

# L'animation Bib Invaders et une animation dérivée, Jail Invaders

---

## Analyse de deux animations de rétro-gaming dans la CUB

Astrid Gaultier



Crédit photo S. Ledys

# **L'animation Bib Invaders et une animation dérivée, Jail Invaders**

---

**Analyse de deux animations de rétro-gaming dans la CUB**

**Astrid Gaultier**

**Directeurs de mémoire :**

**Sylvie Nérison, Joris Sansen**

# Prologue

En 2014, usagère régulière de la médiathèque Castagnéra à Talence, j'ai découvert avec mon fils l'animation Bib Invaders. Aimant le jeu vidéo tous les deux nous y avons participé, de même lors des éditions suivantes. Un rendez-vous que nous apprécions, au cours duquel mon fils retrouvait des amis qu'il s'était fait pendant l'animation, mais aussi où nous rivalisons l'un contre l'autre dans un jeu ponctué de fous rires.

Cette animation me permettait de (re)découvrir des jeux, anciens comme récents ; de rejouer aux bornes d'arcade, de rechercher des jeux auxquels je jouais quand j'étais jeune. Pour l'amatrice de jeux que je suis, cette animation est un véritable plaisir.

Ce type d'animation (et même de pratique tout court) sur le jeu vidéo en bibliothèque était nouveau pour moi.

Lors de mon entrée à l'IUT, j'ai eu l'envie de parler de Bib Invaders car c'est une animation qui m'a marquée pour son ouverture, sa diversité et ce qu'elle pouvait amener. J'aimerais qu'elle puisse perdurer, et même s'étendre ailleurs, avec une structure de base qui puisse être adaptée dans d'autres lieux (bibliothèques mais également – comme le montre Jail Invaders – hors les murs : prison, hôpital, MJC, ...)

## Remerciements

Je tiens à remercier les bibliothécaires rencontrés lors des entretiens, ainsi que Mme Nérison et M. Sansen pour leurs conseils,

**Note de lecture** : les mots en italique suivis d'une \* sont définis dans l'annexe 1)

# Sommaire

Introduction.....	2
1ère partie : L’animation Bib Invaders et son dérivé, l’animation Jail Invaders .....	5
1.1 Le collectif Bib Invaders.....	5
1.2 L’animation Bib Invaders .....	6
1.3 Jail Invaders : l’animation Bib Invaders adaptée à un public empêché.....	19
2ème partie : Le public .....	20
2.1 Les publics de l’animation .....	20
2.2 Les retours du public .....	26
2.3 Les retombées de l’animation .....	29
3ème partie : les bibliothécaires et le jeu vidéo .....	37
3.1 Le travail en amont.....	37
3.2 Les interactions liées à l’animation .....	46
3.3 Quel avenir pour Bib Invaders ? .....	53
Conclusion .....	55
Index.....	59

# Introduction

Le jeu vidéo est né dans les années 1950. Son évolution jusqu'à aujourd'hui a été immense. En 2015, on parle déjà de 8ème génération<sup>1</sup>. D'un simple oscilloscope à des jeux miniaturisés, en moins de 70 ans il s'est fortement transformé. Car il revêt actuellement de nombreuses facettes : il n'est plus seulement le vaisseau de *Space Invaders* - un des premiers jeux commercialisés - qui se déplace latéralement, il est accompagné régulièrement par du son mais aussi des vidéos, des animations, voire même l'introduction d'intelligence artificielle avec *Hello Neighbor* ou *Event[o]*<sup>2</sup>. D'un simple jeu il est ainsi devenu objet culturel.

En effet son statut s'est modifié ; on passe progressivement du danger du jeu vidéo à un objet culturel reconnu. Des « dangers » qui sont toujours d'actualité car il continue à véhiculer des craintes : on le soupçonne ainsi de « susciter des dépendances, de favoriser la violence ou l'isolement relationnel »<sup>3</sup>. Malgré cela, il a acquis ces dernières années des lettres de noblesse en devenant progressivement un bien culturel aux yeux de la population. Le succès d'une série comme *The Big Bang Theory*, où les héros sont des scientifiques fans de jeux (jeu vidéo, jeux de rôles, ...), est assez



Une console du fonds Charles Cros numérisée sur Gallica, crédit photo Gallica

représentatif de cette valorisation. Et cette légitimation de l'univers vidéo ludique se retrouve aussi dans les institutions. Qu'il s'agisse de bibliothèques nationales comme la BnF qui l'incluent dans leurs fonds – la collection de consoles anciennes de Charles Cros est présente sur Gallica par exemple - et dans leurs espaces, en organisant des expositions<sup>4</sup> ou des conférences<sup>5</sup>, ou encore des musées comme le Museum of Modern Art de New-York avec également des expositions<sup>6</sup> ou des jeux disponibles aux visiteurs.

Les médias sont également de la partie, le nommant parfois « dixième art »<sup>7</sup>.

On constate ainsi une « valorisation par nos sociétés de la culture geek, de moins en moins de connotations négatives, ... »<sup>8</sup>.

<sup>1</sup> GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, chap. "Qu'est-ce que le jeu vidéo?"

<sup>2</sup> <https://iq.intel.fr/lintelligence-artificielle-se-developpe-dans-les-jeux-video/>

<sup>3</sup> WILLIAMS, 2003, in *Le jeu vidéo comme pratique discréditable, enquête sur les efforts de légitimation ordinaires des joueurs*, GERBER, David

<sup>4</sup> [http://www.bnf.fr/fr/la\\_bnf/anx\\_actu\\_bib/a.jeu\\_video\\_honneur\\_bnf.html](http://www.bnf.fr/fr/la_bnf/anx_actu_bib/a.jeu_video_honneur_bnf.html)

<sup>5</sup> <http://blog.bnf.fr/lecteurs/index.php/2018/05/actualites-audiovisuelles-bande-dessinee-et-jeu-video/>

<sup>6</sup> <https://www.moma.org/calendar/events/536>

<sup>7</sup> WOITIER, C., Au Grand palais, le jeu vidéo atteint enfin sa consécration, *Le Figaro*, 10 novembre 2011

Le jeu vidéo entre d'ailleurs dans les bibliothèques dans les années 2000, souvent par la petite porte. Il n'est cependant pas reconnu par tous, qu'il s'agisse des publics comme des professionnels. C'est un support de jeu et le jeu a-t-il vraiment sa place dans une bibliothèque, encore plus le jeu vidéo ? Ce support fait encore souvent peur par les idées qu'il véhicule (violence dans les jeux de combat par exemple). Certains parlent même d'un type de jeu « à ne pas mettre entre toutes les mains »... La bibliothèque, communément vu comme un lieu de savoir dans la pensée française, peut-elle véritablement donner une place au jeu vidéo ?

Si la pensée évolue depuis un siècle, avec des bibliothécaires comme Eugène Morel qui voulait ouvrir ces lieux à tous, que les usagers puissent y trouver ce qu'ils veulent et non ce que le bibliothécaire veut, si la pensée a évolué donc, elle ne s'ouvre pas pour autant à des nouveaux supports partout.

Que ce soit la musique, le cinéma ou le jeu (vidéo ou non), l'ouverture est progressive aux autres biens culturels que le livre. Afin d'aider l'intégration de ce nouveau support, la communication comme la formation s'avèrent souvent nécessaires.

Tout cela a « pour résultat une incertitude quant au statut social et culturel du jeu vidéo »<sup>9</sup> et le problème vient de la distinction faite entre l'objet lui-même d'une part et les pratiques d'autre part, une distinction qui se retrouve dans les études sur le jeu vidéo : les « games studies »\*, majoritaires et axées sur l'étude du jeu et sa réalisation, et les « play studies »\*, minoritaires et plus axées sur les pratiques. Un intérêt scientifique se développe, légitimant ainsi le domaine vidéo ludique.

Il est présent partout dans notre société ; toutes les générations y jouent, parfois même inconsciemment ; ainsi de *Candy Crush*, ou d'un *Scrabble* animé sur tablette qui passionnent les plus de 50 ans. Console familiale ou portable, ordinateur, tablette, téléphone portable : les supports se sont diversifiés, permettant à chacun de s'y adonner. De plus, les jeux sont multiples. A l'instar d'Aurélié Demange et Céline Méneghin<sup>10</sup> on peut distinguer dix catégories principales de jeux : les jeux d'action (jeux de tir, d'aventure, de stratégie, ...), les jeux de gestion et de simulation, les jeux de sport et de course, les RPG\*, les MMORPG\*, les jeux musicaux, les jeux d'arcade, les puzzle game et jeux de réflexion, les jeux sérieux, les jeux sociaux, et enfin les inclassables. Cette diversité implique un public tout aussi varié. Cette démocratisation lui amènerait plus de légitimité, de par sa banalisation : « Il y en a tellement pour tous les goûts, que... ça serait très très réducteur de mettre

---

<sup>8</sup> <https://journals.openedition.org/reset/452>

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, chap. « Les genres du jeu vidéo »

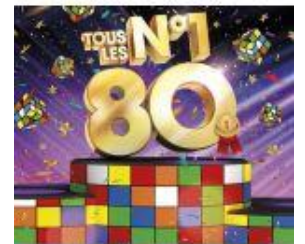
tous les jeux vidéo dans le même panier (...) on peut plus, c'est devenu trop large maintenant pour qu'on puisse [les condamner] » (Samuel, H, 37 ans, informaticien)<sup>11</sup>.

Il apparaît cependant nécessaire à beaucoup de joueurs de toujours se justifier, ainsi « le jeu vidéo constitue un loisir parmi d'autres »<sup>12</sup>, ils se sentent souvent obligés de préciser ce côté « divertissement comme un autre » comme argument.

De plus la création de lien social, l'acquisition de compétences transférables au quotidien, tels que l'apprentissage de langue ou le sens de l'organisation, l'apprentissage de compétences en informatique, sont autant d'arguments qui permettent de « valoriser les relations, les dispositions et les connaissances apprises au contact du jeu, à reconnaître en somme la dimension socialisatrice que peut avoir le jeu vidéo comme toute autre activité en société »<sup>13</sup>.

De plus en plus reconnu pour ses apports divers, un reproche quant à la jouabilité apparaît. Ainsi, au cours des ans il se serait simplifié. C'est pour cela que certains cherchent à retourner en arrière, vers des jeux plus complexes, avec de la réflexion plus poussée. C'est une des raisons d'être du rétro-gaming\* : nostalgie, réflexion, retour aux sources.

Cette nostalgie des années 1980 se retrouve d'ailleurs dans plusieurs domaines : les compilations musicales, le retour du « look eighties »<sup>14</sup>, ... comme dans la vie quotidienne avec l'ouverture de bars de rétro-gaming.\* Ainsi, le R4ndom à la barrière St Genès à Bordeaux est un « bar dédié au rétro-gaming\* et à l'e-sport » comme l'annonce leur compte Facebook<sup>15</sup> : tournois de jeux vidéo, borne d'arcade, consoles anciennes y sont accessibles aux clients.



Pochette de la compilation  
Tous les n°1 80, Crédit photo  
FNAC

Dans les années 1980, les salles de jeux d'arcade étaient présentes dans les grandes villes, puis ont petit à petit périclité, par l'arrivée entre autre des consoles individuelles dans les foyers.



Space Invaders, Paris,  
source Wikipédia

Puis, dans les années 2000, le jeu vidéo rétro revient à l'honneur. On le retrouve dans l'art, avec par exemple le street artiste Invader (photo ci-contre). Ou dans le post-it art qui décore nombre de fenêtres de bureau avec des personnages de jeux vidéo anciens dans les premiers temps, tel Pacman ou les aliens de Space invaders, mais aussi des personnages plus complexes et récents.

<sup>11</sup> <https://journals.openedition.org/reset/452>

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> <https://www.aufeminin.com/conseils-de-mode/mode-annees-80-s648588.html>

<sup>15</sup> <https://fr-fr.facebook.com/pg/r4ndom.bordeaux/about/>

Dans ce mémoire, nous nous interrogerons sur les apports de ce type d'animation, pour le public comme pour les bibliothécaires : quelle légitimité peut-elle apporter au jeu vidéo dans les bibliothèques, plus particulièrement à travers le rétro-gaming\* ?

Dans un premier temps nous observerons cette animation au cours du temps, de sa création en 2012 à ce qui se fait encore aujourd'hui six ans plus tard; puis nous analyserons l'impact qu'elle a sur le public des bibliothèques concernées; et enfin nous verrons ce qu'elle amène dans les médiathèques tout en étudiant des pistes nouvelles.

# **1ère partie : L'animation Bib Invaders et son dérivé, l'animation Jail Invaders**

## **1.1 Le collectif Bib Invaders**

### **1.1.1 D'où vient le nom de Bib Invaders ?**

Il s'agit d'un jeu de mots lié à un des premiers jeux vidéo *Space Invaders*, le Bib (contraction de bibliothèque) remplaçant l'espace étoilé du jeu d'origine. Ici ce sont les jeux vidéo, plus particulièrement les anciens, mais les nouveaux peuvent aussi être au rendez-vous, qui « envahissent » les bibliothèques.

### **1.1.2 Le collectif**

Il est né en 2012. Actuellement, si l'animation perdure, il est cependant inactif, pour des raisons de changements de postes entre autres.

Il est mis en place au départ par un groupe d'animateurs multimédia de la CUB\*, qui l'a créé pour « valoriser l'introduction de la culture numérique au sein des bibliothèques et médiathèques »<sup>16</sup>.

Les bibliothécaires communiquaient par le biais d'une mailing-list et organisaient des réunions qui étaient des moments d'échange sur les pratiques multimédia dans les différentes structures, pour parler des aspects techniques et pour coordonner les actions : des rencontres constructives qui leur

---

<sup>16</sup> collectif Bib Invaders



permettaient de mettre en place des actions concrètes, créant du lien et favorisant les échanges d'expérience<sup>17</sup>.

Pour remplir sa mission, le collectif décide d'organiser des événements autour de l'univers vidéo ludique, et plus particulièrement avec du rétro-gaming\*, avec la volonté de légitimer le jeu vidéo, présenté comme un bien culturel comme les autres et qui a donc sa place dans les bibliothèques.

Lors de la première annonce, la mise en avant de l'animation revient ainsi sur le cliché du jeu vidéo qui ne serait pas toujours le bienvenu en bibliothèque : « Qui a dit que le jeu vidéo n'était pas un truc de bibliothécaire ? Sûrement pas les animateurs multimédia et bibliothécaires de la Cub ! »<sup>18</sup>.

La description montre bien ensuite que le jeu vidéo peut s'intégrer dans ce type de lieu, et pas seulement dans l'espace multimédia qui lui est habituellement réservé : « Forcément, on ne s'attend pas encore à voir des bornes d'arcade dans une bibliothèque : même si le tournoi a eu lieu à la cyber base l'après-midi, le matin elles étaient bien dans l'espace naturel de la bibliothèque, ce qui étonne toujours... »<sup>19</sup>.

## 1.2 L'animation Bib Invaders

### 1.2.1 La naissance de l'animation

La première édition a eu lieu en 2012-2013. Sur une période de trois à quatre mois, les bibliothèques participantes l'organisaient sur une durée de une à deux semaines, ce qui pouvait permettre de participer dans différents lieux, bien que certaines dates puissent se chevaucher, la majorité l'organisant pendant les vacances scolaires.

Les trois premières éditions – entre 2012 et 2015 -, ainsi que des éditions de médiathèques la continuant, ont été annoncées sur le portail de Bordeaux Métropole (voir annexe 2.1).

*Les villes organisatrices des trois premières éditions et leurs activités :*

1ère édition (dernier trimestre 2012) : « Zoom sur la manifestation Bib'Invaders : sept médiathèques ont mis le jeu vidéo à l'honneur pendant le dernier trimestre 2012! »<sup>20</sup>



Wiinami, crédit photo atoimage

---

<sup>17</sup> Voir annexe 3.6

<sup>18</sup> <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bibinvaders>

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bibinvaders>

Sept médiathèques ont participé : Blanquefort, Bègles, le Bouscat, le Haillan, le Taillan-Médoc, Pessac, Mérignac ; différents types d'activités étaient proposées : exposition rétro-gaming\*, jeux sur bornes d'arcade, consoles, l'installation interactive Wiinami\*, revues, battle et tournois, café numérique, conférence et présentation sur le jeu vidéo, avec des intervenants extérieurs : James Magnier, l'association Ricochet, Antonin Founeau, Walid Hanna.

### 2ème édition (octobre 2013 – janvier 2014) : « Bib Invaders, ils reviennent »

Comme l'annonce le portail de Bordeaux Métropole, « vous pourrez :

- Défier vos amis ou votre famille sur des bornes d'arcade et consoles des années 80, 90, 2000, 2010, des iPads.
- Jouer en réseau.
- Créer vos propres jeux vidéo 2D.
- Assister à des expositions, des conférences, des projections sur le sujet.
- Découvrir tous les ouvrages et revues sur le thème du jeu vidéo. »<sup>21</sup>

Neuf médiathèques y ont participé : Gradignan (octobre – novembre) ; Lormont (octobre – novembre – décembre) ; le Bouscat (octobre) ; Bègles (novembre) ; Mérignac (décembre) ; le Haillan (décembre) ; Ambès (décembre) ; Pessac (décembre janvier) ; Talence (janvier)

On peut noter une augmentation du nombre de médiathèques avec l'arrivée de nouvelles médiathèques comme Talence et Gradignan, et la disparition d'autres (Blanquefort et le Taillan Médoc). Les durées sont variables de l'une à l'autre : sur une à deux semaines ; ou sur des créneaux ponctuels comme pour Lormont en décembre et Talence en janvier, qui se déroulent sur des périodes hors vacances scolaires.

On retrouve des activités de la première édition : le jeu sur consoles anciennes, des expositions, des conférences avec Alban Suarez ou Yann Leroux. Mais apparaissent aussi de nouvelles animations : création de jeux vidéo à Lormont, diffusion de documentaires à Lormont et Mérignac, démonstration publique de rétro-gaming\* avec James Magnier, présence annoncée d'ouvrages sur la culture du jeu vidéo ; et soirée années 80 doublée d'une exposition collective, sur le principe de la donothèque\*, organisée par une association à Talence.

On peut remarquer l'utilisation d'affiches par les médiathèques, reprises sur le portail



Exemple de l'affiche de Lormont, source : portail des médiathèques

<sup>21</sup> <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-ils-reviennent>

(elles n'apparaissent pas lors de la 1ère édition) pouvant donner une meilleure visibilité aux différents événements.

3ème édition (octobre 2014 à janvier 2015): « Bib Invaders de retour dans l'espace des médiathèques »



On note une baisse du nombre de médiathèques, qui sont de nouveau sept, mais avec l'arrivée d'une nouvelle participante : le Haillan, Gradignan, Bègles, Lormont, Pessac, Talence et Villenave d'Ornon qui rejoint l'aventure.

On retrouve les activités précédentes : création de jeu vidéo toujours à Lormont mais également au Haillan à présent, jeux récents et anciens, tournois et défis, expositions sur les anciens jeux vidéo, conférences ; et des nouveautés : les quizz à Talence et au Haillan; réalisation d'un Super Mario géant par la tricothèque\* de Talence.

Source : portail  
des médiathèques

L'association Rétrofusion intervient dans plusieurs lieux, pour animer des conférences ou des ateliers de création.

Les annonces des différentes médiathèques mettent souvent en avant la volonté intergénérationnelle de l'animation, comme dans l'annonce de la médiathèque Castagnéra : « Samedi 31 janvier 2015 de 14h à 20h : scoring\*, quizz, c'est le moment de mettre au défi vos amis, vos parents, voire vos grands-parents sur de nombreux jeux sur consoles !! A partir de 7 ans. »<sup>22</sup>

### **1.2.2 Bib Invaders dans cinq médiathèques**

L'animation a eu lieu comme on vient de le voir dans douze médiathèques au cours des ans mais toutes ne l'ont pas continué, et je n'ai pu les contacter toutes pour connaître l'organisation et les suites actuelles s'il y en a. C'est pourquoi je m'attacherai ici à décrire l'animation dans cinq d'entre elles, qui continuent ou non aujourd'hui, en donnant de manière générale pour chacune les types d'animations réalisées, leurs durées et fréquences et leurs spécificités.

#### *Bib Invaders à Gradignan*

L'animation est portée par le responsable du secteur multimédia Mehdi Akkouche. Depuis 2012, elle se déroule une à deux fois par an à la médiathèque Jean Vautrin de Gradignan dans la salle d'animations.

---

<sup>22</sup> <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-de-retour-dans-lespace-des-mediathèques>

**Le matériel :** En 2012 et 2013, la médiathèque a loué des bornes d'arcade au James Game Center<sup>23</sup>, mais a arrêté pour des raisons de budget et de gestion administrative. Puis des dons et prêts pour des consoles et télévisions cathodiques ont été demandés par des flyers aux usagers, un matériel de récupération qu'ils utilisent désormais.

Les bibliothécaires du secteur multimédia ont fabriqué également un makey makey\* et trois bornes d'arcade en achetant du matériel : raspberry pie 3 (carte faisant office d'ordinateur), bois pour le cadre, manettes, ...

Ils utilisent également du nouveau matériel multimédia de la médiathèque : consoles (Xbox1 et PS4) et huit tablettes.

Certaines années le CHU de Bordeaux leur prête une table tactile, et la BDP des ordinateurs Mac et PC et des consoles récentes : Wii U, PS, Xbox.

Ainsi, ils ont à disposition entre 15 et 30 consoles et tablettes par animation.

**Partenariats :** Différents partenaires participent à l'animation :

- le CHU et la BDP pour le prêt de matériel
- les services de la mairie de Gradignan : espaces verts pour la décoration (plantes décoratives), un électricien pour les lumières ; le service technique ramène le matériel (tables, étagères, nappes, gros matériel)
- un magasin d'informatique à Gradignan pour le prêt de consoles et de décorations (encarts en carton de personnages de jeu vidéo)
- un magasin de jeux vidéo à Pessac pour le prêt de consoles et d'écrans plats

Ces partenariats permettent d'avoir plus de consoles à disposition pour les usagers et donc plus de visibilité.

**Gestion de l'animation :** Elle est le fait d'une part du service multimédia et d'autre part de jeunes usagers de la médiathèque qui sont bénévoles et disponibles pendant les vacances. Ainsi entre quatre et six jeunes viennent chaque jour pour aider le public.

**Communication :** Elle se fait sous diverses formes :

- mailing aux services enfance, aux centres de loisirs de la mairie de Gradignan et d'autres villes de la CUB. Ainsi, le Centre Clos de Vivier de Gradignan venait hors horaires entre 2014

---

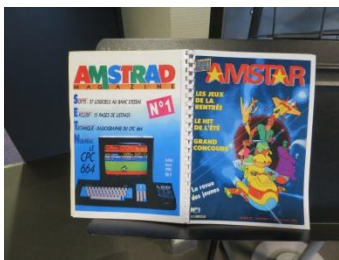
<sup>23</sup> Voir annexe 1.2

et 2016 avec des groupes d'une soixantaine de jeunes les mardi, jeudi, vendredi matins sur réservation. Cela demande une organisation en amont : il faut leur communiquer l'information avant que leurs plannings soient faits pour qu'ils puissent intégrer l'animation dans leurs activités ;

- le site internet de la médiathèque ;
- les médias : en 2015 Radio Campus réalise des interviews par téléphone ; Enjoy 33 fait une publicité sur l'animation en échange d'affichage de leur logo dans l'auditorium ;
- le portail de la CUB certaines années ;

- la mairie met des affiches sur les arrêts de bus et des annonces sur les panneaux d'affichage électroniques de la ville ;

- pour la communication interne : des figurines de personnages de jeu vidéo fabriquées par le service multimédia et le service technique sont disposées à l'entrée de la médiathèque, ainsi que des livrets plastifiés avec des couvertures de magazines et affiches de jeu de l'époque.



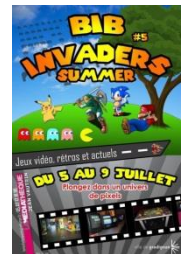
Livret, crédit photo A. Gaultier



Figurines en bois, crédit photo A. Gaultier

En 2016 l'ECLA\* a contacté M. Akkouche pour participer à la Journée de l'invitivité avec l'animation Bib Invaders pour faire une présentation de l'animation.

**Planning :** De 2012 à 2016, elle se déroule dans un premier temps sur deux semaines à la Toussaint mais désormais elle ne dure plus qu'une semaine car c'est une animation chronophage. Une édition spéciale s'est faite également sur une semaine début juillet en 2016 : Bib Invaders Summer.



Source : portail des médiathèques

**Activités :** Différentes activités sont proposées, variant parfois en fonction des années :

- des conférences les premières années sur l'histoire du jeu vidéo et les métiers du jeu vidéo avec Alban Suarez, qui seront arrêtées pour une question de budget, peu de public s'y rendant : sept à huit personnes, surtout de jeunes adultes et un ou deux enfants ; étant en parallèle de l'animation, les enfants préfèrent aller jouer.
- des expositions papier faites par M. Akkouche : « Les meilleurs jeux vidéo des années 70 à aujourd'hui », « Les 10 musiques les plus connues des jeux vidéo » et « L'histoire des consoles » sont installées à l'accueil et dans le couloir menant à l'auditorium de la médiathèque ;

- les jeux sur consoles anciennes et récentes, ainsi que sur tablettes et table tactile ;
- le makey makey\* : des supports en bois avec des panneaux métalliques rappelant un piano. Le dispositif est relié à un ordinateur par des fils connectés avec des pinces crocodiles et permet ici de jouer des notes sur l'écran : un exemple de montage simple et réalisable par chacun.

