intégré dans son fonds des outils de jardinage et de bricolage afin de répondre à une demande. On peut s'interroger sur les limites de cette initiative.

### 3.3.4 Bibliothécaire, une profession protéiforme

Cet élargissement nous conduit à reconsidérer le métier de bibliothécaire. En effet, si la bibliothèque s'adapte aux évolutions, les professionnels sont les premiers à devoir les suivre. Dans la présentation<sup>127</sup> de son étude sur les pratiques culturelles des français, Olivier Donnat évoque le défi lancé à tous les métiers liés à la médiation culturelle de se rapprocher des réalités des publics, au risque d'être « dépassés ». Les jeunes générations auront plus tendance à accorder leur confiance à une personne partageant une même expérience commune. Cette conception du métier et les changements rapides modifient la pratique professionnelle et amplifient le besoin de compétences nouvelles.

En effet, l'ouverture à une multitude de publics et la conception de la bibliothèque comme lieu de vie a pour conséquence de faire sortir le bibliothécaire de son rôle actuel, ce dernier devant être à même de développer et de gérer ce lien social. Il va donc avoir besoin de compétences sociales et relationnelles. François Rouet parle même de « paradoxe identitaire »<sup>128</sup> de la profession, dont le cœur de métier consiste à la fois en compétences techniques poussées, connaissances bibliothéconomiques et aptitudes sociales et

---

125 Gilles GUDIN DE VALLERIN, « De la bibliothèque idéale à la médiathèque réelle », *BBF*, 2008, n° 6, p. 71-75.

126 Berkeley Public Library [En ligne] < [http://www.berkeleypubliclibrary.org/about\\_the\\_library/neighborhood\\_branches/tool\\_lending\\_library](http://www.berkeleypubliclibrary.org/about_the_library/neighborhood_branches/tool_lending_library) > Consulté le 20 août 2010.

127 Olivier Donnat, *Pratiques de lecture et d'information*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.

128 François ROUET, *Quelle(s) cultures ?*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.

relationnelles. Or comment toutes ces compétences peuvent elles être réunies en une seule et même personne ? Nous avons vu dans nos observations que le jeu conduisait les bibliothécaires à s'impliquer davantage dans les relations avec les usagers, parfois même à jouer avec eux. Si la relation à l'utilisateur change, donnant au bibliothécaire un rôle plus décomplexé et plus détendu, qu'en est-il de la formation professionnelle ? Car, comme nous l'avons vu, si le bibliothécaire doit accompagner les besoins et les comportements des usagers, il lui faut modifier son approche habituelle.

Cette ouverture demande une palette de compétences qu'un seul bibliothécaire ne peut pas réunir. Les définitions de « bibliothécaire » trouvées dans le dictionnaire sont : « un bibliothécaire est quelqu'un qui travaille dans une bibliothèque » et « tout membre du personnel professionnel d'une bibliothèque ayant reçu une formation et un grade universitaire en bibliothéconomie »<sup>129</sup>. Ces définitions ne sont plus actuelles face à tous ces bouleversements. C'est ce que Bertrand Calenge affirmait lors du 56<sup>e</sup> Congrès de l'ABF à Tours<sup>130</sup> cette année, en décrivant la multiplicité des métiers qui se retrouvent dans la profession de bibliothécaire. Ainsi selon lui, « le bibliothécaire n'est pas un professionnel multi-compétent ». Il donne même l'exemple de compétences qui sont des métiers à part entière : webmaster, ludothécaire ou encore médiateur. Peut-être faudrait-il intégrer ces métiers spécifiques en bibliothèques ? Cela se fait déjà dans les bibliothèques hollandaises qui font appel à des spécialistes extérieurs pour remplir les fonctions qui ne sont pas directement liées au travail bibliothéconomique. Certaines (notamment à Amsterdam et à Rotterdam) divisent d'ailleurs l'organisation du travail<sup>131</sup> entre back-office pour tout ce qui est politique documentaire, programmation, management et front-office pour le service public, l'accueil, l'information sur les collections et les acquisitions.

Cette solution est cependant remise en cause à Rotterdam car elle semble priver le métier de bibliothécaire d'une dimension importante : celle d'être en relation avec le public pour se rendre compte de ses demandes et de ses besoins.

---

129 Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < [http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r\\_Motclef/index800\\_1.asp](http://www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_Motclef/index800_1.asp) > Consulté le 19 août 2010.

130 Bertrand CALENGE, *Des compétences multiples au service des bibliothèques*, « Bibliothèques, et si on parlait d'argent ? », 56<sup>e</sup> Congrès de l'ABF, Tours, 20-23 Mai 2010 [En ligne] < <http://abfblog.wordpress.com> > Consulté le 17 août 2010.

131 Vincent BONNET, Amandine JACQUET-TRIBOULET, « Les bibliothèques publiques aux Pays-Bas », *BBF*, 2008, n° 1, p. 57-63.

N'y aurait-il pas une déconnection des réalités du terrain sans ce contact ? Le bibliothécaire met en effet à la disposition du public des ressources adaptées à ses besoins. Si cette dimension relationnelle se perd, les besoins du public risquent d'être pris en considération de façon moins efficace.

Peut être faudrait il envisager d'intégrer des métiers extérieurs pour les aspects techniques (agence de communication, webmaster) mais développer des formations spécifiques selon l'orientation professionnelle du bibliothécaire : vidéothécaire, médiateur, ludothécaire...

# CONCLUSION

Le marché des jeux et jouets en France est en pleine mutation, parvenu pratiquement au même rang que celui du cinéma et des supports CD et DVD. En effet, les jeux vidéo sur console et sur ordinateur ainsi que les jeux en ligne connaissent un grand essor. Le jeu est devenu un phénomène plus que générationnel puisque les pratiques concernent aussi bien enfants et adultes. La ludothèque donne tout son sens au jeu par rapport à la construction psychomotrice de l'enfant, à la psychologie, la socialisation et la convivialité.

Notre étude nous a permis de nous rendre compte de la possible intégration du jeu en bibliothèque. En partant du modèle des ludothèques nous avons pu voir comment les bibliothèques s'approprient à leur tour le jeu et de quelle façon elles réussissent à le présenter aux côtés des autres offres. Les trois types d'intégration étudiés nous apportent un éclairage sur la perception du jeu : une offre marketing à Viroflay, une offre renouvelée et adaptée à un public particulier à Alfortville et une offre à part entière à Bonneuil. Le jeu est donc à la fois un moyen de promotion de la bibliothèque, une façon d'aller vers les publics et de les mettre en relation. Il permet une sociabilisation autour de sa pratique.

Nous avons vu que cette mise en place était réalisable tant sur le fond que sur la forme. En effet, les bibliothèques peuvent facilement accueillir ce type d'activité puisqu'elles ont un aménagement propice aux divers usages pouvant ainsi favoriser la pratique du jeu. De plus, le jeu est aisément adaptable et transposable selon les contraintes du lieu. Cette nouvelle offre répond aux pratiques émergentes et à une demande de la part des publics. Les comportements que nous avons observés rendent compte d'une nouvelle appropriation du lieu ainsi que du développement d'expériences plus individuelles ou de petits groupes tout en respectant un cadre public et collectif. La bibliothèque devient ainsi espace de jeu, lieu de vie et de sociabilité.

En comparaison avec les bibliothèques étrangères, nous pouvons observer que le jeu fait l'objet d'une lente appropriation et suscite les mêmes critiques que lors de l'arrivée des autres supports CD ou DVD. Les mêmes arguments de type marketing le prennent comme moyen d'amener au livre. La résistance des professionnels, des instances culturelles et même des publics peut freiner l'évolution de la bibliothèque et jouer une forme de censure. La

représentation de la bibliothèque comme « Temple de la Culture » ne correspond plus à la réalité. Il s'agit de sortir de ces représentations fantasmées et idéalisées de la bibliothèque pour parvenir à adapter l'offre aux publics. Le jeu offre une nouvelle vision des bibliothèques, à la croisée entre leurs missions initiales et leur mutation actuelle qui tendrait à une ouverture de l'offre au divertissement. La bibliothèque est en mutation entre un modèle qui ne correspond plus à la réalité et des fonctions nouvelles qui s'ouvrent et la redéfinissent. Ces nouvelles approches sociales permettent d'appréhender la bibliothèque de façon différente : elles modifient son image et en profondeur son offre et ses missions.

