

LECTURES.CULTURES



DOSSIER
L'EMPIRE
DES JEUX

SOMMAIRE



20



40



62

19

INTRODUCTION

19 Jouer pour vivre ?
par Florence Richter

20

UN JEU, C'EST QUOI ?

20 Petite histoire des jeux de société dans le monde occidental

par Catherine Breyer

24 L'âge d'or du jouet belge

par Jean-François Füeg

26 Rétrogaming et innovation

par Julian Alvarez

29 La Ludopédagogie

par Julian Alvarez

32 Comment le monde devient (enfin) un jeu

par Aurélien Fouillet

36

JOUER AUJOURD'HUI

36 Les jeux « sans » les vidéos : enjeux et défis

par Pascal Deru

39 Deux types de jeux vidéos: le serious game et le role playing game (RPG)

par Hakim Larabi

40 Jeux de hasard ou virtuels : maladies de la modernité ?

par Serge Minet

43 Prévenir et gérer des addictions : à propos de trois ouvrages récents

par Jacques Van Rillaer

45

BIBLIOTHÈQUES, POINTCULTURE ET CENTRES CULTURELS, EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

45 Jouer, la belle affaire ! Enquête
par Hugues Dorzée

52 Une ludothèque dans une bibliothèque, un atout !?

par Sébastien Vaillant

55 Sébastien Vaillant, bibliothécaire et ludothécaire

par Diane Sophie Couteau

57 La musique dans les jeux vidéo

par Benoit van Langenhove

60 *Second Life* : quand le virtuel prolonge le réel et vice versa

par Philippe Delvosalle

62 Jeux de tous bords en FWB

par Catherine Callico

66 Le jeu dans les bibliothèques françaises : ingrédient indispensable de l'esprit « 3^e lieu »

par Véronique Heurtematte

INTRODUCTION

JOUER POUR VIVRE ?

PAR FLORENCE RICHTER

rédaCTRICE EN CHEF DE *Lectures.Cultures*

Pourquoi les adultes jouent-ils ? Chez les autres animaux (oui, nous faisons tout de même partie du règne animal sur Terre), les adultes jouent aussi, cela va de soi, mais moins que chez les humains : cette activité se manifeste surtout chez les petits (les « juvéniles »).

Qui sait, le philosophe et neurobiologiste français Georges Chapouthier a sans doute raison : nous sommes des êtres néoténiques... cela signifie que des caractères juvéniles persistent chez les humains adultes. Des éléments biologiques le prouveraient, notamment l'état de notre cerveau à la naissance ; de même pour certains comportements. Cette thèse est (pour l'instant ?) minoritaire en biologie. Très peu d'animaux sur Terre possèdent cette caractéristique de néoténie. L'éthologue Claude Bensch a, quant à lui, publié un livre en 2000 sur *Jeux de ve-lus : l'animal, le jeu et l'homme* (éd. Odile Jacob) qui lance une réflexion dont on voudrait connaître la suite.

BREF, LES HUMAINS ADORENT JOUER !

On n'abordera pas ici en détails le jeu chez les enfants, car la *Revue des livres pour enfants* (n°300, avril 2018, BnF)

vient de publier un dossier très complet sur le sujet. Si vous êtes bibliothécaire, on vous conseille aussi *Jouer en bibliothèque* (Presses de l'Enssib n°34, 2015).

Les sciences « dures » se sont intéressées à la question (par exemple les mathématiques avec la théorie des jeux). En philosophie, on citera seulement trois ouvrages : un classique, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, par le grand historien néerlandais Johan Huizinga (1872-1945), où il analyse « l'esprit de jeu » et montre la présence très féconde du jeu dans l'avènement de toutes les formes importantes de la vie collective (culte, poésie, musique et danse, sagesse et science, droit, guerre) ; son livre a paru en 1938 et son auteur (un antinazi convaincu) redoutait déjà une « puérilisation » de la société dans l'avenir... qui n'aurait plus rien à voir avec le jeu, selon lui. Que penserait J. Huizinga de notre monde actuel ? Deuxième ouvrage : *Les jeux et les hommes* (paru en 1958, éd. Gallimard), écrit par le penseur français Roger Caillois qui complète l'approche de J. Huizinga

en tentant un recensement des jeux et une analyse de son rôle dans les sociétés dites à l'époque primitives jusqu'aux sociétés contemporaines. Caillois classe les jeux en actions de « compétition », « chance », « simulacre » et « vertige » ; il s'intéresse aux jeux institutionnalisés ou en marge, à moins qu'ils ne soient carrément « corrompus » (débouchant sur la violence, la superstition, l'aliénation ou la drogue). Plus récemment, Mathieu Triclot a publié un passionnant *Philosophie des jeux vidéo* (éd. La Découverte, 2011) où il analyse son rôle ambigu dans le capitalisme contemporain.



COMMENT DÉFINIR LE JEU ?

Mais j'aurais dû commencer par le début : un jeu, c'est quoi ? La définition de Caillois est utile, qui réunit six critères : il s'agit d'une activité libre, séparée (dans un temps et un lieu qui lui est propre), incertaine, improductive, réglée, et c'est enfin une activité fictive.

Dans le présent dossier, Catherine Breyer raconte les jeux de société du monde occidental, et Jean-François Füeg décrit des jouets typiquement belges. Julian Alvarez explique l'histoire des jeux vidéo à travers le rétro-gaming mais aussi la ludopédagogie, tandis qu'Aurélien Fouillet expose sa réflexion sur notre monde « (enfin) devenu jeu ». Pascal Deru parle des jeux actuels hors du circuit vidéo, notamment les difficultés du jouet en bois et le développement du jeu coopératif. Hakim Larabi définit clairement « serious game » et « role playing game ». Ce sont Serge Minet et Jacques Van Rillaer qui abordent l'addiction au jeu.

A-t-on l'esprit ludique en Fédération Wallonie-Bruxelles ? Mais oui, Hugues Dorzée mène l'enquête dans quelques bibliothèques, PointCulture et centres culturels, tandis que Catherine Callico se rend dans d'autres lieux, et que Diane Sophie Couteau interviewe le bibliothécaire-ludothécaire Sébastien Vaillant (qui lui-même livre sa réflexion). Dans les PointCulture, Benoit van Langenhove voyage tous azimuts au cœur de la musique des jeux vidéo, et Philippe Delvosalle décortique le métavers *Second life*. Le dossier se clôt avec la description du secteur en France, par Véronique Heurtematte.

On se lance ? À quoi voulez-vous jouer ? ●



UN JEU, C'EST QUOI ?

PETITE HISTOIRE

DES JEUX DE SOCIÉTÉ DANS LE MONDE OCCIDENTAL

PAR CATHERINE BREYER

archéologue, animatrice pédagogique et conférencière spécialisée dans l'étude des jeux anciens, auteur de *Jeux et jouets à travers les âges* (éd. Safran, 2010)

Depuis quand joue-t-on ? Difficile de répondre à la question ! On peut imaginer les premiers jeux se jouant avec des cailloux, des coquillages ou tout autre élément naturel qui ne laisse pas de trace.

La plus ancienne pièce connue à ce jour qui pourrait être un jeu provient d'Égypte et est conservée à Bruxelles, aux musées royaux d'Art et d'Histoire. Cette petite table à quatre pieds, assez sommairement modelée en limon du Nil, mesure seulement 20 cm de long et présente sur sa surface trois rangées de six carrés. Douze pions coniques, dont deux de plus grande taille, lui étaient associés. On ignore son fonctionnement, car il est difficile d'établir un lien entre cette pièce datée du 4^e millénaire av. J.-C. et les premiers réels témoignages de jeux égyptiens remontant à environ 2700 av. J.-C.



Petite table de jeu (?) provenant du cimetière prédynastique d'El-Mahasna, au nord d'Abydos (Égypte). Bruxelles, musées royaux d'Art et d'Histoire, inv. E 2957. © Catherine Breyer.

JEUX DE PARCOURS EN ÉGYPTÉ, JEUX DE HASARD ET DE STRATÉGIE EN GRÈCE ET À ROME

L'étude des données archéologiques, iconographiques et écrites relatives aux jeux égyptiens révèle que les joueurs, au nombre de deux pour la plupart des jeux, devaient faire parcourir à tous leurs pions un itinéraire donné et tenter d'en sortir le premier, tout en étant contré par l'adversaire. Pour jouer aux *Mehen*, *Senet*, *20 cases* et autres jeux de parcours, les Égyptiens utilisaient des bâtonnets, généralement au nombre de quatre, dont un côté était décoré.



Jeu de Mehen en terre émaillée bleu turquoise provenant de la tombe de Peribsen (vers 2700 av. J.-C.), à Abydos (Égypte). © Musée royal de Mariemont (Morlanwelz, Belgique).

En lançant ces bâtonnets en l'air et en comptant le nombre de surfaces décorées ainsi retombées, les joueurs obtenaient le nombre de points pour le déplacement de leurs pions. Faut-il voir une façon de s'en remettre à la volonté des dieux ?

Les jeux de l'Antiquité sont d'ailleurs très souvent associés à des pratiques divinatoires ou religieuses. Le jeu de Senet (signifiant « passage »), par exemple, sera utilisé dans les croyances égyptiennes comme une épreuve pour atteindre l'au-delà.

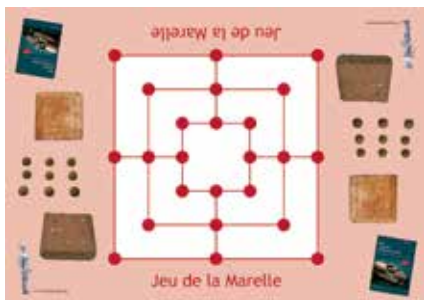
En Grèce, non loin de Delphes où la Pythie rendait ses oracles, ont été découverts plus de 20 000 astragales. Or, ces petits os provenant de pattes d'animaux (bœufs, chèvres, moutons) étaient aussi utilisés pour jouer. Les Égyptiens, les Grecs et les Romains attribuaient une valeur à chacune des faces et s'en servaient donc comme dés. Chez les Grecs et les Romains, un des jeux consistait à jeter quatre osselets et à observer la combinaison ainsi obtenue. Pour les Grecs, le meilleur coup était dit « d'Aphrodite » et consistait

à amener quatre faces différentes. Les Romains préféraient, semble-t-il, aux osselets comme aux dés, compter le nombre de points obtenus. L'auteur latin Suétone rapporte que les empereurs Claude et Auguste, pour ne citer qu'eux, étaient férus des jeux d'*alea*, le terme signifiant à la fois « hasard » et « dés ».

Mais, à côté de ces jeux de hasard, les Grecs et les Romains vont aussi développer des jeux de stratégie. Si on connaît encore mal le fonctionnement des jeux en Grèce, on est mieux documenté sur les jeux romains.

Dans le *Ludus latruncularum* et ses variantes, le but sera de prendre un maximum de pions à l'adversaire ou de le bloquer. La partie se déroule sur un plateau de 64 cases sur lequel chaque joueur vient disposer 16 pions sur les deux premières rangées, les deux joueurs s'affrontant en face à face. Avancant à tour de rôle d'une case à la fois, le joueur pourra enlever un pion adverse après l'avoir pris en tenaille entre deux de ses propres pions. Jeu très stratégique, donc, militaire, même (*latrones* signifie « mercenaires, soldats »), qui n'est pas sans faire penser au jeu d'échecs qui n'apparaîtra pourtant que quelques siècles plus tard !

Des pilettes quadrangulaires d'hypocauste (système de chauffage des Romains) ont parfois été retrouvées avec, incisé sur leur surface, un tracé de trois carrés de dimensions différentes inscrits les uns dans les autres et reliés entre eux par une croix ne traversant pas le carré central. Or, le poète latin Ovide mentionne un jeu sur lequel il faut ranger trois pièces sur la même ligne. Les règles de ce jeu, dont le nom romain ne nous est pas connu,



Plateau de jeu reconstitué pour jouer au jeu de la marelle d'époque romaine. © Catherine Breyer.

pourraient donc très vraisemblablement se rapprocher de celles encore pratiquées de nos jours pour le jeu du moulin, dit aussi jeu de la marelle. Par une suite de manœuvres, chacun des joueurs doit s'efforcer d'amener trois pions sur une ligne continue, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant. À chaque alignement ainsi réussi, le joueur a le droit de prendre un pion à son adversaire. Le but ultime du jeu est donc de prendre un maximum de pions à l'adversaire.

Des textes latins font également allusion à un autre jeu, le *Ludus duodecim scriptorum*, que l'on pourrait traduire par « jeu des 12 caractères ». Parallèlement, l'archéologie foisonne de plaques en pierre, marbre..., rectangulaires, comportant trois rangées de 12 lettres ou motifs géométriques. Se jouant à l'aide de dés, ce jeu semble évoluer vers la fin de l'époque romaine pour ressembler au jeu du backgammon connu actuellement, avec deux rangées parallèles de 12 triangles ou flèches. Le *duodecim scripta* s'inscrirait donc dans la longue histoire de ce jeu qui consiste à faire parcourir le plateau à tous ses pions selon un itinéraire semblable ou différent en fonction des variantes et à les faire sortir du jeu, tout en essayant de ralentir la progression des pions adverses.

JEU D'ÉCHECS ET DE CARTES AU MOYEN ÂGE

Plusieurs jeux de l'époque romaine semblent donc bien avoir une continuité au Moyen Âge. Ainsi en est-il aussi du jeu de la marelle, dont le nom vient du terme latin *merellus* signifiant « pion » et qui connaîtra même des variantes avec usage de dés.

Mais le Moyen Âge voit aussi apparaître de nouveaux jeux, dont le « roi des jeux », le jeu d'échecs. Dérivant d'un jeu pratiqué d'abord en Asie, puis en Orient, il arrive en Occident vers l'an 1000, par l'intermédiaire des Arabes. Jeu de stratégie par excellence, les règles, déjà assez complexes, évoluent au fil du temps. Au début, le nombre de pièces est restreint. Les combats sont uniquement au « corps à corps » et les pièces beaucoup moins mobiles, ce qui rend le déroulement de la partie beaucoup plus lent. Si la recherche du « mat » constitue la finalité de toute partie, le principe du jeu était surtout de prendre un maximum de pièces adverses, ce qui explique que les parties décrites dans les textes littéraires s'apparentent davantage à un massacre qu'à une subtile combinaison de coups stratégiques. Il semble qu'une autre manière de jouer, plus simple et impliquant l'utilisation de dés, ait eu ▶



Reconstitution d'un plateau pouvant servir aux jeux des tables, trictrac, jacquet, backgammon, etc. © Catherine Breyer.



Dé trouvé dans les ruines du château-fort de Montaigne, Falaën (Belgique). Photo G. Focant © SPW-AWAP.



Scène de jeu d'échecs, mais aussi d'amour courtois, sur un vitrail du XV^e siècle provenant de l'hôtel de la Bessée à Villefranche-sur-Saône et conservé au musée national du Moyen Âge - Thermes et hôtel de Cluny à Paris (France). © Catherine Breyer.



Reconstitution d'un plateau de jeu du renard et des poules. © Catherine Breyer.

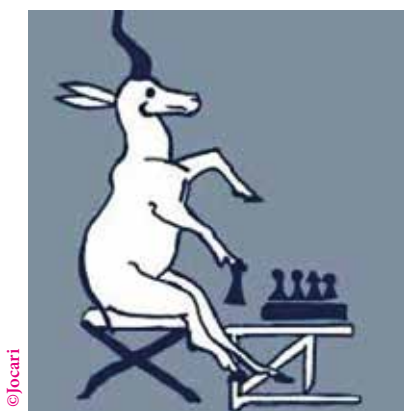
Malgré le manque relatif de sources archéologiques, les jeux médiévaux sont par ailleurs bien connus à travers les textes, notamment d'interdictions qui émanent tant des pouvoirs publics que religieux, et surtout à travers une très riche iconographie. Un des plus beaux exemples en est le traité qu'a fait composer en 1283 le roi d'Espagne Alphonse X le Sage. Intitulé *Juegos diversos de axedrez, dados y tablas*, cet ouvrage richement illustré renferme une compilation de 103 problèmes relatifs aux échecs, commentés et illustrés, recopiés d'après des manuscrits arabes. On y trouve également 15 variantes du jeu des tables, diverses façons de jouer aux dés, mais aussi la plus ancienne description connue de certains jeux, comme l'*Alquerque de doze*. Ce jeu d'affrontement est l'un des premiers jeux à faire usage de la prise par sauts, encore pratiquée actuellement. Chaque joueur dispose ses 12 pions d'un côté du plateau de jeu quadrillé de médianes et de diagonales qui forment 25 intersections. Seule l'intersection centrale est laissée libre et le joueur qui commence y déplace son pion. Le but du jeu est de prendre tous les pions adverses ou les bloquer sans qu'ils puissent se dégager. Toujours dans le livre d'Alphonse X, le même plateau de jeu est utilisé pour jouer au *Cercar la liebre*. Cet ancêtre

du jeu du renard et des poules, encore connu actuellement, se joue avec un pion nommé « lièvre » qui se place sur l'intersection centrale du plateau et une dizaine de pions, appelés « chasseurs », qui se positionnent sur les intersections des deux premières rangées du jeu. Le lièvre devra arriver à prendre suffisamment de chasseurs pour éviter d'être bloqué, tandis que les chasseurs tenteront d'acculer le lièvre dans un coin, de manière à l'empêcher de bouger ou de prendre des chasseurs. Ce jeu innove également de par le nombre différent de pions par joueurs !

À la fin du Moyen Âge apparaissent de nouveaux jeux qui annoncent l'ère moderne de tous nos jeux de société. Ainsi, les cartes, probablement inventées en Orient, connaissent un grand succès et une diffusion très rapide sur tout le continent européen à partir du XIV^e siècle, notamment grâce à la xylographie qui augmente la rapidité de leur fabrication. Le jeu de dames, provenant peut-être d'une volonté de transposer les règles de l'alquerque sur un tablier de 64 cases, est cité dans la littérature du XVI^e siècle. Apparu en Italie à la fin du XVI^e siècle, le jeu de l'oie connaît de multiples adaptations. L'étude des jeux montre alors une très large diffusion de tous ces jeux, ainsi qu'une vision plus moderne du loisir.

- un certain succès parmi les gens du peuple. C'est sans doute cette version qui est visée par quelques interdictions de jouer aux échecs, car l'abandon des dés dans la pratique de ce jeu entraînera sa tolérance à partir du XIV^e siècle. À la fin du Moyen Âge, certaines pièces peuvent prendre de loin, à l'instar des combattants qui, sur les champs de bataille, voient apparaître les armes à feu. Mais les règles ne s'établissent définitivement qu'au XVII^e siècle, fixant le déplacement du fou, dont le champ d'action s'étend, et de la reine qui devient la pièce la plus mobile et la plus puissante de l'échiquier. Avec ces nouvelles règles, le jeu devient tout de suite actif et dynamique et il faut dès le départ anticiper les coups de l'adversaire.

BASE DE DONNÉES JOCARI ET DES CONFÉRENCES SUR LE JEU



©Jocari

JOCARI.BE : UNE ÉNORME BASE DE DONNÉES SUR LES JEUX ET JOUETS D'AVANT 1800 !

L'étude des jeux de société anciens se base sur les documents archéologiques (pièces de jeux), iconographiques (images de jeux ou de joueurs) et écrits (inscriptions, textes anciens). Rassembler ces informations est un travail fastidieux, mais indispensable. Le principe de la base de données www.jocari.be est de faire connaître et mettre à disposition les sources archéologiques, iconographiques et écrites les plus pertinentes sur le sujet.



DES CONFÉRENCES ET ANIMATIONS POUR GROUPES ET ÉCOLES, PRINCIPALEMENT SUR LE THÈME DES JEUX

Auteure du livre *Jeux et jouets à travers les âges* (édition Safran, 2010), Catherine Breyer propose des conférences et animations à destination des écoles, mais aussi des centres culturels, bibliothèques, ludothèques... Les différentes conférences retracent, à travers un diaporama, l'enquête qui a permis de reconstituer les jeux anciens et l'animation qui suit la conférence offre la possibilité d'y jouer. C'est donc une approche originale et ludique des civilisations anciennes !

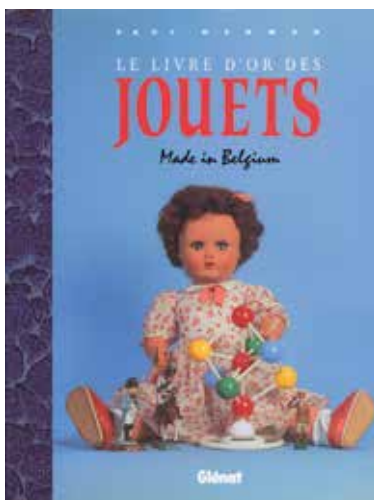
(voir www.catherinebreyer.be) ●

L'ÂGE D'OR DU JOUET BELGE

PAR JEAN-FRANÇOIS FÜEG

historien, directeur général adjoint du Service général de l'Action territoriale

La Belgique n'est pas perçue comme une terre de fabricants de jouets. En fouillant nos vieux coffres, on croise des Lego danois, des Barbies américaines, des Dinky Toys anglaises et même des petits soldats français Starlux ou des peluches allemandes Steiff. Tandis que ceux de nos enfants sont peuplés d'objets multicolores en plastique injecté, sortis d'ateliers chinois ou coréens. Il y eut pourtant quelques entrepreneurs audacieux pour se lancer dans l'aventure. Collectionneur passionné, Paul Herman retrace leur histoire depuis près de 35 ans dans une série d'ouvrages qui font aujourd'hui autorité.



Dans son *Livre d'or des jouets made in Belgium*, il fait remonter l'histoire du jouet manufacturé produit en série au milieu du XIX^e siècle. À l'époque, la capitale mondiale du jouet est Nuremberg, une ville dont les artisans se sont lancés dans la production d'articles pour enfants dès le XVI^e siècle. Cette industrie s'est modernisée et a prospéré avec la révolution industrielle. Désormais, l'Allemagne inonde le monde de trains en tôle et de poupées en porcelaine, très vite suivie par la France et l'Angleterre. En Belgique, si cette activité se développe d'abord à Bruxelles, c'est à Deinze, près de Gand, qu'on voit fleurir de nombreux ateliers au début du XX^e siècle. Il s'agit surtout d'une production annexe à celle de mobilier ou d'articles de puériculture. On propose des voitures à pédales ou des jouets en bois, avec l'ambition assumée de concurrencer les produits étrangers, jugés trop chers. Dans l'entre-deux-guerres, Nazaire Beeusaert crée une société exclusivement consacrée à la production de jouets, chevaux en carton pressé et soldats de papier mâché en particulier. Il a acheté ses moules à des artisans bruxellois qui produisaient de manière plus confidentielle et compte bien faire prospérer le secteur grâce au développement des magasins à rayons multiples. La firme fournit Le Bon Marché et contribue à ses célèbres catalogues de Saint-Nicolas. La célèbre enseigne bruxelloise lui commande des pièces particulières, frappées du sigle BM, ce qui lui assure une certaine exclusivité.

Ce phénomène n'est pas cantonné à la Flandre. À Bouillon, une ville connue pour ses fonderies, la Ferronnerie bouillonnaise se lance, durant les années folles, dans la réalisation d'ustensiles

de cuisine pour poupées, notamment en aluminium, distribués aux quatre coins de la Belgique. Elle sera imitée par des ferblantiers de tout le pays dont certains, à Bruges ou à Bruxelles, produisent une vaisselle émaillée du plus bel effet. Elle ne soutient pourtant pas la comparaison avec les productions des faïenceries de Nimy, dont un fameux service à café Art déco. Dans le même registre, plutôt luxueux, on peut citer les têtes de poupées en biscuit réalisées par les entreprises Defuisseaux, à Baudour, dans le Borinage.

C'est que le jouet d'avant-guerre est destiné aux enfants de la bourgeoisie. Il s'agit d'un produit de luxe, souvent réalisé avec soin et conditionné dans de magnifiques boîtes aux étiquettes magnifiquement décorées.

De ce point de vue, l'Œuvre belge du jouet, qui poursuit des objectifs sociaux et caritatifs, est un peu un contre-exemple. Durant la Grande Guerre, de nombreux blessés sont renvoyés dans leurs foyers. Parmi eux, des mutilés secourus par des œuvres de bienfaisance. Estampillées Fabrique belge de jouets, les productions en bois réalisées par les invalides de guerre sont vendues au profit des orphelins de guerre. On note des maquettes de maisons bruxelloises et gantoises, une belle réalisation de la ferme de Lissewege et quelques jouets mieux finis comme un train et une charrette. Plusieurs modèles ont été dessinés par des peintres connus comme Amédée Lynen ou Henri Ramah. À Grivegnée, près de Liège, Le Jouet liégeois développe un projet assez semblable. Des soldats de plomb et de « carton-pierre », des maisons miniatures et de jolies poupées folkloriques, en particulier des botteresses, rejoignent les étalages des magasins de jouets.

Proche de l'Allemagne, réputée pour ses jouets de qualité, la Cité ardente marche sur les traces de sa grande voisine. En 1938, Michel Klimov crée un atelier liégeois de moulage artistique à la rue Saint-Gilles. Sous la marque Durso, il va produire des milliers de figurines civiles et militaires d'un haut standard de qualité, soldats au défilé ou au combat, cirque, cow-boys et Indiens ou fermiers. À Liège, il connaîtra son heure de gloire, lorsque, quelques heures après la défaite allemande à Stalingrad, il produira en urgence quelques centaines de pièces à l'effigie du maréchal Staline, rapidement distribuées dans les bistrotts de la ville. Klimov a un redoutable concurrent en Outremeuse, la firme Clairon, active depuis la fin des années 1920. À Jupille, c'est Gils qui, dès 1941, produit des trains en aluminium et en tôle lithographiée.

