

La ludothèque de Chamonix

Espace de rencontres, espace de vie

par Martine Groulet

Conservateur de bibliothèque

Culture et sports de montagne

C'est à Chamonix, station de ski et d'alpinisme, dont la population mère dépasse tout juste les 10 000 habitants, qu'en 1976, l'architecte Roger Taillibert, sous l'impulsion du maire de l'époque Maurice Herzog, termina la coupole destinée à la bibliothèque, discothèque, ludothèque. Conception avant-gardiste et ambitieuse ! Dans la capitale des sports de montagne, créer une bibliothèque qui réunit livres, disques, jeux, salle d'exposition, sur une surface de 1 500 m², offrant près de 200 places assises et 20 000 ouvrages à l'ouverture, constituait une exception culturelle.

Affluence de saison

Les grandes périodes touristiques rythment la vie à Chamonix. Les autochtones et les visiteurs perçoivent la bibliothèque comme un complément à leurs activités de plein air et en profitent à tour de rôle. Le taux le plus élevé de fréquentation se situe toujours en juillet et en août, époque où la station atteint 40 à 50 000 habitants. De 1976 à 1990, les courbes annuelles des prêts adoptent le profil de l'aiguille du Midi ! Le nombre de prêts mensuels varie de 2 000 à 7 000 (voir la courbe de 1983). Après le départ des touristes, les Chamoniards et leurs enfants réapparaissent de septembre à juin. Le fonction-

nement saisonnier a induit des renforts de personnels temporaires, des choix très larges de documents, des modalités spécifiques d'inscription (cartes temporaires et dépôts de cautions).

Lectorat à facettes

Autre particularité, un lectorat qui, bon an mal an, se décompose de la façon suivante : pour un tiers, des Chamoniards qui représentent 20 % de la population. Pour les deux tiers restants, nous accueillons des résidents secondaires (ce sont les plus nombreux), des touristes français et étrangers, des travailleurs saisonniers français et étrangers.

A Chamonix, les résidents secondaires occupent leur chalet ou leur appartement plusieurs fois dans l'année et dès leur arrivée ils font une visite rituelle à la bibliothèque, amenant dans leur sillage enfants et petits-enfants. Leur fidélité à ce lieu qu'ils apprécient et qu'ils vantent nous encourage et nous lie à eux dans des relations personnalisées, comme celle que nous avons avec les habitants de ce gros village qu'est Chamonix. La durée des séjours des touristes varie entre une semaine et un mois. Parmi eux nous retrouvons aussi des habitués de longue date. L'atmosphère particulière provient sans doute de la variété des origines sociales, des origines régionales, des origines étrangères de notre lectorat toujours en mouvement, toujours en renouvellement.

Un espace à jouer

Chamonix : lieu unique, cette image de la station a-t-elle pesé dans la création de la ludothèque ?

Dès le début, le concept de bibliothèque de loisirs s'impose et l'intérêt que suscite la ludothèque auprès des vacanciers est immédiat. Il se renforcera et s'étendra à d'autres catégories d'emprunteurs les années suivantes. Tout naturellement la ludothèque a trouvé sa place dans l'enceinte de la bibliothèque des jeunes. C'est la responsable de cette section qui gère l'achat, l'équipement, la réparation des jeux. Faute de personnel suffisant, prêt, retour et vérification s'effectuent à l'étage adultes. En plus de l'achat de la carte ludothèque, nous demandons à chaque emprunteur de déposer une caution pour prévenir les ris-

ques de détérioration. Par cette mesure, nous tentons de sensibiliser l'utilisateur à la fragilité et la précarité de ces objets. Les pertes de pièces sont inévitables, parfois fatales pour le bon fonctionnement du jeu et leur remplacement très difficile. Il faut être très convaincants auprès des fabricants pour en obtenir... une quantité insignifiante. Quant aux réparations, trop techniques, elles sont le plus souvent confiées aux soins bénévoles du mari d'une de nos collègues !

