

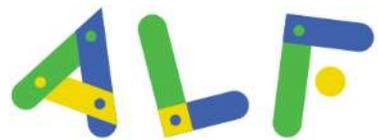


Association
des Ludothèques
Françaises

Le jeu en bibliothèque

Intervention du 12 mai 2023

Service Livre et Lecture du Vaucluse



Le jeu : de quoi parle-t-on ?

Avant...



Le tricheur à l'as de carreau,
Georges Delatour, 1635



Le jeu : de quoi parle-t-on ?

Avant...



Les Jeux d'enfants,
Pieter Bruegel L'ancien,
1560

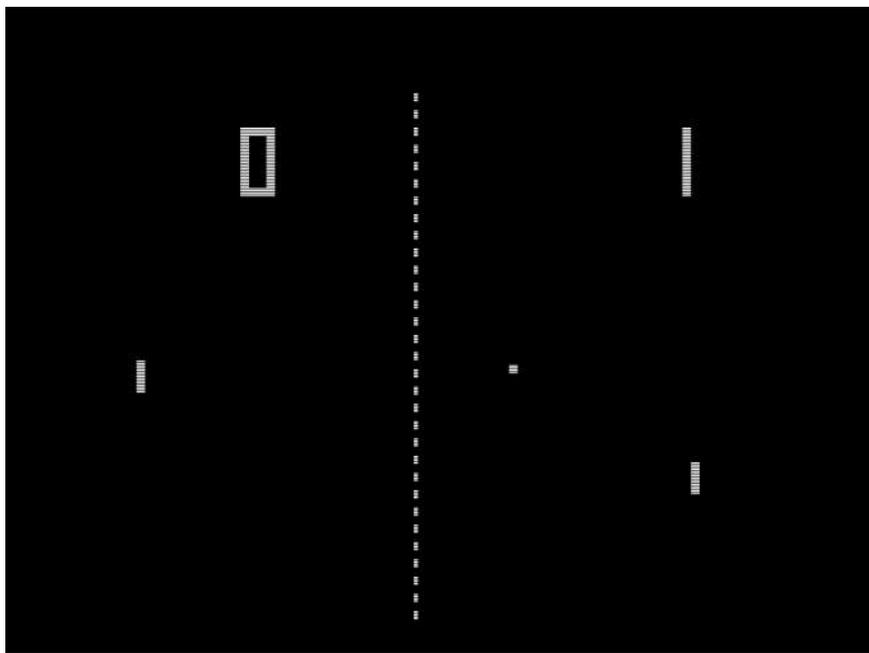


1935 : ouverture de la première « toy library »
à Los Angeles

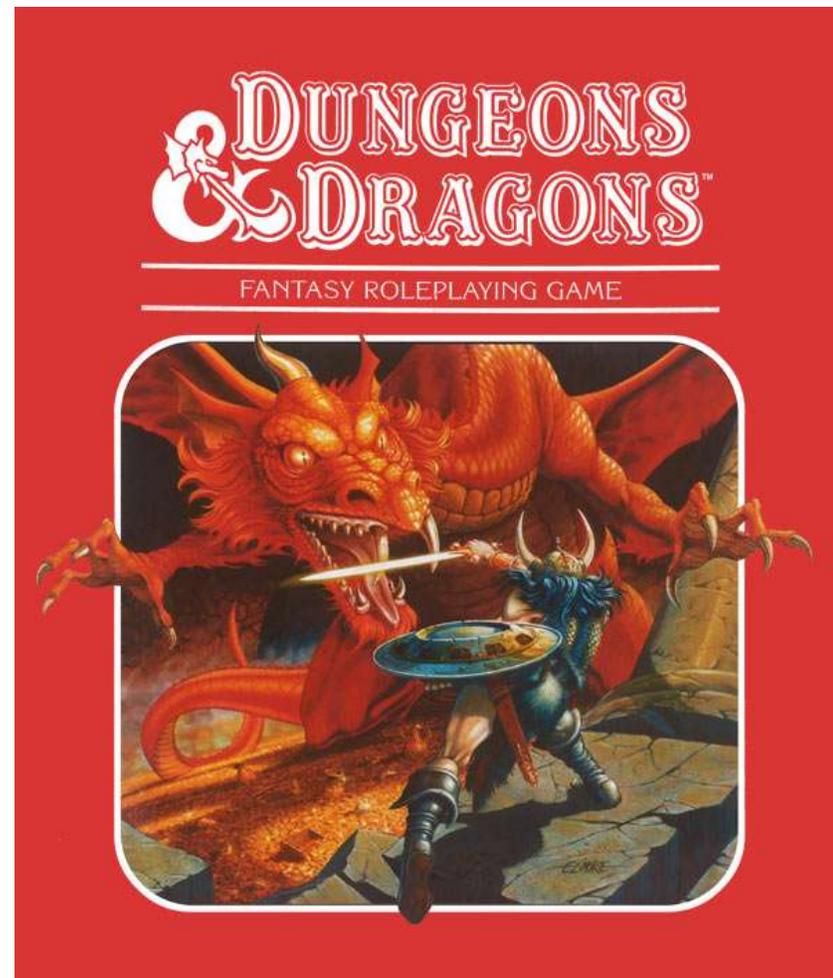


Un nouveau paradigme

Les années 1970



Pong, Nolan Bushnell, 1972

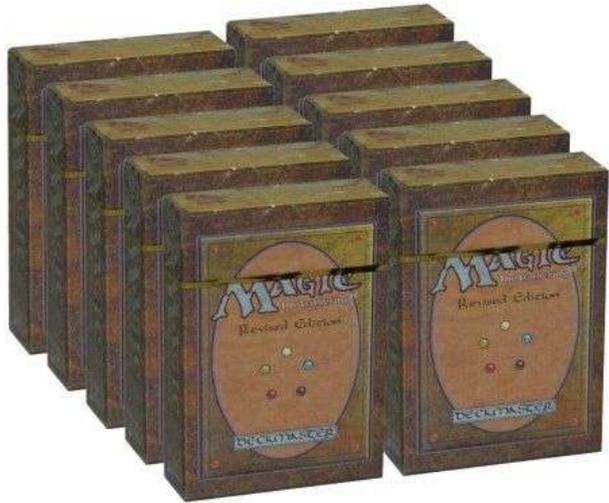