### *Bib Invaders à Talence*

Suite à une orientation de la médiathèque vers le jeu vidéo, le premier Bib Invaders de Talence a eu lieu en 2014, la deuxième édition en 2015 et la troisième en 2017, en alternance annuelle avec un événement sur le numérique (exemple la robotique).

Pour 2019, le programme n'est pas encore défini.

L'animation est mise en place par Pierrick Bizet, responsable de la Cyberbase, et implique plusieurs bibliothécaires de la structure pendant le déroulement de l'animation.

**L'administratif :** Un partenariat étant établi avec des associations, les accords sont faits par l'adjointe à la direction et la secrétaire de la médiathèque pour faire la convention avec l'intervenant et prendre une assurance pour le matériel.

**Le budget :** Un budget est alloué pour le temps fort numérique comprenant la location de matériel et l'intervention d'animateurs sur deux jours (le mercredi et le samedi) avec une démonstration de jeux vidéo et de consoles, et des explications sur l'historique des jeux vidéo, l'organisation de combats et duels, des tests de consoles.

La bibliothèque achète par ailleurs des consoles récentes qui sont utilisées tout au long de l'année pour des animations (les Cybergames\*).

**Le planning et les lieux :** L'événement dure quinze jours, en janvier, hors vacances scolaires. Il y a des animations organisées les mercredis et samedis, ainsi que le vendredi soir pour le Cybergame\* spécial Bib Invaders. Les expositions sont visibles tous les jours dans la médiathèque.

Elles se font donc principalement pendant les horaires d'ouverture, soit dans la salle d'animation pour l'événement final du samedi de clôture, soit à l'espace jeunesse, soit à l'espace image et son. Les lieux tournent en fonction des activités ; il faut donc prévoir du temps pour le déplacement du matériel en amont.

L'animation s'est déroulée dans un premier temps sur les deux médiathèques de Castagnéra et au Dôme\* de Thouars mais depuis 2017 elle ne se fait plus que dans la première, une autre animation jeu vidéo et rétro-gaming\* ayant lieu au Dôme dans l'année.

**Les activités :** Elles sont de plusieurs types : jeux rétro-gaming\* et jeux récents ; exposition de consoles sous vitrine et exposition papier imprimée et plastifiée sur les consoles et sur l'histoire et l'évolution du jeu vidéo empruntée à la médiathèque du Bouscat ; démonstration de jeux vidéo, explications sur l'historique des jeux vidéo, organisation de combats et duels, tests de consoles ; fabrication d'un Mario géant tricoté ; mise en avant du fonds sur le jeu vidéo dans les secteurs adulte, jeunesse et image et son avec des films sur les jeux vidéo et les héros de jeux vidéo ; une exposition et une soirée dansante « années 80 » organisée par l'association Mix-Cité au Dôme de Thouars en 2014.

En 2014, il y a eu une conférence-démonstration (démonstration du jeu Tétris et histoire du jeu vidéo) et un défi avec James Magnier. Mais celle-ci a eu peu de succès donc l'animation s'est recentrée sur le jeu.

**Partenariat et matériel :** Un partenariat est en place avec l'association Rétrofusion pour le matériel ancien ; sinon pour les consoles récentes c'est l'utilisation du matériel de la médiathèque qui est privilégiée.

Il y a également un partenariat avec l'association FUCTE<sup>24</sup> de Talence qui regroupe des associations sur le jeu vidéo et organise des interventions et animations pendant la durée de l'événement, les mercredis et samedis.

Enfin, James Magnier est intervenu en 2014 pour la conférence-démonstration.

**Communication :** Un flyer pour l'animation est réalisé par le service communication de la mairie ; des affiches A4 et A3 sont distribuées dans les différents services de la mairie, dans des lieux municipaux comme les gymnases ou la piscine, et sur quelques panneaux de la ville. Il est également fait une communication sur le site web de la mairie et de la médiathèque, relayée par le portail des médiathèques de Bordeaux Métropole.

---

<sup>24</sup> Voir annexe 1.2

### *Bib Invaders à Pessac*

Depuis sa création en 2012, l'animation se déroule chaque année à la médiathèque Jacques Ellul de Pessac, avec entre autre Benoit Roudaut, responsable du l'espace Infomédi@, un des membres fondateurs du collectif Bib Invaders en 2012.

**Le planning :** L'animation se déroule en décembre, sur deux semaines pendant les vacances de fin d'année.

**Budget / Partenaires :** Il y a un budget dédié à l'animation chaque année. Les deux premières années (en 2012 et 2013), la médiathèque a eu pour partenaire l'association James Game Center\* pour la location de vieilles consoles mises en exposition et à disposition des usagers pour jouer. Puis elle a fait un partenariat avec l'association Mandora<sup>25</sup> pour la location d'expositions, de structures gonflables dans le hall de la médiathèque (le personnage de Mario par exemple) et de matériel (vieilles consoles).

Ces dernières années, la bibliothèque a également fait l'acquisition de vieilles consoles qui sont mises en exposition ou utilisées pour jouer pendant l'animation.

En décembre 2017, il n'y a pas eu de location de matériel ; les deux bibliothécaires de l'espace Infomédi@ ont fabriqué une borne d'arcade ; il y a également eu achat de matériel pour l'atelier de fabrication de consoles.

**Les espaces utilisés :** Dans un premier temps, les jeux se déroulaient dans la salle de l'espace Infomédi@ sur les PC, puis dans la salle Lara Croft\*, dédiée aux jeux vidéo et où sont installées des consoles. Suite à cette ouverture, les jeux, tournois et expositions se font désormais dans cette salle. Seul l'atelier de fabrication de consoles s'est déroulé dans l'espace Infomédi@.

**Les activités :** Dans la salle Lara Croft\*, les usagers peuvent voir une sélection spéciale de documents sur les jeux vidéo et leur histoire pendant l'animation Bib Invaders, les bibliothécaires ayant fait de nouvelles acquisitions ces dernières années sur ce thème.

---

<sup>25</sup> Voir annexe 1.2



Il y a également des consoles, récentes et anciennes, et sont donc organisés jeux libres et tournois, avec des thématiques changées quotidiennement (exemple : jeu de voiture) en fonction des consoles à disposition.

Une exposition est visible dans la salle : avec une frise chronologique « Les jeux vidéo à travers le temps », un historique des jeux vidéo, des consoles et supports de jeux, ainsi que des informations sur le jeu vidéo et la santé<sup>26</sup>.

En décembre 2017, une activité s'est ajoutée avec un atelier de fabrication de consoles la semaine du 26 au 29 décembre, les jeux sur consoles ayant lieu la semaine du 2 au 6 janvier 2018.

Cet atelier avait pour but de proposer une nouvelle activité en lien avec les animations réalisées dans l'année : codage, imprimante 3D, ...

### *L'atelier console*

Il était accessible sur inscription et limité à 10 personnes. Les usagers inscrits devaient être présents sur les quatre jours de 14h à 16h. Les participants étaient six jeunes de 11 à 16 ans, cinq garçons et une fille.

L'animation était organisée par B. Roudaut de l'espace Infomédi@ avec deux animateurs présents le mardi et le mercredi. Elle a amené quelques modifications pendant la durée des ateliers : une fermeture de la salle de jeux vidéo le mercredi après-midi et un accès restreint aux quatre ordinateurs situés entre l'espace principal et la salle Lara Croft\*.

L'atelier se déroulait du mardi au vendredi :

- le mardi, l'atelier a fonctionné en deux temps avec une partie théorique où les animateurs ont expliqué le fonctionnement des différents composants ; puis un atelier de soudure des lampes LED et du codage en Arduino\* à partir d'un code proposé pour faire clignoter les lampes.
- le mercredi, les participants ont fait la soudure des différents éléments de la console, avec l'aide des deux animateurs extérieurs pour résoudre les problèmes techniques. Trois jeunes ont pu dès la fin de la séance jouer au jeu installé : Tétris.
- le jeudi, après une présentation de l'imprimante 3D, les jeunes ont préparé des boîtiers personnalisés avec l'application Sketch Up et ont choisi les couleurs pour les deux parties du boîtier. Les impressions se font ensuite pendant et hors temps d'ouverture ; l'impression 3D prenant du temps, les boîtiers sont à récupérer la semaine suivante.

---

<sup>26</sup> Voir annexe 6.2.3

- le vendredi, il y a une présentation du programme Arduino\* pour l'installation et le choix du jeu pour la console. Le codage d'un jeu (*Sokoban*) était prévu mais s'est avéré difficile à réaliser. Par contre, l'espace organisant des ateliers de codage le mercredi, les jeunes seront contactés s'ils souhaitent y participer dans la continuité de cet atelier.

Cet atelier, très apprécié par les jeunes participants, était une nouveauté souhaitée par B. Roudaut afin de proposer une activité dans le cadre de Bib Invaders, tout en étant en lien avec les ateliers se déroulant dans l'année et avec les matériels récemment acquis.

**La communication :** Différents modes de communication sont utilisés pour annoncer l'animation : affiches internes, flyer<sup>27</sup>, site de la médiathèque et de Bordeaux métropole. Les collègues chargés de la communication postent sur les réseaux sociaux dont le Facebook du kiosque de la culture à Pessac, la structure centralisant les informations culturelles de Pessac.

Il y a également eu un article dans le journal régional « Sud Ouest »<sup>28</sup> pendant l'animation en 2017.

#### *Bib Invaders à Mérignac*

L'animation s'est déroulée dans deux espaces multimédias du réseau de bibliothèques de Mérignac, plus particulièrement à la médiathèque principale mais également dans une antenne du réseau.

Elle a eu lieu à deux reprises. Tout d'abord en 2012 pour les cinq ans de la médiathèque, une animation parmi d'autres à l'occasion de l'anniversaire. Puis une deuxième édition a eu lieu en 2013 suite au succès de la première année.

**Le collectif :** Le bibliothécaire était en contact avec des animateurs multimédias de la CUB\* par une mailing-list afin de mutualiser les moyens et d'organiser des animations. La mise en réseau des animateurs sur le territoire a bien fonctionné pendant 3 ans avec des réunions pour échanger sur les activités dans les différentes structures, ainsi que pour parler technique. Une communication efficace entre animateurs qui a permis de créer du lien et des échanges d'expériences.

**Activités :** En 2012, le public pouvait jouer sur quatre bornes d'arcades, trois dans la salle d'exposition et une dans le hall pour attirer le public. Le 20 octobre a été organisée une démonstration de Tétris par J. Magnier.

---

<sup>27</sup> Voir annexe 5.1

<sup>28</sup> <https://www.sudouest.fr/2017/12/27/le-jeu-video-fait-son-trou-a-la-mediathèque-4066431-3229.php>

En 2013, l'animation évolue avec des consoles ordonnées par date dans la salle d'exposition, soit sous vitrine soit disponibles pour jouer, une exposition installée par J. Magnier, une LAN\* organisée avec une association de jeunes de la commune, une conférence d'Alban Suarez et la projection d'un film documentaire.

**Planning :** L'animation s'est déroulée sur deux périodes différentes : pendant les vacances scolaires du 20 au 27 octobre 2012 et hors vacances scolaires du 3 au 14 décembre 2013.

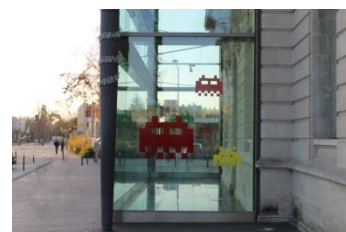
**Matériel :** La médiathèque a utilisé son matériel pour la conférence et les démonstrations et a loué du matériel auprès de J. Magnier pour les consoles; l'association de jeunes a prêté du matériel pour la LAN\*.

**Lieux :** L'exposition et les jeux se faisaient dans la salle d'exposition ainsi que dans le hall pour attirer le public ; de plus la salle du premier étage était utilisée pour la projection du film, la conférence et la démonstration.

**Partenariats / Administratif :** En 2012 et 2013 des conventions sont faites avec James Magnier et Alban Suarez pour leurs interventions et une assurance est prise pour la location des quatre bornes d'arcade.

En 2013 un partenariat est mis en place avec l'association de jeunes de la commune pour l'organisation de la LAN\*.

**Communication :** Il y a eu un battage médiatique important en 2012 à l'occasion de l'anniversaire de la médiathèque ; de manière générale l'animation a été annoncée par des affiches dans la ville, un flyer, dans la page événement et dans le calendrier du site internet de la médiathèque ; de plus, en 2013, il y a eu des décorations sur les vitres extérieures de la médiathèque du centre-ville ainsi que dans différents lieux de la médiathèque.



Médiathèque de Mérignac, crédit photo S. Ledys

### *Bib Invaders et sa suite à Villenave d'Ornon*

Dans un premier temps, l'animation a eu lieu sous le nom de Bib Invaders, puis à partir de 2015, elle devient l'« animation rétro-gaming \*», dans la lignée de l'animation d'origine mais devenue indépendante.

### **Historique :**

En 2014, Bib Invaders se fait à la médiathèque, avec Mme Lafon, membre du collectif Bib Invaders et responsable du secteur multimédia, en lien avec la médiathèque de Gradignan qui l'organise depuis deux ans et leur prête l'exposition papier.

Dans un premier temps, elle a pour partenaire le James Game Center pour la location de matériel informatique et de deux bornes d'arcade, puis à partir de 2015, avec l'association Rétrofusion. Elle réalise désormais l'« animation rétro-gaming \*» avec son organisation propre et en continuant à utiliser l'exposition papier réalisée par Gradignan. Ils n'ont pas gardé l'appellation de départ, mais l'esprit demeure.

**Le planning :** Elle se déroule sur dix jours environ, avec au moins deux samedis, pendant les vacances de préférence, afin que les adultes soient plus disponibles et que les enfants puissent venir sur la journée. Le choix s'est porté sur les vacances de la Toussaint car c'est une période où les familles se déplacent moins, à la différence des autres périodes de vacances (ski, beaux jours, ..).

**Les activités :** Il y a d'une part, une exposition avec des panneaux explicatifs (réalisée par M. Akkouche de Gradignan) et une exposition de vieilles consoles et de vieux jeux avec l'association Retro Gaming ainsi qu'avec quelques machines qui ne marchent plus et ont été données à la médiathèque par des usagers.

D'autre part, les visiteurs peuvent faire des jeux sur des consoles datant d'au moins une dizaine d'années (Xbox, PS2, SuperNintendo, Nintendo 64) données ou prêtées par des usagers. Il faut noter que la plus récente est la PS2 (entre 2002 et 2007) donc qui a plus de 10 ans. Le monde du jeu vidéo évoluant très vite, ce type de console fait déjà partie du rétro-gaming\*.

Enfin, des conférences-débats ont eu lieu pendant deux ans :

- en 2015, sur les métiers du jeu vidéo, avec une quinzaine d'enfants de 10/12 ans essentiellement ; un débat très interactif avec des questions des enfants aux animateurs ;
- en 2016 sur la médiation autour du jeu, à destination des parents. Cependant la contrainte horaire (17h) a posé problème et beaucoup de parents n'ont pu s'y rendre. Les bibliothécaires et les intervenants se sont donc adaptés : le public étant composé surtout d'enfants de 8/12 ans, le débat s'est finalement tourné sur le PEGI\* et sur les raisons amenant à aller vers tel jeu et pas tel autre, afin que chaque public puisse trouver son jeu.

**Les lieux :** L'animation a lieu dans le secteur jeunesse et dans le kiosque actualité, les deux secteurs étant réaménagés pour l'occasion tout en gardant une continuité et un accès au service pour les usagers.

La médiathèque étant une grande salle ouverte, sans séparation de salle d'un secteur à l'autre, il y a le bruit des jeux et joueurs pendant cette période. Un changement d'habitudes est donc à prendre parfois pour les usagers.

**Le budget / Le matériel :** La médiathèque prévoit un budget conséquent pour la location de matériel, car c'est une animation qui draine beaucoup de monde : 700 à 800 personnes environ viennent sur 10 jours avec beaucoup de va-et-vient et des pics de fréquentation sur les samedis.

Le matériel, outre les locations aux partenaires, est complété par des dons ou des prêts sur la période de l'animation faits par des usagers.

**La communication :** Il y a un affichage municipal sur les panneaux électroniques de la commune, la plaquette culturelle de la ville, des flyers, ainsi que les réseaux sociaux et les sites web de la mairie et de la médiathèque. Enfin il y a également une communication de la métropole par le portail internet de la CUB\*.

Le bibliothécaire, R. de la Morinerie, a aussi participé à une émission de radio.

**Partenariats :** Il y a différents partenaires :

- l'association Retrogaming pour la location d'une borne d'arcade, une exposition sur les consoles et le jeu vidéo, et une animation les samedis (tournoi de Mariofoot, scoring\* sur la journée avec un lot pour le meilleur à la fin) ;
- les services de la mairie font les affiches imprimées et plastifiées ; une banderole sur l'histoire du jeu vidéo est réalisée par le service communication ; et des figurines en bois de Mario, Pacman, et autres personnages célèbres du jeu vidéo sont découpées et peintes par le service menuiserie.

**L'administratif :** Une convention était mise en place avec les partenaires et une assurance était prise pour l'exposition pour être couvert en cas de dégradation ou de vol.

### **1.2.3 Synthèse des cinq animations**

S'il peut y avoir du jeu vidéo récent, c'est le rétro-gaming\* qui est mis en avant lors de l'animation, avec parfois l'intervention d'associations pour le prêt ou la location de matériel mais également pour des conférences et démonstrations. Le matériel vidéo ludique de la médiathèque est utilisé ainsi que celui prêté ou donné par des usagers dans certaines médiathèques.

Si chacune s'adapte en fonction de ses locaux, de son matériel ou de son planning, toutes ont en commun la volonté de présenter le jeu vidéo sous différentes formes et de faire participer un public large. Pour cela, elles utilisent toutes une communication interne comme externe et organisent des animations variées. Si le jeu est toujours présent, il peut être accompagné d'ateliers de création, d'exposition comme de conférence ou de projection.

## **1.3 Jail Invaders : l'animation Bib Invaders adaptée à un public empêché**

La médiathèque Jean Vautrin de Gradignan est en lien avec la maison d'arrêt de Gradignan. Le directeur, Maxime Roudil, a parlé en réunion avec le responsable SPIP\* des activités de la médiathèque, ce qui sera le point de départ de l'animation.

**L'organisation :** Entre 2015 et 2017, l'animation s'est déroulée pendant une semaine entre mai et juin dans une salle de la maison d'arrêt de Gradignan avec un bibliothécaire intervenant (M. Akkouche).

Il y a cinq séances d'1h30 à 2h organisées sur une semaine pour des groupes de cinq à huit personnes : les adultes le mardi, le mercredi, le jeudi et le vendredi matin ; les mineurs le mercredi après-midi.

**La partie administrative :** Le responsable SPIP\* rassemble toutes les informations. Le directeur de la médiathèque et l'intervenant préparent les informations administratives à l'avance (carte d'identité, carte grise, photo ; horaires d'entrée et de sortie, matériel) : il y a un cadre administratif strict à respecter.

**Le matériel :** La médiathèque fournit et amène le matériel composé de huit consoles pour que les détenus puissent jouer. La liste doit être donnée à l'administration au préalable.

L'installation du matériel a lieu le lundi ; le retour est effectué le vendredi après-midi.

L'organisation d'une animation sur le jeu vidéo hors les murs implique un engagement de la bibliothèque et de l'intervenant, avec des contraintes particulières au lieu où se déroule l'événement et au public présent.

## **2ème partie : Le public**

### **2.1 Les publics de l'animation**

Ouvertes à tous, les bibliothèques municipales ont à cœur de pouvoir toucher un public le plus étendu possible : « la bibliothèque dans ses missions se doit de toucher tous les publics y compris les publics qui n'aiment pas lire »<sup>29</sup>. Elle doit s'adapter à ces publics en proposant des services et en répondant à la demande : or le jeu vidéo ayant un grand succès dans notre société connectée, une animation sur cette thématique peut toucher de nouveaux publics, tout en créant de l'interaction sociale.

A l'âge de l'adolescence, de nombreux jeunes ne se rendent plus en bibliothèque ; le jeu vidéo peut être un média pour les faire venir ; ainsi la médiathèque de Talence organise-t-elle des animations autour du numérique avec cet objectif.

On analysera les différents publics qui se rendent à l'animation Bib Invaders, de manière générale d'abord, puis plus en détail le public venu dans deux des médiathèques pendant l'animation.

#### **2.1.1 Les publics de l'animation dans cinq médiathèques**

##### *Un public familial*

De manière générale, le public de cette animation est composé d'enfants, accompagnés souvent de leurs parents. Les premiers viennent pour jouer, pendant que les deuxièmes, s'ils viennent

---

<sup>29</sup> MENEGHIN, Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*

généralement dans un premier temps pour accompagner leurs enfants, se prennent au jeu : plaisir de retrouver les jeux de leur enfance ou aide à la manipulation aux plus jeunes à partir d'un jeu qu'ils connaissent.

Si cette proportion est conforme à l'image d'Epinal du jeu vidéo associé aux enfants, elle va à l'encontre des statistiques. Par exemple, en 2015, la moyenne d'âge des joueurs est de 35 ans, les adultes joueurs étant plus nombreux que les enfants.

Filles comme garçons, mères ou pères, tous se retrouvent à proportion plus ou moins égale. A Pessac, il s'agit plus d'hommes, cependant ce n'est pas la règle et les femmes sont souvent présentes et actives, ce que l'on retrouve d'ailleurs dans les études sur le jeu vidéo. Ainsi en 2015 la parité est quasi parfaite avec 51% de joueurs et 49% de femmes<sup>30</sup>.

Cependant, en fonction du sexe, il peut y avoir des différences dans les jeux : ainsi à Gradignan ce sont plutôt les hommes qui jouent sur les consoles, tandis que les femmes jouent plus à la Wii, à *Just dance* ou sur les tablettes.

On note que les adolescents – un public vu généralement comme friand de jeux vidéo – se déplacent peu, même si cela est variable en fonction des lieux. Le public se situe plus entre 5 et 12/14 ans, majoritairement des écoliers et des jeunes collégiens donc. Les adolescents et les jeunes adultes peuvent être présents mais semblent minoritaires.

Enfin, les personnes âgées sont également présentes, souvent accompagnatrices des petits-enfants, et pour certaines sont actives durant l'activité.

Des publics variés donc, qui souvent sont venus à l'initiative des enfants. Cela peut s'expliquer entre autres par l'image habituelle de la bibliothèque, qui n'est pas associée à un lieu de jeu : si les adultes sont joueurs de jeux vidéo (et les usagers de bibliothèque sont souvent possesseurs de consoles : 35% à 42 % des usagers possèdent au moins une console en 2007 selon une enquête de Bruno Maresca<sup>31</sup>), ils ne connaissent pas forcément ce type d'activité dans un lieu généralement associé à la lecture. La pérennisation dans le temps de Bib Invaders amène cependant petit à petit ce changement d'image de la bibliothèque savante à la bibliothèque troisième lieu, celle de l'échange et des relations sociales.

---

<sup>30</sup> PERREAU, Sarah, *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, p.23

<sup>31</sup> MENEGHIN, Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, p. 19



### *Les groupes organisés*

Outre le public familial, plusieurs médiathèques sont en lien avec des associations locales et, en fonction des plannings, des créneaux peuvent leur être réservés, parfois hors temps d'ouverture de la médiathèque.

On a ainsi :

- les centres de loisirs : ceux de Thouars et Bagatelle à Talence venus participer, celui de Mérignac venu visiter l'exposition, ou celui du Bouscat participant à une exposition ;
- des associations de jeunes, comme celle de Mérignac qui a également participé à l'organisation d'une des activités ;
- ou encore une visite dans le cadre scolaire, comme ce fut le cas à Talence. En effet, dans le cadre d'une animation sur le jeu vidéo, une intervenante du collège Henri Brisson est venue avec une classe à la médiathèque avec une visite de l'exposition et une présentation des jeux. A cette occasion, le bibliothécaire a fait auprès des élèves une intervention de sensibilisation à internet et aux jeux vidéo.

### *Une fréquentation variable*

Les statistiques de fréquentation sont très variables d'un lieu à un autre et peuvent dépendre du lieu où se déroule l'activité.

Ainsi à Gradignan, si la moyenne au cours des ans tourne autour de 100 personnes, il a pu y avoir jusqu'à 250 personnes venant sur une journée : l'auditorium où a lieu l'animation est une grande salle visible en entrant dans la médiathèque. A Pessac, elle est autour de 20 à 30 personnes par jour, dans une salle aux dimensions plus petites et dans un espace fléché mais non visible à l'entrée. A Villenave d'Ornon, 700 à 800 personnes viennent sur dix jours (soit une moyenne de 70 à 80 personnes par jour), avec des pics de fréquentation les samedis, jours où les parents sont généralement plus disponibles pour accompagner leurs enfants. Il est cependant difficile de la mesurer avec précision, car il y a beaucoup de va-et-vient pendant la journée.

La fréquentation peut varier pour différentes raisons. Par exemple, en 2017, à Gradignan elle était en baisse - autour de 80 personnes par jour -, ceci pouvant s'expliquer entre autres par le beau temps incitant les gens à profiter de l'extérieur. Les horaires, le choix des dates (pendant ou hors vacances scolaires), la communication autour de l'événement comme sa régularité peuvent être d'autres facteurs explicatifs.

L'animation attire des publics variés, qui découvrent parfois la médiathèque pour la première fois. En se reproduisant d'année en année, ce public se fidélise et est en demande de ce type d'animation.

### *Un public mixte*

Les usagers présents sont soit informés par la communication faite par la bibliothèque, soit par hasard, découvrant l'animation en venant à la médiathèque ce jour-là.

Il y a également de nombreux non-usagers de la médiathèque qui viennent : par le bouche à oreille, par les amis ou encore par les affiches dans la ville.