L'intégration du jeu est conditionnée par l'orientation de la politique culturelle, par la validation de l'instance de tutelle et par la volonté des professionnels. Les orientations municipales et l'environnement de l'établissement se trouvent être des éléments clés dans la prise en compte de cette offre liée au divertissement. Nous avons ainsi pu analyser que les projets des établissements de Bonneuil et d'Alfortville étaient réellement portés par leurs municipalités et pouvaient ainsi prendre place dans un climat favorable aux innovations.

Pour que ce type de projet fonctionne, il faut qu'il soit institutionnalisé et reconnu. Ainsi, un projet autour du jeu peut pleinement être mis en place et par là même fonctionner. L'argument du jeu comme offre marketing est un peu réductrice étant donné les potentialités multiples de cette activité. Une intégration réelle demande une véritable implication des professionnels pour penser l'espace, sélectionner les jeux et penser les modalités d'accès. Il s'agit cependant non pas de mettre à disposition des jeux parce qu'ils sont susceptibles de faire venir de nouveaux publics mais surtout pour leur qualité et leur bagage culturel, leur valeur ajoutée.

Ceci sous-entend une appétence des professionnels dont les missions se trouvent alors élargies à des domaines qu'il conviendrait de formaliser : compétences relationnelles, formation à la dynamique de groupe, à la pédagogie du jouet et à la pédagogie du multimédia. Il s'agit de prendre en compte ces nouvelles fonctions tant du point de vue de la formation que de l'organisation.

Le jeu permet de percevoir la bibliothèque comme un lieu où se rencontrent et se mêlent les différentes attentes du public. Existe-t-il cependant des limites à la conquête de nouveaux publics ?

# **Bibliographie**

## **Sur les bibliothèques**

- ABF, « Des bibliothèques à vivre : usages, espaces, architectures », 55e congrès de l'ABF, Paris, 11-14 juin 2009 [En ligne] < <http://abfblog.wordpress.com/programme-2009> > Consulté le 17 août 2010.
- ALLOUCHE Abdelwahed, « La bibliothèque, outil du lien social », *BBF*, 2010, n° 2, p. 78-79.
- BERTRAND Anne-Marie, « Cris et chuchotements », *BBF*, 1994, n° 6, p. 8-13
- BERTRAND Anne-Marie (dir.), *Quel modèle de bibliothèque ?*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2008.
- BONNET Vincent, JACQUET-TRIBOULET Amandine, « Les bibliothèques publiques aux Pays-Bas », *BBF*, 2008, n° 1, p. 57-63
- BURGOS Martine, HEDJERASSI Nassira, PEREZ Patrick, SOLDINI Fabienne, VITALE Philippe, *Des jeunes et des bibliothèques, trois études sur la fréquentation juvénile*, Bibliothèque publique d'information, Centre Pompidou, Paris, 2003.
- CALENGE Bertrand, *Des compétences multiples au service des bibliothèques*, « Bibliothèques, et si on parlait d'argent ? », 56<sup>e</sup> Congrès de l'ABF, Tours, 20-23 Mai 2010 [En ligne] < <http://abfblog.wordpress.com> > Consulté le 17 août 2010.
- Centre National du Livre « La lecture publique en France », 2007 [En ligne] < <http://www.centrenationaldulivre.fr/?Le-livre-en-France> > Consulté le 4 août 2010.
- Centre National du Livre « Les bibliothèques publiques en France : quelques chiffres clés », Observatoire de la lecture publique, février 2008 [En ligne] < <http://www.centrenationaldulivre.fr/?Les-bibliotheques-quelques> > Consulté le 4 août 2010.
- GUDIN DE VALLERIN Gilles, « De la bibliothèque idéale à la médiathèque réelle », *BBF*, 2008, n° 6, p. 71-75

- IFLA, 64e Conférence, Amsterdam, Pays-Bas, août 1998 [En ligne] < <http://www.ifla.org/IV/ifla64/156-117f.htm> > Consulté le 25 juillet 2010.
- IFLA/UNESCO, Les services de la bibliothèque publique : principes directeurs, Fédération internationale des associations de bibliothèques, Section des bibliothèques publiques, Avril 2001.
- MARESCA Bruno, EVANS Christophe, GAUDET Françoise. *Les bibliothèques municipales en France après le tournant Internet : attractivité, fréquentation et devenir*, Paris, Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, 2007.
- OLDENBURG Ray, *The great good place. Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of the community*, Philadelphia : Da Capo Press, 3e édition, 1999.
- POISSENOT Claude, *La nouvelle bibliothèque : contribution pour la bibliothèque de demain*, Territorial Éditions, Coll. Dossiers d'experts, Voiron, 2009.
- POULAIN Martine, « L'effet médiathèque: quelle culture pour quels publics? », in : Seibel, Bernadette (dir.), Lire, faire lire. Des usages de l'écrit aux politiques de lecture : colloque « la Bibliothèque dans la ville » Marseille, 2021 novembre 1994 organisé par la Bibliothèque municipale de Marseille, l'Observatoire France-Loisirs de la lecture et le Monde diplomatique, Ed. Le Monde, Paris, 1994.
- REPAIRE Virginie, TOUITOU Cécile, *Les 11-18 ans et les bibliothèques*, Enquête DLL/Tosca et BS consultants, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, Coll. Etudes et recherche, Centre Pompidou, Paris, 2010.
- ROUSSEAU François, « La bibliothèque, outil du lien social », Villiers-le-Bel, 11 décembre 2008 [En ligne] < <http://www.adbdp.asso.fr/spip.php?article908> > Consulté le 18 août 2010.
- SERVET Mathilde, *Les bibliothèques troisième lieu*, sous la direction de Yves Desrichard, Mémoire de fin d'étude du diplôme de conservateur des bibliothèques, Lyon, ENSSIB, 2009.
- UNESCO, Manifeste sur la bibliothèque publique, novembre 1994 [En ligne] < [http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman\\_fr.html](http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html) > Consulté le 25 juillet 2010.

## **Bibliothèque et jeu**

- MENEGHIN Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, sous la direction de Benoit Epron, Mémoire de fin d'étude du diplôme de conservateur des bibliothèques, Lyon, ENSSIB, 2009.
- NICHOLSON, Scott, « Games in libraries » [En ligne] < <http://www.gamesinlibraries.org> > Consulté le 10 août 2010.
- Projet « Library Game Laboratory of Syracuse » [En ligne] < <http://gamelab.syr.edu> > Consulté le 30 juillet 2010.
- Programme « UGame - Ulearn » [En ligne] < [www.Ugame-Ulearn.com](http://www.Ugame-Ulearn.com) > Consulté le 30 juillet 2010.

## **Sur les ludothèques**

- ANDRIEU Claire, *La ludothèque, état des lieux et enjeux*, Les repères de l'Avisé - Agence de Valorisation des Initiatives Socio-Economiques, Opale Culture & proximité, Culture n°5, janvier 2005.
- Association des ludothèques françaises, Site de l'ALF [En ligne] < <http://www.alf-ludotheques.org> > Consulté le 15 décembre 2010.
- BOURON Gaël, *La ludothèque, Définition, organisation, économie des services, problématiques d'accompagnement*, Les repères de l'Avisé - Agence de Valorisation des Initiatives Socio-Economiques, Opale Culture & proximité, Culture n°5, juin 2009.
- BROUGERE Gilles, ROUCOUS Nathalie, *Le métier de ludothécaire*, Paris, Ed. Association des Ludothèques, 2003.
- Charte de qualité des ludothèques françaises de l'ALF, juin 2003 [En ligne] < <http://www.alf-ludotheques.org/ludotheques/definition.php> > Consulté le 4 août 2010.
- CHIAROTTO Annie, *Les ludothèques*, Ed. du Cercle de la librairie, 1991.
- GARON Denise, FILION Rolande, CHIASSEON Robert, *Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Éditions du Cercle de la librairie, Paris, 2002.

