Julien DEVRIENDT, dir., *Jouer en bibliothèque*

Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. La Boîte à outils, 2015, 176 pages

Florence Thiault

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10850>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.10850

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2016

Pagination : 386-387

ISBN : 978-2-8143-0313-3

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Florence Thiault, « Julien DEVRIENDT, dir., *Jouer en bibliothèque* », *Questions de communication* [En ligne], 30 | 2016, mis en ligne le 13 mars 2017, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10850> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10850>

Ceci est écrit pour affiner la problématique de cette étude novatrice en ouvrant la recherche à d'autres perspectives que la littérature pure à savoir à la philosophie, à l'histoire, à la science politique, etc. Il ne s'agit pas de vouer aux gémonies un ouvrage qui ouvre des perspectives de recherche nouvelles et qui, de ce fait, doit avoir sa place dans les bibliothèques universitaires.

Jean-Louis Clément

IRCM, université de Strasbourg, F-67000
j.clement@unistra.fr

Julien DEVRIENDT, dir., *Jouer en bibliothèque*

Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. La Boîte à outils, 2015, 176 pages

La présence du jeu dans les bibliothèques est ancienne. Le développement des secteurs jeunesse dans les équipements de lecture publique dès les années 70 a contribué à donner une visibilité aux collections de jouets, de jeux de sociétés et jeux de plateaux... De plus, l'avènement du jeu vidéo comme pratique culturelle a conduit à accentuer cette diffusion. Aujourd'hui, les activités ludiques en bibliothèque donnent lieu à des démarches de médiation originales pour attirer de nouveaux publics sensibles à cette offre de divertissement. Le débat sur la légitimité du jeu dans ces institutions culturelles, fondé sur la tension entre culture de masse et culture savante apparaît dorénavant dépassé pour la plupart des professionnels du secteur. La thématique du jeu en bibliothèque est ainsi une réalité dans nombre d'établissements. Le manuel de la collection « Boîte à outils » de l'Enssib (École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques) propose des repères pratiques pour mettre en œuvre des projets ludiques en bibliothèque. Ce volume collectif coordonné par Julien Devriendt, responsable numérique à la médiathèque de Choisy-le-Roi, s'appuie sur des réalisations concrètes menées majoritairement en bibliothèque publique et également quelques situations en bibliothèques universitaires. Le plan de l'ouvrage est organisé autour de quatre parties principales (connaissance du contexte, acquisition et valorisation, animation et création, participation). Ces chapitres regroupent de nombreux témoignages, parfois trop brefs, qui permettent une lecture non linéaire de l'ensemble. Ils sont quelquefois enrichis d'encadrés très concrets et synthétiques. Les exemples variés témoignent de la richesse et du potentiel de la pratique du jeu en bibliothèque. L'accompagnement des personnels dans la conduite de projets ludiques s'avère primordial pour leurs réussites. Céline Meneghin (pp. 16-17),

directrice de la bibliothèque départementale de la Somme, recommande de favoriser les partenariats avec les ludothèques associatives et le développement de nouvelles compétences chez les professionnels à acquérir en formation initiale ou continue.

La partie deux, « Acquérir, valoriser », aborde la question centrale de l'acquisition de fonds spécialisés de jeux. Les différentes contributions mettent en évidence des exigences comparables à celles qui prévalent pour le choix des autres offres de ressources de la bibliothèque. Les témoignages font une large part aux questions concrètes qui sont posées par la formalisation de l'offre et le budget nécessaire pour constituer une collection de jouets ou de jeux numériques. Cependant, le contexte juridique fragile dans lequel les bibliothèques proposent la consultation et le prêt de jeux vidéo aux usagers constitue toujours un frein au développement des projets. La synthèse sur ce sujet réalisée par Thomas Fourmeux et Lionel Maurel (pp. 42-50), spécialistes des questions de droit intellectuel, montre bien la complexité du problème en ce qui concerne l'achat et le prêt d'une collection dématérialisée.

La problématique du jeu pédagogique et de son intégration en formation est traitée par Éric Sanchez (pp. 69-78), chercheur à l'Institut français de l'éducation (IFE), qui décrit le *serious game* comme un « jeu numérique épistémique en tant que situation ayant des visées éducatives » (p. 71). La situation d'interaction engage le joueur dans une démarche d'apprentissage et d'expérimentation au pouvoir motivationnel. L'exemple du jeu *Escouade B* développé dans le réseau des bibliothèques de Montréal dans le cadre d'une formation aux compétences informationnelles des 9-12 ans illustre le fait que l'intérêt d'un jeu dépend de la manière dont le formateur l'intègre dans le dispositif de formation (pp. 79-88). La démarche de création de jeu avec les usagers à partir de la mise en œuvre de techniques de co-design est présentée dans deux comptes rendus d'actions. Dans le premier cas, l'expérience de jeu menée avec un public de collégiens et par la bibliothèque municipale de Lyon est centrée sur l'adaptation d'un roman jeunesse (Timothée de Fombelle, *Tobie Lolness*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2006) dans l'univers Minecraft. Les élèves en collaboration avec le professeur documentaliste et deux professeurs de français ont participé à la co-conception de décors en 3D (pp. 102-109). La seconde expérience concerne la création d'un jeu en réalité alternée avec des étudiants de l'Insa de Lyon. Cette fiction prend place dans l'espace de la bibliothèque universitaire en combinant usage des réseaux sociaux et organisation d'événements sur le campus (pp. 128-139). Ces