Dans les deux cas, s'agissant souvent d'une animation qui se fait sur la durée, à un moment régulier, elle est attendue – voire demandée – par les uns et les autres.

L'animation permet ainsi de fidéliser un public, tout en faisant découvrir la médiathèque aux nouveaux venus.

### *Un public qui joue mais qui peut aussi participer*

L'animation à Gradignan est gérée par le responsable du service multimédia en partenariat avec des jeunes usagers de la médiathèque bénévoles et disponibles pendant les vacances : ainsi entre quatre et six jeunes viennent chaque jour pour aider le public. Ils sont investis dans une activité qu'ils aiment, impliqués dans une animation de la médiathèque et valorisés par cette implication. En 2013 cela a été officialisé par une convention. Ils viennent parfois dans l'année participer à des tests sur les consoles données pour voir si le matériel peut être utilisé pour la prochaine animation.

A Mérignac, une association de jeunes a organisé une LAN\* en 2013. La même année, au Bouscat, les enfants du centre de loisirs ont participé à la mise en place d'une exposition.

Les jeunes se retrouvent ainsi actifs dans l'animation et dans la vie de la médiathèque : ils sont associés à l'activité ce qui peut les amener à la découvrir sous un autre angle et les fidéliser.

### *Le public des conférences et les débats participatifs*

Plusieurs médiathèques ont organisé ce type d'interventions à l'occasion de Bib Invaders ; on peut citer ainsi Alban Suarez, sur « Les jeux en réseau (LAN\* Party, MMORPG\*) : histoire, dangers et aspects positifs » ; ou James Magnier pour une conférence-démonstration sur le jeu Tétris ; ou encore Yann Leroux sur le thème « Grandir avec les jeux vidéo ».

Entre cinq et quinze personnes y assistaient, souvent des enfants ou des jeunes présents à l'animation. Le retour des enfants à Villenave d'Ornon était assez positif, les enfants appréciant le côté participatif de l'intervention, où ils pouvaient s'exprimer. Cependant, ces conférences étant souvent en parallèle des jeux, beaucoup d'enfants préféraient aller jouer.

Si elles sont interactives, avec une participation du public, peu d'adultes – un des publics visés - pouvaient s'y rendre car c'était souvent pendant les horaires de la médiathèque et donc de travail.

Un résultat qui apparaît mitigé en fonction des attentes des organisateurs. De manière générale, attirant peu de public, elles n'ont pas été renouvelées.

## **2.1.2 Les publics observés pendant deux animations**

### *Le public de Gradignan durant l'animation d'octobre 2017<sup>32</sup>*

Le public était principalement composé d'enfants de 8 à 14 ans (écoliers et collégiens) avec des adultes accompagnateurs, parents et grands-parents majoritairement.

Un questionnaire<sup>33</sup> a été complété avec les visiteurs volontaires pendant la semaine. Il a concerné 54 personnes dont 22 hommes et 32 femmes, 30 ayant moins de 20 ans. Parmi ceux-ci, il s'agit principalement d'enfants et de jeunes adolescents de 5 à 10 ans (26), les adolescents et jeunes adultes étant minoritaires (cinq entre 15 et 20 ans, trois entre 20 et 30 ans). Une majorité des participants (40) sont des usagers inscrits à la médiathèque Jean Vautrin de Gradignan.

Généralement les personnes sont venues par le bouche à oreille (19) ayant découvert l'animation par le biais d'amis, de la famille ou de connaissances, ou ont pris connaissance de l'animation en venant ce jour-là à la médiathèque (23). Les annonces faites à la médiathèque ou les publicités hors les murs (affiches, magazines de la ville) sont moins citées (12 et 3). On constate alors que la communication orale est ici le meilleur moyen de communication. Il est par ailleurs à relier avec la pérennité de l'animation. Effectivement, une majorité (31) des personnes interrogées était déjà venue, souvent à plusieurs reprises (15 étaient venus plus de deux fois) ; c'est généralement par le biais de ces visiteurs réguliers que l'animation se fait connaître auprès d'un plus large public : ce public fidèle – et souvent en demande – passe le message auprès d'autres personnes qui pourraient être intéressées, ce qui est facilité par le fait que l'animation se déroule régulièrement sur la même période.

---

<sup>32</sup> Voir annexe 4.1.2

<sup>33</sup> Voir annexe 4.1.1

Les activités effectuées étaient diverses : de simple spectateur aux jeux divers proposés, le public pouvait opter pour plusieurs réponses. Majoritairement il est venu pour jouer sur les consoles (43) et bornes d'arcade (31) ou encore les tablettes (26) ou la table numérique (16), en accompagnant les enfants ou la fratrie (23) ; c'est aussi l'occasion de regarder (19) ou de montrer, voire d'expliquer aux plus jeunes (2). Les jeux tels que *FIFA*, *Just Dance* ou *Guitar Hero*, plus spécialisés sont moins cités mais régulièrement utilisés au cours de la journée.

Si certains viennent avec l'envie de jouer, d'autres comme les accompagnateurs se sont souvent pris au jeu au cours de la journée, enfants et adultes jouant souvent ensemble.

L'un des jeux préférés arrivant en tête du sondage est *Pacman* (avec 7 voix), la boule jaune et ronde croqueuse de fantômes - un des ancêtres du jeu vidéo - attire toujours autant les joueurs de tous âges. On notera cependant que pour la majorité aucun jeu particulier n'était préféré, appréciant l'ensemble des jeux proposés.

Cette animation existe à Gradignan depuis six ans et a su fidéliser un public, tout en continuant à attirer de nouvelles personnes chaque année, principalement par le bouche à oreille. Elle est très attendue et demandée régulièrement auprès du service multimédia par des usagers qui apprécient ce moment de convivialité, qui est l'occasion pour eux tant de se détendre, que de jouer en famille ou de retrouver des jeux de leur enfance.

#### *Le public de l'atelier console à Pessac<sup>34</sup>*

Il s'agit ici d'un public plus restreint car l'animation était sur inscription uniquement et limitée à 10 personnes. Six jeunes de 11 à 16 ans y ont participé, dont une fille ; un effectif « idéal », pour une première expérience de ce type d'activité ; un « test » qui permettra d'adapter les prochaines années si l'animation se renouvelle.

Cinq des participants étaient inscrits à la médiathèque. Quatre ont pris connaissance de l'animation par la communication de la médiathèque : prospectus, affiche ou lors de la visite de la médiathèque avec le collègue ; les deux autres sont venus par le bouche à oreille (parent et ami).

L'atelier se déroulait sur quatre après-midis, de 14h à 16h, pendant la première semaine des vacances des fêtes de fin d'année. Pendant la durée de l'animation, le public a un accès restreint au matériel de l'espace Infomédi@.

Il était encadré par B. Roudaut, le bibliothécaire du service, et deux animateurs d'une association, venus pour la partie technique le mardi et le mercredi : présentation du matériel, initiation au

---

<sup>34</sup> Voir annexe 4.1.3

codage et soudure. L'animation impliquait un engagement de ce jeune public : l'obligation de venir à toutes les séances ; un « devoir » qui n'a pas semblé être une contrainte, au vu de leur ponctualité et de leur enthousiasme quotidien.

Pour cinq des jeunes c'était leur première venue à l'animation Bib Invaders ; le seul qui la connaissait avait participé deux fois les années précédentes. Une découverte qui est apparue très positive au vu des retours des jeunes, pour qui l'activité préférée fut majoritairement la soudure.

Les retours ont été très positifs : les jeunes étaient très intéressés et actifs dans l'animation. L'atelier de création, avec un objet à ramener à la fin, répondait bien à leurs attentes.

Par ailleurs ce fut également l'occasion pour eux de découvrir le matériel informatique disponible, comme l'imprimante 3D, et les activités proposées sur l'année. Ils sont devenus par là-même demandeurs et ont été intéressés par d'autres activités dans le prolongement de celle-ci, comme les ateliers codage.

L'animation dépasse le côté ludique de la console : de joueur le public devient également créateur de son matériel (réalisation de la soudure, d'un boîtier 3D personnalisé), l'espace informatique devenant un FabLab\*.

## 2.2 Les retours du public

### 2.2.1 Les retours directs

Suite aux enquêtes effectuées, le constat global est une forte satisfaction du public rencontré.

#### *A la médiathèque Jean Vautrin de Gradignan*

A la fin du sondage effectué auprès des visiteurs, il leur était demandé les points positifs et négatifs ou à améliorer de l'animation<sup>35</sup>.

La possibilité de jouer aux jeux vidéo (18) et plus précisément de voir ou jouer à des jeux anciens – ceux de l'enfance pour les adultes – (14) était le point positif récurrent.

De nombreuses autres raisons d'apprécier l'animation ont été évoquées ; sans les citer toutes, on pourra les regrouper en quelques catégories :

- l'ambiance et le cadre agréable
- l'accessibilité à tous et la gratuité

---

<sup>35</sup> Voir annexe 4.1.2

- la variété des jeux et des supports
- la découverte de jeux et de supports

A la question sur les points négatifs ou à améliorer, la plupart des personnes (31) n'en voient pas, ce qui montre une satisfaction globale. Quelques remarques ont été faites sur différents points :

- la maniabilité,
- l'envie de jeux plus complexes ou de jeux qui ne sont pas présents sur cette édition ou au contraire la volonté d'un renouvellement des jeux,
- la présence de notices explicatives,
- des fauteuils à disposition près des consoles,
- ou encore l'organisation de défis ou tournois à certains moments de la journée.

Ainsi, ce sont plus des suggestions qui ont été faites que des critiques.

### *A la médiathèque Jacques Ellul de Pessac*

Comme à Gradignan, les retours sont très positifs<sup>36</sup> : excepté un participant qui a moins apprécié la partie codage des LED, aucun point négatif ou à améliorer n'a été mentionné. La majorité a tout particulièrement aimé l'activité de soudure.

Cet atelier était une première pour l'espace Infomédi@ et son succès auprès des jeunes pourrait permettre d'envisager de nouvelles éditions à l'avenir. D'autant plus qu'il s'inscrit dans la continuité d'autres ateliers proposés tout au long de l'année par les bibliothécaires : codage, imprimante 3D.

## **2.2.2 Les retours indirects**

Les entretiens effectués auprès des bibliothécaires vont dans le même sens que les enquêtes : les retours du public sont très positifs, ce qui explique le renouvellement de l'animation.

A Mérignac, l'animation, qui était au départ une activité parmi d'autres lors de l'anniversaire des cinq ans de la médiathèque, a été reconduite l'année suivante suite au succès de la première édition. Elle s'est arrêtée par la suite car la médiathèque a finalement choisi de se concentrer sur des animations multimédias plus axées sur la créativité. Ce choix ne remet pas en cause l'attraction du public pour le type d'activités, mais est plus lié à des objectifs internes : chaque année le service multimédia organise une grosse exposition avec la mise en avant d'artistes, il est alors devenu difficile de gérer les deux en parallèle. Dans un premier temps, il y a eu la volonté de faire tourner un an sur deux, puis

---

<sup>36</sup> Voir annexe 4.1.3

le choix s'est fait d'abandonner Bib Invaders qui est plus centré sur le rétro gaming, un domaine plus restreint que le domaine artistique mis en avant dans l'exposition.

A Villenave d'Ornon, les adultes apprécient de pouvoir retrouver les jeux de leur enfance et de les montrer à leurs enfants. Pour ces derniers, si souvent ils trouvent que les jeux d'avant étaient plus durs, les réactions sont en retour variables : soit ils abandonnent, soit ils s'y adonnent avec encore plus de ténacité.

A Talence, si la nostalgie n'est pas évoquée par les adultes, les retours sont positifs, avec une demande régulière pour que ce type d'événement se refasse. Elle leur permet de jouer aux jeux vidéo avec les enfants tout en ayant accès à des jeux auxquels ils ont déjà joué. Pour les enfants, le rétro-gaming\* est apprécié autant que les nouvelles consoles, les deux étant présents. Ils apprécient par ailleurs les démonstrations faites par les animateurs qui leur permettent de se lancer plus facilement. En effet, la méconnaissance de certains jeux et de leur fonctionnement peut parfois bloquer certains : l'apport de la médiation les amène à passer le cap.

Au vu des retours, on constate que la médiathèque répond bien ici à une demande du public – implicite comme explicite – sur la présence d'autres médias en bibliothèque. Le succès populaire du jeu vidéo dans les foyers se retrouve dans le lieu public.

Un point important que souligne C. Méneghin dans son mémoire : si les médiathèques sont souvent dans une logique d'offre, proposant à leurs usagers des fonds et des services qu'elle souhaite leur faire découvrir, elles « sont là aussi pour satisfaire les demandes de ses usagers et de ses usagers potentiels. La pratique du jeu vidéo se répandant de plus en plus, il est légitime que les usagers souhaitent en trouver dans les bibliothèques »<sup>37</sup>.

Par ailleurs, le fait de mettre en avant le rétro-gaming\* permet d'élargir le public : les adultes, venant souvent au départ comme accompagnateurs, (re)deviennent joueurs et souvent aussi médiateurs avec leurs enfants. Plaisir de retrouver les jeux de l'enfance, parfois même nostalgie, sont des facteurs enclenchant leur participation et leur satisfaction.

---

<sup>37</sup> MENEGHIN, Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, p. 31

## 2.3 Les retombées de l'animation

### 2.3.1 Un public acteur

L'animation Bib Invaders intègre le public dans le jeu lui-même où il est acteur, mais également dans les activités autour du jeu : les conférences-débats où il peut interagir avec le conférencier ; ou l'atelier console, où il fabrique sa console et crée l'habillage ; ou dans la création de jeu vidéo 2D ; ou encore dans l'exposition collective dédiées aux années 1980.

La participation active du public est un point fondamental des missions des bibliothèques. L'utilisateur agit, et parfois même s'implique dans l'organisation, comme on l'a vu avec les jeunes de Gradignan ou de Mérignac qui participent en aidant les autres usagers ou en mettant en place des tournois.

C'est aussi un public demandeur auprès des bibliothécaires pour savoir si l'animation se fera, une question récurrente à Gradignan par exemple.

L'apport de nouveautés – comme l'atelier console – peut apparaître nécessaire pour répondre à de nouveaux besoins, l'informatique étant en continuel mouvement, ou pour éviter un essoufflement de l'animation.

La liste des activités impliquant une interaction du public peut être multiple, on en détaillera ci-dessous quelques exemples :

#### *Des ateliers de création*

Il peut s'agir de l'aboutissement d'une démarche mêlant littérature et informatique, ou ce peut être « un moyen de se mesurer aux gameplay\* de ces jeux (...) ou plus humblement d'en comprendre les mécanismes »<sup>38</sup> comme pour la médiathèque de Lormont, qui a effectué un atelier de création de jeu vidéo dans le cadre de Bib Invaders.

De manière générale, ces ateliers peuvent être vus comme un moyen de montrer « la diversité de la création vidéo-ludique, de mieux comprendre les mécanismes du jeu, de créer des moments de convivialité et de détourner les usages traditionnels du jeu, tout en profitant de ses aspects loisirs »<sup>39</sup> : des enjeux multiples, à la fois de loisir mais également formateur, dans un domaine où le public ne connaît généralement que la partie aboutie, le jeu lui-même. C'est une façon d'aller plus loin et de dépasser la finalité.

---

<sup>38</sup> GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, chap. « Médiation des services », p.128

<sup>39</sup> Ibid., p.122



### *Un concours de déguisement sur le thème des jeux vidéos*

La médiathèque de Pierre-Vives dans l'Hérault a organisé des tournois à « contraintes » où les participants devaient par exemple venir déguisés. Il faudra cependant veiller pour ce type d'animation à laisser une certaine liberté dans le déguisement ou mettre des thématiques abordables par tous, du type tenue sportive pour un moment consacré à l'e-sport. Une autre alternative, afin que personne ne se sente exclu en étant dans l'impossibilité de répondre à la contrainte, est le prêt par la bibliothèque d'éléments de déguisements pendant la durée de l'animation, une malle dédiée pouvant être créée par des dons divers.

### *Des soirées thématiques*

Certains bibliothécaires en France organisent des soirées sur une thématique précise, parfois en lien avec l'actualité<sup>40</sup>, touchant des publics variés. Dans le cadre de Bib Invaders, la variété de l'offre vidéo-ludique rétro comme récente peut s'adapter à ce type d'animations avec des jeux comme des tournois, tout en mêlant les supports de différentes générations.

### *Des tournois réguliers*

L'organisation de tournois peut se faire de différentes façons : individuel ou par équipe, jeux en réseau avec une LAN party\*, scoring\*. C'est un moyen assez courant d'intéresser les publics, tout particulièrement avec la mise en place de récompenses. Le Haillan propose ainsi de remporter « la carte du meilleur gamer »<sup>41</sup> dans un scoring\* autour d'un casse-brique 3D.

En mettant en place une compétition entre les joueurs, ils peuvent se mesurer mais également échanger des informations dans le cadre d'un tournoi par équipes. Par ailleurs, si le rendez-vous est régulier, il permet de fidéliser les participants.

### *Le post-it art*

Mouvement de mode depuis quelques années, que l'on voit fleurir sur beaucoup de fenêtres ou devantures, le post-it art reprend au départ des personnages de jeux vidéo.



Post-it art Pokémon, par JAM Project

<sup>40</sup> PERREAU, Sarah, *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, p.50

<sup>41</sup> <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-ils-reviennent>

Généralement, il s'agit d'un loisir créatif à visée décorative, qui est petit à petit sorti des modèles de



Post-it art Marilyn par Peter Hellberg

base (les personnages de *Pacman* par exemple) pour aller vers des créations plus compliquées avec des personnages nécessitant des feuilles de couleur ou de taille plus imposante, voire laissant libre cours à l'imagination.

Ce type de création est adaptable en fonction des publics : on pourra proposer des modèles différents en fonction de l'âge ou des goûts de chacun.

La médiathèque de Podensac organise par exemple depuis cette année des ateliers de « Pixel art en post-it » : des réalisations faites par les usagers sur les fenêtres de l'établissement<sup>42</sup>. Une vidéo visible sur le site<sup>43</sup> les regroupe sur un fond musical de jeu vidéo.

### *Un quizz sur les jeux vidéo et les musiques associées*



Biblio quiz au Haillan en 2014, source : portail des médiathèques

Organiser un quizz thématique permet de proposer une activité en équipe, soit avec des personnes venant ensemble, soit en créant sur place des groupes pour les usagers venus seuls.

Comme pour les tournois, il peut être intéressant de prévoir des lots à donner aux participants.

Les questions doivent être adaptées aux différents publics, et on pourra à cette occasion mêler les jeux anciens et modernes pour que les différentes générations s'entraident. Outre le thème des personnages phares, on peut y intégrer d'autres médias à partir d'extraits musicaux - en payant un forfait auprès de la SACEM pour les droits de diffusion - ou de références cinématographiques comme littéraires.

Certaines de ces activités ont déjà eu lieu, certaines ne sont pas toujours réalisables en fonction des contraintes du lieu (budget, salle, horaires, ...), elles peuvent cependant être des propositions à mutualiser entre les bibliothèques organisatrices. Elles sont également pour certaines l'occasion d'inclure d'autres secteurs de la médiathèque comme le secteur Image et son dans le cas d'un quizz musical.

<sup>42</sup> Voir annexe 6.1

<sup>43</sup> [http://mediatheque.convergence-garonne.fr/podensac/multimedia\\_actualites](http://mediatheque.convergence-garonne.fr/podensac/multimedia_actualites)

## 2.3.2 Des liens qui se créent

### *Liens intergénérationnels*

Lors de cette animation, on rencontre un public de tout âge : enfants, adolescents, adultes, qui viennent en famille ou entre amis, pour accompagner comme pour jouer.

A Villenave d'Ornon, il y a une volonté d'animation transgénérationnelle, avec le lien entre adultes et enfants qui se fait dans des jeux du passé : les adultes retrouvent les jeux de leur enfance et peuvent les transmettre aux enfants<sup>44</sup>. Ainsi, l'animation permet de créer du lien à travers le jeu, parents et enfants passant un temps commun de jeu ensemble ; c'est devenu un rendez-vous familial attendu d'année en année par certains. A Pessac, suite à la mise en route de sa console, un des jeunes l'a partagée le soir en famille, son père rejouant alors à Tétris, un jeu de son enfance.

Certains jeux sont particulièrement propices à ces liens intergénérationnels, comme les jeux de Wii, connus généralement par les générations enfants et adultes et qui impliquent une interactivité entre les joueurs, beaucoup des jeux se faisant par deux ou par quatre, ou proposant des duels.

Les jeux sur consoles anciennes peuvent également favoriser ces liens : la maniabilité et la jouabilité sont souvent très différentes des jeux de consoles actuelles ; les parents expliquant alors aux enfants comment se déplacer ; à l'inverse, ce sont souvent les plus jeunes qui vont expliquer le maniement des consoles plus récentes.

L'organisation de tournois par équipes impliquant adultes et enfants, les quizz ou plus généralement les jeux peuvent également favoriser le lien intergénérationnel comme l'indique l'annonce faite à Talence en 2015 : « scoring\*, quizz, c'est le moment de mettre au défi vos amis, vos parents, voire vos grands-parents sur de nombreux jeux sur consoles » ; ou l'annonce de Gradignan en 2014 qui propose : « Dansez, chantez, sautez ! Défiez vos parents et grands-parents, sur Wii ou Xbox, de 3 à 103 ans ! », invitant toutes les générations à venir jouer ensemble.

La pratique du jeu vidéo est présentée comme familiale et conviviale, loin du cliché de l'isolement.

### *Liens sociaux*

Dans le rapport de l'IGB, *Jeu et bibliothèque, pour une conjugaison fertile*, F. Legendre revient sur la définition du jeu : « Il n'y a donc de jeu que libre ou choisi, tout jeu doit être fini, a un début et une fin, connaît des limites dans l'espace et le temps, et tout jeu a des règles. »<sup>45</sup> Il est souvent associé en France à l'enfance pour ses apports dans son développement et sa contribution dans l'apprentissage

---

<sup>44</sup> Voir annexe 3.1.1

<sup>45</sup> LEGENDRE Françoise, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, Rapport n°2015-009 de l'Inspection Générale des Bibliothèques

des règles. Selon la classification faite par Piaget, ces dernières « participent de la socialisation de l'enfant »<sup>46</sup>, un enjeu important et qui ne devrait d'ailleurs pas se limiter aux enfants : tout joueur, quel que soit son âge, doit respecter les règles pour pouvoir participer.

Par ailleurs, « pour les enfants, le jeu n'est intéressant que s'il permet d'en parler ou d'y jouer en communauté »<sup>47</sup> : car l'image du jeune s'isolant dans le jeu, si elle peut être une réalité, n'est finalement pas pour autant une généralité. A Villenave d'Ornon, le bibliothécaire note qu'elle crée du lien social par des rencontres entre jeunes, avec des rires autant que des disputes ou des discussions. Par ailleurs, pour certains c'est aussi l'occasion d'une compétition saine, cherchant à être le premier à finir le niveau en jouant à tour de rôle.

Le choix des jeux est également important. Dans l'offre, il faut prévoir des jeux conviviaux, qui se jouent à plusieurs, parfois en musique, avec une maniabilité adaptée à plusieurs tranches d'âge, afin de faciliter les interactions entre les différents publics qui se rendent à la médiathèque.

Le jeu est un vecteur de sociabilité, il entraîne des interactions : discussions sur le jeu, défi, ... et permet de nouer des relations plus ou moins fortes avec les autres. Proposer des animations vidéo ludiques est un « choix [qui] s'inscrit dans la fonction sociale de la bibliothèque, et participe aussi de la réduction de la fracture numérique. »<sup>48</sup>

### **2.3.3 La médiation entre les publics de la médiathèque**

Des médiations sont parfois nécessaires entre les différents publics de la médiathèque.

#### *Revenir sur les clichés*

Le jeu vidéo est souvent vu comme un jeu pour les enfants ; or les statistiques montrent que ce sont plus les adultes que les enfants qui y jouent, avec une moyenne d'âge de 35 ans en 2015<sup>49</sup>. L'animation peut être un moyen de changer cette image, de par l'intérêt qu'éprouvent les adultes accompagnateurs par exemple : une façon de montrer que le jeu n'est pas réservé aux enfants, mais bien accessible à tous.

---

<sup>46</sup> Ibid.

<sup>47</sup> MENEGHIN, Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, p.24

<sup>48</sup> NICLAS, Jean-Charles, entretien, novembre 2014 (source : <http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/pid24765-cid87768/jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.html>)

<sup>49</sup> PERREAU, Sarah, *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, p.23

Un autre cliché prégnant est celui des dangers du jeu vidéo. Lors de son interview, le bibliothécaire R. de la Morinerie sur la radio RCF a dû d'ailleurs revenir sur ceux-ci. Les liens qui se nouent entre les joueurs pendant les parties montrent par exemple une sociabilité assez naturelle entre eux.

Dans la médiation le bibliothécaire peut également rebondir sur d'autres aspects bénéfiques du jeu vidéo : la nécessité d'apprendre ou de maîtriser des règles pour pouvoir gagner ; développer la réflexion et la concentration dans la résolution de problèmes ou d'énigmes ; la pratique sportive avec l'e-sport, ... Bien entendu ces différents points peuvent être également utilisés dans la médiation sur d'autres types d'animations ludiques, comme les jeux de société.

### *Les « réticences générationnelles »*

Au vingtième siècle, l'image de la bibliothèque a progressivement évolué : de la bibliothèque savante, à un lieu de lecture publique ouvert à tous, jusqu'à la notion actuelle de troisième lieu, où la bibliothèque devient un lieu d'échanges et de lien social.

