

# Jouer en bibliothèque

PAR JULIEN DEVRIENDT

Reprenant le titre du récent ouvrage dont il a dirigé la publication pour les Presses de l'Enssib, Julien Devriendt résume ici les principales étapes de l'intégration d'une proposition de jeu dans l'espace culturel public qu'est la bibliothèque.





Julien Devriendt est responsable numérique à la médiathèque Aragon de Choisy-le-Roi. Spécialiste du sujet et formateur, il fait partie du comité Jeux vidéo de *La Revue des livres pour enfants*.



En faisant un rapide retour historique on se rend compte que le jeu en bibliothèque n'est pas une nouveauté. Dès 1975, le projet de médiathèque centrale d'Hénin-Beaumont prévoit la création d'un espace ludothèque<sup>1</sup>. Il s'inscrit alors dans la volonté des établissements de s'adresser à un public plus large, en intégrant de nouveaux espaces et collections. Le public jeunesse fait l'objet d'une attention renouvelée avec un personnel préparé, des collections dédiées et des espaces prévus pour elles au sein desquels nous allons retrouver les premières offres de jeu en bibliothèque.

Plus récemment, la réflexion sur la place du jeu vidéo<sup>2</sup> a relancé l'intérêt sur la question. Il ne s'agit plus uniquement de considérer le jeu comme un produit d'appel mais de montrer la diversité des jeux, leurs univers, leurs auteurs. Dès lors pourquoi se limiter aux seuls jeux vidéo ? L'engouement des jeunes adultes pour les jeux de plateau marque l'importance du jeu dans nos pratiques culturelles bien au-delà du seul jeune public.

## DÉFINIR LE PROJET

Penser la mise à disposition de jeux en bibliothèques ne peut se faire sans une réflexion dans le cadre plus global du projet d'établissement. Cette nouvelle offre n'est pas seulement un nouveau support à poser à côté du reste des collections mais interroge le fonctionnement et l'organisation de l'ensemble de l'équipe et même le rapport aux usagers. Il va s'agir dans un premier temps de répondre ensemble à la question « En quoi proposer du jeu correspond aux missions de mon établissement ? » Voici quelques exemples d'objectifs :

- Accompagner le développement d'une offre de loisirs : les médiathèques proposent depuis de nombreuses années une offre de loisirs et de divertissements. Il s'agit d'intégrer sur le même plan ce nouveau support culturel au reste de nos collections.

- Accueillir et développer de nouvelles communautés d'usagers : les communautés de joueurs sont très actives sur Internet mais également au sein d'associations, clubs de jeux et bien entendu à travers le réseau national de ludothèques. Ces communautés développent des propositions d'activités et d'ateliers pour le public. Autant de pistes à explorer et de partenaires potentiels pour les bibliothèques.

- Prolonger l'exploration d'univers fictionnels : de nombreux jeux s'inspirent d'univers fictionnels déjà existants ou s'y inscrivent. Le jeu en est alors un prolongement qui permet d'explorer de manière différente des récits familiaux.

- Découvrir de nouvelles formes de narration : le faible coût de développement des applications a permis l'émergence d'une scène indépendante mélangeant mécanique de jeu et dimension narrative très marquée. Permettant ainsi de ne pas raconter une histoire de manière linéaire, mais d'ouvrir des pistes parallèles entre lesquelles le lecteur peut choisir<sup>3</sup>.

Cette phase de préparation est l'occasion de s'assurer que l'ensemble du personnel est en phase avec le projet d'établissement. Faites en sorte qu'il soit le plus clair possible et illustrez-le avec des actions concrètes déjà mises en place par votre équipe. Il sera plus aisé de penser globalement l'introduction

**Un jeu se gère de la même manière qu'un livre ou tout autre support ; une veille est à mener sur le sujet pour se tenir au courant de l'actualité à travers la presse spécialisée et des sites Internet dédiés.**



↑  
Françoise Legendre : *Jeu et bibliothèque: pour une conjugaison fertile*, Inspection générale des bibliothèques, 2015.  
À télécharger d'un clic sur le site de l'ENSSIB  
<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf>

JULIEN DEVRIENDT

de nouveaux services et cela favorisera les projets transversaux et ne limitera pas le jeu à la seule section jeunesse. Même si l'ensemble du personnel n'aura pas pour tâche d'animer un atelier autour du jeu ou de s'occuper du fond dédié, tous seront impactés par la mise en place de ce nouveau service. Il sera ainsi plus facile d'argumenter et de défendre le projet auprès des élus, collègues et usagers.

Enfin allez à la rencontre des établissements, associations proposant déjà du jeu sur votre territoire : ludothèques, MJC, service jeunesse, clubs de jeux (échecs, jeux traditionnels...) et étudiez les partenariats possibles (animations ponctuelles, transfert de compétences, prêt de matériel, de salle, animations hors les murs conjointes...)