Dungeons & Dragons, Gary Gygax et Dave Arneson, 1974



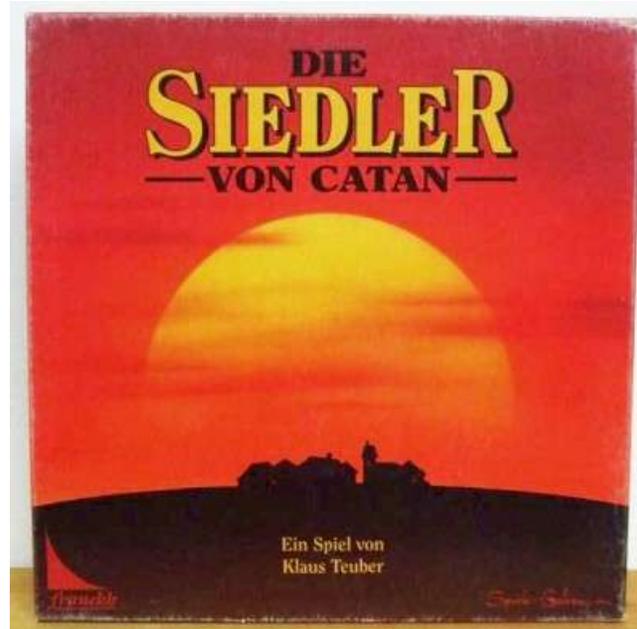
Le jeu comme loisir culturel

20 ans après



Magic, L'Assemblée,
Richard Garfield, 1993

Les Colons de Catane,
Klaus Teuber, 1995



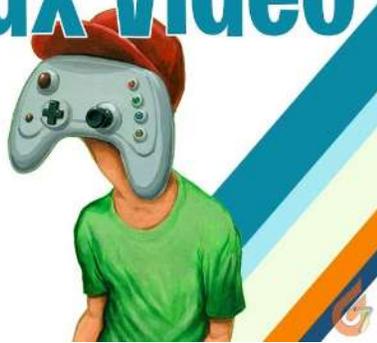
Tomb Raider, Eidos
Interactive, 1996



XXI^e siècle : le jeu est une industrie



Addiction Jeux Vidéo



the
**LEARNING
GAME**
meeting

SALON DE LA LUDOPÉDAGOGIE

AIX
MARSEILLE
PROVENCE

**VENDREDI
14 OCTOBRE 2022
13800 ISTRES**





La nécessité d'un positionnement

La définition du jeu de l'ALF

Le fait de jouer présuppose **une action libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine.**