Pour limiter ces inconvénients, au fil des années nous resserrons nos choix : pas de poupée, pas de peluche, aucun jeu électronique, peu de jeux à piles, pas de puzzles au-delà de 100 pièces, pas de jeux de plein air. Aux jeux éducatifs des années soixante-dix, il est vrai peu attractifs, ont rapidement succédé les jeux récréatifs. Priorité donc aux jeux de parcours, aux jeux de constructions, aux jeux de société : nos grands succès s'appellent *tricky-golf*, *tricky-bille*, *tobobilles* et nos grands classiques : *Qui est-ce ?*, *Cluedo*, *Écran magique*.

Depuis plus de dix ans nous maintenons 400 jeux en prêt direct et sur place ; nous en éliminons 10 % environ par an. Comme l'ensemble de la bibliothèque, la ludothèque est informatisée. Nous avons trouvé des solutions simples pour adapter notre logiciel (OPSYS) qui n'avait pas prévu les jeux.

Un lieu de rencontres

Quand pour occuper les plus petits, nous avons mis à leur portée deux bacs remplis de *Clipo*, nous ne pouvions absolument pas prévoir les conséquences de ce geste. Cet aménagement a initié d'autres comportements : les enfants découvrant de nouveaux jeux ont

entraîné leurs parents à venir plus souvent, plus longtemps, à acheter des cartes d'abonnement. La ludothèque par son extension a favorisé et intensifié le rôle point de rencontre que jouait déjà la bibliothèque.

Si on en juge par le plaisir manifeste que prennent les gens à se parler dans ce lieu, on peut dire que le besoin de communication s'y exprime fortement et tout au long de l'année. En dix ans, les courbes de fréquentation se sont modifiées sensiblement, les écarts entre les mois de vacances et les autres se sont réduits. Les prêts de jeux en juillet et en août se maintiennent tandis qu'ils augmentent le reste de l'année (voir graphique 1). Les Chamoniards profitent maintenant pleinement de la ludothèque comme l'atteste le nombre de prêts qui s'est multiplié par cinq en dix ans. En 1993, 2 445 jeux sont sortis, soit une moyenne de huit rotations par document.

Pour jouer sur place, les enfants disposent d'une centaine de jeux. Nous achetons de 70 à 80 jeux par an, avec un budget de 8 000 à 10 000 francs (voir graphique 2).

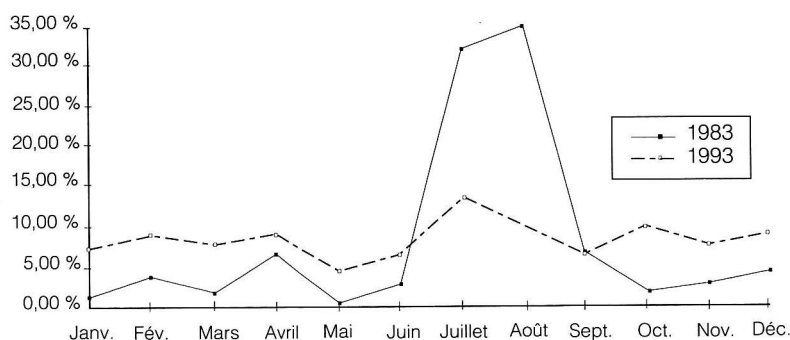
Un lieu de vie

L'atmosphère si particulière ressentie par de nombreux visiteurs de la bibliothèque est sans doute générée par la proximité joyeuse d'enfants mêlant activités de lecture et activités ludiques. Tous les lieux sont communicants et même s'imbriquent : les jeux sur place se trouvent dans la bibliothèque des jeunes enfants, les jeux réservés au prêt dans ce que nous appelons « l'atelier ».

Mais l'équilibre entre les partisans d'une bibliothèque animée et les partisans d'une bibliothèque silencieuse est mal-