## AVANCER ENSEMBLE

Il va être nécessaire de se former aux univers des jeux, de leur culture pour établir des points de connexion avec les autres collections et animations. Le recrutement de profils spécialisés, quand il est possible, vous permettra d'avancer plus vite mais attention à ne pas en faire une affaire réservée aux spécialistes coupés du reste de l'équipe et de ses missions.

Un tel projet ne peut être mené sans l'appui de votre direction. Il est nécessaire de composer un groupe de travail représentant différentes sections de votre organigramme, comprenant à la fois des joueurs et des non-joueurs. Il sera chargé de transcrire les grandes intentions du projet d'établissement en propositions d'actions concrètes, de l'animation ponctuelle au projet de réaménagement de votre établissement en passant par le développement de partenariats.

## ANIMATIONS PONCTUELLES

N'hésitez pas à commencer petit, il sera plus facile de se faire la main grâce à des animations ponctuelles, comme des soirées jeux à destination des adultes. Faites-vous aider en invitant partenaires (clubs d'échecs, service jeunesse...) et communautés de joueurs (clubs de jeux) à coorganiser des événements et faire découvrir leurs passions.

Ces premières animations ne seront pas toutes couronnées de succès, de nombreux éléments seront certainement à revoir comme l'aménagement du lieu, le choix des jeux, la façon de les présenter, d'organiser (ou non) les temps de jeu, de gérer la circulation des joueurs, etc... Un temps d'adaptation sera nécessaire et certaines idées seront sans doute abandonnées en cours de route.

## ACQUÉRIR

Les acquisitions se font dans le cadre de la politique d'acquisition de l'établissement. Le choix des acquisitions se place au croisement des objectifs de l'établissement, des besoins du public, des contraintes matérielles, humaines et financières ainsi que de l'offre déjà existante sur le territoire.

Un jeu se gère de la même manière qu'un livre ou tout autre support ; une veille est à mener sur le sujet pour se tenir au courant de l'actualité à travers la presse spécialisée et des sites Internet dédiés. On citera la revue



↑  
Aménager un espace ludique :  
« Pourquoi venir jouer en  
bibliothèque » par Julien Devriendt,  
Bibdoc 2017 .

↓  
Organiser des tournois : « Pourquoi  
venir jouer en bibliothèque » par  
Julien Devriendt, Bibdoc 2017 .





*Plato* et le site TricTrac.net pour les jeux de société. Pour les jeux vidéo, la revue *Canard PC* et le site Gamekult fourniront un bon point de départ<sup>4</sup>.

Les salons constituent également des moments importants permettant de rencontrer auteurs, éditeurs et communautés de joueurs. Deux en particulier sont majeurs en France. Le Festival international des jeux de Cannes et le Festival ludique international de Parthenay (FLIP). Mais de nombreuses villes proposent leur événement, l'occasion de rencontrer les communautés de joueurs et les professionnels du jeu sur votre territoire. Vous pourrez également trouver de nombreux conseils dans les magasins spécialisées. Avec un peu de temps vous trouverez vite vos repères parmi les éditeurs et les différents prix décernés chaque année.

D'un point de vue technique, la plupart des supports de jeux ne poseront pas de difficultés. Toutefois pour le jeu vidéo, il est indispensable de négocier en amont avec les services informatiques un accès au réseau permettant de mettre à jour facilement le matériel (tablettes, consoles) et de télécharger des jeux dématérialisés, au risque de vous couper d'une part importante de la production vidéoludique.

## CATALOGUER

Pour le catalogage, vous devrez adapter votre modèle de notice aux différents supports de jeux en fonction de vos besoins. Pour la cotation et l'indexation deux systèmes existent, comparables au système Dewey : l'ESAR ou le COL (classification des objets ludiques, cf p.144). En fonction de votre projet vous pouvez vous en inspirer pour développer votre propre système de classement. Tout dépendra de votre projet et de votre mode de fonctionnement. Le détail complet des boîtes de jeu peut se révéler fastidieux mais reste indispensable si vous souhaitez prêter les jeux. Certaines ludothèques et bibliothèques impriment le contenu de la boîte pour le coller dans le couvercle. Si vous ne proposez pas de prêt cela peut sembler superflu toutefois nous ne sommes jamais à l'abri d'une pièce perdue. Une carte en moins sur un jeu de question réponse ne pose pas de difficultés ; à l'inverse, certains jeux peuvent se révéler injouables s'il leur manque un élément. À vous donc de fixer vos règles. Un règlement intérieur permettra de cadrer l'utilisation des jeux sur place notamment, et à toute l'équipe de tenir un discours commun.