- PERINO, Odile, *Des espaces pour jouer : comment les concevoir ? Comment les aménager ?*, Publication Ramonville-Saint-Agne, Éd. Érès, Coll. Petite enfance et parentalité, 2009.
- ROUCOUS Nathalie, « Ludothèque, un territoire de l'enfance », *Sciences de l'Education pour l'ère Nouvelle*, Vol. 39 Issue 2, p15-32, 18, Publisher Information, Université de Caen, 2006.
- THIEBAULT Elisabeth, *Ludothèques, petite enfance et intégration*, Association des Ludothèques Françaises, Paris, 1992.
- Système ESAR [En ligne] < <http://www.systeme-esar.org> > Consulté le 4 août 2010.

### **Autour de la culture et des pratiques culturelles**

- ASSOUN Paul-Laurent, *Freud et les sciences sociales - Psychanalyse et théorie de la culture*, Ed. Armand Colin, Coll. U Psychologie, 2e éd., 2008
- CERTEAU Michel (de), *La culture au pluriel*, Ed. Seuil, Coll. Points, 3<sup>e</sup> Ed., 1993.
- DONNAT Olivier, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, DEPS, Ed. La Découverte, Ministère de la culture et de la communication, 2009 [En ligne] < [www.culture.gouv.fr/deps](http://www.culture.gouv.fr/deps) > Consulté le 10 décembre 2010.
- GIET Sylvette (dir.). *La légitimité culturelle en questions.* - Limoges : Presses Universitaires de Limoges, 2004.
- HABERMAS Jürgen, *L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Ed. Payot, Paris, 1997.
- LAHIRE Bernard, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.
- PASQUIER Dominique, *La « culture populaire » à l'épreuve des débats sociologiques.* *Hermès*, t.42, 2005.

### **Autour de la notion de jeu**

- BELMAS Elisabeth, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne*, Ed. Champ Vallon, Coll. Epoques, 2006.

- BROUGERE Gilles, *Jeu et éducation*, Paris, Ed. L'harmattan, Coll. Education et formation, 2000.
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Coll. Folio Essais, 2006.
- DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, Coll. Pratiques théoriques, 1997.
- DUFLO Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, Presses universitaires de France, Coll. Philosophie, n°84, Aquitaine, Éditions du CREPS, 2006.
- HENRIOT Jacques, *Le jeu*, PUF, « Initiation philosophique », 1969.
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1977.
- MANSON Michel, *Jouets de toujours: de l'antiquité à la révolution*, Paris, Ed. Fayard, 2001.
- PIAGET Jean et MILLET Suzanna, *La psychologie du jeu*, Petite Bibliothèque Payot, 1979.
- PIAGET Jean, *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Ed. Delachaux et Niestlé, Coll. Actualités pédagogiques et psychologiques, 1994.
- PICARD Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Editions de Minuit, Coll. « Critique », 1986.
- WINNICOTT Donald W., *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard NRF, 1975.

### **Autour du jeu et de la typologie des jeux**

- ALVAREZ Julian, *Du Jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse spécialité science de la communication et de l'information, Université de Toulouse III, Toulouse, décembre 2007, [En ligne] < <http://www.ludoscience.com/FR/6-Julian-Alvarez.html> > Consulté le 7 aout 2010.
- ALVAREZ Julian, DJAOUTI, Damien, *Introduction au serious game*, Questions Théoriques, 2010.

- Eductnet - Ministère de l'éducation nationale [En ligne] < <http://www.educnet.education.fr/dossier/jeuxserieux> > Consulté le 10 août 2010.
- CERIMES (Centre de ressource et d'information sur les multimédias pour l'enseignement supérieur [En ligne] < <http://www.jeux-serieux.fr> > Consulté le 10 août 2010.
- Dofus, Portail du site [En ligne] < [www.dofus.com/fr](http://www.dofus.com/fr) > Consulté le 30 juillet 2010. Pour en savoir plus : guide réalisé par Ankama [En ligne] < <http://www.dofus.com/fr/mmorpg-gratuit/bien-debuter-dofus> > Consulté le 30 juillet 2010.
- Game classification [En ligne] < <http://www.gameclassification.com> > Consulté le 10 août 2010.
- LHOUE Jean-Marie, *Le dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1996.
- MO5.COM, site de l'association [En ligne] < MO5.COM <http://mo5.com> > Consulté le 2 août 2010.
- MORGENSTERN Oskar, NEUMANN (Von) John, *The Theory of Games and Economic Behavior*, 3rd ed., Princeton University Press, 1953.
- PASTOUREAU Michel, « À quoi joue-t-on ? Pratiques et usages des jeux et des jouets à travers les âges », Colloque scientifique. Montbrison Loire-Forez. 30 septembre, 1er et 2 octobre 1998, *Cahiers d'histoire* [En ligne] < <http://ch.revues.org/index317.html> > Consulté le 07 août 2010.

### **Ouvrages méthodologiques et de référence**

- ARBORIO Anne-Marie et FOURNIER Pierre, *L'enquête et ses méthodes : L'observation directe* (sous la direction de François de Singly), Armand Colin, Coll. 128, 2ème édition, 2005.
- DARMON, Muriel, *La socialisation*, Armand Colin, Coll. 128, 2006.
- HUBERMAN A. Michael, Miles Matthew B., *Analyse des données qualitatives*, traduction de la 2<sup>e</sup> édition américaine par Martine Hlady Rispal, révision scientifique de Jean-Jacques Bonniol, Ed. de Boeck, Coll. Méthodes en sciences humaines, 1994.
- LAPERRIERE Anne, « L'observation directe », in GAUTHIER Benoit (Dir.), *Recherche sociale*, Québec, Presses de l'Université de Québec, 1984, p. 243

- MUCCHIELLI Roger, *L'analyse de contenu : Des documents et des communications*, ESF Editeur, Coll. Formation Permanente Sciences humaines, n° 16, 9e édition, 2006.
- OQLF, Office québécois de la langue française, Le Grand dictionnaire terminologique, [En ligne] < [http://www.granddictionnaire.com/btml/fra/r\\_motclef/index800\\_1.asp](http://www.granddictionnaire.com/btml/fra/r_motclef/index800_1.asp) > Consulté le 20 juillet 2010.
- POISSENOT Claude, RANJARD Sophie, *Usages des bibliothèques approche sociologique et méthodologie d'enquête*, Ed. Presses de l'ENSSIB, Coll. Les Cahiers de l'ENSSIB, 2005.

### **Sources informelles**

- ALARCON Nicolas, blog professionnel [En ligne] < [www.assessmentlibrarian.wordpress.com](http://www.assessmentlibrarian.wordpress.com) > Consulté le 17 aout 2010.
- BOURRION Daniel, blog professionnel [En ligne] < [www.face-ecran.fr](http://www.face-ecran.fr) > Consulté le 17 aout 2010.
- TACHEAU Olivier, blog professionnel [En ligne] < [www.tacheau.wordpress.com](http://www.tacheau.wordpress.com) > Consulté le 17 aout 2010.
- BAZIN Patrick, *Le besoin d'un lieu*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.
- DONNAT Olivier, *Pratiques de lecture et d'information*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.
- QUEYRAUD Franck, responsable du département multimédia et informatique à la Médiathèque de Saint-Raphaël, interview sur le site Jeux vidéo en bibliothèque [En ligne] < <http://www.jvbib.com/blog/index.php/du-mmorpg-en-bibliotheque-dofus-a-saint-raphael/> > Consulté le 30 juillet 2010.
- ROUET François, *Quelle(s) cultures ?*, Colloque « Bibliothèques en prospective - Horizon 2019 », ENSSIB, Lyon, 19-21 novembre 2009.
- Site « le jeu vidéo en bibliothèque » [En ligne] < [www.jvbib.com](http://www.jvbib.com) > Consulté le 17 aout 2010.