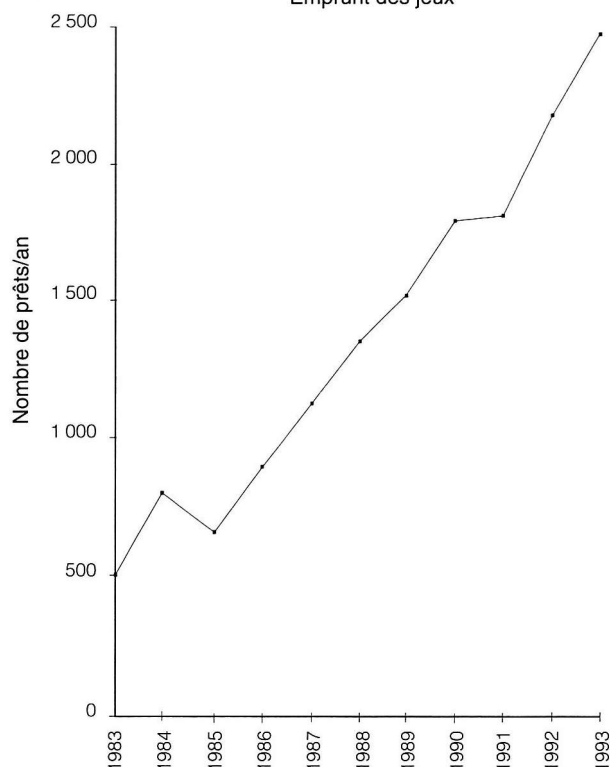
Graphique 1

Répartition mensuelle des prêts de jeux



Graphique 2

Emprunt des jeux



aisé à maintenir. La finalité de la bibliothèque n'est pas de jouer le rôle d'une halte-garderie. L'enfant ne peut en aucun cas être déposé, les parents doivent impérativement le surveiller et l'accompagner dans ses activités ludiques.

Un espace pour créer

L'atelier de création et de récréation accueille des enfants à partir de six ans les mercredis et samedis, et tous les après-midi d'été. C'est dans cette

caverne d'Ali Baba où les trésors sont des matériaux de toutes sortes et de toutes couleurs que les futurs esthètes s'initient aux formes, aux volumes, aux assemblages. Après chaque séance, les travaux individuels ou collectifs sont emportés ou laissés sur place où ils complètent le décor de la bibliothèque dont les thèmes varient plusieurs fois dans l'année : « L'eau et le feu » ; « Des joyaux de la terre » ; « La forêt odorante ». L'année dernière, pour *La Fureur de lire*, les enfants avaient monté un spectacle d'ombres chinoises et raconté l'épopée du *Roi Arthur*. Souvent les parents sont présents et mis à contribution. Ponctuellement, nous sommes sollicités par des personnes qui souhaitent participer à nos activités.

L'édition du jeu de la marmotte

La commémoration du bicentenaire de l'ascension du Mont-Blanc, en 1986, a été l'occasion pour nous de renforcer l'image de la ludothèque en concevant, éditant, commercialisant un jeu de parcours, sur le modèle du jeu de l'oie. *L'ascension de la marmotte* est un jeu d'apprentissage de la montagne où la flore, la faune,

l'équipement, les refuges, les dangers sont à découvrir en s'amusant. C'est le même artiste aquarelliste qui a créé l'affiche de la bibliothèque (qui figure aussi sur les cartes de lecteur) et le jeu. Notre activité éditoriale se trouve ainsi complétée puisque nous avons déjà à notre catalogue trois publications de livres sur la montagne.

Des adultes moins joueurs ?

Chez les adultes, nous avons constitué depuis six ans une ludothèque de prêt, au moment où les jeux de rôles remportaient un vif succès. L'engouement pour les jeux de société s'est intensifié avec la découverte du *Trivial Pursuit* sous toutes ses formes. Les adultes seraient-ils revenus vers les jeux de cartes ? Toujours est-il qu'actuellement le prêt tourne au ralenti.

Du simple prêt de jeux, la ludothèque est devenue un espace de jeu, un espace récréatif, un lieu de rencontre original répondant à un besoin latent, ouvert à des familles entières auparavant confrontées à des gardes d'enfants. La ludothèque a enrichi la bibliothèque en attirant un nouveau lectorat, en devenant le lieu d'une certaine culture, sans hiérarchie, où livres, disques, jeux sont des véhicules de même importance.

Nous avons conscience que la qualité et l'originalité de ce que nous offrons sont étroitement liées à notre public, au maintien d'une ludothèque à notre dimension, au souci sans cesse renouvelé d'une harmonisation de l'ensemble de nos activités.