On peut encore citer des dizaines de firmes comme Unica, spécialisée dans les poupées à tête en bakélite, un produit miracle breveté en 1936, Bois-Manu, qui fabriquait de jolis petits véhicules en bois, ou Désiré Van Dantzig, le spécialiste des jeux de loto, producteur du célèbre *Loto des Belges*, ou encore cette copie carolorégienne de Meccano baptisée Metallo.

Le déclin de l'industrie du jouet belge survient dans les années 1950 et 1960. Constituée d'un tissu de très petites entreprises, souvent familiales et au capital restreint, elle est confrontée à l'évolution technique. L'arrivée du plastique permet de produire des jouets de qualité à des prix extrêmement bas. Les soldats en matière composite à base



Méharistes Incamim, vers 1946



de craie, de glu et de kaolin, les théières en fer blanc émaillé et les poupées en bakélite sont trop chers à produire et semblent tout droit sortis d'une autre époque. Il aurait fallu consentir des investissements trop importants pour concurrencer les producteurs étrangers, qui fabriquent en grande quantité et de manière industrielle des objets tellement attrayants. Certains tentent la modernisation comme Solido, qui remplace ses figurines en plâtre par des armées en plastique, mais qui devra vite se rendre à l'évidence. Les producteurs belges n'ont pas la taille critique qui leur permettrait de garder la tête hors de l'eau. Des groupes géants apparaissent, très vite ils passeront des

accords avec des sociétés asiatiques qui produisent à bas coût. Ils s'emparent du marché et remplissent petit à petit la hotte d'un saint Nicolas de moins en moins belge. De cette histoire, il nous reste quelques vestiges, soigneusement alignés sur les étagères des collectionneurs, comme ces méharistes Incamim qui semblent tout droit sortis d'un film Technicolor des années 1950 et qui gardent intacte leur capacité à nous faire rêver. ●

INFOS :

- › Jean-Louis BOUSSART, *Le Jouet à Liège de la Belle Époque aux années 50*, Éditions du Perron, 2001, 136 pages.
- › Paul HERMAN, *Le Livre d'or des jouets en bois*, Glénat Benelux, 1992, 192 pages.
- › Paul HERMAN, *Le Livre d'or des jouets made in Belgium*, Glénat Benelux, 1997, 208 pages.
- › Paul HERMAN, *Les Petits Soldats de la Grande Guerre*, Glénat, 2013, 256 pages.
- › Paul HERMAN, *Merveilleuses voitures à pédales*, Glénat, 1997, 144 pages.



Train Gils, vers 1950

RÉTROGAMING ET INNOVATION

PAR JULIAN ALVAREZ

professeur associé en Sciences de l'Information et de la Communication,
DeVisu - UVHC / ESPE Lille / Serre Numérique / Ludoscience

Le rétrogaming peut désigner à la fois les jeux vidéo en tant que dispositifs (cartouches, appareils...) qui ont plus de 10 ans, et l'activité qui consiste à jouer avec. Le rétrogaming fédère ainsi des passionné(e)s, des nostalgiques, des collectionneurs, des informaticien(ne)s, des artistes, des journalistes, des youtubeurs, des enseignant(e)s, des chercheur(e)s, etc. Ces différents acteurs se retrouvent souvent dans des communautés, des associations, des événements dédiés au rétrogaming pour jouer, mais aussi échanger sur des anecdotes, voire des faits historiques autour de certains jeux, auteurs ou studios...

La plupart des personnes qui s'adonnent au rétrogaming sont à la fois heureuses de partager leur madeleine de Proust vidéoludique, mais aussi, le cas échéant, de montrer ce qu'elles ont produit : cela peut être un jeu inédit développé sur une vieille console de jeu, une fausse publicité faisant la promotion d'un titre vidéoludique actuel en reprenant les codes des magazines dédiés au jeu vidéo dans les années 1980, ou bien encore le partage de la redécouverte d'un titre tombé dans les limbes ou resté à l'état de prototype... Dans la sphère du rétrogaming, on peut recenser un fort dynamisme en termes d'échanges culturels, de créations artistiques ou informatiques, de techniques de conservation, de pratiques vidéoludiques, mais aussi... d'innovation.

Innovation et rétrogaming peuvent sembler à première vue antinomiques, mais ce n'est pas le cas, au contraire ! Pour illustrer cette rencontre, prenons un exemple concret : le Joyboard.

Produit par la firme Amiga en 1982, cet objet ressemble à un pèse-personne d'apparence rouge et noir. Le Joyboard se connecte à la console de jeu Atari VCS 2600 datant de 1977. Concrètement, ce périphérique offre la possibilité de jouer avec ses pieds. Livré avec un jeu de ski, le Joyboard permet ainsi de diriger un skieur pixelisé à l'écran. Le Joyboard n'a pas atteint les ventes escomptées pour connaître d'autres jeux officiels dédiés. Peut-on dire que le concept du Joyboard était une mauvaise idée ? Ce n'est pas certain, si l'on considère les ventes générées par la Wii Balance Board. Il s'agit également d'un périphérique qui permet de jouer avec les pieds. Parue en 2007, la Wii Balance Board s'est diffusée à plusieurs millions d'exemplaires. Certes, ce produit était plus abouti technologiquement parlant et offrait une gamme plus étoffée de jeux. Mais pour expliquer une telle différence au niveau du nombre de ventes, il est fort probable qu'il y ait d'autres facteurs encore à recenser. Par exemple, l'année de mise en vente.



En effet, combien de joueurs de jeux vidéo sur consoles de salon recensons-nous en 1982 au regard de 2007 ? Quelques millions sur la planète, contre plusieurs centaines de millions. Parmi ces joueurs de 1982, quelle proportion possède une Atari VCS 2600 et souhaite explorer d'autres modalités que la manette de jeu traditionnelle ? Parmi ces personnes, qui peut s'offrir un périphérique permettant de jouer à un seul jeu et en l'occurrence de ski ? Il est fort probable que ce nombre soit au final assez faible.

En 2007, le contexte est différent. Le jeu vidéo a 35 ans si l'on considère la sortie de la console Magnavox Odyssey et du jeu d'arcade *Pong*, parus tous deux en 1972, comme point de départ de l'histoire du jeu vidéo grand public. En 2007, nous en sommes à la septième génération de consoles de jeux vidéo. De son côté, la VCS 2600 d'Atari représentait la deuxième génération. Le grand public découvrait à peine le jeu vidéo. Trois décennies plus tard, le grand public s'est approprié une part importante des codes du jeu vidéo. En 2006, la Wii de la société Nintendo propose alors d'explorer de nouvelles modalités. Le succès commercial de cette console blanche aux contrôleurs atypiques confirme l'hypothèse que le grand pu-

blic est prêt pour explorer de nouveaux chemins et s'écarter de modalités plus conventionnelles. Mais ce n'est pas tout. En parallèle, Nintendo propose des applications exotiques pour l'époque, comme le *Programme entraînement cérébral* du Dr *Kawashima* : quel âge a votre cerveau ?, paru d'abord en 2006 sur la console portable Nintendo DS. L'éditeur japonais propose non seulement d'explorer de nouvelles modalités en termes d'interactivité, mais invite également l'utilisateur à explorer la rencontre du jeu vidéo avec des aspects utilitaires qui s'écarterent du seul divertissement : le *brain fitness*. Le joueur peut désormais se divertir en jouant, mais prend également conscience de la possibilité de s'entraîner sur un plan cognitif avec du jeu vidéo. La Wii Balance Board offre quant à elle l'approche complémentaire : s'entraîner sur le plan physique avec du jeu vidéo. L'année 2007 voit également l'apparition de l'iPhone d'Apple, qui répond à cette dynamique en offrant au grand public de nouvelles manières d'interagir avec un téléphone. Ce qui confirme le propos : le grand public est fin prêt à accueillir de nouveaux usages autour des terminaux numériques. Il y a ainsi, au cours du temps, des périodes qui voient s'opérer dans notre société de véritables « sauts quantiques ». La période 2006-2007 en fait partie.

De cet exemple, que pouvons-nous déduire ? De manière raccourcie, nous pouvons avancer l'idée que le Joyboard a pour principal défaut d'être sorti trop tôt. Le marché n'était pas vraiment prêt à accueillir une telle technologie. Pour autant, le concept était bon et attendait juste la bonne fenêtre de tir. Depuis 2007, le grand public semble plus réceptif, voire plus en attente d'innovations dans le domaine du jeu.

Après avoir posé ce constat, nous pouvons émettre l'hypothèse suivante : il existe peut-être d'autres Joyboard dans le patrimoine vidéoludique, et plus exactement dans celui du rétrogaming. Ainsi, au lieu de chercher l'innovation dans une fuite en avant, il peut également être intéressant de chercher notre inspiration dans le rétrogaming.



Alors, une fois cette idée posée, où chercher nos sources d'inspirations potentielles ?

Il est possible de commencer par se focaliser sur les réussites et les échecs commerciaux dans l'industrie vidéoludique. Les réussites d'une époque sont sans doute plus simples à identifier et peuvent être redynamisées en tenant compte des goûts et technologies actuelles. C'est l'exemple, dans l'industrie automobile, des modèles Mini et Fiat 500 qui ont été restylés. Dans le domaine du jeu vidéo et, de manière plus large, si l'on s'ouvre aux jeux électroniques, on recense déjà ce phénomène avec, par exemple, le *Bigtrak*. Ce jouet électronique arbore l'apparence d'un char lunaire, avec un design digne de la série TV *Cosmos 1999* avec Martin Landau. Le *Bigtrak* se trouvait au pied des sapins de familles plutôt aisées dès 1979. Ce char proposait en parallèle un tableau de bord situé à l'arrière de l'engin. Ressemblant à une calculatrice, celui-ci proposait de programmer les différents déplacements du *Bigtrak* : pour avancer, reculer, pivoter et, le cas échéant, faire clignoter une lampe bleue située sur la proue de l'engin, avec en guise d'accompagnement un son tonitruant pour simuler des tirs lasers. Le *Bigtrak*, de la société Milton Bradley (MB), proposait donc d'explorer l'idée d'associer du jeu et des aspects éducatifs dans un

même objet. Ce qui s'inscrit dans la même ligne philosophique que le jeu électronique *Simon*, paru trois ans plus tôt, en 1976. Contrairement au *Simon*, le *Bigtrak* a sombré dans l'oubli pour être remis au goût du jour dès 2010 par une société anglaise. Il s'agit d'une réédition, mais qui a redynamisé l'appareil. La nouvelle version est légèrement plus petite en taille, mais surtout moins énergivore ; elle réclame moins de piles. En parallèle, cette nouvelle version peut supporter une tourelle de lance-missiles en mousse, un indispensable porte-canette et une webcam pour permettre un pilotage à distance. Pour ce faire, le *Bigtrak* peut également dialoguer via une application sur smartphone.

Côté échecs commerciaux, nous avons évoqué le Joyboard, mais nous pourrions également nous pencher sur des objets comme la Virtual Boy de Nintendo, le CD-I de Philips ou la Microvision de MB... L'intérêt d'explorer ces échecs ou semi-échecs est également d'analyser à chaque fois ce qui peut avoir joué en leur défaveur, pour éventuellement trouver comment maximiser les chances de transformer ces concepts en réussites économiques. Pour cela, nous pouvons tenter de dresser un inventaire des causes conduisant à des échecs ou semi-échecs sur un plan commercial. ►

► La Microvision est peut-être la première console de jeu portable avec cartouches interchangeable. Parue en 1979, soit 10 ans avant la Gameboy, la Microvision de MB présente deux inconvénients majeurs : d'abord sa taille, l'appareil mesure 24,5 cm de long, 9,1 cm de large pour 4,6 cm d'épaisseur. Un tel appareil est trop volumineux pour se glisser dans une poche de pantalon. Vient ensuite s'ajouter la question de l'autonomie. L'appareil consomme rapidement l'énergie des deux piles qu'il réclame pour fonctionner. Ces deux inconvénients ne facilitent pas l'introduction de la Microvision à l'école, qui aurait peut-être permis une meilleure diffusion, à l'instar de la Gameboy. Cette dernière, parue en 1989, va en effet corriger ces deux aspects, en offrant un appareil aux dimensions adéquates (14,8 x 9 x 3,2 cm) avec une autonomie beaucoup plus longue : jusqu'à 30 h.

La console CD-I a proposé, dès 1991, un concept de console s'apparentant plutôt à une plateforme multimédia familiale, avec un lecteur CD-ROM pour divertir, mais également consommer des produits culturels. Trop chère et non accessible pour la plupart des joueurs, la CD-I a un positionnement qui rappelle le lancement de la Xbox One en 2013. L'acteur américain Microsoft a cherché à élargir son public au-delà des joueurs en offrant une plateforme familiale multimédia. Les joueurs ont délaissé l'appareil. Dans les deux cas, pour la CD-I et la Xbox One, nous avons assisté, à 20 ans d'écart, à un même scénario de lancement laborieux. Cela démontre que certains enseignements pourraient être tirés de l'étude du rétrogaming.

Parue en 1995, la Virtual Boy est une console portable offrant une vision stéréoscopique avec un affichage monochromatique rouge. Elle donnait rapidement des maux de tête à ses utilisateurs, voire des nausées. Avec les connaissances acquises aujourd'hui en termes de technologie VR et de cinétoxe (*motion sickness*), le concept d'une console de jeu VR portable est peut-être à envisager ?

Familles	Accompagnements	Items
R	Réalisation de serious games	R1 – Culture du jeu et artistique R2 – Management de projets R3 – Conception R4 – Assistance juridique R5 – Finance et administration R6 – Tests et évaluations R7 – Support pédagogique R8 – R&D et technologie numérique
D	Diffusion de serious games	D1 – Accompagnement général au changement D2 – Coaching/Marketing D3 – Économique D4 – Politique D5 – Retours d'expériences
U	Utilisation de serious games	U1 – Utilisation de serious games U2 – Lecture et interprétation de serious games

Modèle RDU dédié aux accompagnements liés au serious game

Ces quelques exemples, non exhaustifs, sur l'exploration du rétrogaming nous invitent à nous inspirer des réussites et à prendre en compte les erreurs du passé pour « Réaliser, Diffuser et Utiliser » (RDU) nos projets d'innovation basés sur du jeu. RDU est précisément le nom d'un modèle pour recenser les accompagnements nécessaires pour maximiser les chances de réussite d'un projet de serious game, comme en atteste le tableau ci-dessus.

L'ensemble des accompagnements listés dans le modèle RDU montre la com-

plexité associée à la mise en place d'un serious game. Le rétrogaming offre ainsi des perspectives pour réduire cette complexité en offrant la possibilité d'opérer de la rétro-ingénierie, de disposer d'études de cas concrets, de redynamiser ou de s'inspirer d'objets ayant déjà touché le grand public... Cela permet de faire des économies d'échelle en gagnant du temps. Ainsi, convoquer le rétrogaming permet d'inscrire l'innovation autour du jeu et du serious game dans un marché circulaire où les anciens produits peuvent être recyclés, restylés, réétudiés pour générer de nouveaux concepts.

Le rétrogaming ne s'arrête pas aux portes du divertissement. Comme nous l'avons vu avec l'exemple de la Wii Balance Board de Nintendo, il est possible de jouer tout en faisant de l'exercice physique ou cérébral. Approche qui n'a pas échappé au groupe Namco Bandai, qui étudie comment reconditionner ses jeux d'arcade pour les adapter au public des seniors afin de chercher à les maintenir en bonne santé physique et morale. Ainsi, l'approche présentée autour de l'innovation par le rétrogaming vise-t-elle à s'ouvrir à des usages qui peuvent s'adresser à plusieurs marchés, comme ceux de l'éducation, de la formation ou encore de la santé. La connexion entre le rétrogaming et le modèle RDU en donne une illustration. ●



LA LUDOPÉDAGOGIE

PAR JULIAN ALVAREZ

Pr associé en Sciences de l'Information
et de la Communication
DeVisu - UVHC / ESPE Lille /
Serre Numérique / Ludoscience

La ludopédagogie, c'est l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique. Contrairement à ce que pourrait laisser entendre un tel vocable sur le plan étymologique (« pédo » renvoie à « enfant »), le vocable « ludopédagogie » nous vient de la formation pour adultes. Des banques et des grands groupes utilisent ce terme pour désigner des méthodes pédagogiques ciblant leurs collaborateurs. Nous pourrions pourtant désigner par « ludo-andragogie » de telles approches. Mais ce néologisme n'a pas cours. Des masters universitaires intitulés IPM, pour « ingénieur pédagogique multimédia », visent ainsi la formation des adultes et démontrent que le vocable « pédagogie » s'impose dans notre quotidien comme désignant aussi bien la manière de concevoir des méthodes d'enseignements pour les enfants que pour les adultes.

POURQUOI VOULOIR EMPLOYER DU JEU DANS UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE ?

Il existe plusieurs raisons. De manière non exhaustive, nous pouvons citer les avantages suivants :

- **la motivation** : quelques études sur l'utilisation de jeux sur le long terme confirment ce gain de motivation pour les apprenant(e)s. Par exemple, le projet DANT¹, mené en Italie pendant quatre ans auprès de 10 000 élèves et 1 000 enseignants du premier et du second degrés, a fait ressortir que les élèves ayant utilisé des serious games au cours de leur année scolaire avaient obtenu de meilleurs résultats aux tests finaux d'évaluation de leurs connaissances : environ 2 points de plus en moyenne pour les mathématiques et 3,5 points de plus en italien. Près d'un tiers des enseignant(e)s ayant participé à cette étude ont fait remonter une augmentation significative de la motivation de ces élèves. De plus, presque 30 % des élèves ayant utilisé ces serious games en classe les ont également utilisés à la maison, les titres étant librement accessibles sur Internet ;
- **l'apprentissage par essais et erreurs** : la plupart des jeux, et notamment les serious games, s'appuient sur un mode d'apprentissage par essais et erreurs : l'apprenant(e) construit mentalement une « hypothèse » avant de la tester dans le jeu. L'intérêt de l'approche réside dans la possibilité de laisser l'apprenant(e) commettre des erreurs non seulement pour se rendre compte des conséquences qui en découlent, mais aussi pour lui permettre d'adapter sa stratégie d'apprentissage en fonction de situations différentes. L'apprenant(e) doit ainsi affiner son hypothèse jusqu'à trouver la solution qui permette de « gagner » ;
- **la différenciation pédagogique** : le recours au jeu peut aider l'enseignant(e) à prendre en compte les différences de rythme d'apprentissage entre élèves d'un même groupe. Chaque apprenant(e) peut progresser dans le jeu à son rythme : un(e) élève qui aura besoin de recommencer 15 fois une séquence avant de comprendre la solution pourra le faire sans crainte d'être jugé négativement par ses pairs, tandis qu'un(e) élève qui réussit au bout de deux essais ne sera plus frustré(e) d'avoir à attendre ses camarades ; du temps pourra être consacré à l'exploration approfondie du jeu ou à aider ceux qui rencontrent des difficultés ;
- **la stimulation des interactions pédagogiques entre apprenant(e)s** : des serious games permettent de stimuler les interactions pédagogiques entre apprenant(e)s, à l'image de certains jeux multijoueurs. Les apprenant(e)s peuvent également être invité(e)s à jouer sur une même machine côte à côte pour stimuler les interactions : se donner des conseils, pointer des informations qui semblent importantes, trouver ensemble des stratégies pour gagner... ;
- **offrir des représentations concrètes** : il est difficile pour certain(e)s apprenant(e)s d'assimiler des notions abstraites, comme les concepts mathématiques de factorisation, d'équation, d'inconnue... Des problèmes proposant de calculer la vitesse de remplissage de baignoires ou l'heure à laquelle des trains se croisent leur paraissent très éloignés de leur quotidien. En outre, il n'est pas évident de se représenter mentalement les écoulements d'eau en fonction de débits énoncés ou la vitesse de trains sur tout un parcours. Certains jeux et serious games ont l'avantage de donner des représentations concrètes et animées de notions parfois abstraites. ►

▶ LES LIMITES

Bien entendu, nous pouvons également pointer des limites à l'emploi du jeu comme méthode pédagogique :

- des jeux de mauvaise qualité : certains jeux ou serious games peuvent être de qualité très variable selon les compétences et les intentions de leurs concepteurs. Cependant, il est difficile de juger du potentiel pédagogique d'un jeu ou d'un serious game de manière absolue : certain(e)s enseignant(e)s verront dans de mauvais titres des intérêts pédagogiques pour asseoir leurs propos ou proposer une étude de cas ;
- l'absence d'intégration du serious game à une démarche d'apprentissage : la plupart des études sur l'utilisation efficace d'un serious game en classe démontrent le rôle central de l'enseignant(e) dans la réussite de l'activité. Par exemple, d'après des expérimentations menées par Jacob Habgood², un même serious game s'avère bien plus efficace pour l'acquisition de connaissances si l'enseignant prend la peine, après la séance de jeu, de faire un « débriefing » collectif avec ses apprenant(e)s ;
- des contraintes matérielles et logistiques : il ne faut pas non plus sous-estimer l'implication logistique que peut représenter l'utilisation de jeux, notamment numériques, en classe, au-delà du travail de l'enseignant(e) : disponibilité d'ordinateurs ou de consoles capables de faire tourner le jeu, autorisation de la direction de l'établissement pour l'achat éventuel de logiciel ou matériel, qualité de la connexion Internet... ;
- une représentation négative du jeu vidéo : lorsqu'ils se présentent sous une forme vidéoludique, les serious games pâtissent sans nul doute de l'image négative qui entache le jeu vidéo. Les médias et les parents dénoncent souvent la violence de certains types de jeux, comme les jeux de tir à la première personne (FPS). Il s'agit là d'un sujet complexe. La presse écrite, le cinéma, la radio, la télévision, le rock'n'roll, la bande



dessinée, Internet ont également été la cible de critiques appuyées en leur temps, avant de faire l'objet d'une appropriation par la société. Pour certains chercheurs, les réactions d'hostilité à l'encontre du jeu vidéo sont le signe qu'il va s'installer de manière durable dans notre société. Mais, dans ce contexte, faire usage du jeu numérique en classe peut freiner certains enseignant(e)s ;

- freins idéologiques : les enseignants évoquent de nombreux freins à l'usage de jeux ou de serious games en classe :
 - programmes scolaires trop chargés pour permettre l'expérimentation de nouvelles approches pédagogiques,
 - peur du regard des collègues, des parents d'élèves, voire des apprenants eux-mêmes,
 - crainte de voir changer leur rôle,
 - manque de matériel ou de ressources,
 - faible rémunération au regard du travail à fournir,
 - absence d'intérêt porté au jeu ou incompatibilité supposée du jeu avec leur enseignement,
 - méconnaissance de l'outil informatique ou manque d'information sur les serious games,
 - crainte d'introduire des valeurs qui ne sont pas compatibles avec

le système scolaire (capitalisme, publicité, apprentissages associés à des récompenses, apprentissages associés à du divertissement, apprentissage sans effort...),

- peur de perdre le contrôle de la classe ou de la technologie ou de faire preuve d'un manque de savoir vidéoludique ou technologique face aux apprenants,
- contraintes fortes émanant de l'établissement ou de l'institution scolaire : manque de compréhension, de ressources et de moyens, de formations adaptées, d'accompagnements,
- risque de rencontrer des résistances parmi les apprenants eux-mêmes ou de ne susciter que leur ennui...

COMMENT CONSTRUIRE UNE SÉQUENCE LUDOPÉDAGOGIQUE ?

Les avantages et les limites associées à la ludopédagogie sont donc multiples. La mise au point de méthodes ludopédagogiques réclame donc des compétences diverses pour composer avec ces différents paramètres. Si l'on parvient à composer avec tous ces éléments, comment construire sa séquence ludopédagogique ?

De manière synthétique, il convient en premier lieu de fixer ses objectifs pédagogiques et d'identifier le jeu ou les jeux que l'on va convoquer. Le jeu n'est pas là pour porter toute la séquence pédagogique. Il intervient soit comme outil soit comme ressource pédagogique durant la séquence. Une fois ces éléments identifiés, il convient de construire la trame ludopédagogique. Celle-ci réclame trois grandes phases : introduire le jeu, l'animer et enfin débriefer la partie jouée. Mais l'affaire ne s'arrête pas là. En effet, comme nous l'avons vu, le seul dispositif de jeu ne suffit pas à assurer un enseignement. D'autres dimensions sont à prendre en compte : le Contexte, l'Enseignant, le scénario Pédagogique, l'Apprenant et le Jeu. Les initiales de ces cinq dimensions constituent l'abréviation CEPAJe. C'est le nom du tableau présenté ci-dessous, où chaque case présente des questions ou des points à prendre en considération pour éprouver une séquence ludopédagogique.

Critères évaluatifs/dimensions	Introduction de l'activité	Déroulement de l'activité	Débriefting de l'activité
Contexte	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?...	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?...	Lieu où se déroule cette phase de l'activité, est-ce que le lieu affecte l'activité ?..
Enseignant	Habilité de l'enseignant à engager les apprenants dans le jeu	Habilité à animer le jeu et à accompagner les apprenants durant l'activité de jeu (aide à la lecture et à l'utilisation du jeu...)	Habilité à débriefer la partie jouée
Apprenant	Envie de s'engager dans le jeu proposé	Habilité à utiliser et lire le jeu proposé	Habilité à prendre du recul sur l'activité de jeu
Pédagogie	Le jeu s'inscrit de manière cohérente et équilibrée dans le scénario pédagogique. Attendus pédagogiques ?	Le scénario d'utilisation tient compte des contraintes et limites du jeu.	Le scénario pédagogique prévoit de passer du plaisir de jouer au plaisir d'avoir compris/appris.
Jeu	Comparatif entre le type de jeu, ses modes de représentation et les objectifs pédagogiques ou habilités visés (ESAR et briques de gameplay)	Le jeu propose des systèmes d'aide, des tutoriels, des moyens de débloquer le joueur, l'accessibilité prévue...	Un bilan est proposé au joueur, le jeu propose des métriques et des moyens explicites de les lire et les utiliser.