## **Autre**

- BESSON Éric, « Plan de développement de l'économie numérique, France Numérique 2012 », Secrétariat d'Etat à la prospective, à l'évaluation des politiques publiques et au développement de l'économie numérique, octobre 2008. [En ligne] < [http://francenumerique2012.fr/pdf/081020\\_FRANCE\\_NUMERIQUE\\_2012.pdf](http://francenumerique2012.fr/pdf/081020_FRANCE_NUMERIQUE_2012.pdf) > Consulté le 18 aout 2010.
- Centre National Cinématographique, « Les pratiques de consommation des jeux vidéo des français », CNC/Institut GFK, juin 2010 [En ligne] < <http://www.cnc.fr/Site/Template/T1.aspx?SELECTID=3941&ID=2863&t=2> > Consulté le 17 aout 2010.
- Convention internationale des droits de l'enfant, 20 novembre 1989, article 31 le droit au repos et aux loisirs. [En ligne] < [http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Conv\\_Droit\\_Enfant.pdf](http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Conv_Droit_Enfant.pdf) > Consulté le 8 août 2010.

## **Contextualisation du terrain d'étude**

- Documents de communication des établissements destinés aux usagers
- Source pour les cartes : Google Maps et Quid
- Source photographies des établissements [En ligne] < <http://archiguide.free.fr> > Consulté le 10 juillet 2010.
- INSEE, Données statistiques [En ligne] < <http://www.insee.fr> > Consulté le 10 juillet 2010.
  - **Alfortville**
    - Agence Lan Architecture [En ligne] < [http://www.lan-paris.com/index.php?page=projects&subpage=project\\_details&idCategoria=2&idProgetto=4](http://www.lan-paris.com/index.php?page=projects&subpage=project_details&idCategoria=2&idProgetto=4) > Consulté le 20 juillet 2010.
    - Catalogue en ligne des médiathèques [En ligne] < <http://www.agglo-plainecentrale94.fr/missions-et-actions/mediatheques/catalogue-en-ligne.html#art> > Consulté le 20 juillet 2010.

- Jeu Dofus à Alfortville [En ligne] < <http://www.agglo-plainecentrale94.fr/missions-et-actions/mediatheques/animations/dofus-a-la-mediatheque-d-alfortville.html#art> > Consulté le 31 juillet 2010.
- Site web de la ville d'Alfortville [En ligne] < [www.mairie-alfortville.fr](http://www.mairie-alfortville.fr) > Consulté le 10 juillet 2010.

#### ▪ **Bonneuil-sur-Marne**

- CHARTON Magali, « Les jeux sont faits, la nouvelle ludothèque est ouverte », Bonneuil-sur-Marne Magazine d'informations municipales, avril 2008, p.12.
- Portail de la médiathèque-ludothèque de Bonneuil-sur-Marne [En ligne] < <http://mediabonneuil.agate-sigb.com/rechercher/portail.php> > Consulté le 31 juillet 2010.
- Les services de la médiathèque-ludothèque de Bonneuil-sur-Marne [En ligne] < <http://www.ville-bonneuil.fr/vivre-a-bonneuil/culture-et-loisirs/la-mediatheque-ludothèque/les-services> > Consulté le 31 juillet 2010.
- Site web de la Communauté d'agglomération [En ligne] < <http://www.agglo-plainecentrale94.fr> > Consulté le 10 juillet 2010.

#### ▪ **Issy-les-Moulineaux**

- RABATTEL Daniel, *Issy les Moulineaux*, éditions Alan Sutton, 2009.
- Site de la ville d'Issy-les-Moulineaux [En ligne] < <http://www.issy.com> > Consulté le 20 juillet 2010.
- Site de la Communauté d'agglomération Grand Paris Seine Ouest [En ligne] < <http://www.agglo-gpso.fr> > Consulté le 20 juillet 2010.

▪ **Viroflay**

- « Dossier Viroflay à l'heure d'été », Echo de Viroflay, n°263, juin-juillet 2009, p.18.
- Site de la ville de Viroflay [En ligne] < <http://www.ville-viroflay.fr/accueil.asp> > Consulté le 28 juillet 2010.
- Site de la bibliothèque de Viroflay [En ligne] < [www.bibliotheque-viroflay.fr](http://www.bibliotheque-viroflay.fr) > Consulté le 28 juillet 2010.
- Site de la Communauté des Communes de Versailles Grand Parc [En ligne] < <http://www.versaillesgrandparc.fr> > Consulté le 20 juillet 2010.

# Annexes

|  |             |
|--|-------------|
| <i>Annexe - 1 - Acronymes</i>  | <i>I</i>    |
| <i>Annexe - 2 - Horaires d'ouverture des établissements de l'étude</i>                                     | <i>II</i>   |
| <i>Annexe - 3 - Grille d'Analyse, Partie I, recueil de données</i>   | <i>III</i>  |
| <i>Annexe - 4 - Grille d'Analyse, Partie II, recueil de données</i>  | <i>VII</i>  |
| <i>Annexe - 5 - Grille d'Analyse, Partie III, observation sur place, conditions d'accès</i>                | <i>XV</i>   |
| <i>Annexe - 6 - Grille d'Analyse, Partie IV, observation sur place, comportement du public</i>             | <i>XVII</i> |
| <i>Annexe - 7 - Grille d'Analyse, Partie V,<br/>observation sur place, comportement des professionnels</i> | <i>XXV</i>  |

## Annexe - 1- Acronymes

ALF : Association des Ludothèques françaises

BNF : Bibliothèque Nationale de France

CD : Compact Disc

Cd-rom : Compact Disc - Read Only Memory

CREDOC : Centre de Recherche pour l'Étude et l'Observation des Conditions de Vie

DOK : « De DiscOtake, Openbare Bibliotheek en het Kunstcentrum » ou discothèque, bibliothèque et centre d'art

DVD : Digital Video Disc

ESAR : classification des jeux d'Exercice, Symbolique, d'Assemblage et de Règle

ERP : Etablissements recevant du Public

IFLA : International Federation of Library Associations and Institutions

HTML : Hypertext Markup Language

INSEE : Institut national de la statistique et des études économiques

LGLS : Library Game Laboratory of Syracuse

MMOG de l'anglais Massively Multiplayer Online Game

MMORPG : Massive Multiplayer Online Role Playing Game

OBA : « Openbare Bibliotheek Amsterdam » ou Bibliothèque Publique d'Amsterdam

PBEM : Play By eMail

PHP : Hypertext Preprocessor

RPG : Role Playing Game

UNESCO : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

VOD : vidéo à la demande

VGP : Communauté d'agglomération Versailles Grand Parc

## Annexe - 2 - Horaires d'ouverture des établissements de l'étude

| Viroflay  | Bonneuil-sur-Marne  | Alfortville   | Issy-Les-Moulineaux   |
|---|---|---|---|
| Mardi : 14h - 19h<br>Mercredi : 10h - 19h<br>Vendredi : 14h - 19h<br>Samedi : 10h - 19h<br><br>6 dimanches dans l'année 14h - 18h | Horaires différents selon les sections<br><br><b>ADULTE</b><br>Mardi : 14h-19h<br>Mercredi : 10h-19h<br>Vendredi : 14h-19h<br>Samedi : 10h-18h<br><br><b>JEUNESSE</b><br>Mardi : 16h30-19h<br>Mercredi : 10h-12h30 13h30-19h<br>Vendredi : 16h30-19h<br>Samedi : 10h-12h30 13h30-18h<br><br><b>LUDOTHEQUE</b><br>Mardi : 16h30-19h<br>Mercredi : 14h-18h<br>Jeudi : 9h30-11h30<br>Vendredi : 9h30-11h30 16h30-19h<br>Samedi : 14h-18h<br><br>Soirée jeu une fois par mois le samedi | Mardi 12h-19h<br>Mercredi 10h-19h<br>Vendredi 12h-19h<br>Samedi 10h-17h | Mardi 15h30-18h30<br>Mercredi 10h-12h30 et 14h30-18h30<br>Vendredi 15h30-18h30<br>Samedi 10h-12h30 et 14h30-18h30<br><br>Le premier samedi du mois soirée jeu à 20h30 |

