

# Résumé



## **Jouez à la folie / Opportunités offertes aux bibliothèques par les jeux et l'approche ludique (Christoph Deeg)**

(pp. 596 – 599)

Parmi les sujets abordés par la réflexion professionnelle en bibliothèque, celui des jeux occupe une place croissante. Il ne s'agit cependant pas exclusivement – et cela est vrai depuis longtemps – de loisirs ou d'amusement dans la bibliothèque. Les jeux (traduction de l'anglicisme »gaming«, de même que l'anglicisme »gamification« est traduit ici, quoique imparfaitement, par »approche ludique«) renouvellent sensiblement l'action des bibliothèques et contribuent à les faire évoluer. La thématique n'est néanmoins pas neuve en tant que telle. Les bibliothèques proposent en effet de longue date une offre diversifiée de jeux. Une politique d'acquisition de jeux élaborée selon les besoins identifiés des usagers relève d'une démarche classique, du moins en bibliothèque de lecture publique. A n'en pas douter, dans le contexte de la culture et de la formation, les jeux bénéficieront dans l'avenir de la même importance que le livre.

Les jeux ne sont toutefois pas des outils de relations publiques. Ce sujet ne fonctionne pas comme un appât pour contribuer au facteur de »coolitude« d'une bibliothèque ou pour inviter les usagers à passer de la pratique des jeux à celle de la lecture. Les jeux en bibliothèque existent en tant que sujet à part entière qui doit donc disposer de sa propre stratégie de développement, si possible intégrée à celle de la bibliothèque tournée vers la liaison entre la variété des supports physiques et numériques.

Quand les bibliothèques se plongent dans le champ des jeux, il n'en va pas seulement de la dimension ludique ou d'une façon plus ou moins intéressante d'occuper du temps libre. Il existe en effet une véritable culture du jeu. De plus en plus d'individus se reconnaissent d'ailleurs dans cette identité culturelle. Pour les bibliothèques, il s'agit donc de comprendre les diverses facettes de cette culture et de rendre possible l'accès à celle-ci. En outre, il appartient aux bibliothèques de mettre en relation d'autres pans culturels avec celui des jeux. Mais pour y parvenir, il est indispensable de considérer à la même aune la culture des jeux avec celle, par exemple, des livres. I

## **Pas de jeu facile en bibliothèque / Propos d'un auteur berlinois et expert des médias pour la jeunesse au sujet des développements actuels des consoles de jeu, des applications et des logiciels pour enfants (Thomas Feibel)**

(pp. 600 – 603)

Les jeux vidéo ont toujours eu mauvaise réputation. En particulier auprès des adultes. Parce que ces derniers ne parvenaient pas à y accéder, ils ont considéré automatiquement les jeux comme une perte de temps et d'argent. Les médias et le monde politique ont également beaucoup dénigré les jeux d'ordinateur. Probablement, le genre a-t-il finalement pu s'imposer en refusant un statut de culture des jeunes. C'est à peu près la même chose que la génération précédente avait vécu avec la musique rock. Ce n'est que plus tard qu'ont été formulés de nouveaux reproches. Cela ne fait pas si longtemps qu'un fort comportement addictif a été attesté notamment parmi les enfants et les adolescents. D'après les observations formulées par des chercheurs spécialistes du cerveau, les jeux vidéos effacent les connaissances acquises au cours de la journée à l'école et affaiblissent sensiblement les capacités scolaires.

Le genre est-il cependant accepté par la société aujourd'hui? Pas forcément. Certes, la société est devenue une société du jeu par le déploiement des téléphones intelligents et des tablettes, mais les anciens problèmes sont demeurés: ainsi la plupart des jeux ne renoncent-ils pas explicitement à la violence. Les jeux vidéos sont un commerce. D'après le syndicat de la branche de l'industrie du jeu (BIU), pour l'année 2016 les firmes allemandes du jeu ont représenté à elles seules 2,3 milliards d'euros de chiffre d'affaires pour les logiciels de jeu. Étant donné qu'une partie de ces sommes colossales constituent potentiellement un revenu par l'impôt, le monde politique sera amené à repenser sa position. D'autant plus que les services de promotion économique au sein des collectivités font les yeux doux à cette industrie en plein essor dans de nombreux Länder fédéraux. Car cette branche d'avenir que sont les jeux vidéo génère aussi une grande quantité d'emplois nouveaux.

## **»Récolte ta ville« / La bibliothèque municipale de Bad Oldesloe promeut l'action écologique et le développement durable dans les bibliothèques – Et se voit décerner le prix »IFLA Green Library Awards 2017« (Jens A. Geißler, Tim Schumann)**

(pp. 640 – 643)

Bad Oldesloe est un petit chef-lieu d'arrondissement comptant pas moins de 25 000 habitants et qui a été distinguée en 2015 par le label »Ville de commerce équitable« (»Fair Trade Town«) grâce à l'initiative d'acteurs locaux dynamiques. Avec une offre documentaire de plus de 42 000 documents, des services et des collections numériques ainsi que des prestations spécifiques en direction des écoles et des crèches, la bibliothèque municipale qui ne compte que six agents dessert un bassin de population de quelques 34 000 personnes.

Le projet »Récolte ta ville« (»Ernte Deine Stadt«) a été développé avec l'ambition de consolider la bibliothèque municipale dans sa vocation d'espace ouvert d'apprentissage et promoteur de l'innovation en liens étroits avec les acteurs locaux. L'évolution des missions des bibliothèques de lecture publique est liée à l'action de la bibliothèque en faveur du développement durable. En arrière-fond, la volonté était d'ouvrir plus largement la bibliothèque municipale et de confirmer sa mission dans la mise en réseau mais aussi comme lieu de rencontre et d'impulsion politique.

En plus d'insérer dans la pratique l'idée théorique d'une action des bibliothèques en faveur du développement durable, la bibliothèque municipale est parvenue à faire se rencontrer des acteurs locaux et par là même à susciter de nouvelles formes de coopérations. Des actions dynamiques comme la grainothèque ou le stand de légumes pour le partage alimentaire ont positionné la bibliothèque municipale comme espace accueillant d'apprentissage et de rencontre. En mettant à disposition les lieux auprès des personnes impliquées et du public, la bibliothèque municipale a conforté son image d'espace public de proximité, d'engagement de la société civile, d'acteur de la mise en réseau, de lieu privilégié pour la présentation d'idées et de concepts autour du développement durable en matière écologique et sociale.

*Traduit par David-Georges Picard*