A l'introduction de chaque nouveau support – comme ce fut le cas auparavant pour les DVD ou les CD – le débat s'ouvre. C'est le cas depuis quelques années au sujet du jeu vidéo. Il y a régulièrement des « réticences générationnelles »<sup>50</sup> venant de personnes qui ne pratiquent pas et pour qui l'aspect ludique du jeu est associé à d'autres structures, comme les ludothèques, et n'aurait donc pas sa place dans la bibliothèque. De plus le jeu vidéo peut avoir pour eux l'image d'un support sans contenus culturels.

Les activités comme les conférences-débats, les expositions, ou un quizz musical, peuvent être des moyens de médiation pour montrer le jeu vidéo sous un autre angle et son caractère culturel, voire multiculturel avec les liens qu'il entretient avec le monde du cinéma, de la musique et de la littérature.

### *Accepter un changement des habitudes*

A Villenave d'Ornon comme à Talence, l'animation se déroule dans des espaces communs avec les autres publics. Si cela peut permettre à certains de découvrir l'animation, pour d'autres il y a un changement dans les habitudes : le jeu entraîne discussions, rires, musique, ... qui peuvent perturber certains.

---

<sup>50</sup> MENEGHIN, Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, p.30

Le bibliothécaire ne doit pas hésiter à intervenir auprès de ces publics pour expliquer, parfois apaiser, afin que le partage des locaux se passe sereinement. Ce peut être l'occasion pour des publics différents, avec des attentes qui ne sont pas toujours les mêmes, de cohabiter, se rencontrer, voire d'échanger. C'est aussi le moyen de montrer que la bibliothèque aujourd'hui propose différents contenus et supports, qu'elle est un lieu de sociabilité ouvert à tous.

### **2.3.4 Mieux connaître les lieux**

Enfin, ce type d'animation permet de mieux faire connaître la médiathèque, ses services mais aussi ses fonds. Ainsi, à Mérignac, certains étaient très étonnés d'avoir du jeu vidéo en médiathèque d'autant qu'habituellement il n'y avait pas de console ou de jeux sur ce lieu.

Pour d'autres c'est même l'occasion de découvrir la médiathèque, notamment à Villenave d'Ornon où il n'y a qu'un seul espace commun.

Mais le résultat n'est pas toujours celui escompté. A Talence, il y a une volonté de faire venir un public adolescent, cependant l'animation les a peu attirés.

### **2.3.5 Le public empêché de Jail Invaders : les détenus de la maison d'arrêt de Gradignan**

#### *Une ouverture sur l'extérieur*

L'intervention se passe dans le centre pénitentiaire de Gradignan, plus précisément dans la maison d'arrêt où se trouvent trois quartiers : hommes, femmes et mineurs.

Ces quartiers regroupent des personnes en attente de jugement ou qui ont une condamnation qui n'est pas définitive ou encore purgeant une peine de moins de deux ans. Il s'agit donc d'un public qui tourne beaucoup.

Ils sont majoritairement dans un système d'encellulement, donc principalement en cellule et avec généralement deux promenades quotidiennes ou des sorties aux ateliers, aux parloirs ou pour une reprise de scolarité.

Lors de cette animation, le bibliothécaire est avec un groupe de détenus qui jouent entre eux. C'est un moment de détente et de discussion, un moyen de sortir de l'isolement de la cellule, de discuter

entre eux et avec une personne extérieure. L'intervention a donc une « fonction socialisante fondamentale »<sup>51</sup>.

### *Le cadre législatif*

« Depuis 1945, un corpus de textes législatifs a été élaboré progressivement pour affirmer juridiquement ce droit fondamental à la culture »<sup>52</sup> pour les détenus, à partir de textes européens. Que ce soit dans le code pénal (art. D440, 441, 441-1, 443-1) ou dans les protocoles d'accord entre le ministère de la Culture et de la Communication et le ministère de la Justice (en 1986, 1990 et 2009), les activités socio-culturelles en prison sont le moyen de « revalorisation personnelle et d'insertion scolaire, professionnelle et sociale »<sup>53</sup>. Nombre de détenus sont illettrés et n'ont pas d'accès à la culture, les interventions culturelles peuvent pallier ces manques.

Pour beaucoup de prisonniers, la bibliothèque a une image négative : le côté intellectuel ou encore un sentiment d'illégitimité face à la culture freinent ces derniers à participer aux animations culturelles. Ceci pourrait expliquer le fait qu'il y ait assez peu de demandes pour cette animation. Cependant, l'introduction d'une animation consacrée au jeu vidéo pourrait aider à changer cette image, et par là-même participer à la lutte contre l'exclusion – un des objectifs des animations culturelles en prison – en montrant que la culture peut se présenter sous des formes très différentes. Ainsi, si dans la lutte contre l'illettrisme en prison, l'ABF propose d'adapter les services<sup>54</sup> en introduisant d'autres supports comme les CD, les films, ou encore les livres illustrés, le jeu vidéo pourrait également être un support à utiliser.

### *Le déroulement de l'activité*

Pour toute activité, les détenus doivent s'inscrire à l'avance, un ou deux mois auparavant généralement. C'est une contrainte nécessaire pour l'administration, qui vérifie à cette occasion que les détenus peuvent y participer, afin d'éviter par exemple les conflits entre détenus.

Le jour du créneau réservé, les détenus arrivent petit à petit, car le gardien doit aller les chercher et les amener un par un. De plus, ils ne sont finalement pas toujours disponibles : l'inscription se faisant longtemps avant, il peut y avoir des modifications pour eux, comme un parloir.

---

<sup>51</sup> TERRUSSE, Marianne (dir.), *La bibliothèque, une fenêtre en prison*, ABF, chap. « Le contexte carcéral », p.55

<sup>52</sup> Ibid. p.37

<sup>53</sup> Protocole d'accord entre le ministère de la Culture et de la Communication et le ministère de la Justice, 2009

<sup>54</sup> TERRUSSE, Marianne (dir.), *La bibliothèque, une fenêtre en prison*, p. 62-63

Si l'animation doit respecter des horaires précis, définis dès le début de la mise en place de l'activité, le public ne sera pas forcément présent du début à la fin, une contrainte à laquelle le bibliothécaire doit pouvoir s'adapter pour que l'activité se déroule au mieux pour tous.

De par le cadre, le public est restreint. Il y a peu de demandes, mais les détenus venant à l'animation apprécient ce moment de socialisation.

Si l'animation peut devenir un rendez-vous régulier annuel, les détenus restent cependant difficiles à « fidéliser » n'étant pas forcément présents ou disponibles. Mais sa pérennisation peut permettre de changer progressivement l'image de la bibliothèque et amener les détenus à venir la découvrir.

## 3ème partie : les bibliothécaires et le jeu vidéo

### 3.1 Le travail en amont

Pour préparer ce type d'animations, le bibliothécaire aura différentes tâches qu'il devra réaliser lui-même ou qui nécessiteront des collaborations.

#### 3.1.1 La communication

C'est un point stratégique, tout particulièrement dans notre société, où elle joue un rôle essentiel pour attirer le public.

Les affiches et flyers faits par les médiathèques sont de divers types. Lors de la première édition, ils ne sont pas sur le portail de la CUB, mais ils apparaissent les années suivantes.

Ils cherchent à attirer le public par des méthodes différentes :

- en mettant le planning de l'animation, comme à Mérignac<sup>55</sup>
- ou en mêlant réalité et jeu vidéo, ce qui peut intriguer et donc attiser la curiosité sur le thème : les martiens débarquent à la médiathèque !
- ou en reprenant des personnages de jeux vidéo.



Affiche de Lormont, 2ème édition - source : portail de la CUB

<sup>55</sup> Voir annexe 5.2



Toutes sont accompagnées de textes de présentation, donnant le thème et un programme résumé, généralement avec le choix d'une lettrine du type pixel, référence du jeu vidéo.

Des affiches et flyers dans et hors les murs, la décoration de la médiathèque sur le thème, mais aussi un article dans le journal de la ville, ou encore l'utilisation des réseaux sociaux, du blog ou du site internet de la médiathèque, des interviews auprès de journaux et radios, sont autant de moyens de toucher non seulement le public de la médiathèque mais également les publics potentiels.

Cependant, quel que soit les modes de communication utilisés, on peut noter que le bouche à oreille et une périodicité régulière sont aussi des facteurs expliquant la venue des publics. Ainsi à Gradignan, 19 personnes sont venues suite à des informations transmises par des amis, de la famille ou des connaissances, 12 par les affiches dans la médiathèque et 4 par des affichages hors médiathèque ou par le journal de la ville.

Utiliser des médias différents est nécessaire pour diffuser l'information, ce qu'il faut accompagner d'une communication orale. Et si la régularité de l'événement fait que certains y viennent par habitude chaque année, pour d'autres cela reste une découverte – faite parfois au hasard d'une visite de la médiathèque ce jour-là – et une signalétique du lieu doit donc compléter la communication pour attirer ces nouveaux publics.

### **3.1.2 La partie administrative**

#### *Conventions, assurance, devis*

Pour l'organisation de l'événement, les bibliothèques ont régulièrement fait appel à des intervenants extérieurs pour certaines animations. Pour cela il faut tout d'abord rechercher des personnes ou associations impliquées dans le domaine souhaité et effectuer une première prise de contact ; on peut préférer des associations proches géographiquement, mais cela n'est pas toujours possible, il y aura alors nécessité de rechercher sur d'autres zones.

L'implication de ces partenaires extérieurs et la location de matériel impliquent la mise en place de conventions et d'assurances contre le vol ou la dégradation.

L'établissement d'une convention se fait par étapes, comme le montre l'exemple de la médiathèque de Villenave d'Ornon<sup>56</sup> :

- établissement d'un devis avec l'association;
- signature de la convention avec le partenaire
- validation par l'élu chargé de la culture du montant et des dates ;

---

<sup>56</sup> Voir annexe 3.1

- enfin le bon de commande est envoyé par les services financiers au prestataire pour formaliser la démarche ; il est à noter que suite à des contraintes dans le mandat administratif, la facture est payée dans les 30 jours après l'animation, ce qui est une organisation dont doivent tenir compte les associations avec lesquelles on se lie.

Qu'il s'agisse d'une convention ou d'une assurance spécifique à l'intervention, il faut prévoir un budget supplémentaire.

Afin de ne pas alourdir le budget propre à l'animation, certaines médiathèques ont choisi d'autres solutions telles que le prêt ou le don de consoles, ou l'achat de matériel, celui-ci pouvant être réutilisé ensuite dans l'année.

### *Le cadre juridique*

Dans le rapport sur le jeu pour l'IGB, Françoise Legendre souligne la nécessité à terme de devoir trouver une solution législative qui clarifie l'utilisation des jeux vidéo en bibliothèque. Elle évoque une « hésitation jurisprudentielle » dans le domaine : il est reconnu comme une œuvre de l'esprit et donc son utilisation est soumise aux droits d'auteur, cependant il est difficile pour les bibliothèques de négocier ces droits. Par ailleurs, de manière générale, les éditeurs laissent faire : « une simple tolérance de fait de la part des ayants droits » pour C. Maurice<sup>57</sup>. Les pratiques sont nombreuses en bibliothèques et « une clarification juridique » serait donc souhaitable pour F. Legendre.

Dans le cas de la projection d'un film ou d'un documentaire, il faudra prendre un DVD avec l'option autorisant la diffusion (droits payés lors de l'achat du DVD) ou les négocier avec la société de production comme ce fut le cas à Mérignac.

Enfin pour toute animation musicale, comme un quizz, il faudra faire une déclaration auprès de la SACEM pour les droits de diffusion et de communication auprès d'un public.

### *L'administratif avec le milieu pénitentiaire*

Le partenariat pour les actions culturelles en prison se fait avec l'intermédiaire du SPIP\* dont la mission est « la prévention de la récidive et l'accompagnement du détenu dans le cadre de son parcours d'exécution de la peine »<sup>58</sup>. Un coordinateur culturel du SPIP\* – le CPIP\* – est en liaison avec le bibliothécaire :

- il « fait les démarches nécessaires pour que le bibliothécaire puisse entrer physiquement dans la prison »,

---

<sup>57</sup> LEGENDRE, Françoise, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, rapport de l'IGB

<sup>58</sup> TERRUSSE, Marianne (dir.), *La bibliothèque, une fenêtre en prison*, ABF, chap. « Le contexte carcéral », p. 30

- il « gère l'organisation pratique » d'animations faites par la bibliothèque partenaire avec « inscription des détenus aux ateliers (circulation de l'information auprès du personnel pénitentiaire, relais auprès de l'administration pour les besoins spécifiques en matériel) »,
- il « alloue le montant du budget dévolu à la programmation culturelle »<sup>59</sup>

Pour les mineurs, l'interlocuteur est le SPJJ\*, qui a des missions relativement similaires aux CPIP.

Par ailleurs, comme nous l'avions vu précédemment, « l'inscription doit être validée par un surveillant ». Le personnel pénitentiaire est un interlocuteur essentiel du bibliothécaire en prison, c'est lui qui est chargé de la sécurité, de l'ouverture et de la fermeture des portes comme de l'accompagnement des détenus.

Ainsi dans sa mission en prison, l'intervenant extérieur doit prendre contact en amont avec différentes personnes pour le bon déroulement de son activité, une mise en place stricte qui nécessite le respect de contraintes administratives diverses : la nécessité d'une autorisation préalable pour l'animation, l'envoi préalable de documents administratifs (carte d'identité, carte grise, photo), le planning avec les dates et heures de l'animation, le matériel fourni par la médiathèque.

Par ailleurs, sur place, le bibliothécaire devra également prendre soin de se conformer à des règles spécifiques comme le signale l'ABF<sup>60</sup> : respect des horaires définis, en prévoyant un temps de latence (pour une animation qui commence à 9h, il faut prévoir d'arriver 1/2h plus tôt pour le temps de circulation : temps d'attente au portique, ouverture et fermeture des différentes portes), une tenue vestimentaire neutre en évitant par exemple les capuches qui pourraient dissimuler le visage, et enfin un comportement neutre avec discrétion et devoirs de réserve entre autres.

Entre neutralité et engagement personnel, le bibliothécaire doit trouver le bon équilibre dans son travail de médiateur culturel : il défend ici « le droit à la culture pour tous, le droit à l'imaginaire [en donnant] accès à des supports novateurs afin de réduire la fracture numérique »<sup>61</sup> favorisant ainsi la réinsertion des détenus. Sans être un travailleur social, il crée du lien culturel par ses actions.

### *Quel avenir pour cette animation en prison ?*

En 2018, l'animation n'a pu avoir lieu pour des raisons de planning, elle devrait reprendre l'année prochaine.

---

<sup>59</sup> Ibid., p.31-32

<sup>60</sup> TERRUSSE, Marianne (dir.), *La bibliothèque, une fenêtre en prison*, chap. « Le bibliothécaire-intervenant », p. 65-73

<sup>61</sup> Ibid., p.71

La notion de bibliothèque troisième lieu commence à apparaître dans le milieu pénitentiaire<sup>62</sup>. La prison est un lieu d'enfermement mais également un lieu de réinsertion sociale. Ainsi, la bibliothèque – si elle en a les moyens financiers et humains – pourrait devenir « un lieu ressource » pour les loisirs, l'éducation, ... avec des espaces diversifiés si on privilégie l'idée de réinsertion avant celle de l'enfermement. Une animation telle que Jail Invaders, pérennisée dans le temps, voire devenant un rendez-vous régulier dans l'année, pourrait permettre de changer la vision de la bibliothèque et entrerait dans cette optique de troisième lieu : le jeu vidéo devenant ici vecteur de lien social et également d'ouverture culturelle. On pourrait éventuellement organiser à cette occasion des moments phares, avec l'intervention d'un spécialiste du jeu vidéo, comme on le fait en médiathèque, qui viendrait faire une démonstration, ou encore un tournoi en fin de séance.

L'animation culturelle en prison vise à favoriser la réinsertion. Dans cette action, le bibliothécaire doit pouvoir s'adapter aux différentes contraintes liées au lieu comme au public, pour que ses actions aient des enjeux positifs : lien social comme réduction de la fracture culturelle et numérique. Si généralement ce sont la lecture ou l'écriture qui sont mises en avant, il y a une introduction progressive d'autres supports tels que les CD et les DVD ; le jeu vidéo peut entrer dans ces nouveaux supports afin de favoriser ces enjeux, en montrant que la culture est diverse et n'est pas réservée à certains.

### 3.1.3 Trouver des jeux adaptés pour tout public

Etant une animation ouverte à tous, il est très important de mettre à disposition du public des jeux variés et adaptés à tous les âges.

Il est important de prendre en compte les classifications d'âge; ainsi on peut utiliser PEGI\* mais cette classification est assez récente - depuis 2003 - et n'existait donc pas pour les jeux précédemment. Cela entraîne la nécessité pour le bibliothécaire de tester les jeux, ou de s'en remettre aux animateurs avec qui on fait un partenariat et qui ont cette connaissance.

Il faudra également prévoir des jeux de différents types : action, combat, course, musique et danse,

plate-forme, *shoot them up\**, sport sont représentés à Gradignan par exemple. Cela ne rassemble pas toutes les typologies mais permet un large éventail qui peut attirer différents publics.

De même le mélange des différentes générations de consoles - de l'Atari 2600 (console de deuxième génération) à la X-Box One (console de



Console X-Box One - crédit photo Evan-Amos



Console Atari 2600 - crédit photo Evan-Amos

<sup>62</sup> TERRUSSE, Marianne (dir.), *La bibliothèque, une fenêtre en prison*, chap. « Une bibliothèque troisième lieu en prison ? », p. 151-158

huitième génération) - donne la possibilité de voir l'évolution au cours du temps et des changements tant dans le graphisme que dans la jouabilité.

Or la maniabilité sur les jeux anciens est parfois très différente des jeux actuels : certains sont plus difficiles à pratiquer. Ce point entraîne d'ailleurs des réactions très variables : de l'abandon à la ténacité.

Selon les médiathèques et les choix faits par le bibliothécaire, l'animation peut mêler le récent et l'ancien ou ne proposer que du rétro-gaming\*. Dans les deux cas, c'est une découverte qui demeure accessible à tous.

### **3.1.4 La mise en place des plannings**

Majoritairement, ce type d'événement est organisé pendant les vacances scolaires, pour « une meilleure visibilité »<sup>63</sup>, afin d'attirer un public jeune et les parents, plus disponibles sur ces périodes.

Cependant, certaines bibliothèques le font aussi hors période de vacances. Ainsi à Talence, le choix est différent car les périodes de vacances sont des moments où il y a moins de personnel et où d'autres animations sont généralement prévues. Cependant, si des animations comme l'exposition sont accessibles en continu, les moments-phares sont calés sur des moments où les familles sont plus disponibles : le mercredi, le vendredi soir et le samedi.

Il est donc nécessaire d'adapter son planning en fonction de différentes contraintes, tout en prévoyant des temps forts sur des plages horaires pouvant attirer les publics visés.

### **3.1.5 Les lieux**

#### *Des lieux dédiés ou non*

S'il est préférable pour l'ABF<sup>64</sup> de faire ce type d'animations dans un lieu dédié en raison entre autres du bruit que le jeu peut entraîner, cela n'est pas toujours possible, il convient alors d'adapter les lieux.

A Villenave d'Ornon, l'animation a lieu dans le secteur jeunesse et dans le kiosque actualité, les deux secteurs étant réaménagés pour l'occasion tout en conservant une continuité et un accès aux services pour les usagers. La médiathèque étant une grande salle ouverte, sans séparation de salle d'un secteur à l'autre, il y a donc le bruit des jeux et joueurs pendant cette période. Un changement

---

<sup>63</sup> Voir annexe 3.1.4

<sup>64</sup> GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, chap. « Typologie des services en bibliothèque », p. 99-107

d'habitudes est donc à prendre parfois pour les usagers, et une médiation peut être nécessaire pendant la durée de l'événement.

A Pessac, la salle Lara Croft\* est dédiée pendant le temps des jeux au rétro-gaming\*, avec quelques changements par rapport au reste de l'année comme le rajout de tables pour les expositions papiers et la borne d'arcade. L'activité de création de console a entraîné des modifications nécessaires pour le bon déroulement de l'activité : l'accès à des ordinateurs était restreint mais maintenu.

A Talence, le choix des lieux était mixte : les animations se déroulaient dans les secteurs de la médiathèque (jeunesse, image et son), avec comme à Villenave un partage des lieux entre les usagers ; et l'animation finale était dans la salle d'animation, un espace séparé.

A Gradignan comme à Mérignac, les activités de jeux se passent dans une salle séparée, dédiée à l'animation pendant sa durée.

Dans le cas d'espaces séparés, si cela permet d'éviter le bruit aux autres usagers, la visibilité peut parfois être moins bonne. Il faut donc veiller à bien flécher l'animation afin de toucher le public.

Le choix du lieu est donc important et influe sur la communication de l'événement auprès du public.

### *Des lieux accueillants, visibles et accessibles*



crédit photo S. Ledys - Mérignac

Par ailleurs, quel que soit l'espace où l'animation se déroule, l'atmosphère a son importance. A Gradignan, les retours sur l'organisation de l'espace étaient positifs.

Si pour une personne la musique du jeu *Just Dance* est un peu forte, le cadre, lui, était considéré « sympa », certains appréciant la présence d'un canapé (situé au centre de la salle) pour faire une pause, une autre aimant « les

lumières qui clignotent ».

Décorer le lieu, qu'il s'agisse d'une décoration intérieure (canapé, fauteuils, plantes, lumière tamisée, ...), extérieure (figurines, post-it art, ...), ou encore dans les locaux (affiches, exposition, ...), donne le ton et met le public dans l'ambiance.



Décoration extérieure à Mérignac, crédit photo S. Ledys



Figurines décoratives à Gradignan  
- crédit photo A. Gaultier

La scénographie comme le choix du lieu sont des points primordiaux pour attirer le public : « *Certains jeux et machines peuvent faire un flop total selon l'endroit où ils se trouvent et la manière dont ils sont présentés.* »<sup>65</sup>. Un lieu séparé attirera moins qu'une salle visible de l'entrée. Ainsi les figurines à Gradignan attirent l'œil dans le hall d'entrée tout comme la borne mise à l'accueil à Mérignac attisait la curiosité et amenait les visiteurs à aller vers la salle d'exposition où

l'animation se déroulait. De même, l'installation du matériel, la luminosité choisie ou la mise à disposition d'éléments de mobilier pour se reposer sont des éléments appréciés par les publics joueurs comme non-joueurs.

Enfin, il faut prévoir la gestion des flux des visiteurs : si certains jeux sont plus plébiscités, il faudra aménager un espace plus grand afin de gérer la queue et éventuellement intervenir pour faire tourner les manettes afin que chacun puisse jouer à tour de rôle. On peut dans certains cas mettre en place un système d'inscription avec ou sans limite de temps sur ces activités.

### 3.1.6 Le matériel

#### *Différentes politiques*

Si au départ la plupart des médiathèques participantes faisaient appel à des associations pour de la location de matériel, certaines ont finalement choisi d'autres moyens pour acquérir du matériel ou mixent les deux possibilités :

- le prêt ou le don de consoles par des usagers, à Gradignan ou Villenave d'Ornon
- l'achat de matériel, utilisé sur d'autres périodes de l'année, à Talence et à Pessac
- la fabrication de matériel, à Gradignan et à Pessac (bornes d'arcade et makey makey\* )

#### *Un budget*

Il faut prévoir un budget en fonction des options choisies.

En cas de location de matériel, il faut généralement prendre des assurances pour prévenir le vol ou la détérioration du matériel.

En cas d'achat ou de fabrication, outre le coût du matériel lui-même, il est nécessaire d'acheter du matériel antivol. L'achat permettra de réutiliser sur le long terme le matériel, que ce soit dans un usage régulier ou occasionnel, un investissement à long terme donc.

<sup>65</sup> <https://www.numerama.com/pop-culture/215162-jeux-video-en-bibliotheque-comment-les-structures-municipales-accueillent-les-joueurs.html>

Le prêt peut lui aussi nécessiter une assurance ; à la différence du don, pour lequel il y aura par contre peut-être besoin d'effectuer quelques réparations.

### *Les tests*

Il sera nécessaire pour les dons ou prêts de voir si le matériel fonctionne et comment, les anciennes consoles n'ayant pas les mêmes fonctionnalités que les nouvelles.

Pour le nouveau matériel comme pour les dons et prêts, des tests sont possibles avec les bibliothécaires participant à l'animation pour mieux connaître le matériel et donc pouvoir aider le public.

### *Des temps de préparation*

L'animation demande une préparation, qu'il s'agisse de la mise en place du matériel et des décorations –effectuée par les services techniques de la mairie ou par les bibliothécaires – mais aussi des mises en place informatique : préparation des ordinateurs avant le codage à Pessac ou mise en route des consoles et bornes d'arcade. Ce sont des temps à prendre en compte dans les plannings et à faire avant le début de l'animation.

Il faut également prévoir des temps dans l'année pour l'achat éventuel de matériel, les tests, la fabrication d'un objet ou encore les contacts avec les partenaires.

## **3.1.7 La formation professionnelle**

Si l'organisateur de la manifestation connaît généralement bien le matériel, étant membre ou responsable de l'espace multimédia de la médiathèque, il ne connaît pas pour autant toujours tous les jeux ni modèles. Les consoles anciennes générations et celles actuelles ont de fortes différences, il devra donc à l'avance tester le matériel et les jeux pour pouvoir répondre aux demandes. Par ailleurs, à cette occasion il peut former d'autres personnels de la bibliothèque qui pourront ainsi l'assister dans l'organisation de l'événement.