Annexe - 3 - Grille d'Analyse, Partie I, recueil de données

| <b>Ville</b>                             | <b>Viroflay</b>  | <b>Bonneuil-sur-Marne</b>  | <b>Alfortville</b>   | <b>Issy-Les-Moulineaux</b>   |
|--|--|--|--|--|
| <b>Département</b>                       | Yvelines 78  | Val de Marne 94  | Val de Marne 94  | Hauts-de-Seine 92  |
| <b>Nombre d'habitants</b>                | 16 000 en 2007   | 16 437 en 2007   | 44 116 en 2007   | 62 316 en 2007   |
| <b>Année d'ouverture</b>                 | 2007   | MED 2000 LUD 2008  | 2007   | 2005   |
| <b>Nom de l'établissement</b>            | Bibliothèque de Viroflay   | Médiathèque Ludothèque de Bonneuil-sur-Marne   | Médiathèque centrale « pole culturel »   | Ludothèque d'Issy-les-Moulineaux   |
| <b>Surface totale</b>                    | 1800 m <sup>2</sup>  | MED 2300 m <sup>2</sup><br>LUD 380m <sup>2</sup>   | 2400 m <sup>2</sup>  | 400 m <sup>2</sup>   |
| <b>Ouverture hebdomadaire</b>            | 28   | MEDIATHEQUE 27 heures<br>LUDOTHEQUE 17 heures  | 30   | 19   |
| <b>Personnel</b>                         | 18   | MEDIATHEQUE 21 personnes<br>LUDOTHEQUE 5 personnes   | 24   | 9  |
| <b>Particularités de l'établissement</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ouverture 6 dimanches par an</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ludothèque dans bâtiment à part qui dépend de la</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ fait partie du réseau Plaine centrale,</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dépend du service culturel</li> </ul> |

|  |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parfois extension à des nocturnes</li> <li>▪ Conditions emprunt livres dont le dépôt légal a + 5 ans illimité (6 mois maximum)</li> <li>▪ Services numériques : livres numériques (Numilog) et musique mp3 (Bibliomédia)</li> <li>▪ Gratuité inscription habitants Viroflay</li> </ul> | <p>médiathèque</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salle d'animation et auditorium</li> <li>▪ Carte d'inscription commune</li> </ul> | <p>communauté d'agglomération</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Installé dans un complexe appelé « pole culturel » comprenant une salle de convivialité et une salle de spectacle</li> <li>▪ Bornes de prêt en libre service depuis janvier 2010</li> <li>▪ Nursery pour les enfants en bas âge</li> <li>▪ Gratuité dans le réseau Plaine centrale, communauté d'agglomération pour les personnes résidant, travaillant ou étudiant à</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En lien avec la médiathèque</li> </ul> |
|--|---|---|---|---|

|  |  |   |  |   |
|--|--|---|--|---|
|  |  |   | Alfortville, Créteil et Limeil-Brévannes   |   |
| <b>Organisation des espaces/<br/>collections</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace ouvert en « open space »</li> <li>▪ RC : espace accueil, actualités, musique et cinéma, enfant</li> <li>▪ 1° étage : espace adulte</li> <li>▪ 3 salles de travail isolées</li> <li>▪ 1 espace multimédia</li> <li>▪ Salle « malle aux histoires »</li> <li>▪ Auditorium</li> </ul> | <p><b>MEDIATHEQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ RC : espace accueil, espace adulte, image et son, jeunesse</li> <li>▪ 1° étage espace travail, multimédia adulte, bandes dessinées</li> <li>▪ 1 salle isolée</li> <li>▪ salle d'animation</li> </ul> <p><b>LUDOTHEQUE</b><br/>Organisée selon la classification ESAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ RC : accueil, réserve, espace jeux d'exercice, espace jeux symboliques, espace jeux d'assemblages</li> <li>▪ 1° étage : espace jeux de société, salle jeux vidéo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace ouvert en « open space »</li> <li>▪ RC : espace accueil, enfant, art, musique et cinéma, multimédia, presse actualité</li> <li>▪ 1° étage : espace adulte, multimédia</li> <li>▪ 1 salle de projection de films « Eclipse »</li> <li>▪ 1 salle d'animation « Mosaïque »</li> <li>▪ 1 salle animation enfant « Chaudron »</li> <li>▪ 1 salle de travail de groupes</li> </ul> | <p>Entrée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ accueil, banque de prêt et conseil avec réserve à l'arrière</li> <li>▪ 3 ordinateurs consacrés aux jeux vidéo</li> <li>▪ Espace jeux de société adulte</li> <li>▪ Espace jeux de société pour tous</li> <li>▪ Espace aire de jeu : aménagé selon les âges</li> </ul> <p>→ Tous les deux mois réaménagement de l'aire de jeu selon des thématiques différentes. Ce jour</p> |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  | <p>thématique de la couleur.</p> <p>Jeux sélectionnés et changés régulièrement pour correspondre à tous les âges et proposer des jeux peu connus.</p> <p>→ Organisation des collection selon la classification ESAR : jeu d'exercice / jeu symbolique / jeu d'assemblage / jeu de règles</p> |
|--|--|--|--|--|

Annexe - 4 - Grille d'Analyse, Partie II, recueil de données

|                                      |   |   |  |  |
|--------------------------------------|---|---|--|--|
| <p><b>Collections / Services</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 49 000 documents dont : 38 104 livres, 258 livres CD, 649 livres lus, 4 077 CD, 2 197 DVD, 150 revues et magazines, 139 méthodes d'apprentissage,</li> <li>▪ Ressources en ligne</li> </ul> <p>LIEES AU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 40 jeux de société en réserve (depuis 2008)</li> <li>▪ Livres jeu adulte et enfant dans les rayons</li> <li>▪ CD-Rom sur place/prêt</li> <li>▪ Sibliothèque jeu enfant</li> </ul> | <p><u>MEDIATHEQUE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 105 878 documents dont : 83 000 livres, 16 450 CD, 2 800 VHS, 2 150 DVD, 1 300 cédéroms éducatifs et jeux, 178 revues et magazines</li> <li>▪ Méthodes de langue, textes lus</li> </ul> <p>LIEES AU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Livres jeu adulte et enfant</li> <li>▪ Cédéroms jeux vidéo sur place/prêt</li> <li>▪ Sibliothèque jeu enfant</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 115 000 documents : livres, CD, cédéroms, DVD, partitions, revues et journaux</li> </ul> <p>LIES AU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jeux éducatifs sur cédéroms</li> <li>▪ Livres jeux de rôle</li> <li>▪ Fonds manga important : séries aventure et héroic-fantasy, manga Dofus et Dofus Arena</li> <li>▪ Fin 2010 DVD Dofus</li> <li>▪ Inscription en ligne</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 6500 jeux, jouets, CD-Rom et documents spécialisés</li> </ul> |
|--------------------------------------|---|---|--|--|

|                   |   |  |   |  |
|-------------------|---|--|---|--|
|                   | sur place   | sur place<br><u>LUDOTHEQUE :</u><br><ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jeux de société</li> <li>▪ Jeux vidéo PC + Wii</li> <li>▪ Jouets petite enfance :<br/>dinettes, déguisements...</li> </ul>  | site Dofus sur 8<br>postes : 115 inscrits<br>actifs<br><ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projet jeux pour<br/>console 2010-2011<br/>avec 4 consoles de<br/>jeu et une centaine<br/>de jeux</li> <li>▪ Projet horizon 2012<br/>ouverture au jeu<br/>adulte,<br/>intergénérationnel</li> </ul> |  |
| <b>Animations</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actions régulières :<br/>rencontres, débats,<br/>présentations d'œuvres,<br/>ateliers d'écriture, de<br/>création, d'initiation,<br/>lectures</li> <li>▪ Animations ponctuelles :<br/>nocturnes</li> <li>▪ Animations inscrites</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Animations régulières :<br/>ateliers numériques,<br/>soirées contes, soirées<br/>littéraires ou musicales,<br/>conférences ou<br/>projections...</li> <li>▪ Animations inscrites<br/>dans le cadre<br/>d'évènements régionaux<br/>et nationaux</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Animations<br/>régulières :<br/>spectacles, ateliers<br/>(cuisine), ateliers<br/>multimédias,<br/>lectures, club de<br/>lecture et d'écoute,<br/>projections de films,<br/>expositions,</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tous les premiers<br/>samedi du mois<br/>soirée jeu pour les<br/>adultes et les<br/>adolescents</li> <li>▪ La Fête du jeu : jeu<br/>pour tous sur<br/>l'esplanade de<br/>l'hôtel de ville (mai</li> </ul> |