Modèle CEPAJe simplifié (v.1.0.) par Julian Alvarez

CEPAJe est personnalisable. Il s'agit d'un métamodèle où tout un chacun peut venir apposer ses propres critères, questions, modèles, éléments évaluatifs pour l'adapter à différents contextes d'utilisation, publics d'apprenants ou de formateurs, types de scénarios pédagogiques ou bien encore types de jeux.

Il est possible d'ajouter au modèle CEPAJe des prérequis :

- techniques : par exemple, est-ce que l'enseignant(e) est à même d'aider les apprenant(e)s à configurer leur machine de jeu ou la connexion wifi, ou de raccorder une manette de jeu... ?
- culturels : par exemple, est-ce que l'enseignant(e) dispose d'une bonne compétence à jouer ou bien d'une bonne connaissance de l'histoire du jeu vidéo... ?

Ces prérequis sont intéressants à questionner si l'on souhaite améliorer par la suite les séquences ludopédagogiques en fonction des enseignant(e)s mis en présence et leur apporter, le cas échéant, les accompagnements idoines pour les aider à atteindre leurs objectifs pédagogiques. ●



Notes

- 1/ P. Wastiau, C. Kearney, W. Van der Berghe, *Quels usages pour les jeux électroniques en classe ?*, European Schoolnet, 2009. En ligne sur games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_fr.pdf.
- 2/ J. Habgood, *The effective integration of digital games and learning content*, PhD Thesis, England, University of Nottingham, 2007.

COMMENT LE MONDE DEVIENT (ENFIN) UN JEU

PAR AURÉLIEN FOUILLET

sociologue de l'imaginaire, auteur de *L'empire ludique : comment le monde devient (enfin) un jeu* (éd. François Bourin, 2014)

Lorsque je me suis attardé à étudier les comportements ludiques, cela ne s'est pas fait par seule appétence. Même s'il faut bien le dire, il y a toujours de l'appétence dans un thème de recherche, voire une curiosité parfois malsaine. Ce qui m'intéresse, ce qui nous intéresse, devrais-je dire, dans le jeu, c'est la position paradoxale qu'il semble occuper aujourd'hui.

En effet, nos sociétés sont, à première vue, obnubilées par le travail. L'objectif de plein emploi, la dignité de l'homme passant par le travail, ou la réalisation de soi, sont autant d'exemples de cet imaginaire laborieux qui a façonné nos histoires depuis au moins deux ou trois siècles. Nos sociétés sont depuis longtemps prométhéennes.

Et pourtant, nous n'avons peut-être jamais autant joué qu'en ce début de XXI^e siècle. À tel point que l'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui la première industrie culturelle de la planète devant le cinéma, la musique et – bien évidemment – la littérature. Nous faisons jouer nos cadres supérieurs avec des drones, nous leur organisons des escape games, tous ces efforts pour les rendre plus créatifs et plus productifs.

C'est de cette contradiction, donc, que je suis parti. Comment se fait-il qu'une société tournée quasi exclusivement vers le travail soit à ce point contaminée par l'esprit du jeu ? Pour comprendre cet apparent paradoxe, il faut se pencher sur une autre caractéristique de notre époque. Je veux parler ici des imaginaires de la crise – pour ne pas dire des crises imaginaires. Crise environnementale, crise politique, crise

commerciale, crise de l'autorité, autant de manifestations d'une époque qui semble en déshérence. Tout au moins, qui apparaît comme une époque dans laquelle les repères se brouillent.

Pour cerner l'importance du jeu et des cultures ludiques aujourd'hui, il faut accepter l'idée selon laquelle notre époque est, certes, une époque de crises, mais essentiellement une période de transition. Je le rappelle souvent, la catastrophe ou la crise sont avant tout des mots qui qualifient un changement de forme. La question qui se pose alors à nous, observateurs et acteurs de la vie en société, est de savoir quel rôle le jeu joue dans cette transformation, dans l'élaboration de nouvelles formes sociales. Quels en sont les mécanismes, les ressorts et les dynamiques ?

Si vous me suivez bien, chers lecteurs, vous devinez déjà que la place du jeu dans les sociétés contemporaines n'est faite ni de frivolité ni d'infantilisme – même si cela peut également être présent. Il y a, et c'est ce que je vais argumenter, quelque chose de foutrement sérieux dans l'omniprésence du jeu aujourd'hui. Pour tout dire, il n'y a peut-être rien de plus sérieux que les multiples jeux qui s'expriment dans l'infinité des cultures ludiques contemporaines.



Les histoires que tout un chacun se raconte en incarnant une archéologue aventurière, en postant des photos sur Instagram ou en jouant au loup-garou avec ses amis le samedi soir participent de ce que j'ai appelé « l'enromancement », dynamique fondamentale de nos sociétés en gestation. *L'Empire ludique* est cet espace dans lequel l'ensemble du monde devient donc un jeu. Essayons ensemble de comprendre plus précisément de quoi il retourne.

LES ANOMIES CONTEMPORAINES

Le point de départ théorique de ma recherche est les travaux de Jean-François Lyotard et de Michel Maffesoli sur nos sociétés, qu'ils qualifient de postmodernes. Ainsi, dans *La Condition postmoderne*, Lyotard nous invite à nous interroger sur les discours qui ont façonné nos sociétés. Il démontre la fin de ce qu'il appelle les « grands récits ». Ces récits d'un genre particulier sont ceux qui structurent la vie d'une société et qui donnent lieu et place à chacun d'entre nous dans le corps social. Discours politiques, économiques, religieux sont porteurs

d'un cadre social, d'imaginaires, de pratiques et de sens qui façonnent les rapports sociaux. Ce que remarque Lyotard à la fin des années 1960 est la remise en question des promesses qui ont été portées par la modernité. Je veux parler ici des idées de progrès, de liberté et de rationalité. Ce qu'il pointe est la saturation des promesses de ces discours. Les deux guerres mondiales, les catastrophes technoscientifiques et l'aliénation par le travail ont remis en question ce que nos sociétés avaient envisagé comme lendemains qui chantent. Ce qui était porteur des valeurs et des normes de la modernité arrivait alors à un point de non-retour. C'est ce que Jean-Marie Guyau, philosophe français du XIX^e siècle, avait qualifié en son temps d'anomie, c'est-à-dire l'absence de normes, de règles. On comprend assez facilement comment cela peut déboucher sur une période de crise ou de transformation. En l'absence d'histoires structurantes, la société ne sait plus comment s'organiser, quels sont sa forme et son devenir.

L'ARCHAÏQUE ET LE TECHNOLOGIQUE

Le premier symptôme contemporain que l'on identifie de cette crise est l'omniprésence des technologies de l'information et de la communication – après plusieurs décennies, il devient ridicule de parler de nouvelles technologies. Ce que l'on qualifie de révolution numérique n'est pourtant pas une simple révolution technologique. Pour bien comprendre cela, il faut faire un petit détour historique. L'imprimerie, contrairement à ce que les sociétés occidentales mettent en avant, n'a pas été inventée par Gutenberg. Mais bien par les Chinois, plusieurs siècles avant l'impression de la première bible en allemand. Il faut bien admettre alors que l'essor de l'imprimerie en Europe après la réforme protestante n'est pas qu'un hasard technologique. Elle est le fruit d'une rencontre entre une technologie « nouvelle » et une transformation sociale et culturelle. Pour le dire simplement, l'imprimerie, depuis Gutenberg, s'est fait la caisse de

résonnance, le catalyseur de l'essor de l'individu en Europe. La langue allemande choisie par Gutenberg n'est pas un hasard, elle est le résultat d'une réflexion sur la place de l'individu dans la religion. Chacun devait pouvoir lire et interpréter le texte en son for intérieur. L'imprimerie faisait de l'intériorité de l'individu, formalisée philosophiquement depuis Descartes, une réalité concrète et technologique.

Si l'on revient maintenant à nos moutons, on comprend alors que le succès des technologies numériques n'est pas un simple succès technologique. Il est avant tout la rencontre d'une technologie et d'une culture. J'en veux pour preuve la triste disparition de Kodak,



pourtant inventeur de l'appareil photo numérique. Une technologie aujourd'hui anodine n'avait alors pas rencontré son usage et sa culture. Il y a, dans le succès d'une technologie, quelque chose d'autre que son objectivité fonctionnelle et sa performance. C'est ce que les designers appellent l'*affordance*. C'est-à-dire la capacité d'un objet technique à suggérer par lui-même son usage. Ou, pour le dire autrement, la capacité d'un objet à se faire reconnaître, dans son usage, par les utilisateurs. Il y a donc un cadre mental qui préexiste à toute utilisation d'objet. Un objet qui sait se faire reconnaître est un objet qui facilite son appropriation. Une technologie qui prend son essor contre toute attente et que l'on qualifie de révolutionnaire se fait donc l'écho d'une révolution des cadres mentaux qui préexistent à son usage. Ainsi en est-il de l'Internet et des technologies numériques. Une concomitance entre de l'archaïque et du technologique. La question est maintenant de savoir ce qui se cache comme cadres mentaux derrière la révolution numérique.

TRIBUS ET FIN DE LA MODERNITÉ

Pour comprendre ce qui est en jeu, les travaux de Maffesoli sont ici fondateurs. Dès les années 1980, il attire notre attention sur la remise en question de l'individualisme philosophique. Si l'on parle beaucoup de comportements individualistes aujourd'hui, je crois que c'est avant tout par abus de langage. Nous devrions plutôt parler de narcissisme de groupe. Si nous parlons d'égoïsme, c'est encore par abus de vocabulaire. L'intériorité de tout un chacun, qui est en jeu sur les réseaux sociaux, ne peut plus être considérée comme de l'égo, mais bien comme ce que l'on pourrait qualifier d'identité relationnelle. Pour le dire brièvement, nous passons de la logique de l'individu à celle de la personne. La personne est étymologiquement rattachée au masque des comédiens antiques. Elle est à la fois un porte-voix et une représentation du rôle joué par l'acteur. De la même manière, les identités qui s'affichent aujourd'hui sur les réseaux sociaux sont autant de rôles tenus par les différents protagonistes. Identités qui s'actualisent en fonction des configurations relationnelles de telle ou telle communauté. On peut alors être successivement un elfe dans la communauté Warcraft, un hypocondriaque sur Doctissimo, et un cadre supérieur dans le réseau social d'entreprise. Tous ces masques ne sont plus vécus comme contradictoires. Maffesoli parle, lui, de sincérités successives. Si la modernité s'est en partie construite sur l'émancipation des individus vis-à-vis de la famille, de la religion et de la tradition, on observe qu'aujourd'hui nos interactions se construisent en fonction de ce qui nous relie, pour ne pas dire ce qui nous aliène, à l'autre.

Ce passage d'une logique d'émancipation à une logique de mise en relation ne s'est pas fait tout seul. La remise en question des promesses que j'évoquais précédemment en est une explication. Ainsi, l'émancipation de l'individu s'opérant, un phénomène d'isolement lui a été concomitant. Baudelaire parlait déjà de la « foule solitaire ». ►



► Expérience que nous faisons tous, au cœur des grandes villes, par exemple, lorsque nous prenons les transports en commun. Chacun a ses écouteurs sur les oreilles, chacun est dans sa bulle, bien que nous soyons plusieurs centaines dans une rame de métro. Le lien ne se reconstitue que lorsqu'il y a un incident. Si l'individu est libre, il se retrouve donc souvent isolé. L'identité relationnelle que nous évoquons est une réponse à cette nostalgie communautaire, à ce besoin d'appartenance que nous éprouvons tous.

Enfin, nos sociétés ont été pées d'ennui. La rationalisation de la vie quotidienne, qu'exprime bien ce vieux dicton de « métro, boulot, dodo », a laissé de côté le merveilleux, l'aventure, ou la simple vacuité du temps qui passe. Baudelaire, encore lui, parlait en son temps du *spleen*. Il faut bien admettre qu'aujourd'hui nos sociétés tentent par tous les moyens d'évacuer cet ennui. Il n'y a pas un moment où nous ne nous occupons pas à regarder nos téléphones ou à jouer à divers jeux tels que *Candy Crush*. Chaque espace de temps doit être occupé. – C'est, soit dit en passant, ce que signifie ce mot barbare de *business* si cher à nos sociétés.

Si je récapitule, l'omniprésence du jeu dans nos sociétés se fait contemporanément à : la fin des grands récits structurants, une révolution technologique et culturelle, une transformation des logiques identitaires et une peur névrotique de l'ennui.

LES JEUX DE L'ENROMANCEMENT

Peut-être l'aurez-vous compris, je ne propose pas de définition précise du jeu et des cultures ludiques. Dans un contexte de mutations sociétales, je préfère circonscrire l'esprit du jeu, plutôt que l'objet « jeu ». Ainsi, les cultures ludiques, les manifestations du jeu sont pour moi l'ensemble des pratiques qui visent à expérimenter et redéfinir les cadres sociaux dans lesquels nous vivons. Pour le dire simplement, les cultures ludiques contemporaines, l'omniprésence du jeu, sont avant tout l'expression de notre volonté de nous raconter des histoires. En lieu et place des grands récits structurants, nous faisons feu de tout bois et multiplions les microrécits qui, chacun à leur manière et avec leur importance relative

– parfois anecdotique, parfois tragique, parfois politique – redéfinissent les enjeux, les valeurs et les promesses de nos sociétés.

Derrière *Candy Crush Saga*, *Fortnite*, les sites de rencontres, les escape games, les comportements à risque des adolescents, les frivolités des seniors qui s'expriment sur les réseaux sociaux, se cache donc un processus de narration. Tous ces espaces sont autant de lieux où nous nous racontons des histoires collectives. Certains resteront sans doute à l'état de contes de fées, mais d'autres pourraient redistribuer les cartes de ce qui définit le couple ou encore le travail. Gardons-nous bien de penser que le jeu est réservé aux enfants.

Ce n'est pas la première fois dans notre histoire que nous utilisons la narration pour rebattre les cartes des relations sociales. Les chevaliers du Moyen-Âge, en leur temps, en ont fait de même. Ordre militaire qui tirait sa légitimité des services de protection qu'il pouvait apporter, la stabilisation des royaumes a remis en question l'utilité des chevaliers. C'est alors que nous avons vu apparaître les blasons et l'art héraldique, les tournois de chevalier qui, s'ils sont ultraviolents, n'en restent pas moins un

moment où l'on joue au chevalier, ou encore les chansons de geste et les troubadours. Ces différents éléments sont le signe de ce que l'on appelait au Moyen-Âge l'enromancement. Ainsi, en enromançant leurs vies et leurs valeurs, avec l'amour courtois par exemple, la chevalerie s'est positionnée comme un ordre social et culturel. Encore une fois, c'est par la construction de récits que les sociétés médiévales se sont en quelque sorte définies. On comprend d'ailleurs assez facilement que l'histoire que l'on se raconte sur soi soit un élément clé dans notre propre définition. Face à la fin des grands récits, nos sociétés semblent donc renouer avec cette vieille dynamique de l'enromancement.

Il est possible de situer le retour de cette dynamique dans nos sociétés au cœur du XIX^e siècle. Un personnage littéraire en est la parfaite expression. Je veux parler ici de *Madame Bovary*. Que souhaite finalement Emma Bovary, si ce n'est une forme d'émancipation en s'élevant dans l'échelle sociale et une vie d'aventures qu'elle trouvera dans les romans et la séduction ? Le bovarysme dont il est question ici est celui par lequel l'histoire que l'on se raconte participe de ce à quoi nous aspirons. Face à l'ennui et les échecs de Charles Bovary, l'héroïne du roman de Flaubert va trouver refuge dans une multiplicité d'histoires qu'elle lira ou qu'elle choisira de se raconter. Il est particulièrement frappant que *Madame Bovary* et *Les Fleurs du mal* soient publiés la même année. On retrouve dans ces deux œuvres l'ensemble des processus que nous avons décrits précédemment. Au tournant du XIX^e siècle, les promesses portées par la modernité entament leur lente saturation.

Vous pourriez, chers lecteurs, attirer mon attention sur le fait que nos sociétés sont bien différentes de celle de Baudelaire et Flaubert. Et vous auriez raison. Cependant, on retrouve chez un personnage très contemporain une sorte d'avatar d'Emma Bovary. Il s'agit de Peter Parker, alias Spider-Man. Tout comme Emma, Peter rêve d'ascension sociale. C'est-à-dire, dans le cas présent, d'être intégré à la haute société de son lycée, à savoir l'équipe



emmenée par le capitaine de l'équipe de foot et la plus jolie fille du lycée, Mary Jane. C'est au cours d'une sortie scolaire qu'il sera piqué par une araignée radioactive – nous avons les ressorts narratifs que nous méritons. Ce qui lui confèrera un ensemble de superpouvoirs. Ce qui est très intéressant dans le personnage de Spider-Man est la façon dont il va mettre en scène son personnage. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne va pas s'inscrire à l'équipe de foot pour en devenir le meilleur joueur, aidé de ses superpouvoirs, et ainsi ravir le cœur de Mary Jane. Il va choisir de s'inventer un personnage, une nouvelle identité, dans laquelle il va pouvoir exprimer ce qu'il a envie d'être. Spider-Man, chef-d'œuvre du teen-comics, nous raconte alors l'histoire des transformations de l'adolescence. Comment un adolescent, en construisant son personnage, va découvrir qui il est et quelle est sa place. Il en est de même pour une société en mutation, une société adolescente.

Emma Bovary et Peter Parker nous racontent, chacun à leur manière, comment, face à une situation de crise, nous

construisons un personnage au travers de l'enromancement. L'ensemble des cultures ludiques contemporaines participent de cet enromancement et cherchent à redéfinir ce que c'est que « faire société » aujourd'hui. Cela se fait d'ailleurs pour le meilleur et pour le pire. Il y a comme une crête sur laquelle nos sociétés naviguent, pulsion communautaire qui peut se faire sur le modèle des communautés de makers tout autant que sur le modèle des communautés fanatiques de tout poil. Reconstituer des grands récits n'est donc pas la solution aux problèmes de nos sociétés. Nous pouvons cependant noter que l'anomie contemporaine est la preuve d'une vitalité, d'une volonté du corps social de trouver encore et toujours une histoire qui lui permette de trouver sa forme. « L'anomie n'est pas simplement subversive. Plus précisément, elle anticipe sur l'expérience actuelle d'une époque ou d'un type de société et s'ouvre à des émotions nouvelles inédites, jusque-là inconnues. »¹ ●

—
Note

1/ Jean Duvignaud, *L'Anomie*, Anthropos, Paris, 1973, p. 24.

JOUER AUJOURD'HUI

LES JEUX « SANS » LES VIDÉOS : ENJEUX ET DÉFIS

PAR PASCAL DERU

formateur en ludothèques

Toutes les photos : © P. Deru

6 décembre 1960 : la plupart des enfants recevaient un ou deux jouets. 6 décembre 2017 : la plupart des enfants recevaient entre trois et 20 cadeaux. Que s'est-il passé ? Si jouer n'a fondamentalement pas changé, le monde du jeu, lui, s'est bien transformé. En cause : la disparition du jeu vagabond, une société où les rythmes de vie se sont accélérés, la télévision, et un créneau où s'est engouffrée de manières diverses l'économie pour faire de l'argent.

OÙ EST PASSÉ LE JEU VAGABOND ?

Le jeu vagabond, c'est le jeu hors regard des adultes : il existe chaque fois que les enfants sont seuls, qu'ils quittent l'espace connu de la maison et du jardin pour explorer les alentours et, poussés par leur curiosité, s'enfoncent dans l'inconnu. Dans cette exploration, ils n'ont pas vraiment besoin de jouets, mais plutôt d'audace, de liberté et d'autonomie¹. Quand nous comparons la taille de ce temps, par exemple entre 1981 et aujourd'hui², la fonte est spectaculaire pour des raisons diverses : sécurité voulue par les adultes, journées de l'année scolaire totalement organisées du lever au coucher, temps consacré aux devoirs en expansion, courses plus longues avec les parents, absence pour les enfants des villes d'espaces naturels à explorer.

Moins de temps pour les adultes ? Même si le nombre d'heures travaillées s'est raccourci, l'accès aux lieux de travail en passant par les crèches et les écoles complique le temps d'être ensemble et le réduit souvent à une succession d'activités efficaces où jouer avec les enfants vient en dernier lieu et seulement si c'est possible ; la tentation

d'avoir la paix en leur permettant de regarder une série télévisée ou un CD sur l'écran de l'ordinateur³ est souvent grande. Sans compter qu'aux fêtes et aux anniversaires, un malentendu s'est installé entre donner de nombreux jeux et jouer avec.

Enfin, on constate un intérêt certain des groupes financiers pour le secteur du jeu, qui pèse quelques milliards d'euros (3,4 milliards rien que pour la France en 2016 ; 504 millions en 2015 pour la Belgique dont 230 pour les seuls jeux vidéo). Une part de leur stratégie est de remplacer le jeu qu'on inventait soi-même par des boîtes attrayantes : en bricolage, l'offre pour des créations à usage unique explose ; pour les petits de 1,5 à 3 ans, des jeux d'apprentissage chassent le jeu libre et en ajoutent aux objectifs didactiques des classes maternelles ; de nombreux jouets reçoivent une fausse valeur ajoutée par la présence d'une fonction électronique qui, outre qu'elle tombera en panne, se substitue aux jeux d'imitation.

Sur le terrain, ces dernières années sont clairement marquées par le rachat progressif des petites firmes par les plus grosses. Asmodée, par exemple, qui ne distribuait que Jungle Speed et les cartes Pokémon en 1990, réunit ac-

tuellement sous sa bannière toute une série d'excellents éditeurs qui se distribuaient eux-mêmes : Days of Wonder, Libellud, Filosofia, Cocktail Games, Repos Production... De son côté, le groupe allemand Simba Dickie Toys qui, en 1982, s'est développé autour de poupées (Steffi) et de quelques autres jouets, est devenu le 4^e groupe allemand en achetant Big, Zoch, Héros, Noris et Eichhorn. Mattel, la société américaine qui vend Barbie, 2^e groupe mondial, distribue Big Jim, Fisher-Price, Hot Wheels, Magic 8 Ball, Les Maîtres de l'univers, Matchbox, Corolle, Polly Pocket, Othello et Scrabble. Et ce ne sont que quelques exemples... Dans ce ballet incessant, seules les firmes Lego et Playmobil n'éprouvent pas le besoin d'en manger d'autres et cartonnent toujours en succès et qualité.

FIN D'UNE BELLE DIVERSITÉ

En Belgique, les magasins se ressemblent de plus en plus. Dans le secteur des chaînes et de la grande distribution, ce sont des montagnes de jeux en plastique et des produits poussés par la publicité. Dans le secteur des magasins de détail, ce sont des jouets de grande qualité..., mais finalement toujours les mêmes quand on visite quelques boutiques. En 1990, une offre et une variété très grandes étaient encore disponibles pour les magasins qui se déplaçaient au Salon de Nuremberg. De nombreux artisans proposaient des jouets en bois ou autres matériaux qui manifestaient un haut savoir-faire. Mais une observation attentive de l'évolution du salon montre qu'en 30 années, ils ont presque tous disparu, faute d'être concurrentiels par rapport aux entreprises chinoises ou ayant dû jeter l'éponge face à des groupes compétents, mais aussi gourmands et conquérants, comme Haba, Janod, Djeco, Hape. Si peu de clients belges s'en rendent compte, les patrons



Le jeu vagabond

des boutiques savent qu'ils sont liés aux offres et aux conditions que leur dictent les groupes précédemment cités. Un client de petite taille est rarement traité comme un client qui peut acheter des grandes quantités. Et donc, d'une manière certaine, le marché s'est appauvri en idées et en diversité.

Par exception, certaines petites firmes tiennent la tête haute pour des raisons précises : je pense particulièrement à Plan Toys (jouets en bois de Thaïlande) qui relie ses jouets à une éthique humaine, Grimm's (jouets en bois allemands) qui mêle l'abstrait à des formes et des couleurs d'une grande beauté et SmartGames (casse-têtes de conception belge, mais de production chinoise) qui réussit à allier jeux éducatifs et réel plaisir de s'y essayer.

Le résultat concret de ces mouvements, nous le connaissons tous : 1) briques Lego et univers Playmobil se retrouvent dans presque toutes les salles de jeu ; 2) les familles jouent de plus en plus aux jeux de société ; 3) la plupart des enfants sont inondés de jouets souvent futiles, fragiles et qui finiront rapidement sur une décharge ; 4) si le bois est à la mode dans une certaine couche de la population, les choix sont loin d'être raisonnables : mauvais matériaux (bois compressés dont les peintures s'abîment rapidement), importations chinoises

en contradiction avec une recherche de durabilité, recherche du moins cher par ignorance de ce qu'apporte à un enfant un jouet simple et de bonne qualité.

JOUETS EN BOIS : QUE SE PASSE-T-IL ?