Ainsi, il arrive cependant que d'autres collègues participent, comme à Talence où certaines animations ont lieu au secteur jeunesse ou en image et son ou encore dans la salle d'animation. A cette occasion, outre les animateurs extérieurs, il y a régulièrement des bibliothécaires des différents secteurs qui assistent le public, aident à la préparation, à la mise en place et au rangement, ou encore animent.



Il faut également penser à la médiation auprès des publics présents : connaissance des expositions, explications sur les points positifs et négatifs des jeux vidéo, organisation de tournois, choix dans les acquisitions de différents supports tout au long de l'année sur le thème, ...

Le personnel présent peut être également amené à devoir gérer les publics joueurs : gestion de conflit en cas de dispute, faire tourner sur les postes pour que chacun puisse jouer, organiser des défis, ...

Or, certaines barrières sur le jeu sont encore très présentes auprès des bibliothécaires : O. Barda, bibliothécaire formateur témoigne du fait que « certains en formation cherchent à vouloir gérer le fait que les enfants aient trop envie de jouer. Je leur dis souvent que ce n'est pas un problème que les gens aient trop envie de lire des livres : ça ne devrait pas en être un pour les jeux »<sup>66</sup>. Les formations comme la pratique peuvent être des moyens de changer l'image de l'univers vidéo ludique et de le légitimer comme objet culturel à part entière.

Pour que chacun puisse interagir avec les publics, il est nécessaire d'avoir des connaissances variées dans le domaine. Actuellement, des formations existent présentant l'histoire du jeu vidéo ou du jeu en général comme sa définition, ainsi que les profils de joueurs, les types de jeux, la gestion des acquisitions ou encore les types de médiation culturelle par exemple<sup>67</sup>. Cependant, F. Legendre souhaite que ces formations se généralisent auprès des institutions : « La prise en compte de ce volet dans les formations (ENSSIB, CRFCB, INET, CNFPT) serait souhaitable »<sup>68</sup> afin de permettre à tous d'acquérir les compétences dans ce domaine en développement, et ainsi de pouvoir répondre à la demande des publics. La création d'un site professionnel mutualiserait l'ensemble des offres pour qu'elles soient plus visibles et donc plus utilisées.

## 3.2 Les interactions liées à l'animation

Elles dépendent des médiathèques, de leur structure comme de leur organisation.

### 3.2.1 L'implication des bibliothécaires

Si différents secteurs de la médiathèque peuvent participer, l'animation est principalement organisée par le bibliothécaire en charge du multimédia et un responsable administratif.

---

<sup>66</sup> <https://www.numerama.com/pop-culture/215162-jeux-video-en-bibliotheque-comment-les-structures-municipales-accueillent-les-joueurs.html>

<sup>67</sup> Exemple de formation organisée par la BnF en 2010 : <http://takamtikou.bnf.fr/actualites/2010-03-18/stage-le-jeu-video-en-bibliotheque-connaissance-d-un-media-et-gestion-d-un-fon>

<sup>68</sup> LEGENDRE Françoise, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, rapport de l'IGB, p.93

A Mérignac, il y a eu très peu d'interactions avec les autres secteurs, excepté une sélection de documents disponibles dans la salle d'exposition. Cela s'explique par le fait qu'à cette époque les espaces multimédia et bibliothèque étaient séparés.

A la médiathèque de Castagnéra à Talence, le personnel a fait une décoration en post-it art en 2014 sur les vitres des médiathèques en reproduisant des personnages de jeux vidéo. Par ailleurs, les activités se déroulant dans les secteurs Jeunesse et Image et son, les bibliothécaires sont présents. Enfin, les fonds liés au jeu vidéo sont mis en avant dans toutes les sections de la médiathèque pendant la durée de l'événement qu'il s'agisse de livres, de films, ou de CD.

### **3.2.2 Animations inter-secteurs :**

#### *Relier les fonds*

F. Legendre reprend les propos de Thierry Robert à ce sujet : « L'avantage des bibliothèques, c'est le fait de pouvoir mettre en contexte le jeu en bibliothèque. C'est-à-dire qu'après avoir joué à un jeu on peut aller lire un livre pour en apprendre plus sur certains aspects du jeu. Dans le fond, le jeu peut être une porte d'entrée culturelle qui permet de mettre en relief l'ensemble des autres documents de la bibliothèque.»<sup>69</sup> Ainsi, il s'agit de créer des passerelles entre les différents fonds et activités de la médiathèque, afin de rendre l'ensemble connecté. La mise en place de liens peut permettre de découvrir les différentes collections de la médiathèque en fonction des goûts et envies de chacun et s'ouvrir ainsi à de nouvelles voies : découvrir un film, lire un livre sur le codage, écouter des musiques en sont des exemples.

Les fonds imprimés liés au jeu vidéo sont multiples et ce peut être l'occasion de montrer qu'il ne s'agit pas toujours de documents jeunesse. On trouvera des références dans des romans, mangas, bande dessinée, films mais aussi des documentaires jeunesse comme adulte.

Le quiz musical pour sa part offre l'occasion d'écouter des musiques variées, le classique étant souvent utilisé, une façon de montrer ce genre différemment.

La projection d'un film ou d'un documentaire en après-midi ou en soirée peut être éventuellement suivie d'un débat.

Outre la présentation de ces fonds, ce peut être également l'occasion d'accompagner les usagers en leur présentant des sources utiles et des méthodes de recherche. Les questions peuvent être multiples : Où trouver des modèles pour le Pixel Art ? A quoi ressemblait la mode dans les années 80 ? Comment programmer un jeu vidéo ? Y a-t-il des films pour les petits sur ce thème ?

---

<sup>69</sup> FRANCOU, Anne, GARDIEN, Joëlle, Savoirs CDI, *Serious games et bibliothèques : entretien avec Thierry Robert*

Que ce soit sur le catalogue de la médiathèque ou sur Internet, les pistes pour répondre à leurs demandes sont nombreuses et il n'est pas toujours facile de trouver ou de savoir ce qu'il faut demander. Ce peut donc être un temps de médiation et de formation aux outils de recherche qui existent.

### *Un exemple d'animation connexe : l'implication de la tricothèque\* à la médiathèque Castagnéra*

Outre les connexions entre les fonds, on peut aussi relier des activités.

### **Le principe et le fonctionnement de la tricothèque\***

Elle existe depuis « La nuit de la nuit » organisée en 2015. La bibliothécaire en charge s'occupe des ateliers avec des projets personnels et un projet commun une à deux fois par an. Les niveaux sont très variables, de débutant à confirmé. Actuellement, environ 60 femmes - la présence d'hommes est plus courante dans le nord de l'Europe et au Canada - ont déjà participé, avec un noyau dur d'une quinzaine de personnes. Il s'agit essentiellement de femmes de 35/55 ans, souvent actives, d'où le choix d'un créneau adapté à leurs horaires : le samedi de 15h à 17h. En France c'est une animation inédite et présentée comme innovante. Une différence notable avec les pays anglo-saxons où les « Knit library » sont un rendez-vous classique, ceci étant lié à une vision plus pratique et pragmatique des bibliothèques comme lieux de ressources multiples.

Si des vidéos sur Youtube permettent de tricoter seul, l'animation crée du lien social. Un lien intergénérationnel se crée aussi entre les participantes avec une entraide sur les méthodes, les patrons, ...

Plusieurs projets communs ont été faits : pour l'animation sur les énigmes avec un point d'interrogation habillé en tricot (principe du yarn-bombing\*), pieuvres pour les prématurés du CHU avec protocoles spécifiques, ou attrape-rêves.

### **Le Mario géant en tricot**

#### *L'idée du Mario en tricot*



Livre *Pixel Party - Crochet - Tricot*; source Fnac

Le premier projet commun proposé a été Mario, en lien avec Bib Invaders. Au cours des recherches, pour le post-it art l'année précédente, la bibliothécaire avait trouvé un modèle de Mario en post-it, ainsi qu'un livre sur le tricot « pixel » qui reprenait cette idée ; c'est ainsi qu'est née l'idée du Mario géant en tricot. Le choix du personnage s'est fait aisément car tout le monde le connaît, quel que

soit l'âge.

#### *La réalisation du Mario*

Dans un premier temps il a fallu calculer le nombre de carrés nécessaires et prévoir les pelotes de laine et les couleurs, et enfin organiser la répartition du travail avec un tableau Excel. L'achat du matériel est fait par la médiathèque et le matériel est réparti en fonction du travail envisagé par chacun.

La réalisation des carrés s'est faite pendant les deux séances de tricothèque\* mais également hors temps de l'animation avec du travail personnel des participantes qui le souhaitent – y compris la bibliothécaire; les carrés réalisés hors temps de l'animation sont déposés au fur et à mesure à la médiathèque, tout comme les personnes peuvent passer pour récupérer du matériel pendant les heures d'ouverture de la médiathèque.

Ainsi, 256 carrés ont été réalisés par une douzaine de personnes, avec une participation différente en fonction du niveau de chacun.

La couture pour assembler le Mario a pris plus de temps que prévu ; par ailleurs ce fut une partie moins appréciée dans l'ensemble et donc réalisée par quelques personnes sur le temps personnel.

#### **Décoration et mise en valeur**

Le projet Mario a beaucoup plu : il y avait une fierté de l'objet accompli à plusieurs, objet qui a été mis en avant dans le hall d'entrée de la médiathèque pendant la durée de l'animation. Actuellement il est dans l'espace multimédia.

Ce fut un projet fédérateur car pour tous les niveaux. Ce type de projet est très apprécié par le noyau dur de l'activité avec une envie forte de faire des objets pour la bibliothèque et pour la communauté qui y vient.

S'il s'agit au premier abord de deux animations très différentes, on constate que des liens peuvent se nouer. Ce projet fédérateur a permis de participer à un projet plus global, le résultat de leur travail commun étant mis en valeur aux yeux de tous les usagers.

### **3.2.3 Des animations en parallèle**

Des animations peuvent également se faire hors les murs en lien avec le thème de Bib Invaders\*. Au Dôme de Thouars à Talence, un événement était organisé par l'association Mix Cité\* impliquant le public : la soirée dansante années 80 avec une exposition créée à partir de prêt d'objets par le public.

Dans un premier temps, il y a eu une donothèque\* : pendant dix jours, le public était invité à amener un objet des années 1980 afin qu'il soit exposé pendant la soirée sur le même thème. Puis, lors de la soirée, tout le monde était invité à venir habillé selon un dress-code (« en blanc ou en fluo »<sup>70</sup>) abordable par tous pour danser sur les musiques de l'époque. Par ailleurs, un dîner du type auberge espagnole invitait chacun à amener un plat. Se déroulant un vendredi soir à 20h30, cette animation s'ouvrait à un public élargi : organisée en soirée avec une entrée libre et gratuite, les familles peuvent y venir plus facilement. Exposition et repas collectifs impliquent les participants dans l'animation et soulignent l'envie de partager un moment à plusieurs.

De leur côté, les enfants du centre de loisirs du Bouscat ont réalisé une « exposition surprise » visible au Bureau Information Jeunesse.

A partir d'un thème, le jeu vidéo rétro, on peut s'orienter vers d'autres voies en fonction du public visé. Ces animations connexes sont des moyens de créer des liens avec les associations locales comme avec des usagers potentiels qui peuvent découvrir l'animation à cette occasion.

### **3.2.4 Nouvelles acquisitions et usages qui en découlent**

#### *Acquisitions*

Certaines bibliothèques ont fait des achats sur le jeu vidéo suite à l'animation. A Talence, par exemple, les fonds sont en augmentation avec des films et des livres depuis 2012. Ces fonds sont beaucoup empruntés. A Pessac, des livres sur le jeu vidéo ont été achetés par l'espace Infomédi@ et sont mis en avant dans la salle Lara Croft\*.

Les usagers peuvent avoir envie de découvrir plus autour du jeu vidéo suite à l'animation ; il faut pouvoir leur présenter ce que l'on a, discuter du sujet et aussi réfléchir à de nouvelles acquisitions pour répondre à cette curiosité.

#### *Fabrication par les bibliothécaires de matériel*

Outre les achats, des bibliothécaires fabriquent aussi des objets pour l'animation tels le makey makey\* ou les bornes d'arcade.

Ces objets sont utilisés pendant le temps d'animation mais peuvent également servir pendant l'année dans un espace dédié, comme la borne d'arcade à Pessac, désormais disponible tout au long de l'année en accès libre ou sur des créneaux réservés en fonction de la demande.

---

<sup>70</sup> <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-ils-reviennent>

### *La coopération entre bibliothèques*

Certains des objets fabriqués pour l'animation sont parfois empruntés par d'autres bibliothèques. Ainsi les expositions papier, le makey makey\* et les figurines de personnages ont pu circuler entre des médiathèques organisatrices : une mutualisation utile mais sporadique. La mise en réseau d'une liste du matériel pourrait permettre aux bibliothèques de connaître le matériel existant et d'organiser du prêt entre bibliothèques.

## **3.2.5 La médiation : un travail nécessaire pour valoriser ce fonds**

### *Médiation auprès du public*

Elle se fait pendant l'animation dans l'organisation de débats ou de conférences comme dans l'accueil et l'aide aux usagers.

Elle peut passer également au travers de la valorisation du fonds, ainsi que par les réseaux sociaux ou par l'intermédiaire du site internet ou d'un blog dédié présentant les activités, les fonds valorisés ou encore un formulaire de satisfaction pour le public. Il faudra alors penser à communiquer à ce sujet dans les différents secteurs de la médiathèque pour que le public en prenne connaissance et puisse participer.

### *La mission patrimoniale*

Le jeu vidéo est désormais entré au titre du dépôt légal à la BnF. Elle possède déjà des collections rétro, dont certaines sont visibles sur Gallica comme la collection Charles Cros<sup>71</sup>.

En créant des collections de consoles anciennes, qui sont soit exposées soit utilisées, les médiathèques participent à la préservation de ce patrimoine dans un but culturel. Tout comme dans l'initiative « Salle des jeux » de la BnF où des jeux anciens sont proposés aux enfants, rendre accessible ce matériel devenu ancien permet « de faire entrer l'enfant dans un patrimoine culturel de manière ludique et créative »<sup>72</sup>.

### *Médiation auprès des médias*

Certains animateurs ont été interviewés par des radios ou des journaux locaux pour communiquer sur l'animation Bib Invaders. Il peut s'agir de média papier (articles dans Sud Ouest) ou radiophoniques sur des radios locales.

---

<sup>71</sup>

<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55009921g.r=collection%20console%20jeu%20vid%C3%A9o?rk=21459;2>

<sup>72</sup> <http://enfants.bnf.fr/enseignants/salledejeux.php>

Ces interventions permettent de présenter l'animation bien sûr, mais également de revenir sur certains clichés liés aux jeux vidéo, car les questions sur ses dangers peuvent revenir à cette occasion, comme ce fut le cas pour le bibliothécaire de Villenave d'Ornon.

### *Médiation auprès des professionnels*

Le bibliothécaire de Gradignan, M. Akkouche, a été contacté en 2016 par l'ECLA\* pour participer à la Journée de l'inventivité avec l'animation Bib Invaders. Il y a ainsi fait une présentation avec une vidéo de trois minutes qu'il a réalisée sur la mise en place de l'animation et une intervention orale de cinq minutes pour la présenter : comment l'idée est venue, le fonctionnement, la préparation.

Cette journée est organisée chaque année depuis 2015<sup>73</sup> et met en avant des animations innovantes qui ont eu lieu dans la région. Elles sont présentées à des professionnels, pour qui c'est l'occasion de découvrir différentes activités sur des thèmes variés et ce qu'elles peuvent apporter à la médiathèque et à ses publics.

### *Médiation avec les collections*

On peut envisager, outre la médiation habituelle liée à l'accueil des usagers, l'idée d'animations mettant en place :

- du cross-média \* en mettant en valeur les différents supports liés à un personnage ou titre de jeu vidéo comme par exemple Harry Potter : si c'est à l'origine une série de romans, il a été décliné depuis sous de nombreuses formes, dont le jeu vidéo. Ce peut être l'occasion de voir les différents supports auxquels il est lié : romans, bande dessinée, musique, film, ...
- ou du transmédia \* en organisant des animations reprenant une histoire pour en faire de nouvelles qui vont l'enrichir, en l'appliquant autrement : atelier d'écriture pour un nouveau scénario, réalisation d'un court métrage, création artistique picturale (dessin, graff), ...

Des projets de ce type permettent de faire des parallèles avec d'autres collections ce qui est un moyen de relier le jeu vidéo à celles-ci et de mettre en place des projets participatifs avec le public. C'est une possibilité de médiation qui fait vivre les fonds auprès de publics variés.

---

<sup>73</sup> Exemple de la Journée de l'inventivité 2017 : <http://ecla.aquitaine.fr/Ecrit-et-livre/Bibliotheques/Journee-pros-colloques/Journee-regionale-de-l-inventivite-en-bibliotheque-2017>

## 3.3 Quel avenir pour Bib Invaders ?

Le collectif Bib Invaders est actuellement en sommeil. Certains souhaitent le voir revenir, non seulement pour la mise en place d'animations, mais également pour les échanges de connaissances entre bibliothécaires. Ce pourrait être également la possibilité de mettre en place une mutualisation du matériel.

### 3.3.1 Une mutualisation des compétences et du matériel

#### *Le rétro-gaming\* à l'honneur*

Ce thème revient régulièrement ces dernières années dans les bibliothèques. Comme on peut le voir dans ces exemples :

- à la BM de Déols en 2015 <https://biblideols.wordpress.com/2015/03/18/soiree-retrogaming-a-la-bibliotheque/>
- à la BM de Gentilly en 2018 <http://mediatheque.gentilly.fr/chaperon-vert/la-bibliotheque-de-quartier/presentation-de-l-espace/77-animations/en-ce-moment/520-une-expo-a-jouer-retrogaming>
- à la BM de Crosne <https://fr-fr.facebook.com/PLAYTENDO.RETROGAMING/>

Les animations dédiées au rétro-gaming\* dans différents lieux peuvent être une source d'inspiration pour ceux qui voudraient se lancer ou l'occasion d'échanger sur les pratiques.

#### *Des animations innovantes*

Certaines médiathèques ces dernières années ont également expérimentées des animations innovantes. Ainsi à la médiathèque de Pierresvives dans l'Hérault, les bibliothécaires ont organisé une animation en trois temps autour du jeu *Mario Kart* :

- Un défi physique en matinée, où les usagers s'affrontaient dans des karts à pédales tout en respectant le principe du jeu vidéo : objets en mousse à lancer pour ralentir les adversaires par exemple
- Un repas du type auberge espagnole pour la pause du déjeuner, ainsi qu'une visite de la médiathèque
- Un tournoi sur consoles récentes et anciennes l'après-midi.

Le jeu *Mario Kart* existe sur différentes générations de consoles, avec des changements et évolutions notables dans le graphisme comme dans la maniabilité. En incluant les différents types de consoles, ce peut être l'occasion de parler autour de l'évolution dans le temps des jeux vidéo auprès des



différents publics présents. Par ailleurs, en introduisant un moment sportif et un moment de convivialité pour le repas, l'animation est une occasion de montrer la médiathèque comme un lieu de divertissement autant que de sociabilité. Ce type d'animations peut se décliner sous d'autres formes, en mêlant par exemple atelier de création de jeu vidéo ou atelier de création musicale, avec de la MAO (Musique Assistée par Ordinateur) ou des instruments disponibles à la médiathèque.

Cette même médiathèque a également fait une animation autour du makey makey\*. Comme à Gradignan où cet outil est utilisé, c'est l'occasion ici de montrer un principe innovant et d'introduire le fait que les sciences sont abordables par tous.

Mixer les événements autour de plusieurs disciplines en incluant par exemple les nouvelles technologies donne l'opportunité d'une part de montrer les capacités innovantes de la bibliothèque dans plusieurs domaines, d'autre part cela permet de changer l'image de la médiathèque et de son personnel auprès des publics : un lieu ouvert et qui permet de créer de nouveaux liens.

Le frein peut bien entendu être le coût des animations ; cependant, il n'est pas nécessaire d'investir dans tous les domaines : l'utilisation du matériel déjà présent peut déjà permettre d'innover. L'investissement – avec l'achat de nouveau matériel ou de nouveaux fonds – peut se faire au cours des ans. Par ailleurs le matériel acheté étant réutilisable au cours de l'année, c'est un investissement sur le long terme. D'autres solutions peuvent également être envisagées comme le prêt ou le don.

### *Une mutualisation à rechercher*

Que ce soit au niveau local ou au niveau national, la mutualisation des compétences, du matériel comme de la communication est souhaitable. Un portail regroupant les annonces, un groupe Facebook comme le fait l'ABF<sup>74</sup>, une mailing-list des responsables de services multimédia, ou encore un blog<sup>75</sup> permettent de mutualiser les informations sur le type d'activités existantes ou à envisager, de mettre en commun les idées et les apports, comme d'échanger sur les points positifs et négatifs, voire d'organiser le prêt ou l'échange de matériel pour des animations ponctuelles.

On pourrait même envisager au niveau local, pour des temps précis, la mutualisation de personnel. Cependant cela peut poser des difficultés pour la mise en œuvre car se poserait alors en effet les questions de responsabilité ou de budget quand il y a intercommunalité. La BDP locale pourrait être envisagée comme médiatrice et interlocutrice : regroupant le matériel, proposant des outils de

---

<sup>74</sup> <http://www.abf.asso.fr/4/140/437/ABF/commission-jeux-video-en-bibliotheque>

<sup>75</sup> Exemple de blog sur le jeu vidéo d'un bibliothécaire <http://jvbib.com/blog/>

communication et de mise en place, voire avec une personne se déplaçant sur les structures ou mettant en place des contacts.

### 3.3.2 Des animations connexes possibles ?

La mise en commun d'un fonds spécifique lié au jeu vidéo rétro-gaming\* (consoles, jeux mais aussi expositions ou affichages) peut ouvrir la possibilité d'interventions hors les murs : le matériel pourrait alors être prêté et soit mis en place par le bibliothécaire détaché sur la période, soit pris en charge par une personne formée sur la structure, comme en milieu hospitalier ou en maisons de retraite par exemple. L'exemple de Jail Invaders montre une première expérience hors les murs réussie et qui s'est faite à plusieurs reprises.

Par ailleurs, le jeu vidéo, tout particulièrement ceux où il n'y a pas de manettes à manipuler, est souvent accessible aux joueurs handicapés. Or, c'est un média qui permet de les intégrer socialement. Des initiatives en bibliothèques se font dans ce domaine, même si en 2015 elles sont encore minoritaires<sup>76</sup>.

Ces interventions, tout en adaptant les activités aux publics et à leurs contraintes, seraient un moyen de créer du lien social et intergénérationnel auprès de publics qui manquent souvent de distractions et de contacts.

## Conclusion

De manière générale, ces dernières années le jeu vidéo est de plus en plus présent dans le quotidien et se retrouve sous diverses formes dont :

- la vidéo : dans les films familiaux comme *Les mondes de Ralph* en 2012 ou dans les reprises de jeux vidéo comme *Warcraft* en 2016 ;
- ou encore dans la musique au travers des clips comme *Californication* des Red Hot Chili Peppers en 2010<sup>77</sup> ou *It girl* de Pharrell Williams en 2014<sup>78</sup> ;
- également dans l'art avec les mosaïques de l'artiste Invader collées aux murs dans Paris ou exposées dans des galeries.

---

<sup>76</sup> PERREAU, Sarah, *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, p.71-73

<sup>77</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=YIUKcNNmywk&feature=youtu.be>

<sup>78</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pPZDBF0kei0>

De jeu suscitant des craintes ou réservé aux enfants, il devient un objet culturel classique, présent dans de nombreux foyers.

De manière plus spécifique, la mode du rétro-gaming\* est apparue ces dernières années et touche plusieurs générations, filon que le marché économique a su utiliser. Ainsi, dernièrement, c'est la Française des Jeux qui s'en est emparée : dans un premier temps, en avril 2017, avec un jeu en ligne *Retro Arcader*<sup>79</sup> inspiré de *Space Invaders*, puis aujourd'hui



Pixel Adventure, crédit photo FDJ

dans un jeu à gratter *Pixel Aventure*. Une manière de suivre « une tendance qui émerge depuis six ans, et qui surfe sur la nostalgie des premiers jeux vidéo. Cette scénographie simple et ludique a pour vocation de séduire les joueurs de l'époque, mais également les jeunes générations d'adultes, touchées elles aussi par le phénomène des jeux « vintage » »<sup>80</sup>. Phénomène culturel comme économique, le rétro-gaming\* s'installe petit à petit comme un incontournable de la culture vidéo ludique et touche différents publics.

Si le jeu vidéo n'est pas encore présent dans toutes les bibliothèques, progressivement, il s'y fait une place, tant pour les usagers que pour les bibliothécaires ou les tutelles. Sa légitimité en tant qu'objet culturel vient au travers de ce type d'animations : par sa présence sur les lieux, par la médiation mise en place, comme par la création de liens sociaux et intergénérationnels.

Les études sont de plus en plus nombreuses sur le sujet dans la profession : qu'il s'agisse de mémoires de fin d'études, du livre de l'ABF, ou encore du rapport institutionnel sur le jeu en bibliothèque de l'IGB, tous montrent l'intérêt porté à ce support. Des professionnels mettent en place de leur côté des outils, car non « vous n'êtes pas seuls ! » comme le signale la fiche récapitulative de références et de sites de veille faite par des bibliothécaires sur Takam Tikou, un site de la BnF<sup>81</sup>.

