

LES JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE : UNE ACTIVITÉ CULTURELLE



**CNFPT BRETAGNE
VANNES
11 ET 12 AVRIL 2024
BRUNO MÉRAUT**

PRÉSENTATION

Bruno Méraut

- Médiateur numérique
- Formateur Consultant Pratiques et Ressources Numériques

unpeudeculturenumerique.blogspot.fr

Jeu de positionnement :

- Je suis à l'aise avec le jeu vidéo
- Ma structure est avancée dans sa réflexion sur le jeu vidéo en bib et sa médiation

QUELQUES RÈGLES



DÉROULEMENT

Jour 1 :

- Panorama (rapide) des jeux vidéo
- On manipule !
- Projet culturel et jeux vidéo
- Animer et faire vivre un espace de jeux vidéo en bibliothèque

Jour 2 :

- Concevoir des actions de médiation par le jeu vidéo
- Définition de la politique d'acquisition
- Analyse de pratiques et projections
- Travaux de groupe sur la réalisation d'actions de médiation autour du jeu vidéo

Vous avant la formation



cé koi la swich ?

Vous après la formation



J'suis pro
gamer maintenant !

LES TYPES DE JEUX VIDÉO

La classification des jeux vidéo est essentiellement fondée sur **le gameplay, c'est-à-dire l'ensemble des caractéristiques ludiques.**



GÉNÉRATION GAMER

Une culture à part entière

Parlez vous le langage PGM ?

La terminologie du jeu vidéo

LE JEU VIDÉO, C'EST POLITIQUE

Parce que tout est politique



AVANTAGES ET BÉNÉFICES DU JEU VIDÉO

RISQUES ET INCONVÉNIENTS DU JEU VIDÉO

UN ENFANT... UN ECRAN

De 9 à 12 ans

30

30 minutes par session maximum



Jeux vidéo : privilégier les jeux à plusieurs



En autonomie

L'ÂGE D'AUTONOMIE

Ecran interactif pour contribuer au développement



Télévision autorisée avec des programmes adaptés

De 6 à 9 ans

30

30 minutes par session maximum



Jeux vidéos usage modéré

Privilégier les écrans interactifs (tablettes)



En autonomie mais avec un adulte à proximité

Télévision autorisée sans images de violence



Ecran interactif pour : développer son intelligence, se concentrer, créer, prendre des initiatives et résoudre des tâches compliquées



De 3 à 6 ans

20

20 minutes par session maximum



Jeux vidéos à petite dose



Ecran interactif pour : développer ses sens

Privilégier les écrans interactifs (tablettes)



Avec un adulte

Télévision déconseillée



Avant 3 ans

10

10 minutes par session maximum

Privilégier les écrans interactifs (tablettes)



Avec un adulte

Télévision déconseillée



Ecran interactif pour : développer ses sens

● Attention ! Ces règles sont indicatives. Elles donnent une ligne de direction aux parents et adultes qui encadrent l'enfant. Il reste néanmoins de la responsabilité de chacun de les adapter en fonction du degré de maturité de l'enfant.

UN PEU DE LITTÉRATURE

Les enfants et les écrans

Anne Cordier et Séverine Erhel

Les écrans, je gère

Niels Weber

Le jeu vidéo expliqué aux parents et aux éducateurs

Yann Leroux

ET EN BIBLIOTHÈQUE ?

JEU VIDÉO ET PROJET CULTUREL

PAR UN PRO

JEU VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE

10 CONSEILS



QUEL PROJET ?

Introduction et prise de contact

Créer du lien entre les générations

Passer du temps ensemble

Imaginer et créer

Le jeu vidéo est une activité culturelle !



Jouer à
des jeux
vidéo au lieu
de travailler



Dire que
le jeu vidéo
est une activité
culturelle et
jouer au travail



**KÉVIN, TU
DEVRAIS ESSAYER DE
LIRE BJORN LE MORPHIR**

NON, ÇA IRA...



**MAIS SI KÉVIN, JE T'ASSURE,
C'EST L'HISTOIRE D'UN JEUNE GARÇON
PEUREUX QUI DEVIENT UN COMBATTANT
REDOUTABLE, C'EST VRAIMENT SUPER ET ...**

**TE FATIGUES PAS
MON GARS, J'ATTENDS JUSTE
MON TOUR POUR LA SWITCH**

DÉFINITION D'UN OBJECTIF

Pourquoi valoriser le jeu vidéo en bibliothèque ?