Dans le cadre d'une offre de prêt il faut donc vérifier l'ensemble des pièces au retour. Recourir à une balance de précision permet souvent de gagner du temps. Dans tous les cas prévoyez des pièces de rechange.

## JOUER SUR PLACE

Au-delà du règlement intérieur, c'est l'aménagement qui permettra de réguler l'espace. Prévoyez un mobilier adapté aux jeux que vous proposez et autant de chaises que de joueurs. Certains jeux sont bruyants quand d'autres au contraire nécessitent calme et concentration : ne pas tous les regrouper au même endroit est une évidence.

La manière dont le public sera amené à circuler au sein de l'espace, la disposition des espaces de jeux, la présentation et l'accessibilité des jeux inciteront plus ou moins le public à s'appropriier les lieux et à en respecter le

cadre. De nombreux changements seront nécessaires avant qu'un équilibre soit trouvé. Une fois trouvé, celui-ci reste précaire, l'introduction d'un nouveau jeu nécessitant plus de place pourra impacter le reste de l'espace.

Même si les publics jouent de façon autonome, le personnel reste garant du cadre du jeu. Le travail se situe en amont à travers l'aménagement et l'accompagnement des parents pour les plus jeunes.

Le jeu est inconnu des joueurs, la partie ne démarre pas ? Le personnel devra effectuer « une mise en jeu ». Il s'agit de présenter le jeu, d'expliciter les règles en faisant une première partie. Si les règles sont nombreuses, on les présentera au fur et à mesure de l'avancée dans la partie. Puis, en fonction du déroulement de la partie, se mettre en retrait tout en restant attentif.

La mise à disposition de jeux pour une utilisation sur place ou lors d'une animation implique que le personnel en connaisse les règles pour aider le public à lancer la partie, soit en expliquant succinctement les règles soit en jouant lui-même pour que la partie puisse avoir lieu. Il est donc nécessaire qu'il puisse jouer sur son temps de travail et que cela soit inscrit sur sa fiche de poste.

## CRÉER SES PROPRES JEUX

Vous pouvez également créer vos propres jeux pour favoriser la participation, les échanges avec les lecteurs et la découverte de nouveaux services. Des bibliothèques universitaires ont mis en place des jeux d'enquête grandeur nature. Plus récemment l'engouement pour les *escape games* a trouvé écho dans de nombreuses bibliothèques publiques qui créent leurs propres énigmes, mettent en scène le personnel ou font appel à des prestataires spécialisés. Les ateliers de création de jeux (de société ou vidéo) sont également l'occasion de mêler différentes formes d'expression, de la rédaction du scénario au graphisme et à la musique en passant par le code ou la création d'objets.

## POUR CONCLURE

Le champ est vaste et il sera difficile pour de nombreux établissements de proposer une offre globale de jeux pour tout public et sur tout support. N'hésitez pas cependant à concevoir votre projet de la manière la plus large possible, créez sur le papier votre projet idéal. Vos moyens humains, financiers sans oublier l'espace disponible se chargeront de vous rappeler la réalité. Au moins vous aurez une idée précise de ce vers quoi vos actions doivent tendre, vous permettant de ne pas vous enfermer et d'aborder le jeu de manière transversale. ●



1. Dès 1975, le projet de création de médiathèque centrale d'Hénin Beaumont prévoit l'intégration d'une ludothèque.  
Source: Bibliothèque municipale d'Hénin-Beaumont (Pas-de-Calais), *Bulletin des Bibliothèques de France*, 1975, n° 87.  
[http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id\\_article=54495](http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=54495)

2. Anne-Gaëlle Gaudion (dir.) ; Nicolas Périssé (dir.) : *Jeux vidéo en bibliothèque*, Paris : ABF, 2014.

3. On pourra citer les applications *Enterre-moi mon amour*, *Another Lost Phone* ou encore "Florence" ainsi que la version numérique de la bande dessinée ICI, Prix du meilleur album du festival d'Angoulême 2016.

4. Plato : <http://www.plato-magazine.com/>  
Trictrac : <https://www.trictrac.net/>  
Canard PC : <https://www.canardpc.com/>  
Gamekult : <https://www.gamekult.com/>



# CLASSER LES JEUX

Jeux d'éveil, symboliques, jeux de construction ou de figurines, jeux de plein air, jeux vidéo, jeux de société... Toutes ces catégories ludiques sont autant de genres qui permettent une représentation des jeux tels qu'ils sont employés de manière courante. Toutefois, cette répartition n'est pas suffisante à établir une classification précise des jeux permettant leur classement au sein d'une collection. La difficulté est de tenir compte non seulement du matériel de jeux, mais aussi du comportement des joueurs.