Les firmes européennes qui produisent des jouets en bois sont de moins en moins nombreuses. Ainsi, les producteurs du Jura qui étaient connus pour leurs jeux traditionnels (bilboquet, jokari, croquet) proposent actuellement des collections dont 80 à 90 % des jouets sont fabriqués en Chine. Sur leurs emballages, la mention *Designé en France* a remplacé celle de *Fabriqué en France*. Quelques firmes allemandes, polonaises et autrichiennes prouvent pourtant que des jeux en bois massif, produits localement, ont encore du sens et de la rentabilité pour leurs entrepreneurs. Dans leur nombre : Haba, Erzi, Bajo, Ostheimer, Grimm's, Nic... Ces firmes-là

défendent souvent du vrai jeu, porteur de l'intuition des grands pédagogues Fröbel, Pestalozzi et Maria Montessori. Ainsi, des blocs en bois basés sur des multiples parfaits et bien adaptés aux mains des enfants se révèlent encore et toujours des jeux inépuisables et créatifs. Ainsi, des jeux plus récents comme les réglettes Kapla (existant tout de même depuis 40 ans) et les dominos Pestas (Autriche) emmènent le jeu dans l'excellence alors qu'ils sont basés sur une simplicité mais aussi une rigueur extrêmes.

Une visite de l'usine Haba émerveille : les grands troncs, quand ils entrent dans l'usine de Rodach, sont examinés par le chef d'atelier : seule une partie de ces grands hêtres est d'une qualité suffisante pour réaliser de bons et beaux jouets. Plus loin, dans la chaîne de construction, chaque bloc en bois est pris en main par un ouvrier qui inspecte la finition. Puis – cerise sur le gâteau – le chef de l'export, Michaël Hopf, nous redit combien ce jeu des blocs en bois convient pour les 1 à 8 ans (largeur d'âge exceptionnelle) par la variété d'utilisations qu'il offre à chaque enfant, quelle que soit sa maturité.

QUOI DE RÉELLEMENT NEUF ?

Le monde du jeu n'innove souvent que par des gadgets supplémentaires et inutiles. Au rayon des exceptions, quelques domaines sont en plein essor : les jeux ▶



Jouets Grimm



Le savoir-faire des artisans disparaît

- de société, avec une attention particulière pour les jeux coopératifs, les jeux didactiques et ceux qui s'adressent aux adultes ; les jeux numériques ; enfin, par leur vulgarisation, les jeux d'adresse : jonglerie, slackline, Kubk, Mölkky.

- Jeux de société toujours innovants, mais dont la durée de vie est souvent courte :

D'excellents jeux de société sont édités, mais, à cause de leur abondance (plus de 500 sorties par an en France), seuls certains restent en collection. L'Allemagne donne la cadence : ce qui était présenté en octobre au Salon d'Essen... n'est déjà plus sur les rayons du Salon de Nuremberg, quatre mois plus tard. Pourtant, des idées réellement novatrices existent : soit elles sont liées aux

technologies existantes (dans *Escape/Unlock*, la partie se fait en interaction avec une application chargée sur un téléphone) ; soit elles poussent toujours plus loin les mécanismes coopératifs (pensons au brillant *Magic Maze*) ; soit encore elles innovent par le matériel proposé : faces changeantes sur les dés de *Dice Forge*, présence d'aimants qui créent du suspense ou stimulent la mémoire (*Le Labyrinthe magique*).

Autre changement notoire : la France a trouvé son propre rythme dans la conception et la production. Si, jusqu'en 1995, la plupart des bons jeux et des idées originales provenaient d'Allemagne, ces 20 dernières années, les auteurs français ont pris la balle au bond et conçu des jeux magnifiques : *7 Wonders*, *Himalaya*, *Splendor*... qu'ils n'auraient pu produire sans le concours d'autres acteurs, des petites firmes de joueurs audacieux et passionnés qui produisent les meilleurs jeux qu'ils repèrent : Repos Production (des Belges), Pearl Games (encore des Belges), Libellud, Blue Orange, éditions Lui-même, Cocktail Games, etc.

- Quand le jeu s'entremêle au grand mouvement des cultures qui se découvrent :

De la même manière qu'avec la série *Millenium*, le public francophone découvrait en 2011 une porte d'entrée vers la littérature des pays scandinaves, le monde du jeu s'est aussi ouvert aux richesses produites ailleurs, et notamment dans ces mêmes pays nordiques. Les excellentes pétanques du nord, le Mölkky en Finlande et le Kubk en Suède, sont devenues des incontour-

nables de la malle à jeux. Outre l'intelligence et la simplicité de leur mécanisme, elles créent du lien et du plaisir dans tous les groupes qui pratiquent ces jeux de quilles. Aux cultures nord-américaines, nous devons les jeux du parachute, la sangle d'équilibre (slackline) et de très nombreux jeux corporels basés sur l'écoute, la confiance et la coopération. Du Japon sont venues des idées qui nous ont fait connaître le kamishibai (petit théâtre en bois dans lequel glissent des planches illustrées), support humble mais magnifique pour la narration de belles histoires. La Chine et le wayang kulit javanais ont inspiré des registres de jeux créatifs comme celui du théâtre d'ombres produit par la petite firme française Coco d'en haut.

INNOVATION INTÉRESSANTE, PARTICULIÈREMENT POUR LES LUDOTHÈQUES !

En début d'année avait lieu à Bruxelles une formation destinée aux ludothèques : fabriquer une imprimante en 3D. L'intérêt d'une telle machine est évidemment de pouvoir fabriquer des pièces de rechange pour les jeux de société incomplets. Quatre ludothécaires de la commune d'Ixelles ont relevé le défi et, sous la houlette d'un formateur, ont récupéré les axes mobiles de vieux lecteurs CD. En les assemblant et en les reliant à une carte-mère dédiée, ils ont pu créer un lecteur capable de se déplacer horizontalement, verticalement et en profondeur afin de copier des petits objets en relief et d'en établir des copies en granulés de plastique. Une belle expérience pour parer le gaspillage et augmenter la durabilité en ludothèque⁴. ●

Notes

- 1/ Lire *Libre pour apprendre* de Peter Gray (Actes Sud, 2016) et *An Idyllic Childhood* de Hillary Clinton (Cohen, 2001).
- 2/ Étude de Hofferth S. et Sandberg J. : *Changes between 1981 and 1997 in American Children's Time* (Elsevier Science, New York, 2001).
- 3/ Chiffre mondial des ventes de l'industrie du jeu vidéo en 2016 : plus de 100 milliards de dollars.
- 4/ Contacter la ludothèque Mosaïque à Ixelles si vous désirez en savoir davantage (tél. 02 515 69 45).



Des jeux de société novateurs

DEUX TYPES DE JEUX VIDÉO :

LE SERIOUS GAME ET LE ROLE PLAYING GAME (RPG)

PAR HAKIM LARABI

slameur, bibliothécaire
à la Bibliothèque de Morlanwelz

RPG, SYNONYME POUR CERTAINS DE RIEN PIGÉ...

...et pour d'autres de *WTF*, autre acronyme que je ne traduirai pas ici (les initiés comprendront), est une référence du genre pour les amateurs de jeux vidéo. Derrière ces trois petites lettres se cachent des univers qui dépassent l'imaginaire et des mondes qui s'étendent à l'infini, où les possibilités et les libertés de mouvement et de jeu sont immenses !

En effet, le RPG (acronyme de *role playing game* ou jeu vidéo de rôle) contient un univers vaste, un scénario complexe et une durée de vie conséquente. Ce qui permet aux joueurs une immersion totale où ils incarnent un ou plusieurs personnages qu'ils font évoluer au fil d'une quête.

À l'origine, c'est le croisement de la fantasy, de la science-fiction et du fantastique qui a donné naissance au RPG (en version papier et jeux de rôle sur table), mais avec l'arrivée et l'essor des nouvelles technologies (ordinateur et Internet), le RPG a pris une tout autre tournure, s'est adapté aux nouvelles habitudes technologiques et s'est imposé comme une référence en matière de jeux vidéo.

Le role playing game existe en jeux en ligne (c'est la version la plus répandue). Parmi les RPG en ligne, on peut citer le MMORPG (*massively multiplayer online role playing game* : jeux de rôle massivement multijoueurs). Et

quand on dit multijoueur, on compte en milliers, voire en millions de joueurs connectés sur un même jeu. Le plus populaire, *World of Warcraft*, compte environ 10 millions de joueurs abonnés.

Les RPG sont basés sur un système de points, de quêtes et de niveaux d'expérience.

En augmentant son expérience (en combattant, en effectuant des quêtes), le personnage pourra passer au niveau supérieur et devenir plus fort. Donc, si



tu aimes te balader (virtuellement) en nain, sorcier, orque ou troll dans des contrées inconnues, te bastonner souvent et devenir de plus en plus fort et puissant (sans te rendre régulièrement à Basic Fit), alors, le RPG est pour toi ! Parmi les séries les plus célèbres du genre, on peut citer : *The Legend of Zelda*, *Skyrim*, *Baldur's Gate*, *Dark Souls*, *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts*, *Dragon Quest*, *The Elder Scrolls*, *World of Warcraft*...

SERIOUS GAME, OUTIL PÉDAGOGIQUE

Quoi ? Les jeux vidéo ne sont pas que ludiques et divertissants ?

Ils peuvent aussi proposer des choses sérieuses.

Are you serious ?

Eh bien oui, je suis sérieux et le serious game aussi, d'ailleurs !

Pour preuve, les serious games ou « jeux sérieux » proposent de jouer un peu et d'apprendre, de sensibiliser, de communiquer, d'informer beaucoup ! Véritable outil pédagogique et aussi marketing, le « jeu sérieux » propose, tout en gardant l'aspect ludique tiré du jeu vidéo classique ou utilisant la

simulation, une multiplicité de secteurs d'exploitation : éducation, économie, santé, publicité, communication, politique, humanitaire, défense, religion, art...

Et, bien qu'à leurs débuts les serious games se pratiquaient sur tout type de support (jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de rôle...),

c'est en s'appuyant sur les nouvelles technologies et en se recentrant quasi exclusivement sur les jeux vidéo que le concept s'est développé et s'est déployé au cours des dernières décennies. À travers cette nouvelle vague, on trouve, aujourd'hui, un nombre sans cesse croissant de jeux vidéo qui revendiquent ouvertement un intérêt pédagogique.

Espace d'expérimentation, mode d'apprentissage par essais et erreurs, stimulation des interactions pédagogiques entre élèves ou apprenants, transmission de connaissances, échange d'informations à caractère éducatif, communication et collaboration entre élèves, formation professionnelle, etc. Tout est bon à prendre (à apprendre) dans le serious game ! ●

JEUX DE HASARD OU VIRTUELS : MALADIES DE LA MODERNITÉ ?

PAR SERGE J. MINET

thérapeute clinicien, créateur de la clinique du jeu pathologique du service de psychiatrie du CHU Brugmann, consultant expert en pathologie du jeu, auteur de *Ne dites pas à mon fils que je joue : une logique de la dépendance* (éd. Racine, 2011)

La pratique des jeux de hasard et d'argent et la cyberdépendance sont décrites aujourd'hui comme des pathologies du refuge et de l'excès. Ces nouvelles dépendances se singularisent par la recherche inassouvie et permanente de l'immédiateté du plaisir et de l'absolue nécessité de consommer ou de communiquer, de jouer ou de prendre des risques, au mépris du principe de réalité. La culture ou le syndrome du « tout, tout de suite » en a fait une maladie de la modernité, qui oscille entre une pathologie de l'inhibition et une pathologie de l'excès et de l'agir.

La pratique des jeux de hasard et d'argent, quant à elle, peut devenir une dépendance silencieuse, sans toxiques, une maladie secrète, solitaire et oubliée : la solitude du joueur de fonds. Si le jeu de hasard, avec ses turpitudes, ses égarements et son ésotérisme, a toujours fait partie de notre inconscient collectif, il n'en a pas moins été longuement proscrit par des considérations morales et religieuses, au titre de vice attentatoire à la morale, contraire à l'éthique, abject et incivique. Le champ social du XXI^e siècle, qui s'étend entre morosité, ennui, appauvrissement, chômage, insécurité malgré le miroir médiatique, transmet la rêverie, l'opulence, les espoirs et les illusions d'un avenir prometteur ou d'une fortune gagnée.

JOUER, UNE MALADIE « HORS NORME » ?

Maladie de la modernité, maladie des passions ou maladie morale, comme la présentaient bien des moralistes des



XIX^e et XX^e siècles en opposition à la psychiatrie officielle, la passion et, en l'espèce, la passion du jeu, n'a jamais été considérée comme une maladie physique pas plus qu'une maladie mentale : elle est une maladie hors norme de toutes les maladies (une maladie anormale ?). Puisque la norme de la maladie mentale est la raison et celle de la maladie physique, la santé, peut-être que le précepte de la passion est la vertu (Pastalidès, 1974) ? Le passage d'une société d'obéissance, avec ses ex-

cès de refoulement, où l'on demande aux gens de la docilité, à une société de l'autonomie qui invite à l'action et à l'efficacité, n'est pas sans modifier notre regard sur une clinique de l'addiction dans un rapport différencié à l'agir et à la temporalité.

Pour beaucoup de joueurs, s'essayer à la pratique des jeux de hasard et d'argent est un passe-temps convivial, non dépourvu de l'espoir de gagner de l'argent et d'éprouver des sensations intenses par une mise d'argent risquée. Il est fréquent que la première mise apporte un gain important ; la malchance du joueur, c'est de gagner. Un certain nombre de joueurs pathologiques affirment que leur première expérience était une perte douloureuse insupportable qui nécessitait de récupérer au plus vite. Le gain confirme, chez le joueur, que si cela peut se produire, le hasard est donc à la portée de sa main. Les phases perdantes qui vont s'ensuivre vont l'isoler, car perdre est devenu intolérable. Il se doit de récupérer son argent, ou d'emprunter par diverses stratégies astucieuses. La disponibilité de l'argent efface l'ardoise de l'échec. Entre mensonges et aveux, promesses et reniements, se creuse définitivement la phase de désespoir et d'impuissance avec son lot de dettes, de misères, d'ennuis judiciaires, familiaux et professionnels. Le besoin de jouer reste, malgré tout, omniprésent. Il ne s'agit plus de gagner ni de perdre, il faut se shooter au jeu. Accablé par un destin dont il demeure être le seul artisan, le joueur de jeux de hasard est en débat continu avec la destinée. Il se pose « la » question de son destin, comme s'il voulait l'enclaver et le contrôler, par l'attribution d'un pouvoir sur l'indicible ha-

sard en vue de bénéficier de ses effets et de jouir de ses caprices, à l'image de Faust qui fit un pacte avec Dieu pour jouir des tentations terrestres au risque de perdre son âme. Le jeu va se jouer du joueur, qu'il perde ou qu'il gagne, alternant les cycles de jouissance et de souffrance.

Le jeu devient pathologique et est reconnu, à ce titre, comme maladie mentale depuis 1980, lorsqu'il provoque plus de difficultés qu'il ne génère de plaisir, que se déclenche le besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré ; lorsque les efforts répétés pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu sont devenus infructueux et que la contrainte de rejouer pour recouvrer les pertes mobilise le joueur jour et nuit, voire que le mensonge, le passage aux actes illégaux mettent en jeu et en danger la vie affective, professionnelle et financière du joueur et de ses proches. La poursuite obsessionnelle, compulsive ou impulsive du jeu défie la raison pure. Lui, le joueur, qui est en représentation, se maintient dans l'obligation d'être toujours dans un ailleurs de lui-même, quelle que soit la symptomatologie décrite à l'instant.

DES ADOS DEVANT LES ORDINATEURS

D'autres personnes, le plus souvent des adolescents ou des (jeunes) adultes, passent un temps considérable devant l'ordinateur, qui devient leur priorité, leur principale source de plaisir comme moyen de communication interpersonnelle, ludique ou stratégique ; l'écran vient alors faire écran dans l'espace social et familial. L'activation permanente des stimuli du mental par les nouvelles technologies n'est pas très éloignée de la symptomatologie dépressive dans son rapport pathologique au temps : alors que le déprimé se sent sans avenir, le dépendant, lui, est incapable d'attendre et, comme l'indique le sociologue Alain Ehrenberg, « à l'implosion dépressive répond l'explosion addictive, au manque de sensation du déprimé répond la recherche de sens-



tions du drogué ». Dépression et addiction seraient donc aussi des pathologies de la responsabilité. Derrière les rituels ludiques se dessinent les angoisses et les besoins généralement réfrénés au cours de la vie quotidienne, mais qui sont rendus licites par le temps et l'espace particuliers dévolus au jeu.

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) redéfinissent le temps de la communication solitaire, des échanges labiles, rapides et anonymes, sans engagement autre que la nécessaire connexion fugace ou fortuite. La société de désinhibition peut amener de nouveaux comportements addictifs, sans toxiques, en rupture avec le réel. L'ordinateur invite à communiquer, tout de suite : il n'y a guère de suspension dans ce mode de relation, moins encore de frustration. Les ritualisations des rencontres se modifient : on s'écrit avant de se voir, de se toucher, de se sentir. Autrefois, les sens circonvenaient préalablement le contact : il s'agissait réellement de se voir, se toucher, se (bien) sentir pour que se noue le lien, et ce n'est qu'ensuite que pouvait se transmettre la missive qui consignait l'effervescence de la rencontre, dans l'attente de la réplique. Le corps est évacué, le visage est sans regard, la parole, muette. Très tôt, le jeune spectateur confronté aux images devient l'acteur, puis le maître de son image : il la choisit, la modifie,

la zappe, sans préavis, par la délégation du sceptre de la « télécommande ». L'image devient celle que le spectateur transforme. Le jeu vidéo ou, mieux, l'interactivité, affermit ce Moi du sujet déprimé lorsqu'il a une mainmise sur son environnement et qu'il maîtrise l'équilibre narcissique dans l'interface entre l'objet et son ego.

Les avantages des TIC sont unanimement reconnus, citons : l'accessibilité à la communication sans limites ni frontières ; la convivialité, la rapidité et la précision des moyens de recherche ; l'étendue des réseaux ; l'espace ludique interactif ; sans oublier bien évidemment la permanence d'une accessibilité 24 h/24 et l'anonymat, qui participent à cette révolution culturelle : nous sommes, d'une certaine façon, comme le pense Jean-Claude Guillebaud, dans un monde impensé, mais pas impensable. L'attrait de l'inconnu, l'impression de vivre une vraie communication et la perception d'être compris sans jugement hâtif concourent à la réalisation d'une fraternité universelle. Le plaisir de jouer seul, et ensemble, contribue à solidariser les joueurs, à créer des guildes de centaines de joueurs, à reconstituer le clan, une famille de pairs sans père, mais où le re-père se précise lorsque se fondent la règle et la loi par le respect de la hiérarchie. Ainsi resurgissent la vertu de la relation, la per-



► manence du lien et la fidélisation. Les chats, les réseaux sociaux, les blogs et autre Facebook ou forums transcrivent les pages de la confiance ou de la révélation, sans censure. Les jeux virtuels vont enhardir la baisse des inhibitions. Nous éviterons cependant de pathologiser l'écart que ce comportement peut avoir vis-à-vis de la norme. La métaphore n'échappe pas au rapprochement des TIC avec les drogues. Le jeu virtuel devient un espace vital duquel tout s'opère, s'organise, comme tout se perd et se quitte. Le temps investi au jeu qui dépasse, par sa démesure, celui consacré aux autres activités de la vie réelle, ne peut-il pas aliéner le sujet devenu incapable de gérer, qui son sommeil, qui son réveil ? Des conflits familiaux se multiplient, jusqu'à l'expression d'une violence verbale ou parfois physique. Le temps de l'éphémère, qui agit sur l'individu en recherche de l'immédiateté, de l'initiative, de l'autonomie et de l'épanouissement personnel, vient décaper la mise en sens familiale. Le virtuel ne vient aucunement s'opposer au réel. L'ordinateur vient inscrire un nouvel espace de transitionnalité qui permet à la fois de (se) séparer, de quitter ou d'être quitté, mais aussi de lier et de rejoindre. L'écran constitue, pour l'adolescent ou l'adolescente, un espace de protection et de projection qui le protège des douleurs ou des contraintes du réel.

LE SYMPTÔME DU REFUGE

J'évoque le symptôme du refuge pour des personnalités souvent plus introverties ou en recherche d'une valorisation narcissique, de séduction ou de pouvoir. Internet devient l'écran de projection de toutes les angoisses et des questions. Dire, se dire ou jouer sur le Net contribue à renforcer le processus de symbolisation. Les rencontres virtuelles disposent à refléter une image rassurante de l'altérité. L'écran peut suppléer une parole absente ou une communication devenue impossible. La demande d'aide s'accompagne souvent dans la crise et dans l'urgence d'une

mise en demeure familiale : il s'agit de l'ultime nécessité qui peut encore faire illusion pour calmer le jeu. Le joueur impatient, devenu patient, est prêt à tout et remet, pour ainsi dire, sa vie entre les mains du thérapeute, comme dans un dernier sacrifice expiatoire, car, « on ne sait jamais », une fois de plus. A priori, l'initiative d'une abstinence totale pour la pratique des jeux de hasard et d'argent reste le moyen d'atteindre une meilleure qualité de vie, par contre, le traitement de la cyberdépendance s'opère par la rencontre familiale et un ajustement ou un apprentissage du contrôle de l'utilisation de l'ordinateur pour que l'écran ne fasse plus écran à la vie familiale ou sociale.

Le temps thérapeutique est d'abord un temps d'errance qui ne tient que par l'engagement du joueur à le saisir et à se l'attribuer avec audace. La contrainte thérapeutique ne l'oblige en rien à devoir dire ou avouer. Le joueur peut aussi quitter la nécessité de mentir, de se cacher et de se taire afin d'élaborer ainsi le lien avec le thérapeute. Une patiente définissait le thérapeute comme un « empêchement de passer à l'acte » : il n'empêche rien, il donne accès à un espace initiatique de tous les possibles, restaurant chez le joueur sa maîtrise et sa capacité de choisir et de décider, dans le saisissement de l'espoir, de vivre sa guérison créatrice comme un passage par l'acte, celui de la liberté enfin retrouvée. ●



PRÉVENIR ET GÉRER DES ADDICTIONS : À PROPOS DE TROIS OUVRAGES RÉCENTS

PAR JACQUES VAN RILLAER

psychologue, spécialiste des thérapies cognitivo-comportementales, professeur émérite à l'UCL et à l'USL, auteur notamment de *La nouvelle gestion de soi : ce qu'il faut faire pour vivre mieux* (éd. Mardaga, 2012) et *Psychologie de la vie quotidienne* (éd. Odile Jacob, 2003)

Le terme « addiction » (du latin juridique *addicere*, « mettre quelqu'un à la disposition d'un autre parce qu'il ne peut rembourser ses dettes ») désigne un processus complexe par lequel un comportement produit rapidement du plaisir et/ou soulage du déplaisir.



Il se caractérise par sa fréquente répétition en dépit de conséquences néfastes différées. Le plus souvent, l'intensité et la fréquence augmentent progressivement. La caractéristique majeure est l'état pénible que ressent la personne, qui ne peut satisfaire le besoin artificiel qui s'est créé. Ce processus ne s'observe pas seulement dans le cas de l'alcool et d'autres drogues, mais aussi pour d'autres substances, comme le sucre, et pour des comportements, comme les jeux d'argent, l'activité sexuelle, le travail, l'usage d'Internet et du smartphone, le jogging, le bronzage, les achats compulsifs. Les addictions constituent le trouble psychologique le plus fréquent. Elles se traitent difficilement dans l'état actuel des connaissances.

IDÉES REÇUES SUR LES ADDICTIONS

L'ouvrage *25 idées reçues sur les addictions* dresse un panorama de ces pièges. L'auteur, Laurent Karila, est un spécia-

liste réputé des addictions. Il enseigne à l'Université Paris-Sud et effectue des recherches et des thérapies à l'hôpital Paul-Brousse. Sa perspective est celle de la psychiatrie et de la psychologie scientifiques. Il met l'accent sur le tabac et l'alcool, les deux causes de mortalité évitable les plus fréquentes et les substances les plus nocives en termes de santé publique. Il insiste sur le fait qu'il y a certes des addictions plus nuisibles que d'autres, mais que toutes ont des effets négatifs pour la personne dépendante et/ou son entourage. Il met en garde contre les idées reçues. Par exemple, le cannabis (la substance psychoactive la plus consommée après le tabac et l'alcool) est plus nocif qu'on ne le dit d'ordinaire. Son usage aigu peut provoquer un trouble délirant, réversible, mais laissant des altérations subtiles. La chicha (ou narguilé), dont l'usage se développe en Occident, est plus toxique et cancérigène que le tabac.

L'imagerie cérébrale (IRM) montre que la plupart des addictions finissent par altérer des circuits cérébraux, raison pour laquelle l'auteur parle d'une au-

thentique maladie. À partir d'un certain degré de dépendance, la volonté ne suffit plus pour retrouver la liberté de ne pas consommer. Il est parfois nécessaire d'utiliser des médicaments (substituts aux opiacés, antidépresseurs) et d'hospitaliser (l'hospitalisation n'est cependant qu'un tremplin pour changer de vie). Actuellement, ce sont les thérapies cognitives et comportementales qui ont les meilleurs résultats pour ces troubles, le plus souvent très difficiles à éliminer.

ADDICTIONS CHEZ LES ADOS

Jeux vidéo, alcool, cannabis. Prévenir et accompagner son adolescent peut aider de nombreux parents. Les quatre auteurs sont des spécialistes du traitement des addictions. Le principal auteur, Olivier Phan, et Céline Bonnaire sont des chercheurs qui ont publié de nombreuses études empiriques. Le livre comporte quatre parties d'à peu près même longueur. La première présente la psychologie des adolescents. Les auteurs soulignent que la maturation du cerveau continue jusqu'aux environs de 25 ans. L'alcool et les drogues provoquent des ravages d'autant plus importants qu'ils sont consommés avant cet âge. La tâche des parents est complexe : ils doivent accepter que l'enfant fasse la fête, prenne des risques et transgresse certaines normes, mais ils doivent rester des éducateurs d'autant plus vigilants que les temps actuels présentent un nombre considérable de risques (l'alcool est rendu plus attrayant, les dealers sont plus inventifs, les jeux vidéo sont de plus en plus addictifs).