- Média culturel à part entière
- Crée de l'émulation
- Attirer de nouveaux publics
- Valoriser vos catalogues
- S'adapter à l'offre et à la demande

DÉFINITION D'UNE POLITIQUE D'ACQUISITION

La politique d'acquisition en 12 points

EXEMPLE AU CYBERCENTRE DE BEAUPRÉAU EN MAUGES :

Objectif : Favoriser l'échange et la coopération

Avec des jeux en couch coop



UN AUTRE EXEMPLE

Le dossier Jeux vidéo 2020 de la 10^{ème} Souris

DÉFINITION DE MOYENS:

Moyens humains

- Comme toute collections et toutes médiations, demande de la veille, de la préparation
- Ne pas nommer qu'une personne chargée de la médiation

Moyens matériels

- Acquisition ou renouvellement de supports : le choix des tablettes, consoles ou ordinateurs

Moyens financiers

- Acquisition de collections numériques. Applications. Logiciels. Appel à des intervenants, mises en place d'expositions
- Des réductions fréquentes sur les stores
- Des Humble Bundle

ELABOREZ VOS COLLECTIONS NUMÉRIQUES

... comme une collection physique !

- Que voulez vous y voir ?
- Pourquoi tel fonds plutôt qu'un autre ?
- Calculez les usages actuels et les publics visés

Communiquez entre vous et avec vos usagers : quelles sont vos envies et leurs besoins ? Comment marier les deux ?

QUELLES CONSOLES EN MÉDIATHÈQUE ?

En 2024 :

- La Playstation 5
- La Switch

- Avec ou sans abonnement
- Profiter des promos fréquentes sur les stores (hors Switch)

CONSOLES EN MÉDIATHÈQUE : CE QU'IL FAUT SAVOIR

Édictez des règles simples

LE groupe Facebook : jeux vidéo en bibliothèque

Imprimer vos antivolts en 3D

La manette contre la carte d'adhérent

Des jeux courts et multi-joueurs avec écran partagé

Overcooked



Résumé

Overcooked est un jeu de cuisine chaotique de coopération en local pour un à quatre joueurs. En travaillant en équipe, vos camarades cuisiniers et vous devez préparer, cuisiner et servir toute une variété de plats délicieux avant que le client affamé ne claque la porte.

Éditeur : Team 17
Digital Ltd

Genre : adresse

Mode : solo / multi



Disponible aussi sur :



“ Un des meilleurs jeux en coop,
mais gare aux prises de bec ! ”

PC GAMER EN MÉDIATHÈQUE: CE QU'IL FAUT SAVOIR

Un coût

De la maintenance et des MAJ (ah, les MAJ Steam !)

Un compte Steam et Epic Games par PC

Pas de prêt de jeux possible (ou compliqué)

RÉDIGEZ DES CHARTES D'UTILISATION

Les tablettes et les jeux, sur place ou à emporter ?

Exemples :

- [Celle de Pessac](#)

Demander une carte d'identité ? (ce n'est pas légal)

Demander un chèque de caution ? (c'est légal mais il faut encaisser directement)

PETITS DÉTAILS

Le prêt de jeux vidéo est illégal en bibliothèque. Et alors ?

La Sacem peut réclamer des droits pour la diffusion de musique d'un jeu vidéo dans votre espace

Le prêt de console ou de manette, le prêt d'abonnement PSN ou Xbox

A VOUS DE JOUER

Remplissez en équipe [cette fiche projet](#)
(oui c'est pénible mais c'est important)

COMMUNIQUEZ

L'importance des partenariats

Contactez les éditeurs pour des goodies

Demandez aux revendeurs locaux

... ou soyez éthiques

Et surtout : faites du lien avec les autres collections

Le jeu vidéo est un support comme un autre et aborde des milliers de thématiques.

COMMUNIQUEZ

Valorisez les fonds auprès des parents, grands parents, associations, équipes enseignantes, ...

Partagez vos actions à l'heure des réseaux sociaux : avant, pendant et après

Mettez les jeux en avant : à l'accueil



PROJEEEEEEET

Remplissez en équipe [cette fiche projet](#)
(oui c'est pénible mais c'est important)



Fiche projet Jeux vidéo en bibliothèque

<p>Objectif(s) <i>Pourquoi développer le jeu vidéo en bibliothèque ?</i></p>
<p>Public(s) Visé(s) <i>Pour qui ?</i></p>
<p>Politique d'acquisition <i>Pourquoi achetez-vous ce type de jeux ?</i></p>
<p>Constitution du fonds <i>Comment choisissez-vous les jeux à acheter ? Quelle veille documentaire ?</i></p>
<p>Animation <i>Comment valorisez-vous ce fonds ?</i></p>
<p>Moyens humains <i>Qui s'occupe de ce fonds ?</i></p>

Moyens matériels

(consoles, manettes, casques, écrans, meubles, sièges)

Quel renouvellement ?