Si plusieurs spécialistes tels que Roger Caillois, Jean Piaget, Henri Wallon ou D.W. Winnicott ont tenté d'élaborer une théorie sur le jeu dans la société et le développement humain, il faut attendre les années 1980 pour qu'une classification des jeux soit véritablement officialisée pour les ludothèques. Il s'agit d'**ESAR**, acronyme des quatre types de jeux : Exercice, Symbolique, Assemblage et Règles.

Ce système, élaboré par les psychopédagogues Denise Garon, Rolande Filion, Manon Doucet et le bibliothécaire Robert Chiasson, s'appuie sur les grandes étapes du développement de l'enfant, empruntées au psychologue Jean Piaget.

**ESAR** est une méthode de classification des jeux à partir d'une analyse psychologique qui permet d'indexer et de classer les jeux au sein d'une collection. Ce système se divise en 6 grandes facettes (ou catégories, de A à F), elles-mêmes divisées en sous-catégories. La facette A reprend ainsi les types de jeux qui servent à définir **ESAR**. Pour chaque sous-catégorie, on retrouve un code à chiffres lié à sa facette et permettant d'identifier plus précisément le type de jeu, un peu à la manière de nos cotations Dewey en bibliothèque. Cette facette A, qui permet déjà à elle seule de classer et ranger les jeux dans la collection, peut être complétée par les autres facettes permettant une analyse plus précise des compétences développées par le jeu : habiletés cognitives (B), habiletés fonctionnelles (C), type d'activité sociale (D), habiletés langagières (E) et conduites affectives (F). Pour plus de précisions à ce sujet, je vous renvoie vers *Le Système ESAR*, un ouvrage indispensable pour toute ludothèque.

Toutefois, si **ESAR** a été utilisé pour la première fois en 1989, une version simplifiée de la grille, proposée par Odile Périno, a vu le jour en 2002 sous le nom de **COL** (Classement des Objets Ludiques). Cette nouvelle approche, basée essentiellement sur la facette A, établit sa codification sur l'abréviation des types de jeux et ses sous-catégories, permettant une lecture plus ouverte des procédés ludiques. D'autres tentatives de classement des jeux ont également vu le jour, élaborées afin de répondre à des besoins précis et individuels, toutefois **ESAR** reste le système le plus détaillé pour analyser avec précision l'ensemble d'une collection. Bien évidemment, si ces systèmes sont indispensables en ludothèque, les médiathèques proposant une collection de jeux, souvent beaucoup plus limitée, peuvent élaborer un classement beaucoup plus allégé, en simplifiant la liste des mécaniques de jeu et en se concentrant sur les éléments pratiques de chaque titre : nombre de joueurs, durée d'une partie, thématique du jeu, sans oublier de garder en mémoire le type d'interaction entre joueurs, calme ou animé, afin de définir l'espace adéquat pour les parties pouvant se dérouler sur place.

## ESAR

### E - Jeu d'exercice

- E 01 Jeu sensoriel sonore
- E 02 Jeu sensoriel visuel
- E 03 Jeu sensoriel tactile
- E 06 Jeu moteur
- E 07 Jeu de manipulation

### S - Jeu symbolique

- S 01 Jeu de rôles
- S 02 Jeu de mise en scène
- S 03 Jeu de production graphique

### A - Jeu d'assemblage

- A 01 Construction
- A 02 Puzzles

### R - Jeu de règles

- R 01 Jeu d'association
- R 02 Suite chronologique
- R 03 Jeu de circuit
- R 04 Jeu d'adresse
- R 05 Jeu sportif
- R 07 Jeu de hasard
- R 08 Jeu de questions/réponses
- R 09 Jeu de mathématiques
- R 10 Jeu d'énigmes

## SOURCES

*Le système ESAR, pour analyser, classer des jeux et aménager des espaces*, Rolande Filion, édition revue et corrigée, À la Page, 2015.

*COL, Classement des Objets Ludiques*, Odile Périno (dir.), FM2j éditions, 2009.

Approche théorique du jeu, Maryse Metra : [http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourgz/IMG/pdf/Approches\\_theoriques\\_du\\_jeu.pdf](http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourgz/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf)

Système ESAR : <http://www.systeme-esar.org>

*ESAR, une classification des jeux et jouets*, Fabienne Agnès Levine,

<https://lesprosdelaPetiteenfance.fr/eveil-activites/jouer-pour-grandir/esar-une-classification-des-jeux-et-des-jouets>

Classifier et ranger les jeux et jouets en ludothèque avec le système E.S.A.R., Patricia Oger : <http://www.creation-ludothèque.fr/blog/classifier-et-ranger-les-jeux-et-jouets-en-ludothèque-avec-le-système-e-s-a-r/>

## SITES INTERNET

Tric Trac : <https://www.trictrac.net/>

Philibert : <https://www.philibertnet.com/fr/>