Les jeux vidéo font désormais partie de la vie d'un grand nombre de jeunes. Les auteurs reconnaissent volontiers des usages bénéfiques (développement de compétences cognitives, gestion des

► émotions, etc.), mais ils s'intéressent surtout aux effets très addictifs des jeux multijoueurs impliquant des personnes qui jouent ensemble et qui s'engagent à être présentes plusieurs heures chaque jour. Un des problèmes majeurs est la perturbation du sommeil et ses conséquences, mais il y en a quantité d'autres : dépendance, obésité, perte de contact avec l'extérieur, etc. Les parents doivent pouvoir mettre en œuvre des contrats avec les enfants pour en limiter l'usage. Ils doivent inciter à d'autres activités.

De nouvelles formes d'alcoolisation sont apparues. Particulièrement néfaste pour le cerveau est le « binge drinking », la « biture express », boire de façon à ressentir l'ivresse le plus vite possible. Outre le risque de coma éthylique et d'accidents, le bilan est catastrophique pour le cerveau et les processus cognitifs. L'exemple que donnent les parents par leur façon de boire et le dialogue sur la gestion des soirées sont dès lors essentiels. Il s'agit de trouver une voie entre le laisser-faire et l'autoritarisme.

Le cannabis est la drogue la plus consommée par les jeunes. Son usage présente un risque d'assuétude et de « syndrome a-motivationnel » (aboulie, abandon d'activités importantes). Une consommation abondante provoque une réduction des capacités cognitives et le risque de troubles mentaux. Les auteurs donnent des conseils aux parents pour évaluer la situation du jeune consommateur et pour l'amener à consulter lorsque la dépendance s'est développée.

du fumeur qui s'abstient désormais de tabac : il endure des tensions dans le présent en vue de se libérer d'un asservissement et de réduire la probabilité de maladies futures.

Le premier auteur est un psychologue très renommé, qui a publié un nombre impressionnant de recherches dans des revues de haut niveau. L'ouvrage a été rédigé avec un journaliste du *New York Times*. Malheureusement, la présentation laisse à désirer par rapport aux publications scientifiques, en ce sens que les lois comportementales sont ici présentées comme générales alors qu'il s'agit de lois probabilistes : toutes les personnes ne réagissent pas de la même façon, telles et telles réactions ne s'observent que dans x % des cas. Ce défaut mis à part, l'ouvrage est particulièrement instructif pour comprendre les facteurs en jeu dans la gestion de soi. Les auteurs examinent plus particulièrement trois domaines où cette gestion est cruciale : la consommation d'alcool, la suralimentation et l'organisation du temps en vue d'être moins stressé.

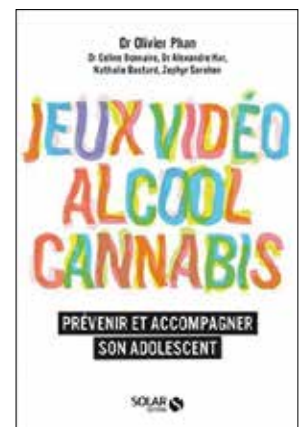
Parmi les recherches originales de Baumeister, plusieurs portent sur la dimension énergétique de l'autocontrôle. Baumeister et son équipe ont mené des expériences qui montrent que les efforts d'autocontrôle consomment du glucose et fatiguent. Ces expériences consistent à inviter des sujets à accomplir une tâche qui demande de se contrôler : rester concentré sur une idée, limiter la consommation d'aliments attirants laissés à disposition, etc. Ensuite, ces sujets réalisent une

seconde tâche requérant également un effort d'autorégulation. La comparaison des résultats à la seconde tâche avec les résultats de sujets qui n'ont pas accompli la première tâche montre que les premiers sujets réussissent moins bien. Les chercheurs concluent que les capacités d'autocontrôle sont limitées, qu'il faut veiller à réduire le stress, la fatigue physique et mentale lorsqu'on tente de modifier des réactions bien ancrées, et qu'il faut limiter dans le temps les objectifs de modification du comportement (par exemple, ne pas vouloir arrêter à la fois l'alcool et le tabac). L'ouvrage se termine par un article sur la difficile question du libre arbitre, que Baumeister avait publié dans la revue *Neuroethics*. ●

- › **Laurent KARILA, 25 idées reçues sur les addictions**, Le Cavalier Bleu, 2^e éditions revue et augmentée, 2017, 184 pages, 20,00 €.
- › **Olivier PHAN, Céline BONNAIRE, Alexandre HAR, Nathalie BASTARD et Zephyr SEREHEN, Jeux vidéo, alcool, cannabis. Prévenir et accompagner son adolescent**, Solar, 2017, 288 pages, 19,50 €.
- › **Roy F. BAUMEISTER et John TIERNEY, Le pouvoir de la volonté. La nouvelle science du self-control**, Flammarion, coll. « Clé des Champs », 2017, 464 pages, 11,00 €.

L'AUTOCONTRÔLE

L'ouvrage de Baumeister et Tierney, *Le pouvoir de la volonté*, aborde l'ensemble de la problématique de l'autocontrôle, c'est-à-dire le fait de renoncer à des actions attractives à court terme (procurer du plaisir, éviter ou soulager des souffrances), mais qui génèrent par la suite des conséquences pénibles (des souffrances ou l'absence de satisfaction possible). Un exemple typique d'autocontrôle est le comportement



BIBLIOTHÈQUES, POINTCULTURE ET CENTRES CULTURELS, EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

JOUER, LA BELLE AFFAIRE !

ENQUÊTE

PAR HUGUES DORZÉE

journaliste

En ludothèque/bibliothèque, chez PointCulture ou au sein des centres culturels, le jeu se décline en mode plateau, géant, vidéo ou itinérant. On joue pour le simple plaisir ou pour apprendre, découvrir son territoire ou s'émanciper, s'émerveiller ou se rencontrer. Petite plongée au cœur d'initiatives ludiques et originales à Bruxelles et en Wallonie.

LUDEO, UN CENTRE-RESSOURCES POUR LES BRUXELLOIS

Quitter le trafic de la rue Royale, s'extraire de Saint-Josse la bouillonnante et franchir la porte du n° 223 : bienvenue chez Ludeo, au centre de ressources ludiques de la Commission communautaire française (COCOF). Une caverne d'Ali Baba du jeu avec sa petite salle polyvalente, son jardinet, mais surtout son équipe de référence spécialisée dans le prêt, l'animation, la formation et le conseil au service des 34 ludothèques de la Région bruxelloise.

Associatives ou communales, généralistes ou spécialisées, celles-ci mènent un impressionnant travail en matière d'apprentissages, de cohésion sociale, d'intégration, de soutien à la parentalité, de projets intergénérationnels, etc. : « Le réseau est très riche et très diversifié, se félicite d'emblée Olivier Grégoire, ludothécaire, chargé de projet chez Ludeo, formateur et auteur de jeux par ailleurs. De plus, à Bruxelles, les ludothécaires forment une grande famille. On se voit régulièrement lors des rencontres Jeu t'aime, du BGF [Brussels Game Festival], d'échanges informels, de sessions spécifiques... »

Chez Ludeo, la priorité est mise sur la transmission des savoirs et des bonnes pratiques, le jeu-plaisir, le travail so-

cioculturel réalisé en partenariat avec le monde associatif (écoles de devoirs, maisons de quartier, services de proximité, etc.) : « Nous sommes au service des professionnels : animateurs, éducateurs, enseignants... pour les conseiller sur des jeux adéquats, monter avec eux un projet ludique, les aider à toucher un public particulier », poursuit Olivier Grégoire.

Ainsi, à Anderlecht, le projet « Jouer et apprendre le français à l'école » a été mené avec la ludothèque

Maurice Carême et les enseignants de l'école primaire Le Tilleul P12. Un an de travail, des instituteurs motivés, un film documentaire à la clé et, derrière cette grande aventure collective, des enfants qui se révèlent et qui découvrent les 1 000 richesses de la langue à travers le jeu.

« Nous sommes également sollicités pour donner des formations dans divers domaines. Des psychologues, des éducateurs, des animateurs socioculturels, des enseignants découvrent les vertus de "l'outil jeu" qui permet de travailler la confiance, le regard sur soi, la coopération, les relations sociales, la lutte contre les discriminations..., poursuit l'attaché de la COCOF. À côté de cette activité, Ludeo fait évidemment du prêt contextualisé et circonstancié, assure la promotion des ludothèques bruxelloises, propose des adaptations de jeux, offre des conseils à la création... »

- « Lutter contre la fracture ludique » : Un centre pluridisciplinaire, donc, au service de l'ensemble de la Région bruxelloise, qui se doit de suivre au plus ▶



Rencontres Jeu T'aime ©



À JEMEPPE-SUR-SAMBRE, LES GÉANTS ONT LA COTE

Vous cherchez des jeux anciens, un *Puissance 4* en version « XL », des beaux jeux en bois ? À Jemeppe-sur-Sambre, vous avez tout sous la main !

Là-bas, la ludothèque s'est spécialisée dans les grands jeux d'extérieur ou d'intérieur (Weykick football, jeu du palais, passe-trappe, etc.). Une centaine d'entre eux rentrent et sortent ainsi en permanence. « Ce sont un peu nos produits d'appel », sourit Bernard Cousin, un ancien instituteur désormais reconverti en ludothécaire. Avec sa collègue Nadège Bouffiuolx, ils assurent le prêt, la gestion et l'animation de cette collection unique dans la région. « Ces jeux sont très visibles et le bouche-à-oreille fonctionne en plein après une fête d'anniversaire, une kermesse de village, une animation de quartier. »

Autre avantage : leur polyvalence. « Ils sont intergénérationnels, transposables dans des lieux variés (chapiteaux, jardins, maisons de repos, etc.) et il ne faut pas forcément savoir lire pour y jouer », poursuit le spécialiste.

La ludothèque collabore régulièrement avec le plan de cohésion sociale, le CPAS, l'agence locale pour l'emploi, le milieu associatif...

« Avant de les prêter, on prend le temps de discuter avec les gens, de leur expliquer les règles, d'attirer leur attention sur la logistique. À qui sont-ils destinés ? Seront-ils placés dans un lieu surveillé ? A-t-on prévu des tables ? Une animation est-elle envisagée ? Ce sont des jeux d'un certain prix (entre 30 € pour un jeu de bas de gamme jusqu'à 200, 300 € pour un grand jeu en bois), et on souhaite qu'ils puissent vivre durablement », ajoute Bernard Cousin.

Chaque année, la ludothèque investit un petit budget (entre 600 et 1000 €) pour enrichir son rayon de ces « produits d'appel » : « Les gens viennent pour un grand jeu qu'ils ont vu lors d'une fête. Certains poussent parfois pour la première fois les portes de la bibliothèque et de la ludothèque. Et, le plus souvent, ils ne repartent pas les mains vides. Ils s'installent, empruntent un jeu de plateau, un livre...

► près un marché en plein boom depuis une quinzaine d'années.

Entre 900 et 2 000 jeux sortent par an, la production se mondialise et se spécialise, les communautés de joueurs s'étendent, l'offre s'élargit (party games, family games, core games, etc.), sans compter la foisonnante activité en ligne (presse spécialisée, forums, réseaux sociaux, plateformes, etc.) : « Les ludothécaires ne savent pas toujours où donner de la tête et ils ont des moyens en temps et en budgets limités. Néanmoins, c'est un métier qui se professionnalise très fort. De notre côté, nous sommes là pour les épauler, les aiguiller, les aider à lutter contre la fracture ludique, faire du jeu un outil de plaisir, d'émancipation, de partage et de démocratie », ajoute Olivier Grégoire.

À travers ces animations, l'équipe de Ludeo travaille autour des bienfaits du jeu : le contact direct entre joueurs, la valorisation intellectuelle et humaine, la socialisation, la transmission de compétences et de savoirs, le rire... « À une époque de course permanente, de stress, d'omniprésence des écrans, le jeu constitue une démarche assumée : on s'assied, on prend le temps de la préparation, on joue. C'est un moment actif et partagé. »

- **130 000 usagers :**

Un service public de qualité qui doit malgré tout s'imposer pour exister, alors que sa raison d'être n'est plus à démontrer : chaque année, plus de

130 000 personnes fréquentent les 34 ludothèques bruxelloises, plus de 42 000 jeux sont ainsi prêtés, des dizaines de nouveaux jeux font l'objet de tests approfondis (147 en 2017), sans compter les animations permanentes organisées dans toutes les ludothèques, le soutien au monde associatif, le prolongement académique via les hautes écoles, etc.

« Malgré tout ça, le secteur manque de reconnaissance, insiste Olivier Grégoire. Localement, les communes soutiennent à petite échelle les ludothèques et il n'y a qu'à Bruxelles que la COCOF accorde des subventions spécifiques. Mais en ce qui concerne les projets au long cours et à la croisée des chemins (éducation, culture, cohésion sociale, éducation permanente, etc.), c'est très difficile de trouver des subventions. »

Trente-quatre ludothèques, dont six spécialisées (celles de l'ONA et de la Ligue Braille à Woluwe-Saint-Lambert et, à Saint-Gilles, spécialisée pour les personnes déficientes visuelles, Luape à Woluwe pour les personnes handicapées, Ludivine HE2B Defré & Ortho, etc.), avec une même envie de défendre le jeu sous toutes ses coutures, qu'il soit d'exercice, symbolique, d'assemblage, de règles..., un jeu au service d'un public bruxellois diversifié et plus que jamais demandeur.

INFOS :

www.cocof.be (onglet « Ludothèques » dans « Jeunesse et Enfance ») ;
www.ludobel

Ces jeux géants, c'est notre atout visibilité. Ils nous ont permis de nous faire connaître et, depuis deux ans, on sent un réel mouvement grâce à eux. »

SPRIMONT : COLLECTION FOURNIE AUX MILLE FEUILLES

Jeux symboliques ou de plateau, de hasard ou de tactique, d'adresse ou de mémoire, il y en a pour tous les goûts et tous les âges à la ludothèque de Sprimont.

Installée dans les locaux de la bibliothèque Aux Mille Feuilles, elle dispose d'une collection fournie (1 300 jeux), gérée par une équipe spécialisée (sept bibliothécaires et deux ludothécaires) au service d'usagers de plus en plus nombreux : « Avec notre carte Pass, le prêt de jeux est entièrement gratuit et accessible à tous, se félicite Agnès Biard, la responsable. Notre collection tourne très bien. Les gens empruntent, jouent sur place, participent à nos soirées jeux organisées une fois par mois. On organise par ailleurs des animations ouvertes à tous, on travaille avec les écoles, les maisons de repos et on propose également de tester certains jeux spécifiques avec notamment des responsables associatifs qui souhaitent les utiliser dans leurs formations ou animations. »

À Sprimont comme ailleurs, la ludothèque est gérée minutieusement : « Entre les achats, l'encodage, la vérification des boîtes et des pièces, c'est une logistique spécifique. On est également très attentifs à l'idée de transmission. On dégrossit les règles, on propose des versions adaptées et on veille à bien conseiller les premiers joueurs en particulier. Au final, c'est très encourageant, car il y a de plus en plus d'usagers intéressés. Ils viennent seuls ou en famille. En quelques années, on a senti un engouement nouveau. »

ANTOING : DES LIVRES AUX JEUX (ET INVERSEMENT)

« Chez nous, on va des livres aux jeux et inversement », sourit Véronique, ludothécaire. Au centre de lecture publique d'An-

toing, la bibliothèque et la ludothèque ont choisi de faire cause commune. Installés sur un même site, à proximité du foyer culturel local, ces deux espaces interagissent et se renforcent mutuellement : « Cette fusion a permis de drainer de nouveaux publics et de créer des passerelles entre une approche ludique de la culture et l'écrit sous toutes ses formes. » Avec une politique de prêt très démocratique (50 centimes le jeu pour trois semaines) et une collection de qualité (3 500 jeux), la ville d'Antoing (7 700 habitants) s'est forgée au fil du temps une belle réputation dans toute la région : « Les écoles de l'entité et de Tournai viennent régulièrement chez nous. On vient chercher nos jeux géants pour les anniversaires. On fournit des malles de jeux pour les stages. On est également à disposition des familles qui n'ont pas forcément envie ou les moyens d'investir dans un jeu neuf qui servira une ou deux fois avant de finir dans une armoire. »

Un service public vivant et à la page : « On guette les sorties via Internet, on va se fournir dans les magasins de Tournai. Car, dans ce domaine, ça bouge beaucoup et il y a l'omniprésence des nouvelles technologies, les jeux vidéo, les écrans de toutes sortes. Avant de mettre nos jeux en rayon, on essaye de les tester, mais on est également à l'écoute des propositions d'usagers. C'est une dynamique permanente. »

Entre les romans adultes, la section jeunesse, les BD, les animations et les événements (concours de nouvelles, balades contées, veillées littéraires, spectacles, etc.), la ludothèque occupe une place de choix. Pour les petits comme pour les grands.

NAMUR : UN FESTIVAL GRANDEUR NATURE

Au centre Asty-Moulin, un centre scolaire d'enseignement secondaire de la région namuroise, les jeux, on connaît : on en fabrique, on y joue et on ne cesse de les faire vivre, au travers notamment du festival du jeu organisé pendant quatre années consécutives aux Abattoirs de Bomel, en partenariat avec le centre culturel de Namur.

Tout est parti d'un projet initié au sein du collège Saint-Servais par son directeur, Pascal Charlier, et Étienne Jans, enseignant au sein de la section humanités techniques d'animation socioculturelle et sportive, avec le soutien de plusieurs autres collègues.

L'idée de départ ? Permettre à des futurs animateurs de concevoir de A à Z un projet socioculturel ambitieux autour du jeu, les amener à créer « hors les murs », mettre en valeur des créations réalisées au sein de cette école technique et professionnelle et toucher un public du quartier et des environs.

« De notre côté, c'était une belle opportunité pour diversifier notre offre culturelle, tisser des liens avec la jeune génération et aller au-devant d'un public neuf », explique Nicolas Mormaque, animateur et chargé de projet au centre culturel de Namur.

En 2015, la première édition du festival a vu le jour. Avec cinq jours d'animations, des espaces ludiques bien définis (jeux de société, rallye-jeu, jeux en bois, jeux de lancer, jeux pédagogiques et jeux de construction), des animations scolaires, des parties de jeux destinées au grand public durant le week-end, etc.

« Tout était organisé sous la responsabilité des élèves. Ils ont monté le projet, sélectionné les jeux, animé les tables... Ils ont géré la communication, les relations avec les associations... C'était, je crois, très formateur pour eux. Mais également très énergivore pour l'équipe éducative », explique Nicolas Mormaque.

En 2019, il n'y aura pas de festival. Il n'empêche, pendant quatre ans, pour ces futurs animateurs, ce fut une expérience très enrichissante. « Ils ont pu mesurer ce que ça représente de monter un projet socioculturel de A à Z avec un volet animation en lien avec leurs études. Bien sûr, en quatre éditions, il y a eu des hauts et des bas, avec néanmoins une belle assistance. Pour le volet scolaire, on tournait autour de 120 élèves par demi-journée. Et le dimanche, on était entre 400 et 500 participants avec des familles, des enfants, des habitants du quartier. Pour le centre culturel, c'était une expérience très positive. »

► SILLY ET PÉRULWEZ : QUAND « JOUER » RIME AVEC « CITOYENNETÉ »

À Silly (Hainaut) et à Péruwelz (Hainaut), le centre culturel a misé sur le jeu pour réaliser, dans le cadre du décret de 2013, son analyse partagée du territoire.

Consulter la population en jouant ? C'est l'idée originale développée à Silly en 2015. « Pour répondre aux exigences du décret de 2013 et réaliser notre analyse partagée du territoire, nous avons décidé de mettre en place un jeu, raconte Marie Flamme, la directrice du centre culturel. Nous avons constitué un petit groupe composé de citoyens, d'artistes, de représentants du monde associatif et, avec l'appui de l'ASBL bruxelloise Let's Play Together spécialisée dans l'utilisation du jeu comme moyen de communication et d'échange, nous avons créé notre propre jeu qui allait servir d'outil pour aller au-devant des populations. »

Ainsi est né *Silly et vous*, un jeu de cartes inédit axé sur les atouts de cette commune de 8500 habitants (le patrimoine, la gastronomie, les ressources locales, etc.) et organisé autour de thèmes spécifiques (Résistance, Ferme, Productions slow food, Château, Dans le passé, etc.).

« Pendant trois mois, nous avons sillonné le territoire avec notre petite caravane aménagée. De village en village, fête après fête, on installait notre dispositif et les gens venaient nous voir. D'un côté, on jouait avec eux à *Silly et vous*. Ensuite, on projetait un PowerPoint avec des images sur le mode Pechakucha, ce qui permettait aux habitants d'exprimer un maximum d'idées en un temps réduit. Par ailleurs, le dessinateur Philippe Ghyssens était également sur place pour croquer des atmosphères, raconter les choses vues et entendues. Ce furent trois mois intenses qui nous ont permis de faire remonter beaucoup d'idées intéressantes », poursuit Marie Flamme.

La petite équipe du centre culturel (trois permanents) a ensuite constitué un conseil d'orientation chargé de plancher sur l'évolution des actions du centre culturel, ses orientations, ses projets. « Toute la matière recueillie sur le terrain a été transformée en fiches-projets et intégrée dans notre réflexion plus générale. Le jeu nous a permis de prendre la température, de faciliter la participation du public, c'était très enrichissant. »

Silly et vous a ensuite été commercialisé, avant de poursuivre sa petite vie dans la ludothèque locale, les écoles de l'entité, etc.

« Lors de ces rencontres, on a senti un intérêt très grand pour les questions liées à l'écologie. Cela a débouché sur un projet ambitieux autour du Zéro déchet. Idem pour le projet Belge Attitude toujours en cours. Grâce à ce tour du territoire, on a pris conscience de nos ressources musicales (fanfares, cours de musique...) et on a transformé tout cela en projet au long cours », conclut Marie Flamme.

- *L'Arpenteur*, un voyage mental :

Cinquante stations à découvrir, 136 questions pour les remporter, 25 actions pour avancer plus vite ou piéger votre adversaire. Qui sera le premier à conquérir le territoire ?... Pour le savoir, il faut se mettre à table et jouer à *L'Arpenteur*, un jeu de société original créé en 2013 par Arrêt 59, le foyer culturel de Péruwelz, et le Boulon, le centre national des Arts de la rue de Vieux-Condé, en France.

« Ce jeu a été conçu dans le cadre d'un projet partagé qui consistait à réfléchir ensemble à nos identités transfrontalières, explique Julie Dechamps, la directrice du centre culturel hennuyer. Nous avons travaillé autour de la création d'un jeu de plateau en collaboration avec des artistes professionnels. » Pendant une semaine, les collectifs d'artistes Koan et Groupe Anonyme sont partis à la rencontre des habitants de la région. Au travers de leurs différentes balades, ils ont récolté des histoires singulières, des anecdotes, des documents historiques, des éléments cartographiques... « Avec l'appui des habitants, nous avons répertorié une série de lieux emblématiques dans la région : la basilique de Bon-Secours, les combats de coqs, la communauté Emmaüs La Poudrière... Nous avons ensuite travaillé sur le jeu proprement dit : les cartes actions, les cartes questions, le catalogue... Et les artistes ont été très exigeants sur le volet pratique et esthétique (les règles, le design...). Car nous avons envie de réaliser un bel objet, qui sorte un peu du lot, qui soit participatif, intelligent, mais également beau à voir. »

Un projet positif à plus d'un titre : en amont, les habitants ont été impliqués dans la réflexion sur leurs identités régio-



Jeu Silly et vous



nales. « Ils ont mis le doigt sur des réalités patrimoniales et sociales qu'ils ignoraient parfois, se réjouit Julie Dechamps. Il y avait également un volet intergénérationnel : des enfants et des aînés ont été associés lors de la création. »

Ensuite, le jeu a circulé. Édité à 1000 exemplaires, vendu à prix démocratique (8 €), *L'Arpenteur* a tourné dans les festivals, lors de séances ouvertes, au sein de l'administration communale, dans des interventions scolaires...

Qui est le géant de l'Atlas ? Quel est le passé minier de Péruwelz et alentours ? Qu'est-ce qu'un « casseu d'Quinquets » ? Où se déroulent encore des combats de coqs autorisés ? Autant de récits de vie, d'histoires locales, de personnages passés ou vivants croqués et racontés à découvrir grâce ce beau projet transfrontalier.

LIBRAMONT : SORTEZ LES DÉS, LE DIMANCHE APRÈS-MIDI !

Le 18 novembre dernier, au centre culturel de Libramont, c'était place aux dés et aux pions, aux cartes et aux jetons : comme c'est désormais le cas une fois par mois, l'équipe organise une après-midi jeux de société. Un rendez-vous mensuel et ludique qui rencontre un sacré succès : « On ac-

cueille une centaine de personnes en moyenne : des familles, des enfants en bas âge, des adultes qui viennent seuls ou en couple », explique-t-on avenue d'Houffalize. Les joueurs s'inscrivent au préalable et quand vient le jour J, ils s'installent par table, et c'est parti !

Organisé en partenariat avec Le Temps de rêver, un magasin de jouets indépendant installé à Libramont, cet après-midi est placé sous le signe de la détente et du plaisir de jouer : « Les petits comme les grands s'amuse. Autour de chaque table, il se passe toujours quelque chose : du lien, de l'excitation, du partage, des rires, de la concentration... Ce n'est pas un hasard, à mon avis : en cette période du tout-à-l'écran, des consoles, on sent un réel besoin de se poser, de partager des moments ensemble », se réjouissent les organisateurs.