différentes tentatives de ludification (ou *gamification*) des lieux, des services et des collections (tel une chasse au trésor), ont pour point commun de vouloir changer l'image des bibliothèques comme tiers lieu ludique potentiel. L'approche orientée usagers est au centre de ces expériences de participation. La volonté de jouer et faire jouer en bibliothèque participe d'une démarche de changement qui nécessite un accompagnement. À cette fin, deux guides techniques complètent cet ouvrage. Dans le premier guide, Julien Devriendt et Sophie Jacob (pp. 147-151) recensent les offres et les structures de formation sur le jeu et les jouets. Quant au mémento du coordinateur (pp. 153-158), il résume les étapes à mener pour réussir un projet ludique en bibliothèque. L'ouvrage s'achève sur un glossaire (pp. 159-165) fort utile qui reprend certains termes spécialisés au domaine. Ce manuel ne se contente pas de présenter des « bonnes pratiques » mais fait également une place aux difficultés rencontrées lors des expérimentations menées. Ainsi sont abordés des questionnements liés aux réticences des équipes à s'impliquer dans ce type de projet éloigné de leurs missions traditionnelles. Les problèmes de partage des locaux entre joueurs et usagers de la bibliothèque sont soulignés dans la perspective de repenser les espaces. Dans le concept de bibliothèque troisième lieu, l'approche ludique est une des stratégies identifiées qui permet de favoriser l'accès et l'appropriation du lieu par les usagers.

Cet ouvrage pratique à destination des personnels des bibliothèques territoriales et universitaires, des professionnels de l'information et du livre et des animateurs « Petite Enfance » explore les potentialités de l'expérience de jeu en bibliothèque. Il constitue un guide pour la mise en œuvre d'actions de médiation innovantes. L'ouvrage intéressera également les étudiants en formation initiale pour ses nombreuses pistes de réflexions professionnelles qui participent à l'évolution des pratiques des métiers des professionnels des bibliothèques.

Florence Thiault

Geriico, université Charles-de-Gaulle – Lille 3, F-59650
florence.thiault@univ-lille3.fr

Emmanuel ETHIS, *La Petite fabrique du spectateur. Être et devenir festivalier à Cannes et à Avignon*

Avignon, Éditions universitaires d'Avignon, coll. En scène, 2011, 83 pages

Cet ouvrage collectif rassemble des textes de Jean-Louis Fabiani, Damien Malinas, Jean-Claude Passeron, Emmanuel Pedler, et Paul Veyne, sous l'égide d'Emmanuel Ethis. La préface rédigée par

Yves Jeanneret (Sorbonne). Les textes, ou plutôt les sociogrammes, ici rassemblés ont été publiés dans *Libération* et *Synopsis* entre 1999 et 2009 et sont directement issus d'enquêtes sur les terrains cannois et avignonnais, terrains fertiles pour la sociologie festivalière. L'ouvrage s'articule en deux chapitres, Avignon (pp. 19-44) et Cannes (pp. 47-75). Le premier chapitre nous convie à un étonnant et savoureux défilé de « bobos » dont nous donnerons ici un bref aperçu, sans bien sûr épuiser le sujet. Le portrait le plus touchant est sans doute celui du couple formé par Thomas et Stéphanie, dans l'article « Les divorcés » (pp. 23-24), qui analyse l'influence du spectacle et de la communion artistique sur la vie sentimentale et affective. Frappés par leur connivence artistique lors d'une représentation de la pièce *Mahabharata* de Peter Brook, ces deux jeunes gens élaborent un projet de voyage en Inde, projet qui se transforme bien vite en mariage. Hélas, au fil du temps et des représentations, leur belle entente se détériore au point que bientôt, « ils supportent à peine le fait d'être assis l'un à côté de l'autre » (p. 24). Un dernier spectacle, *Le songe d'une nuit d'été*, mis en scène par Alain Savary les conduit au divorce. Pour Thomas, cela est avant tout dû au fait que le premier spectacle qui les avait rassemblés était beaucoup trop consensuel. La méthode reste valable, un spectacle plus exigeant et électif conduirait à coup sûr à un couple fiable à « 100% » ! Plus classique sans doute est « le fétichiste » (pp. 24-25), nommé René, qui collectionne les billets, affiches, T-shirts, invitations en tout genre. Son comportement est influencé par le modernisme ambiant puisqu'il va maintenant jusqu'à collectionner des vidéos des spectacles, qu'il réalise clandestinement avec une caméra cachée. Quant à Anaïs, originaire de Belgique et personnage central de « la fabrique du Vogelpik » (pp. 26-27), elle a livré son secret à l'enquêteur : elle cartographie les déplacements dans la cité des papes de ses acteurs préférés du moment, repérant leurs habitudes et leurs trajets. Elle s'arrange ensuite pour les croiser plusieurs fois par jour, ce qui le plus souvent provoquera la « rencontre », en l'apparence fortuite. C'est sa version personnelle du jeu de l'amour et du hasard qu'elle a baptisée « la fabrique du Vogelpik ». Le comportement du spectateur, lors même de la représentation fait aussi l'objet de cette étude. Invoquant la typologie d'Albert Hirschmann, la défection ou la prise de parole – *exit or voice* – l'enquêteur s'interroge sur la façon de quitter le spectacle avant la fin, et observe les comportements, comme par exemple celui de cette femme, juchée sur de hauts talons qui mettra plusieurs minutes pour sortir de la cour sans faire crisser le gravier. L'échantillonnage des spectateurs s'étend même à l'absent, « l'anti-tout » (pp. 33-34), qui refuse d'assister au festival, dédaignant