Moyens financiers

Quel budget annuel en investissement et en fonctionnement ?

Règlement, sécurité

Comment assurez-vous la sécurité des lieux, du matériel et des personnes ?

Évolution du projet

Projetez-vous dans 5 ans. À quoi ressemble ce fonds ?

ON MANIPULE

(YOUPI !)

**Animer et faire vivre
un espace de jeux vidéo en
bibliothèque**







ANIMER AVEC LES JEUX VIDÉO

Le dossier animations Jeux Vidéo de la 10^{ème} Souris

ANIMER AUTOUR DES JEUX VIDÉO

Pour acquérir les fonds : un comité d'usagers

Organiser des tournois, des événements, comme la fête du jeu

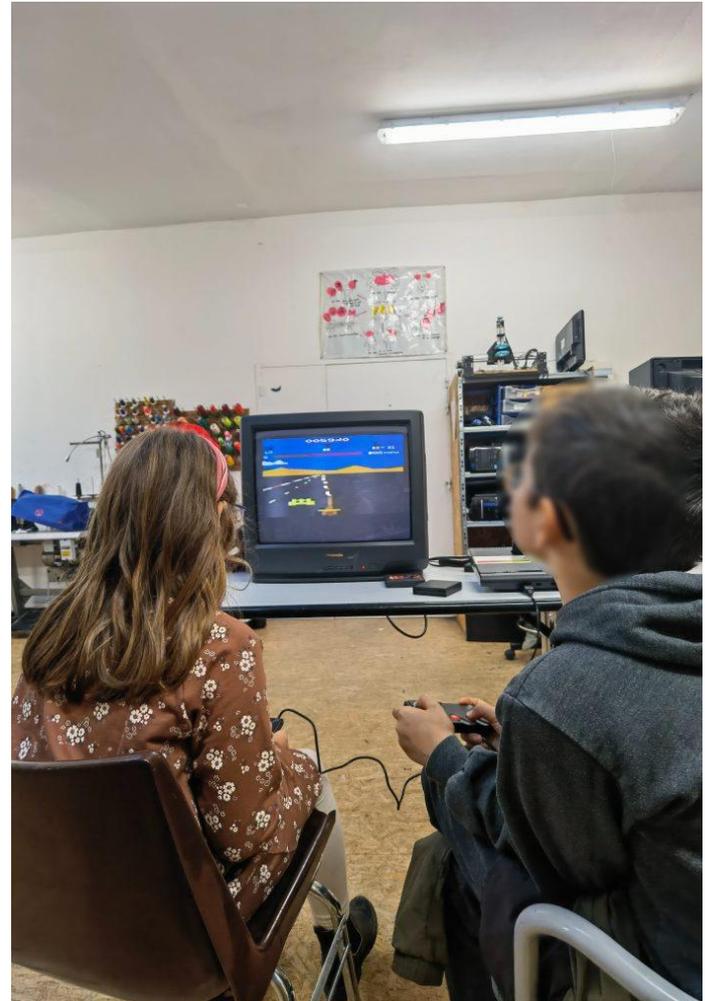
des expos (sur le rétrogaming par exemple)

une projection de championnat de sport (le calendrier des événements)

des débats

Explosion des pratiques, communautés de joueur.se.s et rôle des services publics : un article de la bibliothèque Vaclav Havel

(UN PEU) DE RÉTRO



EN FAMILLE : PENSER VACANCES



SOIRÉE JEUX VIDÉO
COOPÉRATIFS
EN FAMILLE

21 AOUT 2019 DE 20H À 23H

GRATUIT ET OUVERT À TOUS

CYBERCENTRE DE BEAUPRÉAU EN MAUGES

8 RUE DU SOUS PRÉFET BARRÉ - BEAUPRÉAU

49600 BEAUPRÉAU EN MAUGES

02 41 63 59 83 - CYBERCENTRE@BEAUPREAUENMAUGES.FR



TRANSFORMER LA MÉDIATHÈQUE EN CIRCUIT



CRÉER DU DÉBAT



Une fiche d'activité pour un débat mouvant sur le jeu vidéo
par les Voyageurs du Numérique

SILVER GEEK

VIDÉO. "Vas-y Germaine, achève-le !" : à 95 ans, elle se qualifie pour la finale nationale d'une compétition de jeux vidéo