Projet politique de l'ALF, 2015



Comprendre les enjeux du jeu

- Besoin essentiel pour le développement de l'enfant et sa santé psychique
- Pratique et œuvres culturelles
- Espace de sociabilité





Une activité essentielle pour l'enfant

- Accès à l'autonomie
- Fonction de régulation psychique
- Notion de « santé culturelle »
- Sollicitation de compétences



« Le jeu, c'est le travail de l'enfant ; c'est son métier, c'est sa vie. »

Pauline Kergomard, *L'Education maternelle dans l'école*, 1886.



La dimension culturelle

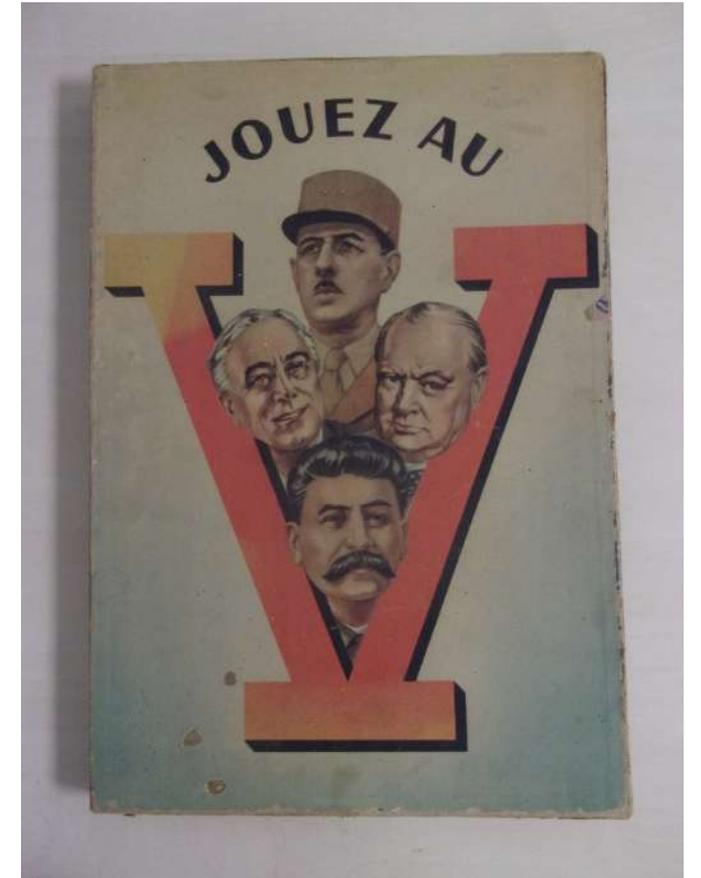
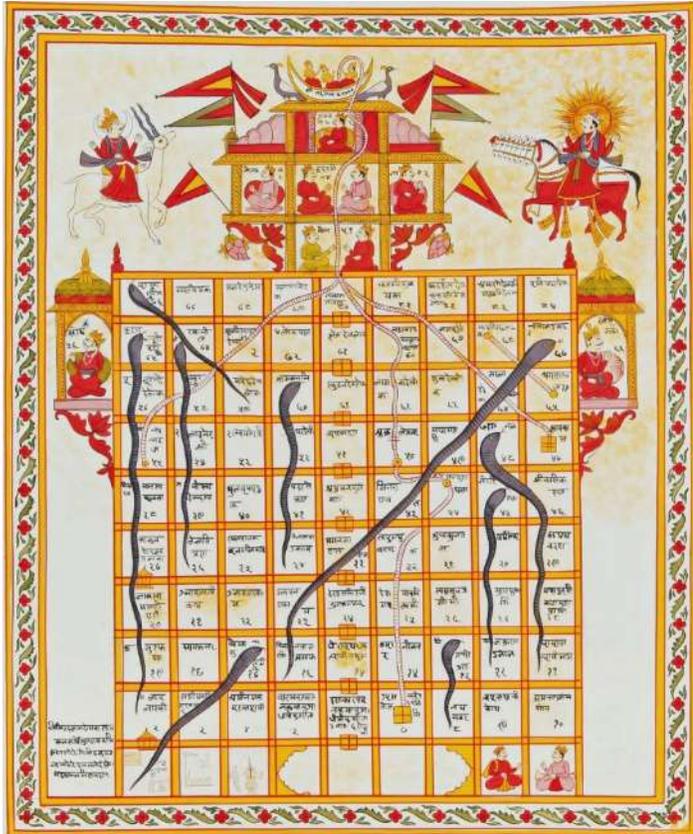
Le jeu comme lieu d'identité