|                     |   |  |   |   |
|---------------------|---|--|---|---|
|                     | <p>dans le cadre d'évènements régionaux et nationaux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actions hors les murs : portages de livres à domicile, permanence en maison de retraite</li> </ul> <p>LIEES AU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nuit du jeu</li> <li>▪ Semaine Bibliothèque sur le Parvis - vacances d'été</li> <li>▪ Vacances scolaires</li> <li>▪ Anniversaire de la bibliothèque, jeux ludiques</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actions hors les murs : quartiers d'été, portage à domicile</li> </ul> <p>LIEES AU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Soirée jeu une fois par mois</li> <li>▪ Action hors les murs « Quartiers d'été, quartiers en jeu »</li> <li>▪ Tournois</li> <li>▪ Jeu en réseau (courant 2010 mise en place)</li> </ul> | <p>rencontres, débats, conférences...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Animations inscrites dans le cadre d'évènements régionaux et nationaux</li> </ul> <p>LIEES AU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tournois Dofus par équipes de 4 enfants (24 inscrits max) tous les deux mois</li> <li>▪ Tournois entre bibliothèques 2011</li> <li>▪ En réseau le programme « Am Stram Gram » jeunesse intégrant jeux, lectures...</li> </ul> | <p>2010)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La Fête du quartier des Hauts d'Issy : pique nique, jeux, démonstrations des ateliers de la maison de quartier, dans le square de l'Abbé Derry (juin 2010)</li> <li>▪ La Foire aux Jouets : vente et achats de jeux entre particuliers à la Maison des hauts d'Issy (novembre 2010)</li> <li>▪ Expositions thématiques</li> </ul> |
| <b>Partenariats</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Emprunt jeux/conseils</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ l'Éducation Nationale</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ l'Éducation</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Médiathèque</li> </ul>   |

|                                      |  |  |  |   |
|--------------------------------------|--|--|--|---|
| <p><b>avec autres structures</b></p> | <p>ludothèque de Meudon</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Centre National du jeu de Boulogne pour animations</li> <li>▪ l'Éducation Nationale et les structures de la ville (culturelles, sociales, petite enfance)</li> <li>▪ Bibliothèque départementale des Yvelines, notamment dans les domaines du théâtre et de la poésie.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les structures de la ville (culturelles, sociales, petite enfance)</li> <li>▪ Associations de la ville</li> <li>▪ Centres de loisirs</li> </ul> | <p>Nationale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les structures de la ville (culturelles, sociales, petite enfance)</li> <li>▪ le studio Ankama games</li> <li>▪ réseau de médiathèques : Saint Jean de Védas, Teyran, Saint-Raphaël, Martigues, Roquebrune-sur-Argens, Boissy-Saint-Léger, Sarreguemines</li> <li>▪ Ludothèque « Ludoland » d'Alfortville</li> <li>▪ Les Petits Débrouillards :</li> </ul> | <p>d'Issy-les-Moulineaux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Maison des associations</li> <li>▪ Centres de loisirs</li> <li>▪ Ecoles</li> <li>▪ Hôpital de jour</li> <li>▪ Structures pour les handicapés</li> </ul> |
|--------------------------------------|--|--|--|---|

|   |   |  |   |  |
|---|---|--|---|--|
|   |   |  | atelier de création de jeu...   |  |
| <b>Personnel dédié</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 personne acquisition, 1 personne accueil, équipe animation</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 7 personnes : 5 temps plein (ludothèque)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4 personnes</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 5 responsables de section selon la classification ESAR</li> </ul>                     |
| <b>Communication autour de ces services</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aucune le jour de l'observation</li> <li>▪ Sur site internet de la bibliothèque durant les vacances scolaires de façon ponctuelle : annonce sur la page d'accueil</li> <li>▪ Les jeux apparaissent dans le catalogue en ligne sous la rubrique « boîte à jeux »</li> <li>▪ Rubrique « y étiez vous ? » reprend dans les évènements les activités liées au jeu</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mise en valeur sur le site internet de la ville</li> <li>▪ Portail de la médiathèque : catalogue unifié</li> <li>▪ Programme des animations</li> <li>▪ Coups de cœur</li> <li>▪ Dans la médiathèque et la ludothèque : affiches, livrets</li> <li>▪ Revue de la ville : objectif de la municipalité</li> </ul> <p>→ jeu a place à part entière par ce lien entre la</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dans le livret « programme des animations » du réseau des médiathèques de la Plaine Centrale</li> <li>▪ Sur place : flyers, affiches</li> <li>▪ Sur site internet Plaine Centrale</li> </ul> <p>→ traité comme une animation ponctuelle plus que comme une offre de service.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Revue de la ville</li> <li>▪ Affiches</li> <li>▪ Site internet de la ville</li> </ul> |

|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
|   | <p>avec accroche pointant la collection de jeux et de livres jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Revue de la ville : événement, programme.</li> </ul> <p>→ jeu lié à activité événementielle, temporalité des vacances scolaires, détente. Relaté comme événement « insolite ».</p> | <p>médiathèque/ludothèque.</p> <p>Réelle prise en compte du jeu.</p> <p>Volonté municipale affirmée.</p>                              |  |   |
| <b>Quel accès ? (Consultation sur place, prêt, en libre accès/ponctuel)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Consultation sur place ponctuelle : prêt sur place</li> <li>▪ Pas libre accès</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Consultation sur place</li> <li>▪ prêt</li> <li>▪ Libre accès et réservation</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Consultation sur place</li> <li>▪ Prêt</li> <li>▪ Libre accès / indirect</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Consultation sur place</li> <li>▪ Prêt</li> <li>▪ En libre accès / accès indirect (réserve)</li> </ul> |
| <b>Conditions de prêt</b>   | /   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 jeux pour 3 semaines à la ludothèque</li> <li>▪ 2 cédéroms pour 3 semaines à la</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prêt sur carte inscrit</li> <li>▪ Jeu en ligne uniquement à la médiathèque</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 jeux / personne limité à 9 jeux / famille</li> <li>▪ Durée de prêt de</li> </ul>                     |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
|   |  | médiathèque  |  | <p>24 jours renouvelable une fois</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Emprunt jeux libre accès, accès indirect (réserve)</li> </ul>   |
| <b>Conditions de consultation sur place</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prêt sur place sur carte inscrit</li> </ul> | <p>MEDIATHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ordinateurs inscription avec carte inscrit espace jeunesse et espace multimédia adulte à partir de 14 ans session de 1 heure</li> </ul> <p>LUDOTHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entrée avec carte d'inscrit</li> <li>▪ Jeux en libre accès</li> <li>▪ Les enfants de moins de 7 ans doivent être accompagnés</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Accès avec carte inscrit aux ordinateurs</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Droit d'entrée de 4€ si pas adhérent</li> <li>▪ Présenter la carte adhérent à l'entrée</li> <li>▪ Consultation en libre accès</li> <li>▪ Enfants moins de 8 ans doivent être accompagnés</li> </ul> |

|  |   |   |   |  |
|--|---|---|---|--|
|  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jeux vidéo besoin de réserver session de trois quarts d'heure</li> </ul> |   |  |
| <b>Condition accès à l'animation</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Libre</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Libre parfois réservation</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Libre pour regarder / être inscrit pour participer aux tournois</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Droit d'entrée de 4€ si pas adhérent</li> <li>▪ Présenter la carte adhérent à l'entrée</li> </ul> |
| <b>Si consultation ponctuelle à quelle fréquence ?</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les dimanches</li> <li>▪ Vacances scolaires</li> </ul> | /   | /   | /  |