LA BRUYÈRE : JURÉS DU PRIX LUDO-JOCKER

« Depuis 2011, la ludothèque est une section à part entière de la bibliothèque. Elle fait intégralement partie du projet et occupe un étage entier situé dans notre nouveau bâtiment, qui est à la fois agréable et fonctionnel », se réjouit Élise Robert, la responsable de la ludothèque de La Bruyère (Namur).

Grâce à un catalogue fourni (1800 jeux et une belle panoplie de déguisements en prêt également) et un programme d'animations régulières, elle draine un public large et diversifié : « Il y a tous les profils : les lecteurs de passage, les joueurs aguerris, les familles avec enfants, les nouveaux joueurs qui découvrent nos jeux d'alliance... Et puis nous réalisons un gros travail d'animation avec les classes. »

La Bruyère est également impliquée dans le prix Ludo-Jocker. Elle participe à la sélection finale des cinq meilleurs jeux de l'année : « Nos usagers viennent les tester, votent pour leurs préférences et nous relayons auprès de l'ASBL Ludo. »

Le mercredi après-midi, à cinq ou six par table, les fans de jeux de plateau s'en donnent à cœur joie. En juillet-août, les mêmes passionnés se retrouvent au sein des « ludofolies », des petits tournois informels. Et puis, il y a la collaboration avec la maison des jeunes, des initiations aux jeux de rôles pour les petits organisées par tranche d'âge (4-6 ans, 6-8 ans...), etc.

« Comme la littérature, c'est un domaine qui bouge sans cesse, c'est très difficile de suivre l'actualité des éditeurs. Nous faisons le pari de ne pas suivre les choix de la grande distribution. Nous avons une belle collection de jeux de coopération. On lit, on joue entre nous, on fonctionne par le bouche-à-oreille, on se fie à nos coups de cœur en écoutant bien évidemment l'avis de nos usagers. Au final, le lieu vit bien. Les enfants tirent leurs parents à l'étag. Nous avons des retours positifs de gens qui nous disent : on a passé un bon moment en famille. Clairement, la dimension sociale du jeu est très forte. »

BRAINE-L'ALLEUD : UN CATALOGUE GÉNÉRALISTE

Un château construit en 1901 et acquis en 1996 par la commune, un parc arboré de 1,6 hectare à proximité, une implantation unique pour la bibliothèque et la ludothèque, une carte unique pour le prêt, des salles ▶



Stage de création de jeux vidéo à PointCulture ©

► de consultation et d'animation transformées avec soin et très spacieuses : à Braine-l'Alleud, les usagers sont traités aux petits soins !

À l'étage de l'ex-château Diesbeck, plus de... 5000 jeux attendent le public. Ici, ce sont les classes qui viennent durant l'après-midi. Là-bas, ce sont les apprenants de l'ASBL Lire et Écrire. Plus loin, des pédagogues en quête de jeux éducatifs.

« Notre offre de jeux est volontairement large, explique Elsa Nouvet, la ludothécaire responsable. Nous avons des jeux commerciaux, du type *Monopoly*, mais aussi des jeux plus pointus, notamment une belle collection de jeux du monde qui viennent d'Afrique, d'Asie, d'Amérique du Sud..., des jeux géants en bois, des jeux de communication et de convivialité. L'idée n'est ni de se spécialiser ni de proposer un catalogue élitiste. Nous restons une ludothèque généraliste, ouverte à tous. »

Braine-l'Alleud travaille également en collaboration avec des professionnels des apprentissages différenciés (logopèdes, orthophonistes, etc.), spécialisés dans les troubles du langage écrit ou oral, en leur proposant du matériel pointu et adapté.

« Pour étoffer notre ludothèque, chaque membre de l'équipe est attentif aux sorties. On écume tous les salons de jeux. On lit *Plato Magazine* et on suit de près l'actualité du site communautaire Tric Trac. Et puis il y a les propositions des usagers, précise Elsa Nouvet. Depuis deux ans, on

sent un réel engouement pour les jeux, notamment de gestion et d'ambiance. Enfants, parents, grands-parents, chacun s'y met, avec passion. Avec, "le" jeu à la mode du moment : *Unlock!*, ce jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms, ces salles dont il faut s'évader en moins de 60 minutes. Il sort en permanence et les retours sont unanimes ! »

POINTCULTURE : TOI AUSSI, CRÉE TON JEU VIDÉO...

Olivier Léo est conseiller jeux et coordinateur des stages chez PointCulture. Il évoque la philosophie de l'institution en cette matière.

- PointCulture et le jeu, c'est une longue histoire...

En effet, dès 1997, du temps de l'ex-Médiathèque, nous avons commencé le prêt de jeux pour PC (CD-ROM, puis DVD-ROM), qui rencontrait beaucoup de succès. Nous avons énormément de titres en rayons et nous les achetions en grand nombre. Ils sortaient beaucoup. C'était avant Internet, évidemment. Au fil du temps, l'offre de jeux a explosé avec l'arrivée des consoles, des jeux en ligne, des plateformes...

Nous avons pris le pari de nous intéresser aux nouvelles consoles : PlayStation, Xbox, Nintendo, 3DS... Tout en restant évidemment dans l'esprit service public : pas d'usage commercial, du prêt public, une offre culturelle diversifiée.

- Entre-temps, le marché n'a cessé de se transformer

Clairement. Aujourd'hui, ce qui domine, c'est le marché du jeu sur mobiles, tablettes, smartphones. Demain, ce sera autre chose. Pour des raisons techniques, nous ne pouvons pas suivre. Nous devons être davantage sélectifs et qualitatifs. Nous ne pouvons évidemment pas passer à côté des gros titres, qui sont souvent de qualité, parce qu'il y a des moyens de production énormes derrière, mais nous veillons aussi à faire découvrir à notre public des titres moins connus.

- À côté du prêt, PointCulture s'est spécialisé dans l'organisation de stages extrascolaires de création de jeux vidéo

En effet, ceux-ci s'adressent aux adolescents de 8 à 14 ans. Ils se déroulent pendant les vacances scolaires en partenariat avec Action Médias Jeunes (ACMJ) et Kodo Wallonie dans plusieurs PointCulture (Bruxelles, Charleroi, Namur, Louvain-la-Neuve, etc.).

En cinq jours, le jeune va découvrir l'histoire du jeu vidéo, le travail du son, de l'image. L'idée est de lui montrer que, derrière chaque jeu, il y a des métiers spécifiques (graphiste, ingénieur du son, scénariste, etc.), des aspects techniques et esthétiques. Un jeu, c'est une œuvre complète, qui nécessite du temps et du travail. On amène le jeune à sortir de son statut de simple utilisateur de manettes, on lui apprend les logiciels libres de création de jeux (Construct 2, Scratch, etc.). Ce projet rencontre un grand succès, il y a une forte demande de la part des parents, qui sont attirés par le côté pluridisciplinaire et qualitatif de ces stages.

- PointCulture organise par ailleurs des master classes

Oui, régulièrement nous invitons un professionnel : scénariste, compositeur... avec l'idée, ici encore, de mettre en avant les métiers de la création. Par ailleurs, nous proposons des démonstrations de jeux le mercredi après-midi, des conférences thématiques, des activités ciblées, des game javes pour les 8-18 ans... Ces conven-

tions ont beaucoup de succès et, là encore, PointCulture joue pleinement son rôle de service public, en alliant la réflexion critique, la participation, l'expérimentation.

POINTCULTURE : TU VIENS VOIR MON VIDÉOMUZ ?

Rapprocher le public des musées par le biais du jeu vidéo amateur ? Cette idée séduisante a pris forme au sein du projet Vidéomuz initié en 2016 par PointCulture, en partenariat avec l'AS-BL Arts & Publics, spécialisée elle aussi dans la médiation culturelle.

« Au départ, nous avons travaillé sur la relation entre le numérique et la muséologie, avec le concours d'un chercheur de l'université de Liège, Pierre-Yves Hurel, qui avait effectué une thèse de doctorat sur les pratiques amateurs du jeu vidéo. Pour nourrir la réflexion, nous avons notamment invité François Mairesse, le directeur du musée royal de Mariemont et exploré plusieurs autres pratiques, celle d'un punk-artiste notamment, qui a créé un musée virtuel tout à fait original », explique Pierre Hemptinne, directeur de la médiation culturelle à PointCulture. Un appel a ensuite été lancé auprès des différents musées francophones. Cinq dossiers ont été déposés, dont celui de l'Artothèque de Mons, un lieu de réserve, d'étude et de valorisation du patrimoine unique en Fédération Wallonie-Bruxelles.

« Ensuite, nous avons sollicité le public pour créer ensemble, au sein d'un atelier participatif, un jeu audiovisuel au sein du musée. Une quinzaine de participants ont été sélectionnés : des passionnés de jeux, des retraités férus d'expositions, des jeunes geeks... C'était très diversifié et intergénérationnel », poursuit Pierre Hemptinne.

Au fil des séances de travail, une quinzaine au total, les participants se sont approprié l'Artothèque, ont partagé leurs expériences, croisé leurs imaginaires, créé un scénario, etc. Pour aboutir in fine à la création d'*Arto-Quest*, un jeu qui se déroule au cœur de l'institution avec un guide « virtuel »,



Stage de création de jeux vidéos à PointCulture ©

un jeu des sept erreurs, des œuvres à consulter, des recoins inexplorés du musée montois.

- Les Bateliers du temps :

En mai 2017, le projet Vidéomuz s'est exporté vers Namur : afin de préparer l'ouverture officielle des Bateliers, un pôle culturel rassemblant le musée des Arts décoratifs et le futur musée archéologique, la Ville de Namur a initié, toujours avec PointCulture et Arts & Publics, le même processus participatif et créatif. Douze créateurs âgés de 14 à 70 ans ont conçu de A à Z *Les Bateliers du temps*, un jeu d'arcade qui met en scène de manière décalée les collections des musées, de la préhistoire au XVIII^e siècle.

Avec l'appui du graphiste professionnel Cédric Lambot, du centre d'Art vocal et de Musique ancienne (Cav&Ma), du conservatoire royal de Liège et du musée des Instruments de Bruxelles chargé de l'univers sonore, l'équipe a donné vie à ce jeu inédit : « Chacun est arrivé avec ses compétences et ses ressources propres. C'était très organique et constructif et tout s'est fait de manière égalitaire », se réjouit Pierre Hemptinne.

Ainsi, à Mons, Blanche, 54 ans, céramiste, a vécu une « très belle expérience humaine ».

Laura, 23 ans, étudiante en muséologie, a approfondi son expérience du monde audiovisuel. Quant à Olga, retraitée, elle était dans l'équipe « scénario » et a pris beaucoup de plaisir « à écrire l'his-

toire, le parcours, les énigmes, le tout dans un esprit didactique ».

Une expérience Vidéomuz qui s'avère au final très concluante : « Le processus de création très démocratique, la mise en réseau, l'accès aux logiciels libres, la communauté de joueurs qui s'élargit petit à petit... Ce sont autant de facettes d'un projet pertinent qui aurait toute sa place dans beaucoup d'autres musées », concluent les organisateurs.

INFOS :

www.lesbateliersdutemps.be
www.artotheque.mons.be

TOUT UN FESTIVAL DU JEU À FOREST

Jouons ! C'était le mot d'ordre du BRASS, le centre culturel de Forest, pour cette rentrée placée sous le signe, d'un côté, de la musique avec son festival Forest Sounds, et de l'autre du jeu avec son opération La Boîte à jeux : pendant dix jours, de 16 h à 20 h, les Forestois (mais pas seulement eux !) ont pris d'assaut le BRASS, dans le cadre de la Joyeuse Ouverture 2018 organisée avec Retrolux et Ludilab.

Des jeux de société en cascade (*Quarante le jeu, Loony Quest, Twister, Katamino, Jungle Speed, Lapins crétiens*, etc.), des jeux vidéo dernier cri ou rétros sur PlayStation, Nintendo ou Mega Drive (*Shinobi, Tekken 3, Wave Race*, etc.), un bar ouvert et, à la clé, une dizaine de journées folles et endiablées ! ●

UNE LUDOTHÈQUE DANS UNE BIBLIOTHÈQUE, UN ATOUT !?

PAR SÉBASTIEN VAILLANT

bibliothécaire, responsable de la Bibliothèque centrale de la province de Luxembourg

Aujourd'hui encore, l'offre de jeux et jouets en bibliothèque ne va pas de soi. L'intégration du support ludique est encore trop liée à la question de la non-fréquentation de certains publics : l'éloignement des préadolescents et adolescents. Cette distance est bien marquée dans les statistiques des bibliothèques. D'autres publics sont également concernés : les publics masculins de tout âge ; les publics éloignés de la lecture ; les personnes âgées ; les handicapés. Toutefois, si cet objectif de conquête ou de reconquête est justifié et se trouve fréquemment atteint, il ne faut pour autant pas oublier l'objectif principal du décret du 30 avril 2009 relatif au développement des pratiques de lecture de publics précis.

PRATIQUES DE LECTURE ET SUPPORT LUDIQUE

Revenons quelques instants sur la définition que propose le décret concernant les pratiques de lecture : « Toutes formes de lectures sur tous supports concernant différents types d'écrits ou de documents tels que, notamment, livres fictionnels, non fictionnels, revues, magazines, journaux, courriels, jeux... et qui permettent aux lecteurs des pratiques d'échanges avec d'autres afin de reconstruire le sens d'un contenu. » Clairement, ici, le décret nous indique l'intérêt du jeu de règles, plus communément appelé jeu de société, dans le processus de compréhension du contenu de la règle afin de pouvoir y jouer. Et ce n'est pas toujours chose aisée ! Vous vous souvenez certainement de certaines règles de jeux qu'il fallait parcourir, voire décortiquer, des heures durant avant de pouvoir se mettre autour de la table et commencer la partie...

Par sa définition de « Pratiques de lecture », le décret met en lumière le jeu de règles pour un public sachant lire. Pourtant, le support ludique sous toutes ses formes (jeu sensoriel, jeu de manipulation, jeu symbolique, jeu de construction, etc.) est le compagnon indispensable au développement du langage des futurs lecteurs, bien avant d'en avoir acquis la compétence, d'où son importance en bibliothèque !

AMÉNAGER UN ESPACE POUR LE JEU SYMBOLIQUE EN SECTION JEUNESSE

Le jeu symbolique ou le jeu de faire semblant émerge normalement vers l'âge de 15 à 18 mois, avec une première catégorie que l'on appelle « jeux de rôles », qui permettent de faire semblant et dans lesquels le joueur est lui-même l'acteur d'un scénario. Une deuxième catégorie arrive un peu plus tard, que l'on nomme « jeux de mise en scène », qui sollicitent le joueur à devenir le metteur en scène de scénarios qu'il aura lui-même inventés ou observés dans son quotidien, ou encore entendus par l'intermédiaire d'une histoire qu'on lui aura racontée. La troisième catégorie s'attarde sur la « production graphique à deux dimensions » qui permet à l'enfant de représenter, par l'intermédiaire de dessins, d'objets, de situations, des événements qu'il aura observés antérieurement. Ces différentes catégories permettent à l'enfant de développer son imaginaire et de construire mentalement des symboles. En effet, le jeu symbolique est le socle permettant à l'enfant d'approprier d'autres symboles langagiers, comme les lettres et les chiffres.

QUELLE MÉDIATION PEUT RÉALISER LE BIBLIOTHÉCAIRE ?

Le jeu symbolique commence vers l'âge de 15 à 18 mois et atteint son apogée vers l'âge de 5 à 6 ans. Durant ce laps de temps, le bibliothécaire aura la possibilité de soutenir le jeu symbolique par la lecture de livres aux schémas narratifs différents et abondamment illustrés dans le but de stimuler l'expres-



sion verbale et la lecture chez l'enfant. L'heure du conte, animation souvent proposée en bibliothèques publiques, sera d'autant plus bénéfique en ajoutant quelques objets symboliques reliés au livre, rendant ainsi l'expérience de lecture dynamique.

Il va de soi que le bibliothécaire se positionnera dans son rôle de médiateur culturel auprès des parents, enseignants et professionnels de l'enfance, dans le processus de mise en œuvre de cette activité.

ET APRÈS 5-6 ANS, QUE FAIT-ON ? QUEL SUPPORT LUDIQUE UTILISER ?

Après le jeu symbolique arrivent les premiers jeux de règles ou jeux de société, qui permettent également le développement du langage par le fait de comprendre les instructions données par un adulte proposant des formulations langagières adaptées au niveau de

l'enfant. Une fois le jeu connu et maîtrisé par l'enfant, il aura plaisir à restituer la règle en vue d'expliquer le fonctionnement du jeu à d'autres joueurs. Il est primordial de comprendre qu'avant de pouvoir lire et écrire, l'enfant doit passer par le stade de l'écoute et de la parole. Tout comme le livre, l'objet ludique est un média indispensable au développement des pratiques langagières. Ce dernier aura donc toute sa place dans une bibliothèque publique ! Outre le développement du langage, le jeu développe multitude de compétences, comme le fait de pouvoir attendre son tour, de coopérer avec les autres, de développer la mémoire, d'additionner, multiplier, etc. Pour affiner sa connaissance du support ludique, le bibliothécaire aura besoin d'un compagnon, d'un outil qui lui permettra de structurer et d'aménager sa collection de jeux et jouets tout en justifiant l'intérêt du projet qu'il mène au sein de sa bibliothèque. Cet outil, c'est le système ESAR.

LE SYSTÈME ESAR, C'EST QUOI ?

Le système ESAR, guide de classification des jeux et des jouets, élaboré par Denise Garon de l'Université Laval, est en voie de devenir un système de référence international dans le monde de l'éducation par le jeu, de même que dans le domaine commercial. Ce guide a été élaboré à partir des quatre types de jeux définis par Piaget, et l'acronyme ESAR provient de la première lettre de chacun de ces types de jeux : E pour jeux d'exercices (que Piaget nomme sensori-moteurs), S pour jeux symboliques, A pour jeux d'assemblage (catégorie élargie des jeux constructifs de Piaget) et R pour jeux de règles. Le type de jeu constitue donc la première facette de la classification. Les autres facettes analysent le jeu selon les habiletés cognitives, les habiletés fonctionnelles (qui se réfèrent surtout à la maîtrise du jeu) et le type d'habiletés sociales. Deux autres facettes ont été ajoutées par Rolande Filion et Manon Doucet ►



► à la première version de ce système de classification : les habiletés langagières et les conduites affectives. Une deuxième édition a vu le jour en 2015, réunissant l'ensemble des facettes revues et corrigées par Rolande Filion. La force et la richesse du système ESAR résident dans la mise en valeur du potentiel éducatif du support ludique par des assises théoriques reconnues du développement de l'enfant, sans oublier le plaisir ludique que le jeu dégage. Il permet également d'outiller le bibliothécaire dans son rôle de médiateur culturel.

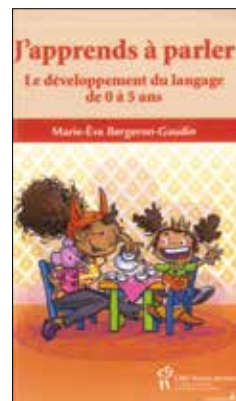
Voici un exemple concret d'analyse d'une boîte à outils pour petits bricoleurs en herbe, suivant toutes les facettes du système ESAR : « Cette mallette du parfait petit bricoleur invite l'enfant à rentrer dans la peau d'un menuisier, ce qui lui permet d'adapter son discours et ainsi d'incarner un personnage de la vie courante. La manipulation de ce matériel développe l'habileté manuelle, mais la présence d'un adulte est primordiale si l'on veut que l'enfant puisse découvrir toutes les possibilités du jeu. En effet, le matériel proposé dans la mallette incite au jeu

de construction (boulonner). La variété des pièces peut élargir le vocabulaire de l'enfant dans le domaine du bricolage. Ce jeu se joue seul ou en s'associant à d'autres, ce qui permet à l'enfant d'expérimenter et d'imiter les caractéristiques particulières tout en extériorisant ses émotions liées à ce rôle. »

Pour conclure sur le jeu symbolique, quel lecteur ayant ou non atteint l'âge adulte ne s'identifie pas au héros d'un roman ou n'essaye pas de découvrir, avant la fin du livre, le criminel dans un roman policier ? L'acte de lecture est donc ludique. ●

INFOS :

- › Marie-Ève BERGERON-GAUDIN, *J'apprends à parler : le développement du langage de 0 à 5 ans*, éditions du CHU Sainte-Justine, 2014, 176 pages, 16,95 €.
- › Françoise LEGENDRE, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, Rapport n° 2015-009 de l'Inspection générale des bibliothèques, 2015.
- › Julien DEVRIENDT (sous la dir. de), *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'Enssib, 2015, 176 pages, 22,00 €.
- › Rolande FILION, *Le Système ESAR, pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces*, À la Page, 2015, 350 pages.



SÉBASTIEN VAILLANT, BIBLIOTHÉCAIRE ET LUDOTHÉCAIRE

PAR DIANE SOPHIE COUTEAU

responsable Cellule transversale, Service général de l'Action territoriale

La place du jeu au sein des bibliothèques n'est pas toujours évidente. Certains considèrent que la bibliothèque doit se centrer exclusivement sur le document livre à l'exclusion de tout autre objet qui n'entrerait pas dans le modèle acceptable. Et pour d'autres, le développement des capacités langagières peut s'ouvrir à d'autres médias, le jeu en faisant partie sans aucune restriction.

Sébastien Vaillant, chef de bureau bibliothécaire f.f., responsable de la bibliothèque centrale de la province de Luxembourg, fait partie de ceux qui ont introduit allègrement le jeu dans leur quotidien professionnel. Il considère que le jeu et le livre partagent les mêmes spécificités d'accès à la culture. Une différence toutefois : là où le ludothécaire proposera de jouer, le bibliothécaire utilisera le jeu comme outil d'animation. Mais l'objectif final est le même : le développement des capacités langagières peut passer également par le jeu... l'important n'est pas le jeu en tant que tel, mais ce que l'on va en faire...

À 9 ANS, IL DÉCIDE DE DEVENIR BIBLIOTHÉCAIRE

Son parcours ? Pas banal, Sébastien débute tôt son parcours professionnel. On peut même affirmer qu'il com-

mence très tôt. À 9 ans, en vacances, il s'ennuie. Et pour contrer cet ennui, sa grand-mère l'emmène en bibliothèque à Mouscron. Une véritable découverte pour le jeune garçon, une révélation : il n'a jamais vu autant de livres. Il y fait la connaissance de la bibliothécaire Carine Remery. Le contact passe tout de suite très bien. Il confie à sa grand-mère que ce métier doit être vraiment intéressant.

S'il se souvient qu'à l'époque, la lecture n'était pas sa première passion, très vite, il va apprendre à l'aimer. Il va demander s'il peut fournir un coup de main à la bibliothèque... Proposition acceptée, et l'histoire de Sébastien parmi les livres commence un peu de cette manière. Jusqu'à 20 ans, à peu de choses près, le garçon offre ses services au dépôt de Luvingne. De manière naturelle, il oriente son choix professionnel vers les études de bibliothéconomie. Brevet en poche, il est engagé à Mouscron. Bibliothécaire-animateur, il se fait médiateur d'un fond en poésie. De rayon en salle différente, il touche toute la diversité du métier.

Et au hasard des salles, ses mains tombent sur des jeux qui semblaient sans vie. Tout de suite, il accroche avec ce type de support. Il décide de faire un mémoire sur le support ludique en bibliothèque et de suivre une formation sur l'indexation des jeux. La passion est très vite arrivée et puis, surtout, l'envie de rencontrer Rolande Filion¹ et de suivre une formation avec elle. Le contact est très positif. La psychopédagogue lui demande de collaborer. Une collaboration plus que fructueuse et qui se poursuit encore aujourd'hui. Sébastien propose régulièrement des critiques et des analyses des retombées psychopédagogiques des jeux.



Sébastien Vaillant © D.S. Couteau

Dans son quotidien, le bibliothécaire a mêlé des jeux et des livres dans ses diverses animations. Un enseignant souhaitait une animation autour de la grenouille ; qu'à cela ne tienne, le biblioludothécaire lui propose un savant mélange de documents livresques et de supports ludiques qui ravira littéralement les enfants et séduira l'enseignant. À tel point que ce dernier est revenu très rapidement vers lui avec moult demandes en tous genres. Sébastien proposera même des malles thématiques (à destination des élèves de maternelle et de primaire) mélangeant les deux supports.

LE JEU EN BIBLIOTHÈQUE : UNE PLACE À PART ENTIÈRE ?

L'introduction de jeux dans un espace bibliothèque ne peut se faire que s'ils font l'objet d'un projet commun, d'une ►



► acceptation et d'une adhésion de l'ensemble de l'équipe. En Belgique francophone, Sébastien souligne notre chance de disposer, depuis les années 1970, de ludothèques au sein des bibliothèques. Un bémol : les ludothécaires restent souvent des amateurs de jeux purs et durs... qui semblent, dit-il, n'avoir aucun point commun avec la littérature. Et pourtant, outre les jeux qui découlent de séries livresques (*Harry Potter* ou *Le Seigneur des anneaux*), il lui semble évident que le jeu possède également des aspects narratifs. Pour la plupart d'entre nous, la narration, dans la fiction, peut s'apparenter à quelque chose de linéaire, elle l'est moins dans le jeu. Quelques exemples de livres jeux se basent sur ce côté non linéaire : « Un livre dont vous êtes le héros ». Livres et jeux sont donc très liés. Sébastien reprend l'exemple d'un thriller. Chaque lecteur suivra son cheminement de lecture, soit il se laisse porter par l'histoire, soit il se prend au jeu et tente de découvrir le coupable avant l'issue du dernier chapitre. Sébastien affirme que la littérature est ludique et que, si on a compris cela, le jeu a toute sa place dans une bibliothèque publique.

