

Journée thématique

« Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les *serious games* en bibliothèque »

enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°4 : « Valoriser le patrimoine grâce aux serious games »

Animateur : Christophe Monnet, Erasmé

www.erasme.org

Quelle place occupent aujourd'hui les SG dans la valorisation du patrimoine ?

L'équipe d'Erasmé (14 personnes en tout, dont des développeurs) a travaillé avec le musée des Confluences, qui comprend un fonds d'histoire naturelle, à l'occasion de sa construction. On a monté un jeu sur le thème : « Le Musée des Confluences dévoile ses réserves ». La thématique des musées est parfaitement appropriée pour un musée qui n'a pas de lieu. Le jeu met en scène un journaliste qui doit rédiger un article sur vingt métiers du musée. Le joueur a un texte à trous, qui comporte 20 mots manquants : pour remplir ces vides, il lui faut avoir vu intégralement les 20 vidéos correspondantes. Des jeux intermédiaires permettent de deviner le mot le cas échéant.

Pourquoi ce recours à ce nouveau type de médiation ? Quels en sont les avantages ? S'agit-il seulement d'un mode ludique, d'une mode pour attirer de nouveaux publics (adolescents, jeunes adultes) ?

Ces SG permettent de viser différents objectifs :

- Interagir avec les objets à l'aide d'une tablette i-pad, assez robuste pour cette expérience, grâce à des connecteurs disséminés dans les vitrines de l'exposition.
- Recontextualiser les objets du musée par l'ipad et la consultation de la table Museotouch selon un guide d'observation.

Comment créer des activités en lien avec ces savoirs et la diversité des typologies des visiteurs ? Comment monte-t-on un projet pour valoriser ses espaces ou ses fonds ?

Le principe technique en est simple. Il nécessite :

- Le Web app (Javascript) et serveur qui héberge le jeu = jeu en ligne, qui permet l'accès par le visiteur depuis son propre terminal.
- Un i-pad remis à chaque famille (plutôt l'adolescent du groupe, plus familier de ce type d'outil). Une sacoche fabriquée spécialement pour porter l'i-pad permet de circuler avec l'écran ouvert, en laissant les mains libres.
- 2 médiatrices de musées donnent une formation préalable pour favoriser la prise en main.
- Une carte verte RFID, reproduisant une carte de presse, équipée d'un micro-ordinateur et d'un lecteur RFID.
- 40 objets connectés = l'idée étant de retrouver des objets cachés.
- Une connexion avec l'espace physique de l'exposition : la muséographie s'y prête d'autant mieux qu'il n'y a pas de parcours obligé. Les SG permettent deux types de visites : exploratoire ou avec un objectif défini (chasse au trésor et *story-telling*). Le principe technique favorise totalement l'engagement des joueurs. Avec la carte de presse se produit une interaction avec l'objet, la tablette indiquant s'il s'agit du bon (dans ce cas, il diffuse une vidéo d'1 minute et demi).
- En fin de visite, il est proposé de laisser une adresse mail pour prolonger l'expérience en continuant les jeux en ligne.

Au terme de 7 mois de mise en place, on a pu comptabiliser 1400 connexions, dont 50' passées en moyenne à jouer dans le musée. On a pu aussi constater que beaucoup de familles sont allées au bout du jeu ; enfin 24% des visiteurs ont donné ensuite leur mail et joué ensuite 30' supplémentaires en ligne.

Peut-on envisager-vous la même chose pour le patrimoine des bibliothèques ?

Adapter les SG aux bibliothèques

La question est comment peut-on adapter ou transférer un scénario sur un projet du même type (transfert technologique), sur l'idée du service public numérique. Avec le RFID, il est possible de transposer ce modèle aux bibliothèques. Mais certaines ne sont pas dotées d'un service au public, or c'est un véritable travail de collaboration que l'on mène ensemble.

On rencontre les structures intéressées, pour voir ce qui peut être financé par l'un ou l'autre. La première manière de collaborer est de trouver des idées simples : on cible tel public, autour de telle problématique, afin de valoriser tel fonds... On met en place un principe de mutualisation.

Quel peut en être le budget ?

Le budget en charge directe correspond à 6 mois de travail pour deux personnes. Pour le budget de production, il faut compter 10 000 euros + la part de production en interne

Il ne s'agit pas forcément de jeux contributifs, où les publics peuvent poursuivre par des jeux mis en ligne ensuite.

Des opportunités actuelles

Il existe beaucoup d'innovations techniques actuellement : par exemples, des puces RFID qui fonctionnent avec une antenne. 8 téléphones actuellement sur le marché permettent de le faire aujourd'hui. Et puis il y a l'IOS /Android compatible, les puces que l'on appose dans différents lieux (sur des vitrines, par exemple). On peut ainsi déployer un jeu sur une surface quelconque.

Les bibliothèques constatent aujourd'hui un aspect émergent de la médiation, notamment autour d'un contenu (story-telling). Avec un Service des publics pérenne, il est possible de dialoguer avec des ressources (une collection par exemple, plutôt qu'une exposition, trop ponctuelle).