Annexe - 5 - Grille d'Analyse, Partie III, observation sur place, conditions d'accès

|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| <p><b>Conditions accès sur place, communication</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prêt sur carte d'inscrit</li> <li>▪ 10 jeux sortis devant l'accueil, pas de mise en valeur particulière</li> <li>▪ Ordinateurs session 1heure</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inscription pour les ordinateurs, la Wii</li> <li>▪ Jeux de société mis en valeurs sur un meuble dans l'espace jeux de société. Possibilité demander jeux en réserve</li> <li>▪ Libre accès pour les jeux à la ludothèque</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Accès avec la carte d'inscrit</li> <li>▪ Possibilité de réserver un créneau horaire</li> <li>▪ Session d'une heure/jour</li> <li>▪ Affichettes, panneaux indiquant le lieu, personnes déguisées pour les évènements</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Libre accès</li> <li>▪ Ordinateurs autorégulation pas de temps limité, programmation 3 jeux choisis pendant un mois.</li> </ul> |
| <p><b>Lieu pour jouer ?</b></p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oui</li> <li>▪ salles isolées mais transparentes : salle « Malle aux histoires » et salles du RC</li> <li>▪ Mobilier confortable,</li> </ul>             | <p>MEDIATHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Non</li> <li>▪ Ordinateurs</li> <li>▪ Personnel aux bureaux renseignements</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oui</li> <li>▪ Espace multimédia au RC</li> <li>▪ Banque personnel multimédia</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oui</li> <li>▪ 4 espaces de jeux : aire de jeu réparti par âge, jeux de société adulte, jeux de société pour</li> </ul>         |

|  |  |  |  |                          |
|--|--|--|--|--------------------------|
|  | <p>jouer en toute tranquillité</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ordinateurs RC CD-Rom enfant</li> <li>▪ Ordinateurs 1<sup>e</sup> étage</li> <li>▪ Bureaux personnel éloignés</li> </ul> | <p>multimédia</p> <p>LU DOTHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oui</li> <li>▪ Tout le lieu invite à jouer</li> <li>▪ 3 espaces : petite enfance, jeux de société, jeux vidéo</li> </ul> |  | <p>tous, ordinateurs</p> |
|--|--|--|--|--------------------------|

Annexe - 6 - Grille d'Analyse, Partie IV, observation sur place, comportement du public

|                             |   |   |  |   |
|-----------------------------|---|---|--|---|
| <p><b>Quel public ?</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Familles autour des ordinateurs de l'espace jeunesse</li> <li>▪ Enfants accompagnés, famille pour jeux de société</li> <li>▪ Enfants seuls aux ordinateurs, parents à proximité</li> </ul> | <p>MEDIATHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace jeunesse</li> </ul> <p>Groupes d'enfants, enfants seuls et accompagnés. Un à plusieurs enfants par ordinateur. Tranche d'âge 8-12 ans.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace multimédia adulte</li> </ul> <p>Personnes seules devant les ordinateurs</p> <p>LUDOTHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace petite enfance</li> </ul> <p>Enfants accompagnés, assistantes maternelles, parents, grands parents</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace jeux de société</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Enfants seuls, à plusieurs et accompagnés avec parents à proximité</li> <li>▪ Tranche d'âge 8-13 ans</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tout public</li> <li>▪ Enfants jusqu'à 10 ans accompagnés</li> <li>▪ Assistantes maternelles, accompagnateurs frères/ sœurs plus âgés, parents, grands-parents</li> <li>▪ Accompagnateurs surtout femmes</li> <li>▪ Des adolescents de 12-13 ans à partir de 16h30 en groupes sans accompagnateurs espace jeux de société</li> <li>▪ familles dans espace</li> </ul> |
|-----------------------------|---|---|--|---|

|  |   |  |   |  |
|--|---|--|---|--|
|  |   | <p>Groupes d'enfants 8-13 ans, pas d'adulte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salle jeux vidéo</li> </ul> <p>Un à deux enfants par ordinateur. Parents.</p>  |   | <p>jeux de société</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ enfants seuls et groupes aux ordinateurs</li> </ul>  |
| <p><b>Comportements : individuel/collectif</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Petits groupes. Très calme</li> </ul> <p>Parents avec enfants. Adulte participe au jeu. A part donc pas de bruit. Jeu se déroule calmement, attitudes détendues, s'approprient l'espace. Ne viennent pas que pour jouer, autres activités : emprunt livres, DVD.</p> <p>Postures variées : tailleur, sur poufs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Au 2<sup>e</sup> étage, sur ordinateurs enfants</li> </ul> | <p>MEDIATHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace jeunesse</li> </ul> <p>Enfants seuls, en groupe sur les ordinateurs : jeux en ligne et CD-Rom de jeu. Quelques débordements mais les bibliothécaires sont à côté.</p> <p>Grand succès : tous les ordinateurs occupés sans arrêt. Jeu à plusieurs possible ce qui cause le plus d'animation. Interactions : regards sur l'écran de l'autre, commente. Effets de groupe</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Groupes qui se forment autour des écrans pour regarder le jeu</li> <li>▪ Enfants qui semblent se connaître</li> <li>▪ Enfants seuls plus calmes</li> <li>▪ Regarder par dessus l'épaule de l'autre l'écran d'à côté</li> <li>▪ Invite à l'échange, à se combattre les</li> </ul> | <p>ESP. AIRE DE JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Enfants enfilent des déguisements.</li> <li>▪ Adultes regroupés parlent entre eux. Interaction. Certains lisent tout en veillant sur leur enfant. Certains jouent avec leur enfant. Certaines prennent leur enfant en photo. Posture variées :</li> </ul> |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  | <p>seuls en train de jouer à des jeux en ligne</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace jeunesse familles autour ordinateurs</li> <li>▪ Enfants qui regardent par la vitre jeu qui se déroule et vont emprunter un jeu à leur tour</li> <li>▪ Personnes âgées qui sont entrain de lire la presse jettent un œil par la vitre, regard curieux.</li> <li>▪ Dès l'entrée enfant qui vient toucher aux jeux disposés</li> </ul> | <p>autour des écrans.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace multimédia adulte</li> </ul> <p>Très calme. N'invite pas au jeu expansif étant donné qu'un espace de travail est situé juste à côté. Très calme. Pratiques individuelles.</p> <p>LUDOTHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace petite enfance</li> </ul> <p>Enfants s'emparent du lieu, niveau sonore élevé, pas de limite, courent dans tous les sens. Adultes ont des échanges, participent au jeu. Postures assises sur chaises ou par terre, debout surveillant enfants. Impression de grande liberté. Très peu d'enfants qui</p> | <p>uns les autres, se comparer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Assez bruyant</li> <li>▪ Parents qui semblent parler entre eux</li> </ul> | <p>assis sur chaises, par terre, debout.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La plupart se connaissent, s'interpellent. Sociabilité autour du jeu, de leurs enfants qui semblent aller à la même école.</li> <li>▪ Enfants appellent leurs parents pour attirer leur attention</li> <li>▪ Enfants jouent seuls, dans leur monde, font des bruitages.</li> </ul> <p>ESPS. JEUX DE SOCIETE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mobilier qui prête</li> </ul> |
|--|--|--|---|--|

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
|  |  | <p>pleurent, grande activité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espace jeux de société</li> </ul> <p>Groupes d'enfants calmes jouent à deux ou trois. Ils appellent l'animatrice présente par son prénom. Espace avec des chaises et des tables colorées invitent à la détente. Moins de bruit excepté le bruit qui vient de l'espace petite enfance.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salle jeux vidéo</li> </ul> <p>Très demandé, les inscrits arrivent bien avant et patientent en jouant à des jeux de société en attendant leur tour. L'animatrice les appelle, ils s'installent. Possibilité de jouer à plusieurs. Ils choisissent le jeu, le</p> |  | <p>au jeu et à la détente : tables hautes, tables plus basses, fauteuils amènent positions relâchées</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parents et enfants jouent ensemble</li> <li>▪ Familles qui se connaissent entre-elles</li> <li>▪ Adolescents de 12-13 ans qui arrivent à 16h30</li> <li>▪ jeux qui durent de ½ heure à 1 heure parfois jouent à plusieurs jeux</li> <li>▪ Choix du jeu prend du temps à décider, demandent conseil</li> </ul> |
|--|--|--|--|---|