Le support ludique est un outil évident de transversalité. Et qui permet d'attirer des publics dits éloignés de la lecture ou peu enclins à ouvrir les pages d'un roman. Les ados, par exemple, constituent un groupe que le jeu permet d'approcher, voire d'appivoiser. Le jeu formant un appât ou un début de

lien avec des publics réputés difficiles. Autre exemple : le jeu permet de faire parler les groupes en alphabétisation.

LES JEUX EN MILIEU CARCÉRAL

Aucun public n'est exclu du support ludique, du plus petit au plus âgé, chaque personne peut être touchée par le support ludique lors d'une animation. L'interaction offerte par le jeu est de plus en plus utilisée comme un élément primordial de développement de relations entre les individus. En milieu carcéral, Sébastien Vaillant organise des ateliers autour du jeu à destination des détenus de la prison de Marche. L'idée, à l'origine, visait à leur permettre de renouer avec leurs enfants lors des visites, tout simplement, en facilitant le dialogue. Le jeu apaise certaines tensions, offre la possibilité de se parler ou parfois de s'affronter sur un terrain neutre. D'autres ateliers sont proposés aux détenus qui n'ont pas d'enfants, l'objectif de réinsertion sociale par l'apprentissage de rapports interpersonnels apaisés est évident. De prime abord, les détenus perçoivent les ateliers comme un moyen d'« évasion » du quotidien de la prison. Ces ateliers sont très suivis et presque à chaque fois complets. Les jeux proposés restent à la bibliothèque de la prison, les détenus sont susceptibles de les réutiliser en dehors de toute présence de membres de la bibliothèque. Un aspect qui est par-

fois complexe à réaliser, compte tenu des réalités du milieu carcéral. Autre aspect important : Sébastien a réussi à convaincre ses collègues de l'accompagner. L'objectif de lien social les a séduits.

Un type de jeu préféré pour les détenus ? Ceux où ils peuvent jouer tous ensemble. Inutile de leur amener des jeux solitaires ou qui n'acceptent que deux participants.

Le jeu est devenu le fil rouge de toutes les activités professionnelles de Sébastien. Quand il enfle sa casquette d'opérateur d'appui, le jeu, il l'envisage surtout en tant que formateur. Il essaie d'imprégner les qualités incontournables du support ludique à l'ensemble du réseau... de convaincre chacun de faire une place à quelques jeux au sein des murs. Ce n'est pas toujours évident pour les petites structures avec peu d'équivalents temps plein, mais l'homme reste convaincu que le métier doit continuer à évoluer. Chaque opérateur direct, suivant l'analyse de son territoire, possède des publics cibles, l'opérateur d'appui propose des solutions adaptées à ces publics et, pour Sébastien, cela passe souvent par le jeu. ●

Note

1/ Psychopédagogue, elle élabore, en collaboration avec Denise Garon et Manon Doucet, le système de classification des jeux ESAR. Cet outil offre une analyse psychologique doublée d'une classification ainsi que des propositions d'aménagement des espaces ludiques.

LA MUSIQUE DANS LES JEUX VIDÉO

PAR BENOIT van LANGENHOVE

musicologue, administrateur au Festival de Wallonie et à Ars Musica

Deuxième industrie culturelle au monde, le jeu vidéo pèse près de 100 milliards avec environ 2,2 milliards de joueurs actifs. Mais, au-delà du caractère industriel, le jeu vidéo reste un média culturel qui fait appel à de nombreuses branches artistiques et créatives, dont la musique. Longtemps maintenue au minimalisme de quelques bips mélodiques en raison des limites technologiques des machines, la musique des jeux a pu évoluer grâce à l'augmentation des espaces de stockage, qui a permis de proposer de vastes compositions musicales orchestrées comme un blockbuster hollywoodien.

DES BIPS MÉLODIQUES À L'ORIGINE

Un premier point important à souligner est donc que l'histoire de la musique des jeux est conditionnée par les capacités de stockage des jeux. Capacités très limitées dans les années 1970 et 1980, qui rendent impossible l'utilisation d'un instrument acoustique et, a fortiori, d'un orchestre symphonique : seuls quelques sons électroniques pouvaient être supportés par le jeu. Les compositeurs devaient tout axer sur la mélodie et n'avaient que trois ou quatre canaux sonores disponibles en même temps. La mémoire des consoles ne permettait pas de faire durer les morceaux très longtemps, ils devaient faire tourner la musique en boucle. Dans les années 1990, les ordinateurs ont permis d'atteindre des capacités de stockage plus larges, et la musique de jeux s'est vu offrir bien plus de possibilités sonores.



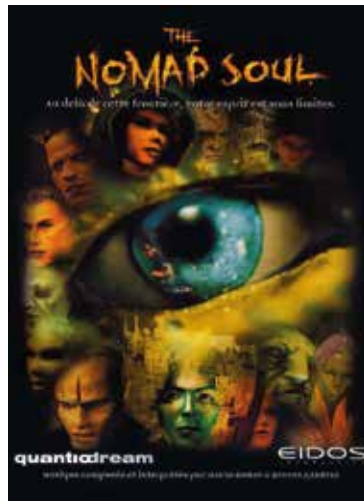
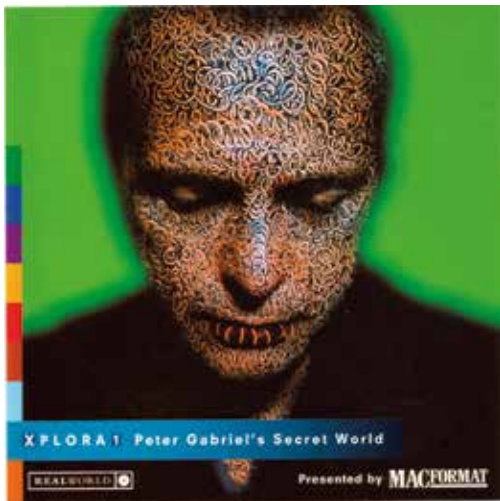
Un retour sur l'histoire, avec Thierry Moutoy de PointCulture, nous apprend que le premier jeu à produire un son en 1972 est le jeu de tennis de table virtuel *Pong* de Nolan Bushnell et Allan Alcorn. La musique classique est apparue en 1975 avec le jeu *Gun Fight*, développé par Midway Manufacturing Company à Chicago, où la *Marche funèbre* de Chopin est entendue à la mort du héros. L'étape suivante nous conduit en 1985 avec la première musique originale emblématique composée par le Japonais Kōji Kondō pour le jeu *Super Mario Bros* produit par Nintendo. Kondō participe aussi à la musique d'une autre franchise, *The Legend of Zelda*. Les machines de l'époque n'avaient pas de carte de son. D'où des



sonorités limitées dues à l'utilisation du processeur central. Malgré tout, ces musiques deviennent certaines des mélodies les plus connues de l'industrie du jeu vidéo, et la référence que tout le monde essaie d'imiter. Kōji Kondō devient un artiste respecté et composera les arrangements de la musique dans la plupart des jeux suivants de ces deux franchises. Étape suivante, *Heart of Darkness* (1998) sera le premier jeu à contenir une musique orchestrale originale. Elle fut composée et dirigée par un compositeur de musique de film et de télévision, Bruce Broughton, qui a signé la musique de la série *Dallas* et du film de Walt Disney *Bernard et Bianca au pays des kangourous*. Enregistrée par le Sinfonia of London, sa composition fut aussi le premier disque compact de musique de jeu à être commercialisé.

AVEC PETER GABRIEL ET DAVID BOWIE

Des musiciens majeurs s'intéressent aux jeux. Ainsi, Peter Gabriel, avec *Xplora*, nous invite à une exploration de ses différents albums, clips vidéo, productions de world music, et de ses engagements personnels. Textes des chansons, table de mixage et diverses surprises sont au rendez-vous. Les jeux consistent en chasses au trésor, puzzles, etc. En mode interactif, le joueur peut regarder des interviews vidéo avec Peter Gabriel. Au fur et à mesure que ▶



- le joueur complète des énigmes et accomplit ses objectifs, de nouvelles zones sont déverrouillées, un nouveau contenu se dévoile. Autre chanteur britannique, David Bowie a composé la bande-son et prêté ses traits à deux personnages du jeu d'aventure *The Nomad Soul*, à la fin des années 1990. Dans une conférence de presse, le chanteur expliquera son choix par l'originalité du projet, après ses multiples expériences de composition de musiques de film et sur ordinateur.

L'histoire de la musique de jeu vidéo reste difficile à suivre en raison de l'obsolescence rapide des technologies mises en jeu. Et comme l'Europe, contrairement au Japon, édite peu les musiques en CD et le plus souvent simplement dans des éditions collector du jeu, l'accès aux musiques reste difficile. De façon inattendue, les musiques simplistes, les chiptunes, sont revenues avec le développement des jeux pour smartphones. Les premiers téléphones avaient des capacités sonores ramenant la musique des jeux vers la nostalgie de son premier âge.

L'INTERVENTION DU MUSICIEN

Quels sont la place et le rôle du musicien dans l'univers du jeu, ce sont ces interrogations qu'Olivier Derivière, qui a composé les musiques d'*Assassin's Creed IV*, *Freedom Cry*, *Remember Me* ou *Alone In The Dark*, a partagées au travers de son expérience dans

une master class donnée en 2014 au PointCulture de Bruxelles, et dont la captation est disponible en ligne. Le premier personnage à intervenir est le CEO du studio. Sa connaissance, sa sensibilité à l'audio permettent au musicien d'avoir ou pas une zone de confort plus ou moins large. Si la musique est souvent le parent pauvre, c'est parce que les producteurs le veulent bien ou qu'ils ignorent son utilité ou ses possibilités réelles. Or recommencer 100 fois un jeu en entendant la même musique est le meilleur moyen de faire fuir le joueur. Deux écoles dominent, l'une, japonaise, fait appel à un compositeur interne qui suit le jeu dans son développement, l'autre fait appel à un compositeur extérieur. Et, là aussi, les demandes varient. Tantôt le studio de création fait appel à une pointure hollywoodienne reconnue qui va répondre à un cahier des charges, sans trop se préoccuper du jeu, tantôt le musicien construira sa bande-son au départ d'une vidéo qui lui montre le déroulé du jeu. Aux yeux d'Olivier Derivière, le compositeur idéal doit discuter avec les membres de l'équipe. Un jeu vidéo est le résultat d'un travail collectif, où il y a peu de chance de se faire une célébrité. Le musicien a tout intérêt à bien connaître les étapes d'une production de jeu vidéo et à savoir précisément quelle question il doit poser et qui est la bonne personne à qui la poser. Il doit aussi connaître le principe de fonctionnement du jeu, le fait d'être lui-même un joueur assidu aide. Enfin, surtout, commandement essentiel, il doit

se rappeler sans cesse qu'il est là pour améliorer l'expérience du joueur et non pour faire de l'esbroufe pour éblouir la profession.

QUELLE MUSIQUE ?

Existe-t-il une musique spécifique du jeu vidéo ? Suivant la patte du compositeur ou les désirs du producteur, vous entendrez du rock, du symphonique, du jazz ou de l'électro. Il existe aussi des jeux qui jouent sur les différences de style selon les moments du jeu. La musique de jeu est protéiforme et n'est donc pas un genre musical à part entière. Le blog Music Lodge fait cette constatation d'un paradoxe esthétique : « La musique de jeu vidéo a évolué et gagné en profondeur au fur et à mesure qu'elle perdait son "style". Les possibilités de stockage très limitées ont au fond permis aux jeux, à leurs débuts, de créer un style musical très particulier, une musique immédiatement identifiable comme de la "musique de jeu vidéo". Le développement des technologies, de l'informatique et du stockage dans les années 1990 a permis aux jeux de devenir plus riches et complexes, et d'en finir avec les petites mélodies enfantines et robotiques (*Mario Bros*) faites de bips électroniques. À leurs débuts, les jeux se limitaient surtout à de l'adresse (contourner ou détruire les obstacles qui défilent sur l'écran). Mais avec le développement de la technologie, les personnages de jeux et leurs environnements vont considérablement gagner en réalisme et en précision, les jeux vidéo vont ressembler de plus en plus à des films, il est donc logique que leur musique ressemble elle aussi bien plus à de la musique de film. »

Certains jeux intègrent des choix musicaux dans le fil du jeu. Par exemple, la radio installée dans votre voiture vous offre un large éventail de playlists.

LA CONTRAINTE D'UN TEMPS DIFFÉRENT

Par rapport à la musique de film, la notion du temps est radicalement dif-

férente dans le jeu vidéo. Dans un film, la séquence de duel dure un temps fixé par le monteur et le réalisateur. Dans un jeu, personne ne peut prédire combien de temps un joueur va rester dans une pièce ou après combien d'essais il va passer un obstacle. La musique doit être créée en fonction des paramètres du jeu, de l'écriture du *gameplay* et de l'interactivité du joueur avec un événement, l'adversaire à combattre ou la course à gagner. C'est une écriture sans début et sans fin, mais avec une alternance de différentes propositions en fonction de ce qui se passe en temps réel. Une des différences majeures avec un jeu de première génération comme *Space Invaders* est que le joueur devait suivre le rythme du jeu, appuyer sur les touches au bon moment pour neutraliser les obstacles qui s'accumulaient sur un rythme précis, soutenu par une musique qui indiquait le tempo. Maintenant, le joueur a tout le loisir de vivre l'aventure à son propre rythme. Le plus grand danger est la répétition d'un même élément musical, par exemple lors de chaque échec qui force le joueur à reprendre une même séquence : la répétition inlassable d'une même séquence sans variation sonore va vite agacer et le joueur va renoncer à poursuivre ses efforts.

Les musiques que les joueurs aiment, défendent et valorisent, et qui vont donner lieu à des concerts spécifiques,

sont avant tout liées aux émotions qu'ils ont ressenties dans le jeu. Et, ici, nous pouvons reprendre la remarque de Michel Legrand (*Les Parapluies de Cherbourg, Un été 42*) à propos des musiques de film : « Une bonne musique de film doit servir le film, comme elle doit servir la musique. »

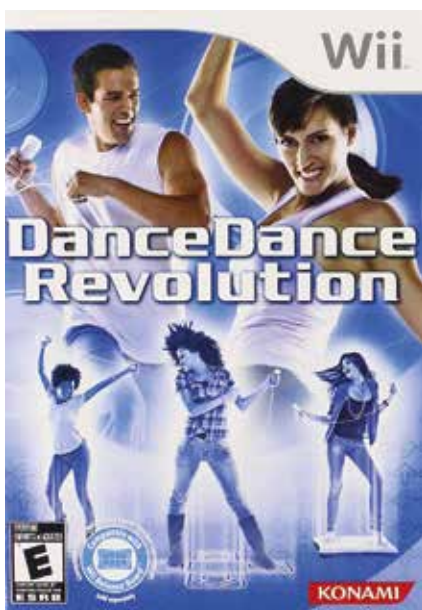
LES JEUX MUSICAUX

La musique n'a pas uniquement servi d'ambiance aux jeux. Elle est parfois le contenu central de ceux-ci. Olivier Leo de PointCulture en distingue trois sortes. D'abord, les « jeux de rythme » qui demandent que l'on répète une séquence en tapotant des boutons colorés ou des touches d'un instrument en plastique, voire son écran de smartphone. Dans cette catégorie, il place aussi les « jeux de danse » où les touches sont remplacées par un tapis où le danseur doit marquer ses pas sur une surface déterminée (*Dance Dance Revolution*). La technologie a évidemment évolué et ce sont des caméras avec reconnaissance de mouvements qui se chargent d'analyser vos progrès. Autre catégorie, les « jeux de karaoké », qui ont été un des vecteurs de l'introduction de cette pratique japonaise dans nos contrées (*Singstar* de Sony). Pour ceux qui veulent pousser l'apprentissage plus loin, il existe aussi des jeux

destinés à l'apprentissage d'instruments de musique comme *Rock Band* d'Electronic Arts (clavier et batterie), et surtout *Rocksmith* d'Ubisoft où il faut brancher une vraie guitare électrique pour apprendre et jouer. Ce n'est pas le meilleur moyen de démarrer l'apprentissage de base de la guitare, mais plutôt l'apprentissage de chansons. ●

INFOS :

- › **Master class d'Olivier Derivière : la musique dans les jeux vidéo**
Partie 1 : <https://www.youtube.com/watch?v=IBXywSLJnFw> (50')
Partie 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=i2UZ8m9FvT4> (42')
Partie 3 : https://www.youtube.com/watch?v=iUHCUm_PArc (61')
- › **Blog Music Lodge :**
<http://www.musiclodge.fr/article-la-musique-de-jeux-video-120032447.html>
- › **IRMA**
Musique et jeu vidéo : les entretiens : <http://www.irma.asso.fr/MUSIQUE-ET-JEU-VIDEO-LES>
- › **Stage jeu vidéo**
PointCulture organise régulièrement des stages de conception de jeu vidéo à Bruxelles, Liège et Louvain-la-Neuve : <https://www.pointculture.be/agenda/evenerement/>
<https://youtu.be/AXbglkA6MMA>
- › **Les rendez-vous Arts ludiques :**
https://mtouch.facebook.com/Les-rendez-vous-Arts-ludiques-de-PointCulture-1579895492223073/?__tn__=CH-R
- › **Master class avec Jérôme Eippers, directeur technique chez Ubisoft Bruxelles, jeudi 15 novembre :**
<https://www.pointculture.be/agenda/evenerement/les-metiers-caches-du-jeu-video-directeur-technique-en-animation/>
- › **Code: Debugging the Gender Gap Documentaire et débat sur le manque de femmes et de personnes issues des minorités dans les métiers de l'ingénierie software.**
Louvain-la-Neuve, le 22 novembre : <https://www.pointculture.be/agenda/evenerement/code-debugging-gender-gap-take-back-night/>



SECOND LIFE :

QUAND LE VIRTUEL PROLONGE LE RÉEL ET VICE VERSA

PAR PHILIPPE DELVOSALLE

rédacteur à PointCulture

En 2009, de rencontre singulière en face-à-face privilégié, Alain della Negra et Kaori Kinoshita explorent en un fascinant road-movie documentaire un double territoire qui s'avère ne faire qu'un, comme un ruban de Möbius : les suburbs nord-américaines et les territoires rêvés de *Second Life*.

Au cours de ces dernières années, des pans importants de la production cinématographique et de la conception de jeux vidéo se sont tellement rapprochés (dans leur scénarisation, leur imagerie, le recours à des effets spéciaux similaires, la tendance à un hyperréalisme de l'image même dans les projets non réalistes, etc.) que cela explique peut-être en partie la difficulté que semblent éprouver les cinéastes documentaires à explorer ces univers ludiques. Comme si ce champ d'accointances formelles trop fortes, ces relations incestueuses entre deux des piliers de l'industrie du divertissement rendaient compliqué de trouver la distance juste pour aborder le sujet. Du côté de la télévision existent des reportages abordant soit l'aspect économique d'une industrie vidéoludique aujourd'hui florissante, soit des approches plus sociologiques ou psycho-

logiques de la dépendance des joueurs. Mais ce ne sont pas les angles d'étude du sujet qui nous intéressent le plus.

CONSTRUCTION - ET DÉTRICOTAGE - D'UN MÉTA-UNIVERS

En consacrant en 2009 un film à *Second Life* (qui au sens strict n'est pas un jeu, mais un *métavers*, un univers virtuel en ligne, même s'il entretient des similitudes avec les jeux de rôles), les réalisateurs Alain della Negra et Kaori Kinoshita ont à la fois trouvé une plateforme numérique déjà âgée d'une dizaine d'années à l'époque, dont l'univers graphique ne tendait pas spécialement à l'hyperréalisme (et offrait donc assez de différence et d'étrangeté – un autre statut d'image – au cinéma pour s'y frotter) et un sujet plus intéressant, abordé sans voyeurisme ni condescendance : les interconnexions croisées entre vie réelle et vie virtuelle des participants.

Imaginé en 1999 et lancé en logiciel libre en 2003 par l'éditeur et développeur Linden Lab, *Second Life* est [selon les mots des deux cinéastes dans le dossier de presse de leur film] « un monde virtuel entièrement imaginé par ses habitants. Le participant doit donner vie à son avatar : concevoir son aspect, lui construire un environnement, entrer en contact avec d'autres résidents. Il n'y a pas d'objectif à atteindre, pas de mission à accomplir ». Après un buzz médiatique important au cours des années 2003 à 2007, la plateforme – qui dispose de sa propre monnaie virtuelle, le Linden, convertible en dollars et autres monnaies réelles – attire des centaines de milliers de participants

(en 2010, le nombre de comptes de connexion créés atteignait 21 000 000 et le nombre d'avatars simultanément en ligne oscillait entre 35 000 et 80 000). Par rebonds, le métavers voit aussi venir à lui des publicitaires, des marques (pour des tests de produits en ligne ou de la vente), des investisseurs aux intérêts bien concrets (on raconte que le déclin du jeu à partir de l'automne 2007 est à la fois lié à la « crise des *subprimes* » et au scepticisme des investisseurs par rapport à la pérennité de l'intérêt financier de ce monde virtuel)..., sans oublier l'omniprésente bulle de la sexualité et de la pornographie, mais aussi la religion, la politique, les universités, etc. Voilà pour le cadre, mais Alain della Negra et Kaori Kinoshita abordent ce « second monde » selon un fil rouge bien à eux, qui n'entend pas aborder de manière didactique toute sa réalité complexe, mais veut se focaliser sur l'expérience intime d'un petit nombre de participants.

CHOISIR SA VIE

Lors d'un voyage de trois mois aux États-Unis – préparé, comme le sujet l'exigeait, par un an et demi de repérages, de rencontres et de prises de contact préalables en ligne sur *Second Life* – les cinéastes filment une trentaine de résidents, dont seuls trois principaux (le chat, le révérend et l'esclave, qui donnent son titre au documentaire) et une poignée de personnages secondaires se retrouvent dans le montage final.

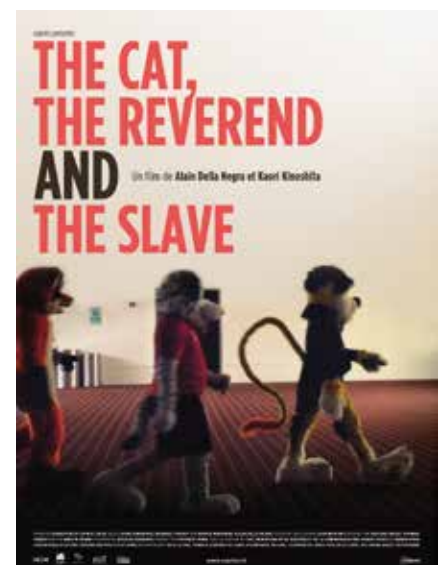
Au niveau de l'image, il ne faut évidemment pas se focaliser sur les effets de décalage trop évidents entre le physique et les lieux de vie des participants et leurs

avatars et environnements virtuels. Corps d'Américains moyens, un peu obèses, ne prenant pas trop soin d'eux-mêmes d'un côté, clichés de corps fantasmés, bimbos et bodybuilders torsés nus de l'autre côté de la frontière réel/virtuel ; *trailers* (caravanes sédentarisées), petits pavillons interchangeables de *suburbs* par ici, maisons ouvertes sur la plage et les palmiers par là-bas, dans l'autre monde. Cette lecture est trop facile et ne correspond pas du tout au propos des réalisateurs. Même s'il comporte de beaux plans d'inscription de leur road-movie dans la géographie humaine des États-Unis et de belles séquences – comme celle dont une image fixe donne l'affiche du film et qui voit une vingtaine de *furs* (adultes habillés en costumes d'animaux : chat, tigre, renard, dragon, etc.) défiler dans le couloir d'un hôtel –, c'est sans doute au niveau de la bande-son et de l'enregistrement de la parole que *The Cat, The Reverend and The Slave* nous trouble et nous convainc le plus. À les écouter nous raconter leurs histoires, on ne sait plus toujours très bien s'ils nous parlent de vrais souvenirs, de vraies rencontres... ou d'autres *vraies* souvenirs et *vraies* rencontres, mais dans l'univers virtuel cette fois. La frontière entre les deux mondes s'estompe, l'interface qui permet de passer de l'un à l'autre s'avère particulièrement poreuse. Ou, pour reprendre les mots des cinéastes : « Les joueurs de *Second Life* parlent sans distinction de leur vie et de celle de leur avatar. Pour eux, "seconde vie" ne signifie pas "vie simulée", mais "vie prolongée", déployée comme un moyen de communication et de partage d'expérience supplémentaire. » Le révérend Benjamin Faust est celui pour lequel le prolongement de l'existence réelle en existence virtuelle est le plus immédiat, sa seconde vie (ouvrir une église dans ce Far West sauvage, dans cet univers de stupre, de jeux de hasard et de péché, y célébrer la messe une fois par semaine) est presque la copie de sa première vie. Quant à Kris/Lisa, employé dans une station-service du Kentucky le jour, qui s'habille en femme dès qu'il rentre à la maison, son avatar et ses pratiques SM au sein d'une commu-



nauté goréenne sur *Second Live* cristallisent ce qu'il/elle « aimerait être en permanence dans la vraie vie ». Pour le Californien Markus Damone, homme s'étant toujours senti chat, membre de la communauté *furry* (fascinée par les animaux anthropomorphes au point de s'y reconnaître), l'existence dans le monde virtuel – son avatar, les rencontres, une émission de radio en ligne, etc. – n'est que le prolongement, un pas plus loin, de sa vie réelle – costume, soirées dansantes et conventions *furry*, etc.