Les plans France numérique 2012 et 2020 visent entre autres à réduire la fracture numérique, en donnant un accès généralisé à Internet haut débit pour tous. Pour cela, une des solutions passe par « le déploiement des points d'accès publics sur le territoire par des « Cyberbases » et l'expansion de l'accessibilité des outils numériques pour les personnes handicapées »<sup>82</sup>. La bibliothèque, par le biais d'animations sur le jeu vidéo organisées par le service multimédia peut y participer. L'organisation

<sup>79</sup> <https://zwwp.com/illiko-fdj/retro-arcader/>

<sup>80</sup> <http://www.casino-legal-france.fr/actu-casino-la-francaise-des-jeux-joue-carte-nostalgie-avec-retro-arcader.html>

<sup>81</sup> <http://takamtikou.bnf.fr/sites/default/files/jeu%20video%20en%20bibliotheque%20-%20approche%20pratique.pdf>

<sup>82</sup> <https://journals.openedition.org/droitcultures/3116>

d'ateliers impliquant du codage (comme à Pessac) ou la création de jeu vidéo (comme à Lormont) en sont des exemples.

Hors les murs, en prison, il n'est pas mentionné dans le livre de l'ABF parmi les différents supports utilisés par la bibliothèque; cependant si on le considère bien comme un objet culturel comme les autres alors il a toute légitimité à être présent ; d'ailleurs dans les différentes missions du SPIP (réinsertion sociale, lutte contre l'illettrisme, réduction de la fracture numérique, ...), le jeu vidéo a bien une carte à jouer.

Afin de l'inclure dans les collections, la mise en place d'animations permet ainsi une médiation envers les usagers comme les bibliothécaires, Bib Invaders en est un exemple. C'est une animation souple, sans contraintes imposées, avec un fil conducteur simple, le rétro-gaming\*. Cela permet de l'adapter et de la faire évoluer en fonction des structures et des envies et enjeux de chacun : créer du lien social et intergénérationnel, faire venir de nouveaux publics, légitimer le jeu vidéo comme une collection à part entière, réduire la fracture numérique. Le choix précis du rétro-gaming\* permet d'agrandir les publics aux différentes générations et d'entrer dans la conservation et la valorisation d'un patrimoine culturel. S'il n'est pas très ancien (une cinquantaine d'années) en comparaison d'autres supports comme le livre, il est cependant déjà dépassé techniquement et pourrait à terme disparaître s'il n'est pas sauvegardé.

Si des difficultés peuvent apparaître au niveau de la salle ou du matériel, elles peuvent se résoudre par la médiation comme par la mutualisation. Elle laisse la porte ouverte à des animations dans d'autres lieux où interviennent les bibliothèques, pour toucher de nouveaux publics, tout comme elle peut s'adapter hors les murs.

Elle a aussi sa place dans les bibliothèques universitaires. Si celles-ci sont communément vues comme des lieux de savoirs académiques et d'apprentissage, actuellement elles s'ouvrent de plus en plus à d'autres collections, avec des espaces de loisirs dédiés généralement à la lecture plaisir avec à disposition des romans, des bandes dessinées, des revues, ... ; on pourrait y imaginer dans les années à venir une Cyberbase avec la mise à disposition de consoles.

L'université du Michigan en 2008 l'a inclus dans ses collections dans une volonté de conservation du patrimoine vidéo ludique à partir de dons faits par les usagers : une collecte suivie d'une exposition et de rencontres avec le public. Pour le fondateur de cette collection, David Carter, sa constitution était d'autant plus importante que de simple loisir, le jeu vidéo était en train de devenir une discipline d'études à part entière et touchant divers domaines, qu'il s'agisse de l'informatique mais

aussi de l'art comme de la sociologie<sup>83</sup>. Conservation, champ d'études, mais aussi loisir, le jeu vidéo peut ainsi entrer dans les bibliothèques universitaires au travers de collections mises en avant par la médiation.

---

<sup>83</sup> <http://www.jvbib.com/blog/index.php/la-creation-dun-fonds-de-jeux-video-en-bibliotheque-universitaire/>

# Index

- Arduino, 14
- battle, 40
- Bib Invaders, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 29, 48, 49, 51, 52
- CPIP, 39
- cross-média, 52
- CUB, 5, 6, 10
- Cybergame, 12, 29
- Cybergames, 11
- Dôme, 12, 49
- donothèque, 8, 49
- ECLA, 10, 51
- FabLab, 26
- gameplay, 29
- games studies, 3
- LAN, 15, 16, 23, 30
- makey makey, 9, 11, 44, 50, 54
- Mix Cité, 49
- MMORPG, 3, 23
- PEGI, 17, 41
- play studies, 3
- rétro-gaming, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 16, 17, 18, 27, 28, 29, 41, 42, 53, 55, 56, 57
- RPG, 3
- salle Lara Croft, 13, 14, 42, 50
- scoring, 8, 18, 30, 32
- shoot them up*, 41
- SPIP, 19, 39, 57
- SPJJ, 39
- transmédia, 52
- tricothèque, 8, 47, 48
- Wiinami, 7

IUT BORDEAUX MONTAIGNE - DUT BIBLIOTHEQUE MEDIATHEQUE

PATRIMOINE– 2017-2018

# **L'animation Bib Invaders et une animation dérivée Jail Invaders**

---

## **Annexes**

**Astrid Gaultier, AS bibliothèque, médiathèque, patrimoine**

**15/06/2018**

## Contenu

Annexe 1 : Lexique.....	III
1.1 Lexique des termes.....	III
1.2 Lexique des partenaires et intervenants.....	VI
Annexe 2 : Sources et bibliographie.....	VIII
2.1 Sources .....	VIII
2.1.1 Annonces collectives de Bib Invaders sur le portail de Bordeaux Métropole.....	VIII
2.1.2 Annonces par bibliothèques de Bib Invaders sur le portail de Bordeaux Métropole .....	VIII
2.1.3 Ateliers de pixel art sur le portail de Bordeaux Métropole :.....	IX
2.1.4 Youtube .....	IX
2.2 Bibliographie.....	X
2.2.1 Le jeu vidéo.....	X
2.2.2 Le jeu vidéo en bibliothèque .....	X
2.2.3. Les animations culturelles en prison .....	XI
2.2.4 Sites internet .....	XI
2.2.5 Blogs et réseaux sociaux.....	XIII
Annexe 3 : Entretiens - Compte-rendus des prises de notes suite aux entretiens avec les bibliothécaires rencontrés dans le cadre du mémoire.....	XIV
3.1 Entretien mémoire 1 : Rémy de la Morinerie, responsable secteur multimédia et Séverine Lafon, directrice des médiathèques de Villenave d'Ornon .....	XIV
3.2 Entretien mémoire 2 : Pierrick Bizet, responsable de la Cyberbase des médiathèques de Talence (Castagnéra et Thouars).....	XVIII
3.3 Entretien mémoire 3 : Mehdi Akkouche, bibliothécaire responsable de l'espace multimédia de la médiathèque Jean Vautrin à Gradignan .....	XXI
3.4 Entretien mémoire 4 : Benoit Roudaut, bibliothécaire à l'espace Infomédi@ de la médiathèque Jacques Ellul de Pessac.....	XXV
3.5 Entretien mémoire 5 : Marie-Pierre Schembri, bibliothécaire à la médiathèque Castagnéra de Talence, responsable de la tricothèque .....	XXVII
3.6 Entretien mémoire n°6 : Sébastien Ledys, ancien responsable de l'espace multimédia à la médiathèque de Mérignac .....	XXIX
Annexe 4 : Questionnaires .....	XXXII
4.1 Questionnaire public .....	XXXII
4.1.1 Questionnaire public .....	XXXII
4.1.2 Résultats du questionnaire à la médiathèque Jean Vautrin de Gradignan : sondage effectué auprès de 54 personnes, du 24 au 28 octobre 2017 .....	XXXIII



4.1.3 Résultats du questionnaire à la médiathèque Jacques Ellul de Pessac : sondage effectué auprès des 6 participants de l'atelier console, le 29 décembre 2018 .....	XXXV
4.2 Questionnaire professionnel .....	XXXVI
Annexe 5 : Documents complémentaires .....	XXXVII
5.1 Prospectus de Pessac.....	XXXVII
5.2 Affiche de la deuxième édition de Bib Invaders à Mérignac .....	XXXVIII
Annexe 6 : Photos complémentaires.....	XXXIX
6.1 Photos de l'atelier de Pixel art à Podensac, crédit photos C. Combes .....	XXXIX
6.2 Photos à Gradignan et Pessac, crédit photos A. Gaultier .....	XXXIX
6.2.1 Photos de Bib Invaders à Gradignan (semaine du 24 au 28 octobre 2017) .....	XXXIX
6.2.2 Photos de l'atelier console à Pessac (semaine du 26 au 29 décembre 2017).....	XL
6.2.3 Photos de l'animation Bib Invaders à Pessac (semaine du 2 au 6 janvier 2018).....	XL

# Annexe 1 : Lexique

## 1.1 Lexique des termes

Arduino, 14 : langage informatique, logiciel de programmation et marque de circuit imprimé contenant un micro-contrôleur et permettant d'effectuer des tâches diverses (domotique, pilotage d'un robot, ...) <sup>1</sup>

battle, 40 : bataille, défi entre des joueurs

Bib Invaders, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 29, 48, 49, 51, 52 : nom d'un collectif de bibliothécaires des secteurs multimédias de la CUB et nom de l'animation de jeux vidéo rétro-gaming organisée par différentes médiathèques de la CUB, mélange de l'abréviation de bibliothèque et de la deuxième partie du nom d'un des premiers jeux vidéo *Space Invaders*

CPIP, 39 : le Conseiller Pénitentiaire d'Insertion et de Probation

cross-média, 52 : « transposer sur plusieurs supports une même histoire », exemple de la série Harry Potter <sup>2</sup> (livre, film, jeu, ...)

CUB ou Cub, 5, 6, 10 : Communauté Urbaine de Bordeaux

Cybergame, 11, 12, 29 : animation organisée par la Cyberbase de Talence qui a lieu quatre à cinq fois par an les vendredis soirs. Ouverte à tous, bien que principalement fréquentée par des enfants, elle propose des jeux vidéo sur console sur un créneau d'une heure trente en début de soirée.

Dôme, 12, 49 : lieu municipal situé dans le quartier de Thouars, regroupant plusieurs associations.

donothèque, 8, 49 : don ou prêt sur une durée déterminée d'objets par des particuliers, dans le cadre par exemple d'une exposition

---

<sup>1</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/Arduino>;  
<http://www.01net.com/telecharger/windows/Programmation/creation/fiches/131502.html>

<sup>2</sup> source ABF chapitre « le jeu vidéo dans les collections »

FabLab, 26 : contraction de l'anglais Fabrication Laboratory, ou laboratoire de fabrication en français ; des ateliers dans des espaces publics mettant à disposition divers outils permettant la réalisation d'objets<sup>3</sup>.

gameplay, 29 : le gameplay ou l'expérience de jeu est « l'ensemble des mécanismes utilisé pour augmenter le plaisir et la satisfaction » des joueurs, avec les règles, les difficultés, les récompenses, ...<sup>4</sup>

games studies, 3 : « Les *game studies* sont le champ pluridisciplinaire d'étude du jeu – surtout sous sa forme électronique – qui a émergé avec l'avènement des jeux vidéo des années 1900 et s'est progressivement autonomisé au début des années 2000 (voir à ce propos Zabban 2012 ; ou encore Rueff 2008). Les *game studies* combinent un intérêt « académique » pour le jeu avec un intérêt « appliqué », orienté vers la conception et l'utilisation du jeu vidéo à diverses fins, y compris des fins non-ludiques comme l'enseignement, la thérapie, etc. »<sup>5</sup>

LAN, 15, 16, 23, 30 : Local Area Network, un réseau d'ordinateurs reliés localement, permettant aux joueurs connectés de jouer ensemble.

makey makey, 9, 11, 44, 50, 54 : « un dispositif d'émulation de clavier à partir d'objets du quotidien : la manipulation de tout objet conducteur relié au MakeyMakey va envoyer un signal à un ordinateur, qui réagira avec la fonction que vous avez défini, en fonction du logiciel que vous utilisez »<sup>6</sup>, sur le principe du « Do It Yourself » ce kit permet de créer des interactions à partir d'objets du quotidien reliés à un ordinateur. Une vidéo des créateurs est présente sur le lien suivant <https://vimeo.com/60307041>

MMORPG, 3, 23 : Massively Multiplayer Online Role Playing Game ; des jeux de rôle en ligne multijoueurs

PEGI, 17, 41 : "Pan European Game Information", un système de classification par âges créé en 2003 par Interactive Software Federation of Europe. Il classifie les



<sup>3</sup> <http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/fablab/wiki/doku.php?id=charte>

<sup>4</sup> <http://www.actisia.com/quest-ce-que-le-gameplay/>

<sup>5</sup> <https://journals.openedition.org/reset/452>

<sup>6</sup> [http://labenbib.fr/index.php?title=Makey\\_Makey](http://labenbib.fr/index.php?title=Makey_Makey)

jeux vidéo en fonction de leurs contenus (langage, drogue, ...) ; il ne prend pas en compte ce qui concerne les difficultés pour jouer comme la maniabilité. Cinq classes d'âge existent : PEGI 3, 7, 12, 16 et 18.

play studies, 3 : domaine de recherche, à distinguer des « game studies » centrées sur le jeu lui-même ; il s'agit ici d'études sur « le sens du jeu pour les joueurs »<sup>7</sup>

rétro-gaming, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 16, 17, 18, 27, 28, 29, 41, 42, 53, 55, 56, 57 : jouer ou collectionner des jeux vidéo des premières générations

RPG, 3 : rôle playing game ou jeu de rôle ; inspiré des jeux de rôle, le joueur y incarne un personnage qu'il va faire évoluer seul ou en équipe au cours d'un scénario

salle Lara Croft, 13, 14, 42, 50 : salle dédiée aux jeux vidéo à Pessac, où les usagers peuvent y utiliser les consoles sur l'année les mercredis après-midis et samedis matins et après-midis, avec des créneaux d'une heure à réserver. Le prêt de manette se fait en échange de la carte d'utilisateur. Une sélection de livres sur les jeux vidéo y est mise en valeur (photo ci-contre)



Crédit photo : A. Gaultier

scoring, 8, 18, 30, 32 : décompte des points en vue de faire un classement

*shoot them up*, 41 : ou « tuez les tous » ; type de jeu vidéo dont le but est d'éliminer les adversaires rencontrés pendant la partie ; *Space Invaders* est un des premiers exemples de ce type de jeu

SPIP, 19, 39, 57 : le Service Pénitentiaire d'insertion et de probation, un service départemental du ministère de la Justice

SPJJ, 39 : le Service de la Protection Judiciaire de la Jeunesse

transmédia, 52 : « une histoire transmédia se développe sur plusieurs supports média, chaque scénario apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit », définition de H. Jenkins de 2002<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Article Reset

tricotière, 8, 47, 48 : atelier tricot organisé en bibliothèque sur le principe des « knit library » des bibliothèques des pays anglo-saxons

Wiinami, 7 : « cette installation met en œuvre l'image d'un Oonami (vague géante) dessiné par Hokusai, célèbre dessinateur de l'ère Ukiyo-e au Japon. Dans ce dispositif, toute l'image a été conservée sauf la vague et c'est au spectateur d'essayer de reproduire cette vague à l'aide d'une wiimote (manette de jeu de Nintendo).»<sup>9</sup>

## 1.2 Lexique des partenaires et intervenants

Alban Suarez : journaliste spécialisé (*Otaku, Anima, Japanimation, ...*), professeur, auteur de la collection *Games History*, spécialisé dans les mangas et les jeux vidéo ; il organise ou fait des interventions sur ces spécialisations dans divers événements dont *Lire en Poche, Bib Invaders, Tonneins in Game*.

ECLA (écrit cinéma livre audiovisuel en Aquitaine), 10, 51 : agence culturelle du Conseil Régional d'Aquitaine, elle met en contact les différents professionnels de la chaîne du livre. Elle devient l'ALCA (l'Agence livre cinéma & audiovisuel en Nouvelle-Aquitaine) en 2018.

FUCTE (Fédération Unie des Clubs Talençais d'électronique) : fédération d'associations qui ont pour but de « coordonner, développer et promouvoir la pratique du sport électronique, d'organiser des compétitions inhérentes à cette pratique sur Talence et d'assurer la représentation des joueurs Talençais sur le plan national »<sup>10</sup> ; avec LAFUCTE qui organise des événements autour du jeu vidéo : tournois et vide-grenier. Voir : <https://lafucte.wordpress.com/>

James Game Center : association créée par James Magnier pour « sauvegarder et (...) promouvoir le patrimoine vidéo ludique »<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> source ABF chapitre « le jeu vidéo dans les collections »

<sup>9</sup> <http://www.kissmygeek.com/1-evenements/fete-de-lanimation-convention-jeu-video-du-19-au-21-mars-2010-a-lille>

<sup>10</sup> <http://www.net1901.org/association/FEDERATION-UNIE-DES-CLUBS-TALENCAIS-DELECTRONIQUE,142520.html>

<sup>11</sup> <https://www.sudouest.fr/2014/10/29/une-histoire-du-jeu-video-1718988-3220.php>

James Magnier : fondateur de l'association James Game Center, champion du monde de Térés, collectionneur et joueur de jeux vidéo ; fait des interventions dans des événements liés au rétro-gaming, avec démonstration et location d'exposition de consoles anciennes générations.

Mandora : association organisant depuis 2002 des manifestations culturelles sur la CUB dont le Bordeaux Geek festival<sup>12</sup>

Mix Cité, 49 : centre social culturel de Talence, situé au Dôme de Thouars

Morgane production : Groupe indépendant réalisant des productions audiovisuelle et événementielle<sup>13</sup>

Rétrofusion : association participant à des événements sur le rétro-gaming

---

<sup>12</sup> <http://www.mandora.fr/mandora/lassociation-mandora/>

<sup>13</sup> <http://www.morgane-groupe.fr/le-groupe-morgane/presentation>

## Annexe 2 : Sources et bibliographie

### 2.1 Sources

#### 2.1.1 Annonces collectives de Bib Invaders sur le portail de Bordeaux Métropole

1ère édition: <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bibinvaders>

2ème édition : « Ils reviennent » <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-ils-reviennent>

3ème édition : « Bib Invaders de retour » <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-de-retour-dans-lespace-des-mediathèques>

#### 2.1.2 Annonces par bibliothèques de Bib Invaders sur le portail de Bordeaux Métropole

Médiathèque d'Ambès : <http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bibinvaders-2016>  
(2016)

Médiathèque de Bègles :  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bibinvaders-3> (2013)

Médiathèque du Bouscat :  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bibinvaders-3> (2013)

Médiathèque de Gradignan :  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders> (2013)  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-1> (2014)  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-2> (2015)  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-summer> (Summer 2016),  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-3> (2016),  
<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-4> (2017)

Médiathèque de Pessac :

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-3eme-edition> (2014-2015)

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-3> (2016),

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-3> (2017)

Médiathèques de Talence :

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bibinvaders-3> (2014)

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-ii-0> (2015)

Médiathèque de Villenave d'Ornon (V.O Rétrogaming) :

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/bib-invaders-3eme-edition> (2014)

### 2.1.3 Ateliers de pixel art sur le portail de Bordeaux Métropole :

Bibliothèque de Bordeaux, bibliothèque du jardin public (réalisation en perles à repasser) :

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/evenement/atelier-pixel-art> (2015)

Médiathèque de Podensac, réseau de lecture publique Communauté de communes Convergence Garonne :

- Site web de la médiathèque : [http://mediatheque.convergence-garonne.fr/podensac/multimedia\\_actualites](http://mediatheque.convergence-garonne.fr/podensac/multimedia_actualites)
- Vidéo des réalisations : <https://www.youtube.com/watch?v=acGGaNUgOR8>
- Article dans Sud Ouest : <https://www.sudouest.fr/2018/02/20/retrogaming-et-post-it-a-la-mediatheque-4216332-3040.php>

### 2.1.4 Youtube

Red Hot Chili Peppers, *Californication* (en ligne), 26 octobre 2009. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=YIUKcNNmywk&feature=youtu.be> (consulté le 09/06/2018)

WILLIAMS Pharrell, *It girl* (en ligne), 30 septembre 2014. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=pPZDBF0kei0> (consulté le 09/06/2018)



## 2.2 Bibliographie

### 2.2.1 Le jeu vidéo

CURABET, Pierre-Louis, En France, les jeux d'arcade, c'est « game over », *L'OBS avec Rue 89* (en ligne), 1<sup>er</sup> janvier 2015. Disponible sur : <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20150101.RUE7272/en-france-les-jeux-d-arcade-c-est-game-over.html> (consulté le 2 juin 2018)

KOUBI, Geneviève, Lecture partielle du « Plan France numérique 2012-2020 : les relations administratives à l'ère numérique, *Droit & cultures* (en ligne), 2013, n° 65. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/droitcultures/3116>

GERBER, David, Le jeu vidéo comme pratique discréditable, enquête sur les efforts de légitimation ordinaires des joueurs, *RESET* (en ligne), 2015, n°4. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/reset/452> (consulté le 12 mars 2018)

WOITIER, C., Au Grand palais, le jeu vidéo atteint enfin sa consécration, *Le Figaro*, 10 novembre 2011

### 2.2.2 Le jeu vidéo en bibliothèque

CHAMP, Cyril, Le jeu vidéo fait son trou à la médiathèque, *Sud Ouest*, 27 décembre 2017. Disponible sur : <https://www.sudouest.fr/2017/12/27/le-jeu-video-fait-son-trou-a-la-mediathèque-4066431-3229.php>

GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, Paris : ABF, 2014, 177p. (Collection Médiathèmes)

LEGENDRE, Françoise, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, Rapport n°2015-009 de l'Inspection Générale des Bibliothèques, Paris : Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, Ministère de la Culture et de la Communication, 2015,

122 p. Disponible sur : <http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/pid24765-cid87768/jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.html> (consulté le 28 février 2018)

MAURICE, Cyrielle, Jeux vidéo en bibliothèque : comment les structures municipales accueillent les joueurs, *Numérama* (en ligne), 10 décembre 2016. Disponible sur : <https://www.numerama.com/pop-culture/215162-jeux-video-en-bibliotheque-comment-les-structures-municipales-accueillent-les-joueurs.html> (consulté le 2 juin 2018)

MENEGHIN, Cécile, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, Mémoire d'étude, Diplôme de conservateur des bibliothèques, Villeurbanne : ENSSIB, 2009, 78p. Disponible sur : [www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf](http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf) (consulté le 25 février 2018)

PERREAU, Sarah, *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, Diplôme national de Master, Sciences humaines et sociales, Lyon : Université de Lyon, 2015, 120p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf> (consulté le 25 mai 2018)

### 2.2.3. Les animations culturelles en prison

TERRUSSE Marianne (dir.), *La bibliothèque, une fenêtre en prison*, Paris : ABF, 2015, 190 p. (Collection Médiathèmes)

### 2.2.4 Sites internet

ABF, *Commission Jeux video en bibliothèque* (en ligne), 9 août 2017. Disponible sur : <http://www.abf.asso.fr/4/140/437/ABF/commission-jeux-video-en-bibliotheque> (consulté le 16/05/2018)

Bibliothèque nationale de France, *Le jeu vidéo à l'honneur à la BnF* (en ligne), 1<sup>er</sup> septembre 2016. Disponible sur : [http://www.bnf.fr/fr/la\\_bnf/anx\\_actu\\_bib/a.jeu\\_video\\_honneur\\_bnf.html](http://www.bnf.fr/fr/la_bnf/anx_actu_bib/a.jeu_video_honneur_bnf.html) (consulté le 6/04/2018)

Bibliothèque nationale de France, Gallica, *Collection Charles Cros* (en ligne). Disponible sur : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55009921g.r=collection%20console%20jeu%20vid%C3%A9o?rk=21459;2> (consulté le 30/05/2018)

Bibliothèque nationale de France, Bibliothèque numérique des enfants, *Salle des jeux* (en ligne). Disponible sur : <http://enfants.bnf.fr/enseignants/salledejeux.php> (consulté le 05/06/2018)

Casino Légal France, La Française des Jeux joue la carte de la nostalgie avec « Retro Arcader » (en ligne), 26 avril 2017. Disponible sur : <http://www.casino-legal-france.fr/actu-casino-la-francaise-des-jeux-joue-carte-nostalgie-avec-retro-arcader.html> (consulté le 08/06/2018)

DARELLE, Alice, *L'intelligence artificielle se développe dans les jeux vidéo* (en ligne), 23 novembre 2016. Disponible sur : <https://iq.intel.fr/lintelligence-artificielle-se-developpe-dans-les-jeux-video/> (consulté le 25/05/2018)

ECLA, *Journée de l'inventivité 2017* (en ligne), 18 janvier 2018. Disponible sur : <http://ecla.aquitaine.fr/Ecrit-et-livre/Bibliotheques/Journee-pros-colloques/Journee-regionale-de-l-inventivite-en-bibliotheque-2017> (consulté le 07/06/2018)

FLEURY, Sophie, *Les années 80 sont à la mode : retour vers le futur avec le look eighties* (en ligne), 17 janvier 2017. Disponible sur : <https://www.aufeminin.com/conseils-de-mode/mode-annees-80-s648588.html> (consulté le 01/06/2018)

Française des jeux, Illiko, Retro arcader (en ligne), 2018. Disponible sur : <https://zwwp.com/illiko-fdj/retro-arcader/> (consulté le 08/06/2018)

FRANCOU, Anne, GARDIEN, Joëlle, Savoirs CDI, *Serious games et bibliothèques : entretien avec Thierry Robert* (en ligne), novembre 2012. Disponible sur : <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/culture-numerique/veille-technologique/des-outils-equipement-logiciels-et-applications/serious-games-et-bibliotheque-entretien-avec-thierry-robert.html> (consulté le 25/05/2018)

The Museum of Modern Art, *Intangible architectures : space, video games, and virtual realities* (en ligne), 12 décembre 2014. Disponible sur : <https://www.moma.org/calendar/events/536> (consulté le 25/05/2018)

VERITE, Géraud ; PROST, Julien, *Jeu vidéo en bibliothèque, approche pratique* (en ligne), 9 octobre 2013. Disponible sur : <http://takamtikou.bnf.fr/sites/default/files/jeu%20video%20en%20bibliotheque%20-%20approche%20pratique.pdf> (consulté le 02/06/2018)

### 2.2.5 Blogs et réseaux sociaux

Bibliothèque nationale de France, Blog Lecteurs, *Bande dessinée et jeu vidéo* (en ligne), 15 mai 2018. Disponible sur : <http://blog.bnf.fr/lecteurs/index.php/2018/05/actualites-audiovisuelles-bande-dessinee-et-jeu-video/> (consulté le 25/05/2018)

Laurent, Jvbib, *Liste bibliographique de documents sur le jeu vidéo* (en ligne), 21 décembre 2015. Disponible sur : <http://jvbib.com/blog/> (consulté le 06/06/2018)

Laurent, Jvbib, *La création d'un fonds de jeux vidéo en bibliothèque universitaire* (en ligne), novembre 2008. Disponible sur : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/la-creation-dun-fonds-de-jeux-video-en-bibliotheque-universitaire/> (consulté le 06/06/2018)

R4ndom, e-sport et retro-gaming, <https://fr-fr.facebook.com/pg/r4ndom.bordeaux/about/> (consulté le 16/05/2018)

## **Annexe 3 : Entretiens - Compte-rendus des prises de notes suite aux entretiens avec les bibliothécaires rencontrés dans le cadre du mémoire**

### **3.1 Entretien mémoire 1 : Rémy de la Morinerie, responsable secteur multimédia et Séverine Lafon, directrice des médiathèques de Villenave d'Ornon**

A noter : l'animation multimédia actuelle sur le rétrogaming à Villenave ne s'appelle plus Bib Invaders.