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
|  |  | <p>demandent et l'animatrice l'installe. A la fin de la session, l'animatrice semble avoir un peu de mal à les stopper. Mais cela se passe calmement, elle ne les coupe pas en plein milieu du jeu. Respect du temps de jeu mais surtout de chaque participant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observation générale</li> </ul> <p>Les enfants se mettent vraiment à l'aise dans la ludothèque. Ils enlèvent leurs manteaux et même leurs chaussures. Rapport simple et direct avec les ludothécaires animatrices. Le rangement des jeux se fait aussi par les participants. Les enfants appellent les animatrices pour</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Excitation du jeu, parlent à haute voix, grande familiarité avec le ludothécaire</li> </ul> <p>ESP. JEUX VIDEO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les 3 ordinateurs sont occupés, mais il n'y a pas une grande affluence même si cette espace est à l'entrée</li> <li>▪ adultes et enfants qui s'arrêtent en entrant pour voir jeu en cours</li> <li>▪ Grande excitation, regards sur l'écran du voisin</li> <li>▪ Autorégulation : pas</li> </ul> |
|--|--|--|--|---|

|  |  |               |  |  |
|--|--|---------------|--|--|
|  |  | <p>jouer.</p> |  | <p>d'attente, enfants se succèdent sans qu'il n'y est de tension ou besoin de l'intervention d'un ludothécaire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceux qui attendent regardent les écrans et commentent</li> </ul> <p>OBSERVATION GENERALE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Enfants comme à la maison ayant enlevés les manteaux et même les chaussettes. mobilier adapté pour ranger les affaires et pouvoir apprécier de se mettre à l'aise</li> </ul> |
|--|--|---------------|--|--|

|   |  |   |   |  |
|---|--|---|---|--|
|   |  |   |   | même pour les adultes.   |
| <b>Incidences sur le reste de l'établissement/du lieu</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Non car isolé</li> <li>▪ Excitation des enfants après le jeu difficilement contenue quand reviennent dans la sphère silencieuse de la bibliothèque.</li> <li>▪ Atmosphère générale silencieuse</li> </ul> | <p>MEDIATHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Non car à part : ordinateurs</li> <li>▪ les bibliothécaires sont présents pour appeler au calme</li> <li>▪ Mère et son enfant, lecture un peu entrecoupée</li> <li>▪ Atmosphère générale amène au silence</li> </ul> <p>LUDOTHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oui</li> <li>▪ Niveau sonore élevé amené par l'espace petite enfance</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Oui assez bruyant étant donné la structure en open-space</li> <li>▪ Atmosphère d'excitation / atmosphère générale mouvementée</li> <li>▪ Mais pas objectif vu que c'était les jours de la réouverture et de la présentation des bornes automatiques</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Niveau sonore bien géré</li> <li>▪ Espace aire de jeu le plus bruyant et mouvementé.</li> <li>▪ Espaces jeux de société plus calmes. Ne semblent pas dérangés par le bruit qui arrive de l'aire de jeu.</li> <li>▪ Atmosphère détendue</li> </ul> |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Atmosphère générale très détendue</li></ul> |  |  |
|--|--|---|--|--|

Annexe - 7 - Grille d'Analyse, Partie V, observation sur place, comportement des professionnels

|  |   |  |   |  |
|--|---|--|---|--|
| <p><b>Si animation, mené par qui ?</b></p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les bibliothécaires</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les ludothécaires / les bibliothécaires</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les bibliothécaires</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ les ludothécaires</li> <li>▪ Jeux sortis et préparés à l'avance dans l'aire de jeu. Correspondent à tous les âges.</li> <li>▪ Lancent et proposent des jeux de temps à autres dans l'après midi.</li> </ul> |
| <p><b>Réactions du personnel / présence du personnel</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 personne à l'accueil/prêt/retour</li> <li>▪ Présent pour le prêt : mise sur la carte, indication salle où jouer</li> <li>▪ Accueil et accompagne</li> <li>▪ Surveillance à distance</li> <li>▪ Retour : vérification des pièces</li> </ul> | <p>MEDIATHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gère l'accès aux ordinateurs par les cartes d'inscription, réservations</li> <li>▪ Aide au choix dans la sitothèque / CD-rom</li> <li>▪ Connaît les enfants : leurs prénoms</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2 personnes pour gérer l'espace multimédia</li> <li>▪ Calme, accompagne le jeu</li> <li>▪ Gère l'appel au fur et à mesure des joueurs à l'aide des cartes d'inscrit</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 6 personnes en poste : 1 inscription/accueil, 1 prêt, 1 retour, 1 jeux de règles, 2 en aire de jeu</li> <li>▪ Encadre les différents espaces en circulant et</li> </ul>                                     |

|  |  |   |   |  |
|--|--|---|---|--|
|  |  | <p>LUDOTHEQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ludothèque, 5 personnes : 2 accueil/prêt/retour, 1 aire de jeu, 1 jeux de règles, 1 multimédia</li> <li>▪ Prend part au jeu</li> <li>▪ Explique les règles des jeux</li> <li>▪ Aide au choix des jeux</li> <li>▪ Attitude calme amenant au jeu</li> <li>▪ Initie à des jeux : attente pour jouer aux jeux vidéo, proposition de lancer un jeu</li> <li>▪ Relation familière : connaît les prénoms des enfants/se fait appeler par son</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prend part au jeu : possibilité de combattre les bibliothécaires à partir du niveau 14, regardent le jeu quand est interpellé</li> <li>▪ Relation familière avec certains : les appelle par leurs prénoms</li> <li>▪ Appelle au calme</li> </ul> | <p>veillant au bon déroulement des jeux, au bon respect des autres, de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conseil des jeux, explique les règles, regarde le jeu une fois lancé, passe voir si tout se passe bien</li> <li>▪ Relation détendue avec adultes et enfants, familiarité</li> <li>▪ Discussion avec parents</li> <li>▪ Joue avec les enfants</li> <li>▪ Un enfant casse château de lego préparé à l'avance</li> </ul> |
|--|--|---|---|--|

|  |  |   |  |   |
|--|--|---|--|---|
|  |  | <p>prénom, tutoyer « X, tu viens jouer avec moi...! »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gère les inscriptions de la salle jeux vidéo, appelle les participants au fur et à mesure.</li> <li>▪ Les enfants choisissent le jeu, le demandent et l'animatrice l'installe. A la fin de la session, l'animatrice semble avoir un peu de mal à les stopper. Mais cela se passe calmement, elle ne les coupe pas en plein milieu du jeu. Respect du temps de jeu mais surtout de chaque participant.</li> </ul> |  | <p>pour la journée, les ludothécaires restent vigilants mais n'interviennent pas, laissent faire. Fait partie du jeu. Quand l'enfant part, ils reconstruisent, et cela à plusieurs reprises sans sembler perdre patience.</p> |
|--|--|---|--|---|

# Le jeu et la bibliothèque

Un outil pour changer d'image ou un réel changement ?



**Résumé :** Les bibliothèques françaises traversent une crise identitaire face à l'essoufflement du modèle traditionnel, ce qui les pousse à expérimenter pour s'adapter aux évolutions de la société et aux pratiques émergentes comme le jeu. Ce dernier qu'il soit vidéo ou classique est une pratique en plein essor qui touche toutes les tranches d'âge. Nous allons étudier cette intégration afin de comprendre quelle place prend le jeu en bibliothèque. Est-il intégré pour lui-même ou sert-il de passerelle, d'offre marketing pour amener à la culture et au livre comme l'ont été le CD ou le DVD. Enfin, nous nous interrogerons sur le lieu même de bibliothèque, est ce que le jeu lui fait prendre une nouvelle dimension ? Comment le jeu est-il mis en place ? Quelles sont les incidences sur la bibliothèque ? Y a-t-il une redéfinition des missions de la bibliothèque par le jeu ?

**Mots-Clés :** Bibliothèques publiques en France, mutation, jeu, ludothèques, divertissement, sociabilité.



**Abstract :** French libraries are going through an identity crisis as their traditional business model runs out of steam, and are forced to experiment to keep pace with the changes of society and the emergence of new activities like gaming. Whether video or traditional, gaming is soaring and is not limited to a specific age group. We will take a closer look at this phenomenon to understand its importance for libraries. Is gaming used for its intrinsic qualities or is it only a bait, a marketing tool in the way CD and DVD were, to make people read and give them access to education? Finally, we will study libraries as physical places. Does gaming give them a new dimension? How is gaming implemented and with what consequences for libraries? Are libraries traditional missions being redefined by and through gaming?

**Keywords :** Public libraries in France, transformation, game, toy libraries, entertaining, sociability.