La dimension culturelle

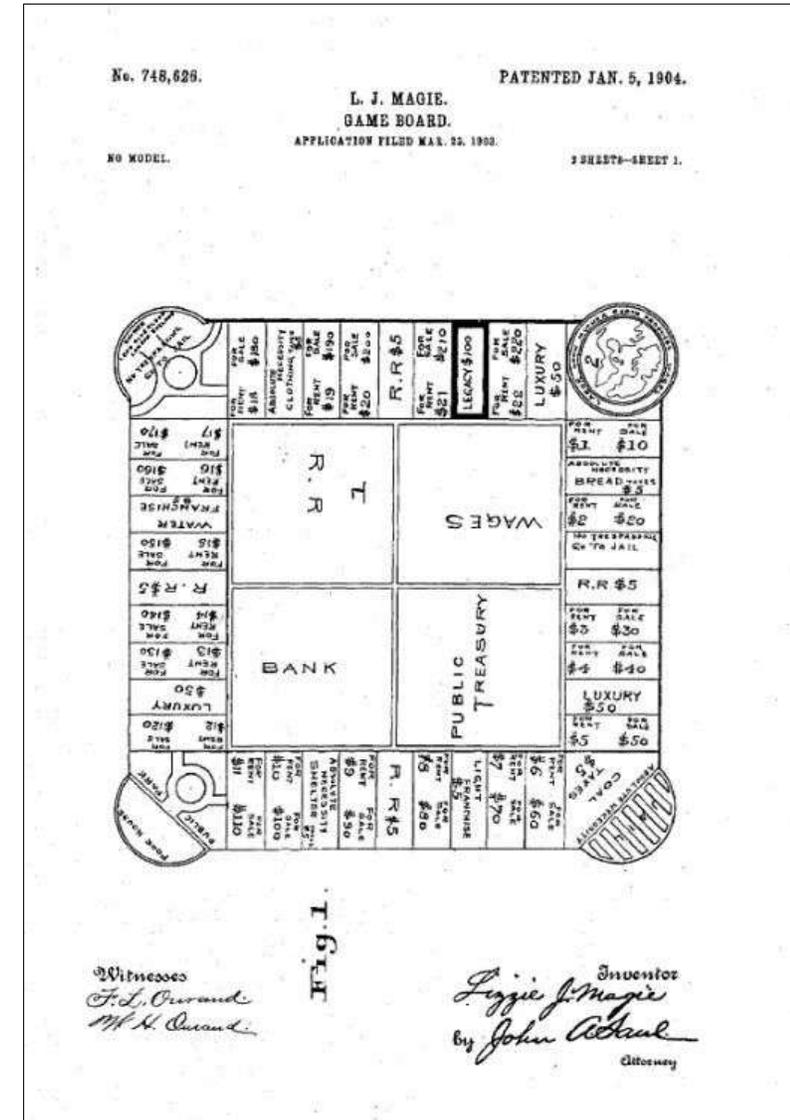
Le jeu comme patrimoine



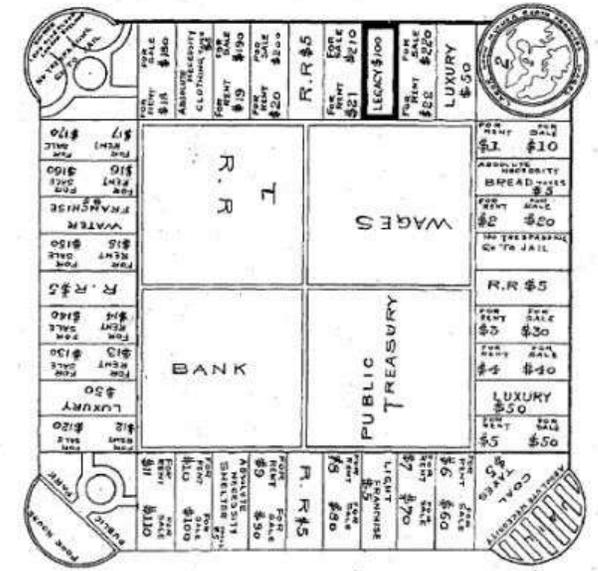


La dimension culturelle

Le jeu comme œuvre de l'esprit



No. 748,628. PATENTED JAN. 5, 1904.
 L. J. MAGIE.
 GAME BOARD.
 APPLICATION FILED MAR. 25, 1903.
 NO MODEL. 3 SHEETS-SHEET 1.



Witnesses
 F. L. Orvand
 M. H. Orvand

Fig. 1.

Inventor
 Lizzie J. Magie
 by John A. Calkins
 Attorney



Des pratiques socialement situées

« La culture ludique est un capital culturel dont les individus sont inégalement dotés. »

Vincent Berry et Samuel Coavoux,
Sciences du Jeu, 14, 2021





L'arrivée du jeu en bibliothèque



- **2015 : Rapport de l'IGB : « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile »**
- **2017-2018 : Mission Orsenna : nouveaux besoins des publics**
- **2021 : Loi Robert : Les bibliothèques ont pour missions de garantir l'égal accès de tous à la culture, à l'information, à l'éducation, à la recherche, aux savoirs et aux loisirs (...)**



La notion de tiers lieu

- Ray Oldenburg, 1989 : « Des lieux qui ne relèvent ni du domicile, ni du travail. Des lieux hybrides qui se situent entre l'espace public et l'espace privé, contribuant ainsi au développement économique et à l'activation des ressources locales »
- Mathilde Servet, 2010 : « Les Bibliothèques troisième lieu », mémoire réalisé dans le cadre de la formation de l'ENSSIB
- Tribune anonyme, Grenoble, 2017 : « C'est une arnaque inspirée du marketing. »

Médiathèque André Malraux, Strasbourg





Les formes du jeu en bibliothèque

- Les collections de jeux de société / jeux vidéo
- Les espaces de jeu
- Le rattachement de ludothèques à des médiathèques
- Les ludothèques en médiathèques
- Les ludo-médiathèques (ou média-ludothèques)



Ludo-
médiathèque de
Saint-Médard-
en-Jalles (33)



Des professions en évolution