#### **Historique :**

En 2014, Bib Invaders se fait à la médiathèque, avec Mme Lafon responsable du secteur multimédia, en lien avec la médiathèque de Gradignan qui l'organise depuis 2 ans.

Ils utilisent l'exposition papier de Bib Invaders.

Partenaire : James Game Center avec location de matériel informatique et deux bornes d'arcade.

Mme Lafon appartient au collectif Bib Invaders, collectif de responsables de secteurs multimédia sur la métropole qui se réunissait régulièrement. Il n'existe plus actuellement, pour des raisons de changements de postes entre autres.

A partir de 2015 : pour des raisons de budget, la médiathèque va faire un partenariat avec l'association Rétrofusion à Bordeaux.

Elle réalise désormais l'« animation rétrogaming » avec son organisation propre. Ils continuent à utiliser l'expo papier.

Ils n'ont donc pas gardé l'appellation de départ, mais l'esprit demeure.

#### **Animation :**

Le planning : sur 10 jours environ, avec au moins deux samedis ; pendant les vacances de préférence, afin que les adultes soient plus disponibles et que les enfants puissent venir sur la journée.

Choix pour les vacances de la Toussaint : les familles partent moins, à la différence des autres périodes de vacances (ski, beaux jours, ..).

### Les activités :

Trois étapes :

Une exposition avec des panneaux explicatifs (réalisée par M. Akkouche de Gradignan) ; une exposition de vieilles consoles et de vieux jeux avec l'association Retro Gaming et quelques machines qui ne marchent plus données à la médiathèque par des usagers.

Des jeux sur des consoles datant d'au moins une dizaine d'années (Xbox, PS2, SuperNintendo, Nintendo 64) données ou prêtées par des usagers.

Les consoles : la plus récente est la PS2 (entre 2002 et 2007) donc qui a plus de 10 ans. Le monde du jeu vidéo évoluant très vite, ce type de console fait partie du rétro-gaming.

Des conférences-débats :

- en 2015 : sur les métiers du jeu vidéo, avec une quinzaine d'enfants de 10/12 ans essentiellement ; très interactif avec des questions des enfants aux animateurs
- en 2016 : sur la médiation autour du jeu, à destination des parents ; mais la contrainte horaire (17h) a posé problème : beaucoup de parents n'ont pu s'y rendre, le débat a finalement tourné pour les enfants sur le PEGI (l'indicateur d'âge sur les boîtiers, qui donne des informations sur l'image, les contenus, les propos, par sur la maniabilité) : pourquoi aller vers tel jeu et pas tel autre, afin que chaque public puisse trouver son jeu. Public : enfants de 8/12 ans surtout.

Les lieux : Dans le secteur jeunesse et dans le kiosque actualité. Ils sont réaménagés pour l'occasion tout en gardant une continuité/un accès au service pour les usagers.

La médiathèque étant une grande salle ouverte, sans séparation de salle d'un secteur à l'autre, il y a donc le bruit des jeux et joueurs pendant cette période. Un changement d'habitudes à prendre parfois.

Le budget : une animation avec un budget conséquent pour la location de matériel, mais qui draine beaucoup de monde : 700 à 800 personnes environ sur 10 jours (pas toujours évident à mesurer avec précision, avec beaucoup de va-et-vient) et des pics de fréquentation sur les samedis.

Les conférences, vues souvent comme quelque chose d'austère, ne drainent pas beaucoup de public en général, d'où le choix de les garder dans les horaires d'ouverture ; les seuls événements hors horaire ont été des concerts.

Le matériel est complété par des dons ou des prêts sur la période de l'animation faits par des usagers.

### La communication :

- des publicités avec affichage municipal, flyers, plaquette culturelle de la ville, panneaux électroniques, réseaux sociaux/site web mairie et médiathèque, communication de la métropole
- le bouche à oreille
- participation du bibliothécaire à une émission de radio

### Partenariat :

- l'association Retrogaming : location d'une borne d'arcade, exposition de consoles et jeu vidéo, animation les samedis (tournoi de Mariofoot, scoring sur la journée avec un lot pour le meilleur à la fin)
- les services de la mairie : affiches imprimées et plastifiées, banderole sur l'histoire du jeu vidéo par le service communication ; figurines en bois de Mario, Pacman, ... découpées et peintes par le service menuiserie

L'administratif : il se fait par étape : devis à l'association (pas d'appel d'offre), puis convention signée avec le partenaire, validation du montant, de l'animation et des dates par l'élu chargé de la culture, et le bon de commande est envoyé par les services financiers au prestataire pour formaliser la démarche.

La facture est payée dans les 30 jours après l'animation (une organisation dont doivent tenir compte les associations avec lesquelles on se lie, car entraîne des contraintes dans le mandat administratif)

Une assurance pour l'exposition pour être couvert en cas de dégradation, vol, ...

### **Les retombées**

#### Les ressentis des usagers :

- pour les adultes : plaisir de retrouver les jeux de l'enfance, et de les montrer à leurs enfants
- pour les enfants : intérêt dans les débats participatifs où ils pouvaient poser des questions : peu nombreux mais débats où ils s'exprimaient ; trouvaient souvent que les jeux d'avant étaient plus durs, deux réactions sont alors possibles : soient abandonnaient très vite, soit s'acharnaient pour y arriver avec compétition saine entre eux pour être le premier à arriver à finir le niveau en jouant à tour de rôle.

Actuellement les concepteurs de jeu vidéo reviennent vers des jeux plus difficiles, car de plus en plus de personnes trouvent qu'ils sont devenus trop faciles ; on reviendrait donc à des jeux plus proches des anciens, un retour généralisé du rétro-gaming.

### Choix de la médiathèque

Une volonté d'animation transgénérationnelle (le lien entre adulte et enfants dans des jeux du passé : les adultes retrouvent les jeux de leur enfance et peuvent transmettre ces jeux aux enfants).

Volonté de proposer des activités à faire en famille, d'où le choix de la Toussaint

### Retombées pour la médiathèque

Créer du lien dans les familles, parents et enfants passant un temps commun de jeu ensemble ; un rendez-vous familial attendu d'année en année par certains.

Créer du lien social : rencontres entre jeunes avec rires autant que disputes, discussions, ...

Venue de personnes qui n'étaient jamais entrées à la médiathèque et qui découvrent ainsi les lieux (un des buts des animations en général), et pour certaines s'inscrivent.

Deux points qui peuvent poser souci :

- pendant 10 jours plus de bruit, ce qui peut changer les habitudes de certains ; de nouveaux usages, avec de nouveaux usagers, qui amènent chacun à devoir s'adapter ;
- le coût : il faut prévoir un budget, mais c'est rentabilisé avec le public qui s'y rend, par la découverte et la médiation culturelle sur le jeu vidéo : revenir par exemple sur les clichés toujours à la mode comme a pu le voir le bibliothécaire dans l'interview radio.



### 3.2 Entretien mémoire 2 : Pierrick Bizet, responsable de la Cyberbase des médiathèques de Talence (Castagnéra et Thouars)

Entretien réalisé le samedi 9 décembre 2017

#### Le collectif Bib Invaders :

P. Bizet connaissait d'autres animateurs de l'animation ; arrivé à la médiathèque de Talence en 2012, et suite à une orientation de la médiathèque vers le jeu vidéo, il a pris contact avec le collectif. Il a participé aux réunions : sur le multimédia en général dans les bibliothèques, avec un point entre animateurs pour coordonner les actions, voir ce qui se fait ou pas.

Le premier Bib Invaders de Talence a eu lieu en 2014, la deuxième édition en 2015 et la 3ème en 2017, en alternance avec un événement sur le numérique : une année sur le jeu vidéo / une année sur le numérique (exemple la robotique).

Pour 2019 : une nouvelle édition ou une nouvelle animation ?

#### Organisation :

Administratif : Partenariats avec les associations : les accords sont faits par l'adjointe à la direction et la secrétaire de la médiathèque : convention avec l'intervenant, assurance pour le matériel

Budget : Un budget est alloué pour le temps fort numérique pour permettre la venue d'intervenants, de prestataires extérieurs.

Budget pour l'achat de consoles neuves, pas d'achat d'anciennes (prêtées ou louées pour l'animation) ; prêt ou location de matériel, intervention d'animateurs sur deux jours (mercredi et samedi) avec démonstration de jeux vidéo, de consoles, explications sur l'historique des jeux vidéo, organisation de combats et duels, tests de consoles (forfait pour les interventions)

Planning : En général sur 15 jours, en janvier, animations les mercredis et samedis (car hors vacances scolaires), mais également sur la semaine (expositions) ou le vendredi soir (Cybergame spécial Bib Invaders)

Animation calée sur les temps de la médiathèque : pendant les vacances le personnel est réduit et d'autres animations sont planifiées.

Pendant les horaires d'ouverture (et hors horaires pour certaines animations comme le Cybergame en soirée). L'animation se déroule dans la salle d'animation (événement final du samedi de clôture) ou à l'espace jeunesse ou à l'espace image et son, cela tourne en fonction des activités ; il faut donc prévoir du temps pour le déplacement du matériel en amont.

Activités : Démonstration de jeux vidéo, de consoles, explications sur l'histoire des jeux vidéo, organisation de combats et duels, tests de consoles.

Jeux rétro-gaming et récents.

Expositions : consoles sous vitrine, exposition sur les consoles (empruntée à la médiathèque du Bouscat, imprimée et plastifiée) sur l'histoire et l'évolution du jeu vidéo.

Tricothèque : Un Mario géant tricoté et mis en décoration (voir entretien 5)

Fonds sur le jeu vidéo mis en avant en secteurs adulte, jeunesse et image et son (films sur les jeux vidéo et les héros de jeux vidéo). Des fonds en augmentation depuis 2012 avec une augmentation des achats, des fonds beaucoup empruntés.

L'animation s'est déroulée dans un premier temps sur les deux médiathèques (Castagnéra et Thouars) mais en 2017 elle ne se fait plus qu'à Castagnéra (une autre animation jeu vidéo/rétro-gaming existant déjà au Dôme de Thouars).

Post-it art en 2014 : décoration sur les vitres des médiathèques par les agents avec des personnages de jeux vidéo en post-it.

Exposition et soirée dansante « années 80 » organisée par l'association Mix-Cité au Dôme de Thouars (2014).

Partenariat/ Matériel : Partenariat avec l'association Rétrofusion pour le matériel ancien ; utilisation du matériel de la médiathèque pour les consoles récentes.

Partenariat avec l'association FUCTE de Talence qui regroupe des associations sur le jeu vidéo : interventions et animation pendant la durée de l'événement, les mercredis et samedis.

En 2014 : conférence-démonstration (démonstration du jeu Tétris et histoire du jeu vidéo) et défi sur Tétris avec James Magnier (champion de Tétris, collectionneur et joueur passionné, interventions dans des animations). Peu de succès donc animation s'est recentrée sur le jeu, avec des interventions informelles (pour donner des explications).

Communication : Un flyer pour l'animation réalisé par le service communication de la mairie ; affiches A4 et A3 distribuées dans les différents services de la mairie (lieux municipaux comme les

gymnases ou la piscine par exemple), et quelques panneaux de la ville ; communication sur le site web de la mairie et de la médiathèque ; portail des médiathèques de Bordeaux Métropole.

Public : plutôt composé d'enfants, peu d'adolescents ; des adultes accompagnateurs et joueurs (souvent venant comme accompagnateurs et se prenant au jeu).

Dans le cadre d'une animation sur le jeu vidéo une intervenante du collège Henri Brisson a fait une visite à la médiathèque : visite de l'exposition et présentation des jeux ; intervention de Pierrick sur le jeu vidéo (sensibilisation à internet et aux jeux vidéo).

Accueil de groupes : les centres sociaux de Thouars et de Bagatelle viennent lors de l'animation

#### Retours du public :

- Les adultes : de très bons retours, en attente d'autres moments pour jouer aux jeux vidéo avec les enfants ainsi que pour avoir accès aux jeux vidéo auxquels on ne peut plus trop jouer (mais pas de retour particulier sur une nostalgie des jeux de l'enfance).
- Les enfants : le rétro-gaming est apprécié autant que les nouvelles consoles. Les démonstrations des animateurs leur permettent de se lancer plus facilement, sinon ils osent moins, ne comprenant pas forcément le fonctionnement.

Un public plutôt de la médiathèque a priori ; une fréquentation en hausse les jours de l'animation.

Retour de l'animateur : L'espace ne semble pas encore identifié par les jeunes comme un lieu pour les jeux vidéo, ce qui expliquerait qu'ils ne viennent pas ou peu. Un travail est donc effectué actuellement pour être mieux identifié, pour faire venir ce public jeune dès le début de l'animation.

Les jeux trop compliqués prennent moins, qu'ils soient anciens ou récents, car le public est plutôt jeune (enfants 5/12 ans) donc possibilité d'adapter le type de jeux pour ce public.

La possibilité de mutualiser les ressources humaines comme matérielles pour ce type d'animation entre les différentes médiathèques de la CUB serait intéressante ; mais question de la faisabilité administrative

Liens sur les annonces de l'animation à Talence (Bordeaux Métropole et mairie de Talence)

<http://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/bib-invaders-ils-reviennent>

<http://www.talence.fr/agenda-actualites/bib-invaders-2015.html>

<http://www.talence.fr/agenda-actualites/bib-invaders-iii.html>

### 3.3 Entretien mémoire 3 : Mehdi Akkouche, bibliothécaire responsable de l'espace multimédia de la médiathèque Jean Vautrin à Gradignan

Entretien effectué le samedi 9 décembre 2017

#### Le collectif

Créé avec des animateurs multimédia de la CUB en 2012 ; collectif de bibliothécaire avec pour but l'organisation d'événements sur le jeu vidéo.

#### **Organisation :**

Matériel : En 2012 et 2013 : location de matériel (bornes d'arcade du James Game Center), mais arrêté pour cause de budget et de gestion administrative (location et assurances)

Puis apport de consoles par M. Akkouche et des dons et prêts demandés par des flyers aux usagers : matériel de récupération (consoles et TV cathodiques)

Fabrication de trois bornes d'arcade avec achat de matériel : matériel raspberry pie 3 (carte faisant office d'ordinateur), bois pour le cadre, manettes, ...

Fabrication d'un makey makey.

Utilisation du nouveau matériel de la médiathèque : Xbox1, PS4, 8 tablettes.

Prêt d'une table tactile par le CHU de Bordeaux certaines années.

Prêt de consoles récentes : Wii U, PS, Xbox par la BDP certaines années.

Certaines années également des Mac et PC.

Total : entre 15 et 30 consoles et tablettes par animations.

#### Partenariats :

- CHU et BDP : prêt de matériel
- Services de la mairie de Gradignan : espaces verts : décoration (plantes décoratives) ; électricien : lumières ; services techniques : ramènent le matériel (tables, étagères, nappes, gros matériel)
- Partenariat avec un magasin d'informatique à Gradignan : prêt de consoles et de décorations (encarts en carton de personnages de jeu vidéo) ; avec un magasin de jeux vidéo à Pessac : prêt de consoles et d'écrans plats

Plus de consoles et de visibilité.

Gestion de l'animation : Par le service multimédia et avec des jeunes usagers de la médiathèque bénévoles et disponibles pendant les vacances : entre quatre et six jeunes par jour qui aident le public. Ils sont investis dans une activité qu'ils aiment, impliqués dans une animation de la médiathèque et valorisés par cette implication. C'est officialisé par une convention.

Communication : Mailing aux services enfance, aux centres de loisirs de la mairie de Gradignan et d'autres villes de la CUB.

Le Centre Clos de Vivier de Gradignan venait hors horaires entre 2014 et 2016 avec des groupes d'une soixantaine de jeunes les mardi, jeudi, vendredi matins sur réservation. Demande une organisation en amont (avant que leurs plannings soient faits).

Site internet de la médiathèque.

2015 : partenariat avec Radio Campus avec des interviews faites par téléphone ; ainsi qu'avec Enjoy 33 : une publicité sur l'animation en échange d'affichage de leur logo dans l'auditorium.

Portail de la CUB certaines années.

Mairie : affiches sur les arrêts de bus et annonces sur les panneaux d'affichage électroniques de la ville.

En 2016 l'ECLA a contacté M. Akkouche pour participer à la Journée de l'inventivité avec l'animation Bib Invaders. Une présentation à faire en 8 minutes : une vidéo de 3 minutes réalisée par M.

Akkouche sur la mise en place de l'animation et une intervention de 5 minutes pour la présenter (comment l'idée est venue, le fonctionnement, la préparation).

Fréquentation :

2012/2013 : entre 40 et 50 personnes par jour

2014/2015/2016 : entre 150 et 250 personnes

2016 (été : 1ère semaine de juillet) environ 100 personnes par jour

2017 : environ 80 personnes, une fréquentation en baisse qui pourrait s'expliquer par le fait que ce soit sur une durée plus courte (1 semaine au lieu de 2 habituellement à la Toussaint), beau temps

Planning : De 2012 à 2015 : deux semaines à la Toussaint (et 1 semaine début juillet en 2016) mais désormais une semaine car animation chronophage et une seule personne sur le projet

### Activités :

- Conférences les premières années sur l'histoire du jeu vidéo et les métiers du jeu vidéo avec Alban Suarez : arrêtées pour question de budget. Peu de public présent : 7/8 personnes, surtout de jeunes adultes et un ou deux enfants ; en parallèle de l'animation, les enfants préférant aller jouer.
- Expositions papier (faites par M. Akkouche) : « Les meilleurs jeux vidéo des années 70 à aujourd'hui » ; « Les 10 musiques les plus connues des jeux vidéo » ; « L'histoire des consoles » : installées à l'accueil et dans le couloir menant à la salle d'animation (auditorium de la médiathèque)
- Jeux sur consoles (anciennes et récentes), tablettes et table tactiles
- Makey makey : supports en bois avec panneaux métalliques comme un piano, qui permet de jouer des notes sur l'écran par exemple

Figurines de personnages de jeu vidéo (décoration) fabriquées par le service multimédia et le service technique

Le makey makey et les figurines sont parfois empruntées par d'autres médiathèques

Public : Principalement des enfants de 8 à 14 ans (écoliers et collégiens), et les parents / grands-parents accompagnateurs.

Les parents expliquent à leurs enfants comment jouer aux vieilles consoles ; les enfants expliquant à leurs parents les nouvelles.

Ce sont surtout les hommes sur les consoles, les femmes allant plus souvent sur les jeux de Wii et *Just Dance*.

### Evaluation de l'animation :

Une question récurrente : « Quand refaites-vous l'animation ? »

Certaines personnes venant pour la première fois pensent que c'est une salle de jeux vidéo à l'année ; les familles demandent régulièrement si l'animation aura bien lieu de nouveau : un succès qui dure et très demandé.

Le jeu vidéo attire du monde (tout comme le jeu en général) et est intergénérationnel.

Une communication dans le jeu (à la différence du cliché où l'on est seul devant sa console)

Quelques retours négatifs : pas toutes les consoles, pas les vraies bornes d'arcade, il manque certains jeux.

Impact médiatique pour Gradignan : le bouche à oreilles entre jeunes et par les familles a un fort impact

### **Animation Jail Invaders**

Elle existe depuis 2015. La médiathèque de Gradignan est en lien avec la prison de Gradignan. Le directeur, Maxime Roudil, a parlé en réunion avec le responsable SPIP des activités de la médiathèque (point de départ de l'animation).

Matériel : 8 consoles pour que les détenus puissent jouer.

Planning : Créneaux adultes : mardi, mercredi, jeudi, vendredi matins (1h30/2h) ; groupes de 5 à 8 personnes à chaque fois.

Créneau mineurs : mercredi après-midi.

Sur une semaine (entre mai et juin).

Les préparatifs ont lieu le lundi.

La partie administrative : le responsable SPIP organise toutes les infos, il faut préparer les informations administratives à l'avance (carte d'identité, carte grise, photo ; horaires d'entrée et de sortie, matériel) : un cadre administratif à respecter.

Prévoir un temps d'attente au portique. Exemple : arriver à 8h30 pour commencer à 9h.

Un animateur avec le groupe de détenus : ils jouent entre eux ; un moment de détente et de discussion, un moyen de sortir de leur isolement et de discuter entre eux et avec une personne extérieure.

Les détenus s'inscrivent à l'avance (1 ou 2 mois avant) ; arrivent petit à petit, car le gardien doit aller les chercher et les amener et ils ne sont finalement pas toujours disponibles.

Assez peu de demandes.

### 3.4 Entretien mémoire 4 : Benoit Roudaut, bibliothécaire à l'espace Infomédi@ de la médiathèque Jacques Ellul de Pessac

Entretien effectué le vendredi 29 décembre 2017

#### L'association Bib Invaders :

Mise en place il y a 6 ans, pour faire une place aux jeux vidéo en bibliothèque ; Benoit Roudaut fait partie des fondateurs de l'association.

#### Organisation :

Planning : en décembre, aux vacances de Noël, pour une meilleure visibilité, sur deux semaines

Budget / Partenaires : Un budget fléché (budget prévu pour l'animation); achat de vieilles consoles ces dernières années : mises en exposition et pour jouer pendant l'animation.

2017 : pas de location de matériel ; une borne d'arcade fabriquée par les deux bibliothécaires de l'espace infomédi@, pour une utilisation qui devrait se faire pendant l'animation mais également tout au long de l'année (en accès libre ou sur des créneaux réservés en fonction de la demande) ; achat de matériel pour la fabrication de consoles (voir atelier console).

Partenariat avec l'association James Game Center les deux premières années : location de vieilles consoles pour exposition et jeux, pas de borne d'arcade.

Puis, désormais, partenariat avec l'association Mandora (à l'origine du Bordeaux Geek Festival) : location d'expositions, de structures gonflables dans le hall de la médiathèque (personnage de Mario par exemple), matériel (vieilles consoles).

Activités : Elles se déroulent dans la salle infomédi@ uniquement dans un premier temps avec des jeux vidéo sur PC.

Puis, espace infomédi@ et salle Lara Croft (salle de jeux sur consoles) : dans cette dernière se trouvent des livres sur les jeux vidéo toute l'année, avec une sélection spéciale pendant l'animation Bib Invaders (avec de nouvelles acquisitions ces dernières années sur le jeu vidéo ancien et récent).

Activités proposées : jeux libres, tournois, avec des thèmes (exemple jeu de voiture) chaque jour en fonction des consoles à disposition.



2017 : premier atelier de fabrication de console (semaine du 26 au 29 décembre) ; jeux sur consoles (semaine du 2 au 6 janvier). L'atelier ayant pour but de proposer une nouvelle activité, différente des autres et en lien avec les animations dans l'année (codage, imprimante 3D, ..)

Communication :

Affiches internes, flyers, site de la médiathèque et de Bordeaux métropole ; article dans Sud Ouest  
Les collègues chargés de la communication postent également sur les réseaux sociaux (Facebook du kiosque de la culture à Pessac : structure centralisant les informations culturelles de Pessac).

Planning/Durée :

Une fois par an depuis 2012, lors des vacances de Noël, sur deux semaines.

Le public / Retours du public :

Public de la médiathèque et un public extérieur, venant essentiellement par le bouche à oreille.  
Des enfants entre 5 et 16 ans, garçons et filles ; et des parents (surtout les pères) venant jouer aux jeux de leur enfance et faire découvrir à leurs enfants ces jeux.  
Les retours des enfants : des jeux plus compliqués qu'aujourd'hui (plus ou moins appréciés), surpris par l'esthétisme, le graphisme et la maniabilité (très différents des jeux actuels généralement).  
Des retours positifs, d'où le maintien de l'animation.  
Entre 20 et 30 personnes par jour.