La Domitys Cup était organisée ce mercredi 25 octobre 2023 à Castelnau. • © Noëlle Hamez

DONNER DES RENDEZ-VOUS

Et proposer des sélections de jeux par thème

Ici, des jeux de réflexion

C' NUMÉRIQUE

À LA MÉDIATHÈQUE DE BEAUPRÉAU

LES SAMEDIS DE 10H À 12H
JANVIER 2020



11 JANVIER **FABRIQUE UN "DOCTEUR MABOUL"**

Pour s'initier de façon ludique au codage et à la programmation tout en personnalisant un jeu classique avec un Makey Makey et le programme Scratch
A partir de 9 ans



18 JANVIER **GAMING ZONE**

Venez découvrir une sélection de jeux vidéo qui encouragent la collaboration et la coopération
A partir de 7 ans



25 JANVIER **CAFÉ CULTURE NUMÉRIQUE**

Snapchat, Instagram, Twitter, Youtube, Tik Tok et bien sûr Facebook : comprendre les réseaux sociaux, leur fonctionnement, leur intérêt, bienfaits et risques

Gratuit, sur réservation
mediatheque@beaupreauenmauges.fr
02.41.75.38.20

ANIMER AUTOUR DE LA TABLETTE

- 150 applications testées et approuvées



PIXELART

Comme [ici](#)

Sur logiciel type Gimp

Voir sur Minecraft ou avec des post it



PAPERTOY



Papertoy ou papercraft sur votre moteur de recherche

Tuto vidéo (en anglais mais pas grave) : [Le perso de Minecraft articulé](#)

De la culture pop



LES JEUX D'ÉVASION

Retour d'animation : Escape game virtuel et collaboratif

Agent A encore ou The House of Da Vinci



FAIRE DU AIR CONSOLE

<https://www.airconsole.com/>



FAVORISER LA CRÉATION PAR LE JEU

Créer son circuit avec ce bon vieux Trackmania Nation Forever sur PC (voir des Press Forward)

Recréer votre espace avec Minecraft ou Minetest (équivalent gratuit) sur PC

Ultimate Chicken Horse par exemple

Ou encore Dessine ton jeu

Et pourquoi pas créer ensemble un Machinima ?

INITIER AU CODAGE INFORMATIQUE

Créer des jeux vidéos avec [Scratch](#) sur PC ou Scratch Junior sur tablette ([un tuto vidéo](#) ?)

S'initier à la programmation avec [lightbot](#)

Un mouvement mondial : [l'Heure du Code](#)

Un [jeu en ligne](#) pour apprendre à coder

Créer son jeu vidéo [GameMaker](#) ou [RPG Maker](#)



CRÉER SON INTERFACE

Fabriquer [sa manette de jeu](#), [sa guitare](#)

Un [Docteur Maboul](#)

Créer une borne d'arcade (un tuto [ici](#) et [là](#))

[Installer Recalbox sur un PC](#)

Un [buzzer](#)