Ludothécaire

Besoin du public  Nécessité de gérer des collections

Bibliothécaire

Gestion d'une collection  Accessibilité au public

Mêmes
catégories
socio-
professionnelles



Les postures professionnelles de l'accompagnement au jeu

Des inspirations multiples

« -théconomie »

Petite
enfance

Jeu
d'édition

Animation



Accompagner au jeu

conseil
mise en jeu
disponibilité
observation
gestion de conflits
convivialité
donner à jouer
transmission de règles
non-intervention
expertise
bienveillance
distance professionnelle





Ne pas se tromper d'enjeux

- Produit d'appel ✗
- Outil pédagogique ✗
- Technique de nudge ✗
- Relais de l'industrie ✗





Sources

- « Voyage au pays des bibliothèques. Lire aujourd'hui, lire demain », Mission confiée à Erik Orsenna, accompagné par Noël Corbin, inspecteur général des affaires culturelles, 2018.
- Association des Ludothèques Françaises, « Projet Politique », 2015.
- Association des Ludothèques Françaises, « Fiche-métier Ludothécaire », 2012.
- Association des Ludothèques Françaises, « Charte de qualité des ludothèques françaises », 2003.
- Association des Ludothèques Françaises, « La ludothèque, au carrefour des médiations », Actes de la formation d'été des ludothèques, 2019
- Devriendt, J. dir., *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'ENSSIB, 2015.
- Dres, H. « Le jeu et la bibliothèque, un outil pour changer d'image ou un réel changement ? », mémoire master, 2010.
- Inspection générale des bibliothèques, « Jeu et bibliothèque, pour une conjugaison fertile. » Rapport interministériel, 2014.
- Roche, F. et Saby, F., « Perspectives pour l'évolution du métier de bibliothécaire : une identité professionnelle questionnée », Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 2, 2014.
- Servet, M., « Les bibliothèques troisième lieu », Mémoire d'étude ENSSIB, 2009.