Retour du bibliothécaire :

Apprécie que le jeu vidéo soit entré dans les bibliothèques ; permet un partage intergénérationnel ; permet de faire découvrir la mémoire du jeu vidéo.  
A priori pas de répercussion sur les inscriptions à la médiathèque (pas de retour dessus) ; a permis cependant à des personnes de découvrir les lieux grâce à l'animation.

### 3.5 Entretien mémoire 5 : Marie-Pierre Schembri, bibliothécaire à la médiathèque Castagnéra de Talence, responsable de la tricothèque

Entretien effectué le vendredi 5 janvier 2018

#### Principe et fonctionnement de la tricothèque

Existe depuis « La nuit de la nuit » en 2015, avec l'emblème de la chouette (premier objet tricoté pour la médiathèque. M.-P. Schembri avait tricoté une chouette à cette occasion, d'où début de l'animation avec le thème « Faites votre chouette en crochet ». Environ dix personnes sont venues, retours enthousiastes d'où renouvellement : deux fois par trimestre puis une fois par mois, avec un projet commun une ou deux fois par an, ou des projets personnels. Il n'y a pas d'obligation de participer au projet commun ; certaines viennent mais en continuant des projets personnels.

Des niveaux très variables, de débutant à confirmé ; des personnes qui s'y remettent, qui aiment la proximité et la possibilité d'avoir du lien avec les autres ; des vidéos sur Youtube permettent de tricoter seul mais sans lien social, ce type d'animation permet le lien.

Participants : uniquement des femmes actuellement, de 17 à 80 ans, essentiellement des 35/55 ans, souvent des femmes actives d'où le choix d'un créneau adapté : le samedi de 15h à 17h. Il n'y a pas d'hommes, cependant c'est plus courant dans le nord de l'Europe et au Canada. Actuellement environ 60 personnes ont déjà participé, avec un noyau dur d'une quinzaine de personnes. Une personne référente : M.-P. Schembri.

Animation inédite (et présentée comme innovante en France) à la différence des pays anglo-saxons où les « Knit library » sont un rendez-vous classique, lié à une vision plus pratique, pragmatique des bibliothèques comme lieux de ressources multiples.

Un focus tricot actuellement (janvier 2018) à la médiathèque Castagnéra « Tricoti tricota »

Le tricot revient petit à petit à la mode en France, avec des produits et des patrons renouvelés : plus modernes, produits bio ou naturels.

Du lien intergénérationnel avec de l'entraide (méthode, patron, ..).

Plusieurs projets communs ont été faits : pour l'animation sur les énigmes avec un point d'interrogation habillé en tricot (principe du yarn-bombing), pieuvres pour les prématurés du CHU avec protocoles spécifiques, attrape-rêves.

#### L'idée du Mario en tricot

Après la chouette – qui était un projet individuel -, le premier projet commun proposé a été Mario, en lien avec Bib Invaders.

Lors de la première édition, les bibliothécaires avaient décoré la médiathèque avec des post-it arts sur les personnages de jeux vidéo. Au cours des recherches, M.-P. Schembri a trouvé un modèle de Mario en post-it, ainsi qu'un livre sur le tricot « Pixel » qui reprenait cette idée ; est ainsi née l'idée du Mario géant en tricot.

Choix du Mario car tout le monde connaît le personnage, quel que soit l'âge (les grands-parents connaissent par les petits-enfants).

### La réalisation du Mario

Dans un premier temps : calcul du nombre de carrés nécessaires, des pelotes de laine et des couleurs, et de la répartition du travail avec tableau Excel (réalisation de carrés à la médiathèque et hors temps de l'animation) ; achat du matériel par la médiathèque, répartition du matériel en fonction du travail envisagé.

Deux séances de tricothèque et du travail personnel des participantes qui le souhaitent ; les carrés réalisés hors temps de l'animation sont déposés au fur et à mesure à la médiathèque, tout comme les personnes peuvent passer pour récupérer du matériel hors temps de l'animation.

256 carrés réalisés, à une douzaine de personnes, avec une participation différente en fonction du niveau de chacun.

La couture pour assembler le Mario : temps sous-estimé au départ, partie moins appréciée et réalisée par quelques personnes sur le temps personnel.

### Le retour des participantes

Le projet Mario a beaucoup plu, fierté de l'objet accompli à plusieurs qui a été mis en avant dans le hall d'entrée de la médiathèque (actuellement il est dans l'espace multimédia).

Vu comme un travail d'équipe, un rendez-vous qui amène quelque chose à tous.

Un projet fédérateur car pour tous niveaux (les carrés sont simples à faire). Une participation différente en fonction de chacun : envie, niveau.

Le noyau dur est très impliqué dans les projets, avec l'envie de faire des objets avec et pour la bibliothèque, pour la communauté.

### Conclusion

Une activité fédératrice autour de projets communs et individuels, avec du lien social et intergénérationnel.

### 3.6 Entretien mémoire n°6 : Sébastien Ledys, ancien responsable de l'espace multimédia à la médiathèque de Mérignac

#### Connaissance de l'animation du collectif Bib Invaders :

En contact avec des animateurs multimédias de la CUB par une mailing-list ; des mails qui servaient à la mutualisation des moyens, avec un des fondateurs du collectif Cédric Mayeur ; et également des réunions pour organiser des animations.

Il ne s'agit pas d'une association mais bien d'un collectif, la mise en place d'une association étant plus difficile à réaliser.

La mise en réseau des animateurs sur le territoire a bien fonctionné pendant 3 ans avec des réunions pour échanger sur ce qui se passait dans les différentes structures, pour parler technique (pas seulement l'animation Bib Invaders donc) : une communication efficace entre animateurs avec quelque chose de concret qui en ressortait : cela créait du lien, des échanges d'expériences ; regret que cela ne se fasse plus.

#### L'animation Bib Invaders :

Il s'agit d'une animation classique, qui se déroule dans les deux espaces multimédias du réseau de bibliothèques de Mérignac : plus particulièrement à la médiathèque principale mais également dans une antenne du réseau.

Elle a eu lieu à deux reprises. Tout d'abord en 2012 pour les 5 ans de la médiathèque, une animation parmi d'autres à l'occasion de l'anniversaire. Puis une deuxième édition en 2013 suite au succès de la première année.

#### Animations / Planning :

- du 20 au 27 octobre 2012 : quatre bornes d'arcades : trois dans la salle d'exposition et une dans le hall pour attirer le public ; 20 octobre une démonstration du champion de Tétris J. Magnier.
- du 3 au 14 décembre 2013 : des consoles ordonnées par date dans la salle d'exposition, soit sous vitrine soit disponibles pour jouer ; une exposition installée par J. Magnier ; une LAN avec une association de jeunes de la commune ; décoration et annonces sur les vitres extérieures de la médiathèque du centre-ville ; visite de l'exposition avec le centre de loisir et l'association de jeunes ; le 7 décembre, conférence d'A. Suarez ; le 14 décembre projection

d'un film documentaire (droits négociés avec la boîte de production « Morgane production » qui cédait les droits pour cette projection unique à la médiathèque)

Matériel :

Location de matériel auprès de J. Magnier ; pour la LAN : matériel des jeunes de l'association ; matériel de la médiathèque pour la conférence et les démonstrations

Locaux :

La salle d'exposition pour l'exposition et les jeux, le hall pour attirer le public, la salle du premier étage pour la projection du film, la conférence et la démonstration.

Interactions avec d'autres secteurs :

Très peu d'interactions avec les autres secteurs car à l'époque les espaces étaient cloisonnés entre bibliothèque et multimédia ; une sélection de documents était disponible dans la salle d'exposition.

Partenariats :

2012 : James Magnier : interventions (voir flyer) et location de quatre bornes d'arcade

2013 : J. Magnier, association de jeunes de la commune ; A. Suarez

Administratif : convention avec J. Magnier pour l'assurance et les activités.

Communication : affiches dans la ville, flyer, site internet de la médiathèque (dans la page événement et dans le calendrier) ; un battage médiatique important en 2012 à l'occasion de l'anniversaire de la médiathèque.

Public : beaucoup d'adultes nostalgiques et d'enfants, un gros succès qui explique que l'animation se soit reproduite l'année suivante.

Des parents (entre 25 et 40 ans principalement) avec enfants ; retours très positifs ; étonnés d'avoir du jeu vidéo en médiathèque d'autant qu'habituellement il n'y a pas de console ou de jeux sur ce lieu.

Autre public : association de jeunes et centre de loisirs de Mérignac.

Conférence a bien marché, dans les attentes de la bibliothèque, avec environ 15 personnes.

Retours bibliothécaire:

Parfois négatif avec l'impression de « tourner en rond » (pas de renouvellement dans l'activité), mais globalement positif avec de très bons retours du public, et des interactions avec le public.

Raisons de l'arrêt :

Chaque année le service multimédia de la médiathèque organise une grosse exposition multimédia (avec la mise en avant d'artistes), il est donc difficile de gérer les deux en parallèle, donc volonté au départ de faire tourner un an sur deux puis choix d'abandonner Bib Invaders qui est plus centrée sur le rétro-gaming, un domaine plus restreint que le domaine artistique mis en avant dans l'exposition.

## Annexe 4 : Questionnaires

### 4.1 Questionnaire public

#### 4.1.1 Questionnaire public

Homme      Femme

**Catégorie d'âge :**

- de 10 ans      10-15 ans      15-20 ans      20-30 ans      + de 30 ans

**Etes-vous inscrit à la médiathèque ?**

Oui      Non

**Comment avez-vous connu cette animation ?**

Annonce faite à la médiathèque      Publicité hors médiathèque

Par des amis/famille/connaissances      Autre : .....

**Etes-vous déjà venus précédemment à cette animation ?**

Oui      Non

**Si oui combien de fois ?**

1 fois      2 fois      Plus de 2 fois

**Qu'avez-vous fait pendant l'animation ? (plusieurs réponses possibles)**

Regarder      Accompagner      Jouer sur les bornes d'arcade

Jouer sur les tablettes      Jouer sur les consoles      Jouer sur la table numérique

Autre : .....

Quel est votre jeu préféré ? .....

**Quels sont les points positifs de cette animation d'après vous ?**

.....

**Quels sont les points négatifs ou à améliorer d'après vous ?**

.....

#### 4.1.2 Résultats du questionnaire à la médiathèque Jean Vautrin de Gradignan : sondage effectué auprès de 54 personnes, du 24 au 28 octobre 2017

Homme : 22

Femme : 32

##### Catégorie d'âge :

- de 10 ans : 12

10-15 ans : 14

15-20 ans : 5

20-30 ans : 3

+ de 30 ans : 21

##### Etes-vous inscrit à la médiathèque de Gradignan ?

Oui : 40

Non : 14

##### Comment avez-vous connu cette animation ?

Annonce faite à la médiathèque : 12

Publicité hors médiathèque : 3

Par des amis/famille/connaissances : 19

En venant à la médiathèque : 23

Magazine de la ville : 1

##### Etes-vous déjà venus précédemment à cette animation ?

Oui : 31

Non : 24

##### Si oui combien de fois ?

1 fois : 12

2 fois : 4

Plus de 2 fois : 15

##### Qu'avez-vous fait pendant l'animation ? (plusieurs réponses possibles)

Regarder : 19

Accompagner : 23

Jouer sur les bornes d'arcade : 31

Jouer sur les tablettes : 26

Jouer sur les consoles : 43

Just Dance : 12

Fifa : 5

Guitar Héro : 7

Table numérique : 16

**Jeu préféré** : tous les jeux (12), Pacman (9), Just Dance (7), Street Fighter et Mario Kart (4), Guitar Hero et Space Invaders (3), jeux de voiture, casse-têtes et FIFA (2), Grand Turismo, Angry Birds, Metal Slug, Geometry Dash, Vice Versa, Minecraft, Sonic, Astérix (1)

##### Quels sont les points positifs de cette animation d'après vous ?

Jouer à des jeux vidéo : 18

Jouer aux jeux anciens / de l'enfance : 14



Ambiance conviviale : 6

Des jeux différents de la maison : 5

Variété des jeux et supports : 5

Tout : 5

Points divers signalés par une à deux personnes : jouer à plusieurs, pas de limite pour jouer, accessibilité, gratuité, animation pendant les vacances, musique, s'amuser entre amis, découvrir de nouveaux supports, essayer des jeux, canapés pour faire une pause, grand écran.

### **Quels sont les points négatifs ou à améliorer d'après vous ?**

Rien : 31

Points divers signalés par une ou deux personnes : maniabilité plus difficile sur les jeux anciens, préférence pour les jeux PC, les mêmes jeux que la fois précédente, moins de variété qu'avant, notices explicatives, jeux plus complexes de types jeux de stratégie, fauteuils à disposition près des consoles, animations de type tournoi, chronologie des consoles, signalétique.

#### 4.1.3 Résultats du questionnaire à la médiathèque Jacques Ellul de Pessac : sondage effectué auprès des 6 participants de l'atelier console, le 29 décembre 2018

**Homme : 5**                      **Femme : 1**

**Catégorie d'âge :**

10-15 ans : 5                      15-20 ans : 1

**Etes-vous inscrit à la médiathèque de Pessac?**

Oui : 5                      Non : 1

**Comment avez-vous connu cette animation ?**

Annonce faite à la médiathèque : 2                      Publicité hors médiathèque : 0  
Par des amis/famille/connaissances : 2                      En venant à la médiathèque : 1  
Visite de la médiathèque avec le collègue : 1

**Etes-vous déjà venus précédemment à cette animation ?**

Oui : 1                      Non : 5

**Si oui combien de fois ?**

1 fois : 0                      2 fois : 1                      Plus de 2 fois : 0

**Que préférez-vous dans cette animation ?**

La soudure de la console : 4                      Codage des lampes LED : 1  
La création du boîtier en 3D : 1

**Y a-t-il des points que vous aimez moins ou avez-vous quelque chose à proposer ?**

Rien : 5                      Codage des lampes LED : 1

## 4.2 Questionnaire professionnel

Nom, prénom, fonction, lieu de travail :

.....

Comment avez-vous connu l'animation ?

Quel rapport avez-vous avec l'association qui l'a mise en place ?

Du point de vue de l'organisation :

Partie administrative

Budget

Partenaires

Durée

Mise en place du planning

Médiatisation / publicité sur l'événement (interne et externe à la structure)

Matériel : prêt / achat / ...

Sections de la médiathèque concernées

Depuis quand la faites-vous ?

Combien de fois l'avez-vous organisé dans votre médiathèque ?

A quelle occasion ?

Si vous ne la faites plus, quelle est la raison ?

Quelles animations avez-vous mises / mettez-vous en place lors de cette animation ?

Evaluation de l'animation :

Quel public avez-vous / avez-vous eu lors de cette animation ?

Quels points positifs retirez-vous de cette animation ?

Quels points négatifs retirez-vous de cette animation ?

Autres commentaires

# Annexe 5 : Documents complémentaires

## 5.1 Prospectus de Pessac

**2017**

Quiz sur les séries TV animé par Sébastien Papet et Sarah Lefort  
**2 décembre** 15h30  
 Auditorium - Médiathèque Jacques Ellul  
 Entrée libre 🍷🍷🍷 tout public

Lectures aux tout-petits  
**samedis 2 et 9 décembre** 10h30  
 Salle des Histories - Médiathèque Jacques Ellul  
 De 6 mois à 3 ans / sur réservation

Lecture  
**samedi 9 décembre** 16h  
 Auditorium - Médiathèque Jacques Ellul  
 🍷🍷🍷 A partir de 6 ans / sur réservation

Jazz Rétro  
**samedi 9 décembre** 11h30  
 Espace musique - Médiathèque Jacques Ellul  
 Entrée libre 🍷🍷🍷 Adulte

Atelier  
**Thymio**  
 Atelier du code avec le robot Thymio  
**mercredi 13 décembre** de 14h à 16h  
 Espace Inform@ - Médiathèque Jacques Ellul  
 Gratuit 🍷🍷🍷 A partir de 8 ans / sur réservation

Rencontre  
**A libre ouvert**  
 Rencontre autour des logiciels libres  
**samedi 16 décembre** de 10h à 13h  
 Espace Inform@ - Médiathèque Jacques Ellul  
 Entrée libre 🍷🍷🍷 tout public

Rencontre  
**Café BD**  
 Animé par David Fournol  
**samedi 16 décembre** 10h30  
 Salle Lara Croft - Médiathèque Jacques Ellul  
 🍷🍷🍷 Tout public / sur réservation

Atelier Vacances  
**Bib Invaders**  
 Jeux vidéo et rétro-gaming  
**Du 26 au 29 décembre** de 14h à 16h  
 Espace Inform@ - Médiathèque Jacques Ellul  
 Gratuit 🍷🍷🍷 Dès 10 ans / sur réservation

**MUSIQUE « MADE IN 33 »**

Une des missions de l'Espace Musique de la médiathèque est de faire connaître et de promouvoir la scène musicale locale (Bordeaux et sa région), notamment en programmant des concerts réguliers. Nous développons depuis une dizaine d'années un important réseau de meilleurs groupes locaux. Ainsi une vitrine numérique, c'est chose faite avec le <https://www.grondemusicbox.fr>

GrondemusicBox, un site en ligne qui a été impulsé par la médiathèque de Pessac puis développé avec un groupe de discothécaires, de manière collaborative.

Le GrondemusicBox vous donne accès à un large répertoire d'artistes locaux (avec présentation, extraits sonores et vidéo...). C'est également un outil qui permet de recenser les principaux acteurs de la vie musicale sur notre territoire (lieux ressources, salles de spectacles...) ou d'accéder à l'actualité musicale locale (concerts, rencontres, sorties, playlists...)

Un site à ne pas manquer pour tous les amateurs de musique.

<https://www.grondemusicbox.fr>

**ANIMATION**

**Bib Invaders...  
Le retour**

**Du 26 au 5 janvier**

sur réservation

comme la Super Nintendo (elles constituent ce que l'on appelle aujourd'hui le « rétro gaming »).

Toujours dans l'esprit rétro, une borne d'arcade «maison» sera également à disposition des joueurs.

Bien entendu nous organiserons les habituels tournois sur les consoles « nouvelle génération » de l'espace inform@.

Et enfin, pour les joueurs un peu bricoleurs et amateurs de technique (à partir de 10 ans), un atelier sera proposé **du 26 au 29 décembre**, autour de **KITCO**, la petite console en kit : pour assembler, souder et imprimer soi-même en 3D une console de rétro gaming.

Après avoir appris à la programmer, les participants pourront repartir avec leur console...

Nous vous donnons rendez-vous à l'inform@ et dans la salle Lara Croft, notre nouvel espace dédié aux jeux vidéo, pour cette 6ème édition des Bib Invaders...




Bib Invaders, c'est un ensemble de propositions qui permettent de se plonger dans l'évolution du monde des jeux vidéo, cette manifestation, qui prend place durant les vacances de Noël, s'inscrit dans notre programme d'animations autour du jeu vidéo, sous toutes ses formes...

Pour cette nouvelle édition vous retrouvez une exposition rétrospective de consoles de jeu des années 80-90, ainsi qu'une collection d'ouvrages retraçant l'histoire du jeu vidéo. Parents et enfants vont pouvoir s'affronter sur des jeux cultes qui ont fait le succès des consoles phares

Vous retrouverez une exposition rétrospective de consoles de jeu des années 80-90, ainsi qu'une collection d'ouvrages retraçant l'histoire du jeu vidéo. Parents et enfants vont pouvoir s'affronter sur des jeux cultes qui ont fait le succès des consoles phares

Source : Médiathèque de Pessac

## 5.2 Affiche de la deuxième édition de Bib Invaders à Mérignac

<b>Exposition</b>	<b>Bib Invaders</b>
du mardi 3 au samedi 14 déc.  aux horaires d'ouverture médiathèque	Plongez dans l'univers du rétro-gaming : <ul style="list-style-type: none"><li>▶ des consoles mythiques, sur lesquelles vous retrouverez les jeux les plus marquants.</li><li>▶ une collection d'objets, d'affiches et autres trésors de gamers.</li></ul>
	Exposition réalisée par <b>James Magnier</b>
<b>Démonstration</b>	<b>Super Mario Collection et Super Mario World</b>
samedi 7 déc. à 11h et 13h30 1 <sup>er</sup> étage	Sur Super Nintendo, par James Magnier
	
<b>Conférence</b>	<b>« GAMES HISTORY : Histoire d'un art »</b>
samedi 7 déc. à 14h salle 1 <sup>er</sup> étage	Revisitez l'histoire du jeu vidéo et son influence dans l'art : le cinéma, la BD, la musique etc. <b>Alban Suarez</b> est l'auteur des livres « Games history », une séance de dédicace se déroulera à la fin de la conférence.
<b>Diffusion</b>	<b>« La fabuleuse histoire des jeux vidéo »</b>
samedi 14 déc. à 11h et 14h 1 <sup>er</sup> étage	Film produit par <b>Game One, Orange Image et Morgane Production</b> Racontée par l'acteur Lorant Deutsh, l'évolution de ce loisir est retracée via deux documentaires de 52 minutes ponctués d'images d'archives, d'interviews de professionnels et d'anecdotes dites croustillantes et originales.
	 <small>(© Game One, Morgane Prod., DigitalGames)</small>

Source : S. Ledys

## Annexe 6 : Photos complémentaires

### 6.1 Photos de l'atelier de Pixel art à Podensac, crédit photos C. Combes

Exemples de réalisations faites pendant l'atelier de février 2018



### 6.2 Photos à Gradignan et Pessac, crédit photos A. Gaultier

#### 6.2.1 Photos de Bib Invaders à Gradignan (semaine du 24 au 28 octobre 2017)



Consoles



Space Invaders

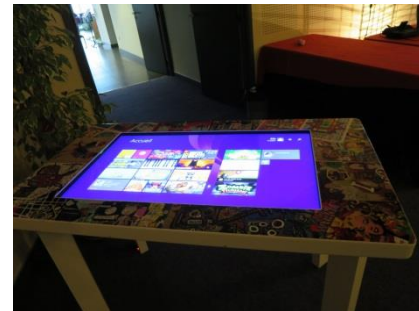
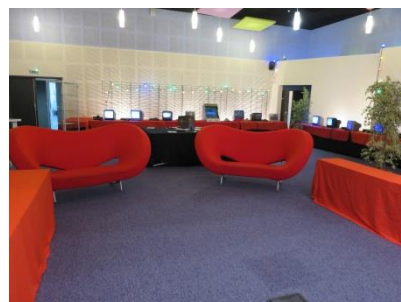


Table numérique



Tablettes

XXXIX



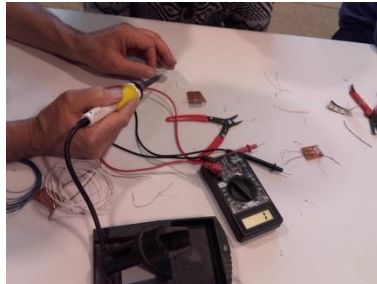
Canapés - espace pour le Just Dance



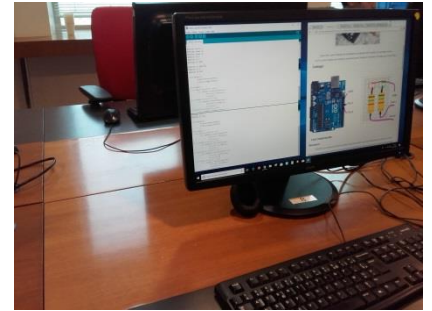
## 6.2.2 Photos de l'atelier console à Pessac (semaine du 26 au 29 décembre 2017)



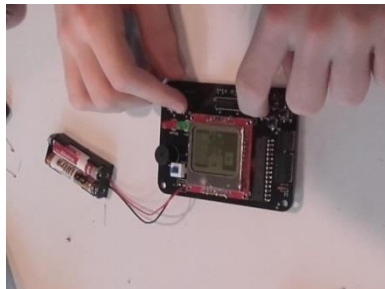
Affichage annonçant l'atelier



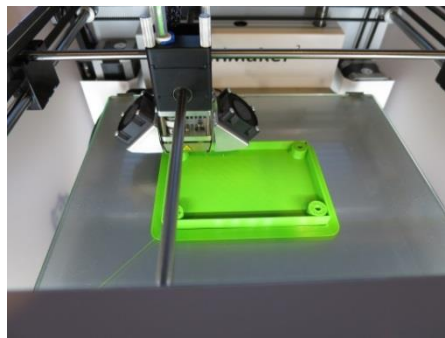
Atelier soudure



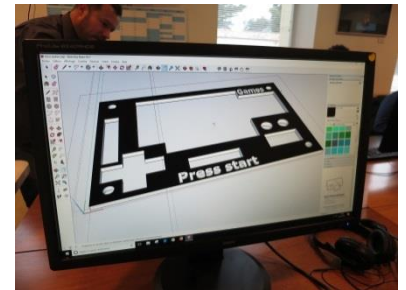
Atelier codage des lampes LED



Console prête à jouer, sans boîtier



Réalisation du boîtier avec l'imprimante 3D



Création 3D

## 6.2.3 Photos de l'animation Bib Invaders à Pessac (semaine du 2 au 6 janvier 2018)



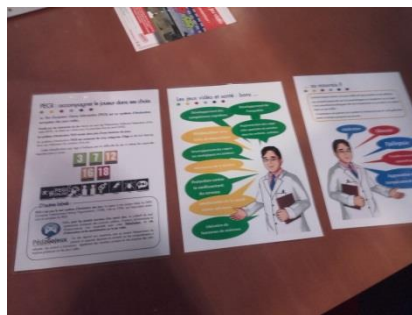
Exposition de consoles



Frise chronologique des jeux vidéo



Borne d'arcade fabriquée par les bibliothécaires



Exposition papier (conseils et santé)



Exposition papier (les supports de jeu)