POUR SE FAIRE DES FILMS

Piloter un balais volant comme Harry Potter

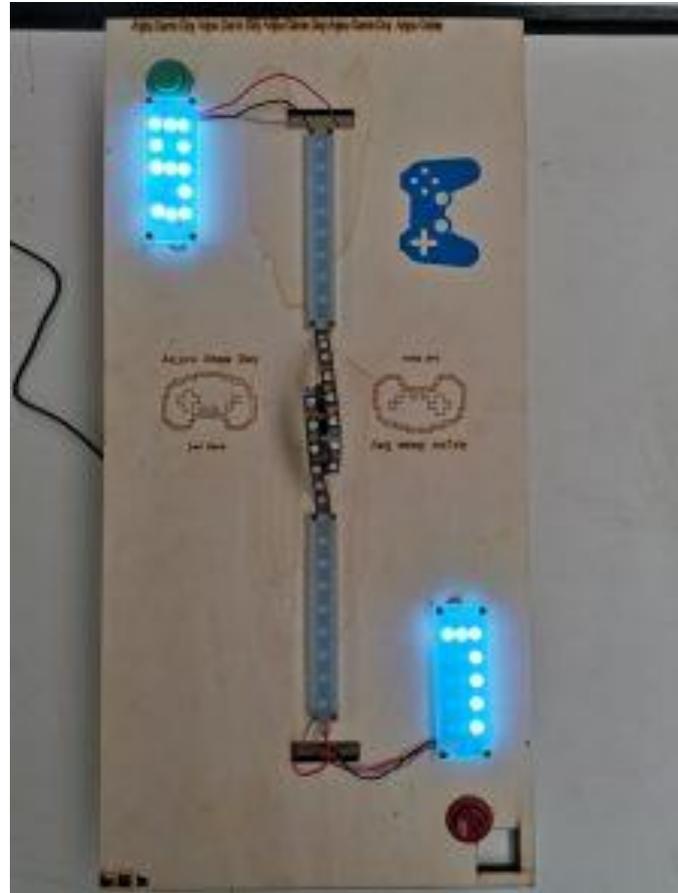




FLIPPER NUMÉRIQUE



PONG 1D



EN ANIMANT UNE CHAÎNE TWITCH OU YOUTUBE

Comme la médiathèque de Rezé

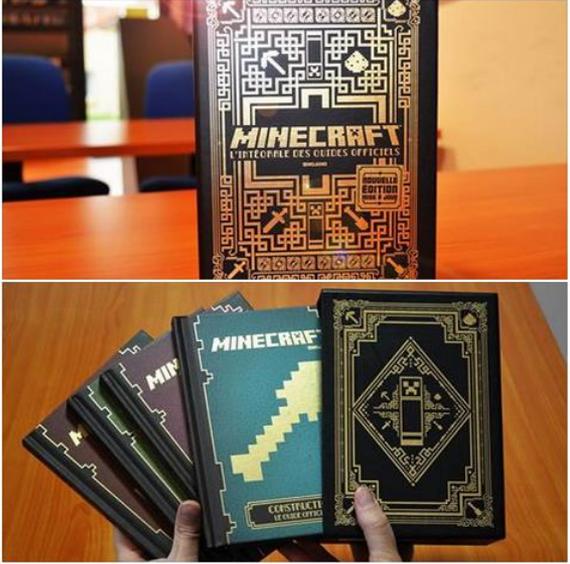
Pas que pour des jeux vidéo d'ailleurs

Jouer à des jeux de réflexion par exemple, ou des jeux d'aventure / horreur

ACQUÉRIR UN FONDS SUR LA CULTURE GEEK

 **Cybercentre Centre Mauges** a ajouté 2 nouvelles photos
Publié par Bruno Méraut [?!] · 5 octobre · 

Nous l'avons !!! la sainte bible de #Minecraft est à nous !!!
(à consulter sur place)



[Booster la publication](#)



 J'aime  Commenter  Partager

Animateurs JeunesseChemillois, Laure Bigeard et 2 autres personnes aiment ça.

EFFECTUER UNE VEILLE

S'informer, se former en continu

Demander aux jeunes, les plus au courant, qui suivent les youtubeurs et streamers

Ne pas hésiter à faire du Benchmarking : piquer et adapter des idées

La faute aux jeux vidéo sur France Inter

Veille papier : Canard PC

RÉDIGEZ UNE FICHE PROJET

Public

Cadre

Durée (+ préparation)

Lieu

Objectifs

Contenu

Méthodes / Techniques pédagogiques

Moyens humains

Moyens financiers

Matériels nécessaires

Budget

Évaluation

Fiche projet atelier Médiation numérique

Cadre de réalisation de la fiche projet

Fiche projet réalisée dans le cadre du stage organisé par et animée par ...

Contexte de l'action

Ce qui amène à vouloir mettre en œuvre cette action

Objectifs de l'action, enjeux :

Objectifs pédagogiques, notions, connaissances ou savoir être que vous voulez développer dans le cadre de cette action

Définition de l'action :

Description détaillée du ou des exercices proposés, déroulement de l'action

Le public

Nombre, tranche d'âge

L'organisation pédagogique et matérielle

Lieu, temps de préparation, durée des séances, nombre de séances, moyens humains et matériels...

Évaluation :

Comment évaluez-vous le succès (ou non) de cette action ?

AVANT DE COMMENCER L'ANIMATION :

Mon matériel est il prêt ?

- Les jeux et consoles mis à jour
- Manettes chargées
- Est-ce que je n'oublie rien ?

Prévoyez un Plan B (si grosse MAJ, si matériel en panne, ...)

Responsabilités ? (détérioration de matériel, vol, ...)

La sécurité avant tout

Prototypez votre atelier :

les stagiaires, ces ressources insuffisamment exploitées

PENDANT L'ANIMATION

Encadrez l'utilisation des consoles

Jouez pour entretenir le lien (ou encouragez les)

APRÈS L'ANIMATION

Évaluez

Documentez

Diffusez

Une fiche outil

Pour toute question, n'hésitez pas à me recontacter :

brunomeraut@gmail.com

Merci et à bientôt !