En donnant largement la parole à ces personnes, loin de tout jugement, les cinéastes laissent la place à une question philosophique qui se pose dès qu'on peut se construire une seconde existence dans un monde plus libéré des contraintes et des préjugés que notre « monde défaillant » : quelle vie choisir et comment la construire ? ●



JEUX DE TOUS BORDS EN FWB

PAR CATHERINE CALLICO

journaliste

Jeux de société, d'évasion, vidéo... Les variantes et les lieux ludiques se multiplient en Belgique depuis le début de la décennie. Où la pratique du jeu tutoie l'éducation, la culture et des valeurs universelles.

L'ESPACE GAMING DU QUAI10

S'étalant sur le quai Arthur Rimbaud à Charleroi, le pôle culturel Quai10, inauguré il y a moins de deux ans, abrite un centre de l'image animée et interactive, avec entre autres cinq salles de cinéma, une brasserie, et un espace gaming.

Lieu de découverte et d'éducation au jeu vidéo, l'espace gaming propose, outre un libre accès quotidien, diverses initiatives : animations, ateliers, formations, conférences et autres événements en lien avec le média. L'aspect pédago-

gique y est particulièrement développé, coordonné par Julien Annart, détaché pédagogique jeu vidéo auprès de FOR'J (Fédération de maisons de jeunes et organisation de jeunesse) et rédacteur pour divers sites et revues, essentiellement à propos des rétrogaming et de la philosophie dans les jeux vidéo. Dès 2010, il a rejoint l'équipe chargée de mettre en place le Quai10.

Dans ce cadre, une série d'ateliers à partir du jeu vidéo sont notamment proposés, à destination des élèves du primaire (à partir de la 5^e) et du secondaire, des étudiants et des professionnels de l'enseignement, des secteurs jeunesse, de la formation et de l'éducation. Les quatre objectifs de base sont « apprendre avec les jeux vidéo des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être ; éduquer au média vidéo-ludique ; encourager la créativité des participants ; développer des outils critiques ». En toile de fond, l'accent est porté sur le vivre et travailler ensemble, et la bienveillance.

Parmi ces ateliers, « Coopérer : utiliser le jeu vidéo pour apprendre à vivre et penser ensemble » défend la collabo-

ration à la place de la compétition. « À partir de jeux de société et de jeux vidéo, les élèves sont amenés à penser aux règles qui régissent la collectivité, afin d'encourager la coopération et faire appel au travail en commun, pour essayer de construire une intelligence collective et des pratiques bienveillantes », développe Julien Annart.

Un autre atelier, intitulé « Utiliser les outils du cours d'Histoire pour construire ensemble une chronologie du jeu vidéo », revient sur l'histoire du média et ses enjeux. « L'industrie n'a que très tardivement pris conscience de l'intérêt des jeux plus anciens dont seuls les amateurs gardaient trace, avant l'explosion récente de la mode du rétrogaming. Revenir ensemble sur ce passé, c'est comprendre comment les codes du média se sont construits avec les essais et les erreurs, pourquoi les modèles économiques actuels influencent la perception que nous avons des jeux vidéo, l'évolution des genres comme du public ou des interfaces... »

Il est aussi question de philosophie dans ce vaste programme. « Réfléchir, questionner, déconstruire les évidences et les préjugés, conceptualiser de nouvelles idées, argumenter, s'initier à la philosophie et polémiquer. » Voir « découvrir les métiers du jeu vidéo », de la création à l'industrie, à travers un parcours ludique qui retrace les étapes, la grammaire, le fonctionnement d'un studio et les apports des différents corps de métier. Mais il s'agit aussi de pouvoir s'exprimer sur la thématique via un « atelier d'écriture ». Ou de comprendre et concevoir un jeu vidéo, en l'imaginant sur papier.

La citoyenneté constitue le fil rouge de la plupart de ces propositions. Qu'il s'agisse de « Comprendre les modèles politiques » à partir de jeux vidéo et de questions comme Quels sont les droits, devoirs et pouvoirs d'action du



Quai10 ©

citoyen ? Comment décider ? Comment fonctionne notre démocratie et comment y agir ? Qui a le droit de décider, pourquoi obéir, comment garantir des limites face au pouvoir ?, complétés d'un jeu de rôle qui place les jeunes dans la peau des conseillers et échevins communaux. Ou au travers du thème « Féminisme et Racisme », qui aborde le thème des représentations et des droits dans les jeux vidéo.

INFOS :

www.quai10.be/

LE STUDIO FISHING CACTUS

Les espaces de gaming ne seraient rien sans les concepteurs de jeux. Le studio de développement Fishing Cactus, implanté dans la Digital Innovation Valley à Mons, a été mis sur pied en 2008 par quatre passionnés de l'industrie du jeu et est, depuis lors, devenu une référence du genre. Constituée de 30 développeurs, la société crée – aussi bien à partir d'idées originales qu'à partir de licences existantes – des jeux tant pour la sphère des loisirs que des serious games pour les entreprises. L'équipe a débuté son activité avec le développement de jeux mobiles. Aujourd'hui, en marge de ceux-ci, elle travaille sur des développements de



consoles à plus petite échelle et des jeux sur ordinateur. Fishing Cactus conçoit également des applications interactives avec les technologies dérivées du jeu vidéo, comme la technologie Kinect Motion qui permet de piloter l'interaction par le mouvement.

Ces jeux sont distribués exclusivement via des canaux digitaux : l'App Store, le PlayStation Network, Xbox Live, etc. Bruno Urbain, l'un des fondateurs, explique que « le jeu vidéo ludique a un modèle BtoC [Business to Consumer : de l'entreprise au consommateur] où on s'adresse directement aux joueurs sur leurs mobiles via l'App Store, avec un système de téléchargement gratuit accompagné d'un mécanisme "In-App

Purchase" où les joueurs peuvent acheter des bonus et crédits directement au sein de l'application. C'est ce modèle qui révolutionne le jeu aujourd'hui, notamment avec Spotify. Facebook a ouvert la voie et ils ont démontré qu'il pouvait y avoir un modèle économique viable derrière ». De son côté, le volet serious gaming fonctionne selon un modèle BtoB (Business to Business). « Nous nous adressons à des sociétés soit avec une approche sur mesure soit avec un développement générique autour d'une thématique, ensuite adapté à leurs besoins. »

Fishing Cactus se targue de rester très compétitive, en appliquant une politique pointue de contrôle des coûts. « Nous essayons de garder nos frais fixes les plus bas possible pour garantir notre compétitivité à l'échelle mondiale. C'est en associant une petite équipe soudée à plusieurs indépendants flexibles et talentueux que nous répondons aux demandes de nos clients et partenaires. »

La société dispense également des formations, notamment dans la région, comme des initiations sur quatre ou cinq semaines chez TechnocITé. « Une semaine est consacrée à la gestion de projet, une autre à l'artistique, une autre encore au game design et, enfin, la dernière à la réalisation d'un prototype. Nous donnons les bases nécessaires et les outils pour programmer. »

INFOS :

www.fishingcactus.com/



ESCAPE GAMES ET MUSÉES

Désignés comme la version physique des jeux vidéo, les escape games, ces jeux grandeur nature, sont également très présents sur le marché. Tandis que de plus en plus de musées proposent des parcours ludiques, notamment sous forme d'escape games (jeux d'évasion). Celui du musée des Transports, lauréat de l'appel à projets lancé par la Fédération du tourisme de la Province de Liège (FTPL) dans le cadre de l'année thématique « La Wallonie insolite », en fait partie.

Le règlement ? « Votre véhicule-pion est emprisonné sur un plateau de jeu géant. Vous n'êtes donc pas enfermé dans une pièce. Le musée lui-même est converti en un immense terrain d'aventure que vous devez parcourir pour progresser dans le jeu. Chaque énigme résolue vous permettra d'obtenir un code qui déverrouillera la porte d'une « escape box » et fera avancer votre véhicule dans les couloirs du temps. Mais attention, le chronomètre tourne ! » Le jeu est proposé à des moments ponctuels durant l'année. Prochaine date annoncée : le 17 novembre 2018.

De même, depuis fin 2014, de plus en plus de lieux d'escape games ouvrent à Bruxelles. Parmi ceux-ci, le franchisé The Escape Hunt situé à Ixelles centre ses intrigues sur des personnages ou bâtiments phares de la culture bruxelloise. Des espaces muséaux se voient ainsi réinterprétés, comme la



Jeu d'évasion du Musée des transports de Liège ©

Tour japonaise de Laeken. Le pitch ? L'équipe de participants (deux à six membres), contactée par le conservateur de la prestigieuse Tour japonaise, dispose d'une heure pour retrouver une précieuse collection d'artéfacts dérobée par l'architecte des lieux, Alexandre Marcel. Celui-ci, refusant que son œuvre soit utilisée comme un musée au lieu d'un temple, aurait caché les artéfacts dans les structures énigmatiques de la tour. Le décor fait penser à celui d'une maison traditionnelle au Japon, avec un espace de jeu parsemé de meubles typiques comme une petite table avec des tabourets utilisés par les personnes âgées s'adonnant à des jeux de société à l'extérieur.

On y trouve également un jeu de go, des katanas, des idéogrammes...

Un autre lieu d'escape games (escape room) commence à se faire une renommée à Bruxelles, il s'agit d'Enygma, situé sur le Mont des Arts près de la Grand Place, proposant trois scénarios axés : Le temple maya, Sherlocked et Mr Fogg's residence (inspiré du roman *Le Tour du monde en 80 jours* de Jules Verne).

INFOS :

www.musee-transports.be ;
brussels.escapehunt.com ;
www.enygma.be



The Escape Hunt - Maison japonaise ©

ÉDUCATION ET ÉTHIQUE

En complément de l'aspect ludique, la pratique d'un jeu est porteuse de valeurs, comme l'illustre Ludo, l'association de promotion culturelle du jeu. L'ASBL fédère depuis 1982 des ludocentres francophones belges : ludothèques, clubs de jeux, musées du jeu et du jouet et autres associations ludiques non commerciales. Divers nobles objectifs y sont promus, à commencer par tisser du lien social en favorisant la pratique ludique à l'attention de tou.te.s. « Le jeu de qualité est pour nous un outil merveilleux parce qu'il permet de rapprocher les êtres humains, ceci notamment au sein des associations, groupes d'amis, des couples, et plus encore des familles », souligne-t-on sur place. Par ailleurs, « jouer est un droit fondamental et universel de l'enfant comme de l'adulte. Il doit pouvoir être accessible à tous, sans distinction d'âge, de sexe, de condition sociale ou d'origine ethnique ».

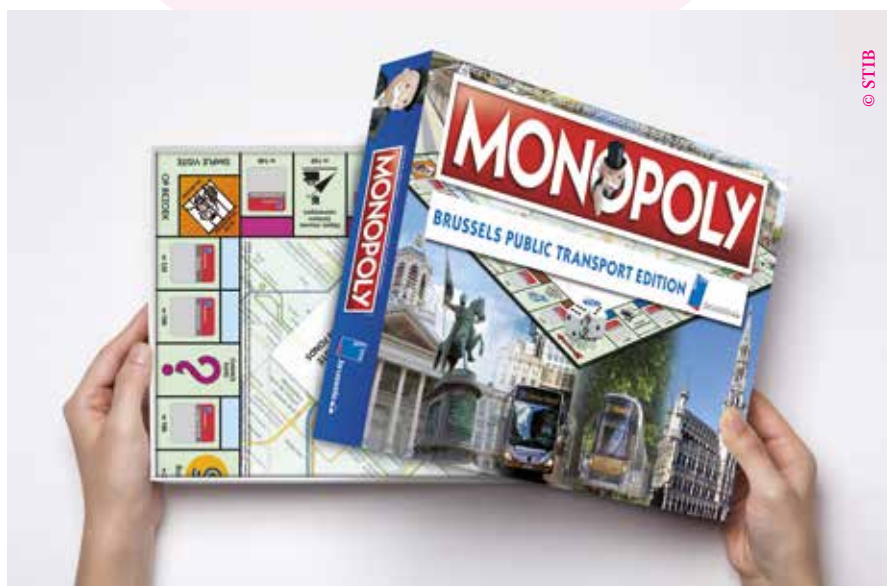
L'éducation au jeu et par le jeu tient donc un rôle de premier plan dans cette pratique. Dans ce cadre, les professionnels des domaines pédagogique, socio-éducatif et paramédical sont formés à la création de jeux (game design), mais aussi aux métiers du jeu en général et en particulier au métier de ludothécaire. Depuis 2013, l'Institut pédagogique Defré, à Uccle, propose une formation « sciences et techniques du jeu », en partenariat avec l'ASBL Ludo. L'association défend également le caractère culturel du jeu de qualité. « Il s'agit de valoriser les auteurs de jeux comme artistes à part entière et circonscrire un cadre favorable à une utilisation adéquate du jeu à des fins plus précises, qu'elles soient pédagogiques, thérapeutiques ou autres. » Enfin, les jeux permettent de lutter contre les stigmatisations et les stéréotypes, étant par excellence « des objets éducatifs stéréotypés. Les utiliser de manière insouciante peut au contraire entretenir les confusions et les constructions identitaires stéréotypées jusqu'à provoquer des stigmatisations potentiellement lourdes de conséquences ».

INFOS :
ludobel.be

LA STIB A SON MONOPOLY ET C'EST UN SUCCÈS !

Il y a un an, la société des transports publics bruxellois (STIB) lançait sa propre version du célèbre *Monopoly*. L'idée a émané d'Ivan, un employé de la STIB qui travaille sur les grilles horaires des chauffeurs. Auparavant, il avait conçu la version bruxelloise de *Scotland Yard*, qui a pour cadre les transports publics londoniens. Dans le *Monopoly* STIB, les habitations sont remplacées par des poteaux d'arrêt, les hôtels par des abribus, les gares traditionnelles par celles du réseau suburbain « S » de la SNCB, et les rues les plus prisées par des arrêts majeurs du réseau de la STIB. Le taux de fréquentation des arrêts détermine leur valeur. Soit 260 000 € pour Flagey et 400 000 € pour De Brouckère, pour citer deux arrêts parmi les plus populaires. Tout comme dans la version originale, le joueur qui comptabilise le plus d'arrêts remporte la partie. ●

INFOS :
stibstore.be/monopoly.html



LE JEU DANS LES BIBLIOTHÈQUES FRANÇAISES :

INGRÉDIENT INDISPENSABLE DE L'ESPRIT « 3^e LIEU »

PAR VÉRONIQUE HEURTEMATTE

responsable de la rubrique « Bibliothèques »
à *Livres Hebdo*

Toutes les photos : © V. Heurtematte

Arrivé dans les bibliothèques françaises par l'intermédiaire du jeu vidéo à partir des années 2000, le jeu sous toutes ses formes suscite aujourd'hui un intérêt croissant de la part des professionnels désireux de créer de la convivialité, notion essentielle dans de nombreux projets actuels.

Associé à la notion de convivialité, au cœur de l'esprit « 3^e lieu » qui préside à la plupart des projets de bibliothèques aujourd'hui, le jeu sous toutes ses formes séduit un nombre croissant de professionnels. Le jeu vidéo a été le premier à conquérir les établissements, à la faveur du développement des salles multimédia et de l'offre numérique en bibliothèque et parce que le jeu vidéo est rapidement apparu comme un moyen de moderniser l'image des bibliothèques et d'attirer le public des adolescents et des jeunes adultes. Nombre de bibliothèques, parmi lesquelles le réseau des médiathèques de Montpellier Méditerranée Métropole, pionnier en la matière, proposent aussi désormais des casques de réalité virtuelle, très tendance auprès des « gamers ». Les « escape games » et « murders parties », ces jeux d'évasion grandeur nature, sont également très en vogue dans les

bibliothèques. Plus globalement, c'est le jeu sous toutes ses formes – jeux de société, jeux de rôle, jouets, aussi bien pour les enfants que pour les adultes – qui entre progressivement dans les bibliothèques et trouve peu à peu sa légitimité. Plusieurs bibliothèques récentes lui ont même attribué une place centrale dans leur projet d'établissement.

LE JEU, VECTEUR DE LIEN SOCIAL

La médiathèque Assia Djébar, ouverte en janvier 2018 dans un quartier populaire du XX^e arrondissement de Paris, fait partie de ces nouveaux établissements qui ont misé sur le jeu pour renforcer leur attractivité auprès d'un public pour qui pousser la porte d'une bibliothèque n'est pas forcément naturel. L'originalité du projet de la médiathèque Assia Djébar, installée sur un plateau de 850 m² presque entièrement décloisonné, réside dans le choix de présenter le jeu dans tout l'établissement et non dans un espace dédié. La médiathèque offre 20 jeux symboliques ou d'éveil pour les enfants de moins de 5 ans, 150 jeux de société classés par thème – adresse, carte, bluff, stratégie. « Lors de l'élaboration du projet, nous avons défendu la présence du jeu dans la bibliothèque comme étant l'un des meilleurs moyens d'attirer les gens et de créer un lieu de vie dans ce quartier populaire, explique Anne-Claire Estavoyer, responsable du pôle famille de la médiathèque Assia Djébar. Le jeu permet de créer du lien entre les bibliothécaires et les usagers, mais aussi entre les usagers. » Ouverte en janvier 2017, la médiathèque François Mitterrand – Les Capucins, à Brest, a également fait du jeu le fer de

lance de son programme. « Le jeu en bibliothèque, ça marche !, lance avec enthousiasme Magali Haettiger, directrice des bibliothèques municipales de Brest d'octobre 2016 à septembre 2018. Dans notre projet, il n'est pas considéré comme un produit d'appel, mais comme un document à part entière. On attire clairement un public différent des habitués, qui ne vient que pour les jeux et l'offre numérique et qui n'emprunte pas de documents. » L'offre, constituée de 793 jeux de société et 400 jeux vidéo, est organisée en deux espaces dédiés, l'un dans le secteur jeunesse, l'autre dans la section adulte.

La ludo-médiathèque de Saint-Médard-en-Jalles, commune de 30 000 habitants dans la métropole de Bordeaux, a, de son côté, pris l'option de faire voisiner les jeux et les livres dans une offre organisée par tranche d'âge : tout-petits, 3-10 ans, adolescents, adultes. Chez les tout-petits, on trouve, à côté des albums, les livres-objets, les doudous, les tapis d'éveil, tandis que du côté des adultes, les jeux d'énigme sont proposés à côté des polars. Ouverte en octobre 2013, la ludo-médiathèque fait partie des premiers établissements à avoir constitué son identité autour du jeu. Pour répondre à la commande des élus qui souhaitaient, dans ce quartier en développement, un projet novateur, tourné vers la jeunesse, la directrice des médiathèques de Saint-Médard-en-Jalles, Evelyne Guiraud, élabore, plutôt qu'une bibliothèque pour enfants classique, un projet pour tous les publics, adulte et jeunesse, mais centré sur le jeu. « Notre projet reposait sur trois valeurs, proximité, convivialité et innovation, résume Evelyne Guiraud. Le jeu, c'est la rencontre. Ici, on peut lire partout et on peut jouer partout. »

LA MÉDIATION INDISPENSABLE

La plupart des établissements font le choix d'une offre sur place uniquement et ont écarté l'idée de prêt pour des raisons pratiques. « Pas question de compter les pièces des puzzles une par une », répondent unanimement les intéressés. Les jeux sont en revanche signalés dans les catalogues avec les autres documents et tous les établissements interrogés s'accordent à souligner l'importance de la médiation, même si les jeux sont proposés en accès libre dans la bibliothèque.

À Brest, plusieurs agents ont reçu une formation sur les jeux de société et les jeux vidéo et ont élaboré des outils dans lesquels les jeux sont classés par typologie, durée des parties, thèmes, etc., ce qui leur permet de donner des conseils très fins aux usagers. La médiathèque organise de nombreuses animations autour du jeu, en collaboration avec les bibliothèques de quartier. La ludo-médiathèque de Saint-Médard-en-Jalles compte, quant à elle, deux ludothécaires dans son équipe de quatre personnes. « Cela me paraît indispensable, car c'est un métier à part entière, plaide Evelyne Guiraud. Les ludothécaires sont par exemple formés à l'accueil dynamique et vont vers les gens désœuvrés, les mettent en relation. Les bibliothécaires ne sont pas habitués à cela. Les deux métiers apprennent l'un de l'autre. »

De même, la médiathèque Assia Djebbar compte une équipe dédiée et



Bibliothèque Louise Michel à Paris, Jeu de société

a inscrit le jeu dans son programme d'activités régulier. Elle organise entre autres des séances intitulées « On joue », pendant lesquelles un bibliothécaire est disponible pour jouer dans l'espace accueil-actualité. « Les enfants et les adolescents viennent spontanément utiliser les jeux à la bibliothèque, mais, pour attirer les adultes, il faut proposer des actions spécifiques », relève Laetitia Prignot, directrice adjointe de la médiathèque Assia Djebbar et ancienne ludothécaire. À quelques encablures de là, toujours dans le XX^e arrondissement de la capitale, la médiathèque Louise Michel, particulièrement investie dans l'offre autour du jeu sous toutes ses

formes, a, elle aussi, un programme très important d'animations, telles que les soirées jeux de rôle ou les sessions de jeu vidéo, parfois réservées à un public particulier, « spécial filles » ou « spécial famille ». La médiathèque développe également de nombreux partenariats avec des interlocuteurs spécialisés – associations, magasin de jeux, professionnels du secteur du jeu vidéo. Elle accueille notamment une fois par mois le Rassemblement pour l'inclusion dans le jeu vidéo, une association qui vient donner gratuitement des cours de création de jeux vidéo. Son objectif : ouvrir à des profils diversifiés le monde professionnel du jeu vidéo où prédomine l'archétype ▶



Saint-Médard en Jalles, Ludo-médiathèque, Salle de lecture



Saint-Médard en Jalles, Ludo-médiathèque, Séance de jeux vidéo

► du geek trentenaire. Cette association propose également à la médiathèque des rendez-vous réguliers qui croisent jeux vidéo et sujets de société, tels que « jeu et genre », « jeu et handicap ». « Il faut apprendre à laisser l'initiative à des partenaires. Les associations avec lesquelles nous collaborons ont la méthode, la compétence, touchent les communautés des joueurs », souligne Quentin Le Guével, responsable du pôle jeu de la médiathèque Louise Michel.

L'un des enjeux est de créer une mixité des publics. Dans les soirées organisées dans les médiathèques Louise Michel et Assia Djébar, « gamers » chevronnés, néophytes, hommes et femmes de différentes générations se côtoient.

LA COHABITATION DES USAGERS, PARFOIS DÉLICATE

Faire entrer le jeu dans une bibliothèque pose souvent la question de la cohabitation d'activités et de publics très différents, y compris dans les grands établissements tels que la médiathèque des Capucins de Brest. Dans la médiathèque brestoise, les postes de jeux vidéo ont rapidement été pris d'assaut, suscitant parfois de longues files d'attente. Pour fluidifier l'accès, la médiathèque a mis en place un service de réservation par Internet et a aménagé la possibilité de jouer en groupe. La médiathèque Assia Djébar, elle, a dû modérer son ambition de mettre du jeu partout. Elle a défini des espaces calmes

et des espaces bruyants qui déterminent le type de jeu qu'on peut y utiliser. L'étagère sur laquelle sont rangés les jeux a été déplacée du centre de la médiathèque vers l'espace d'accueil, où se déroulent les jeux les plus bruyants. À la médiathèque Louise Michel, les jeux sont posés sur les tables. Aux heures de forte fréquentation, un bibliothécaire se charge de faire en sorte que tout se passe bien, d'expliquer les règles d'un jeu, de mettre les usagers en relation pour qu'ils jouent ensemble. L'accès au jeu vidéo se fait sans réservation. « Pour l'instant, cela se régule bien, observe Quentin Le Guevel. On préfère donc ne pas recourir à la réservation, car il y aurait le risque que seuls les usagers habitués à réserver pour nos activités y aient accès. »

« LE JEU DOIT AVOIR UNE PLACE À PART ENTIÈRE »

Entretien avec Julien Prost, directeur adjoint (jusqu'en juillet 2018), et Quentin Le Guével, responsable du pôle jeu de la médiathèque Louise Michel

Quelle place occupe le jeu dans votre établissement ?

Julien Prost : On a eu des jeux vidéo dès l'ouverture en 2011 puis rapidement des jeux de société à partir de 2013. À un moment donné, on a décidé de rendre notre offre plus professionnelle, de lui consacrer un espace dédié et de l'intégrer complètement dans notre projet d'établissement. On a souhaité lui donner une légitimité, notamment auprès de notre tutelle, qu'on a dû convaincre.

Quentin Le Guével : On propose du jeu parce qu'il y a des gamers dans l'équipe et parce qu'on trouve ça cool ! Plus sérieusement, proposer du jeu est cohérent avec l'esprit d'une bibliothèque 3^e lieu. C'est facile à mettre en place et cela permet de créer du lien avec les usagers. Mais il est important d'avoir une politique qui va au-delà de ça. Le jeu ne doit pas servir de produit d'appel avec, comme arrière-pensée, que les gens qui viennent pour le jeu finissent par emprunter des livres. Ça ne marche jamais

et cela ruine la relation de confiance entre les bibliothécaires et les usagers.

Quels sont les enjeux pour les bibliothèques aujourd'hui d'offrir du jeu ?

Julien Prost : Le jeu touche tout le monde, à tous les âges, il y a donc une réelle nécessité pour les bibliothèques de s'en emparer. Mais cela ne prendra pas la même forme partout. Cela peut passer par faire une animation de temps en temps, accueillir le club de belote local. Même les bibliothèques patrimoniales s'y mettent, car elles ont bien perçu que cela permet de toucher un nouveau public.

Quentin Le Guével : Ces enjeux s'inscrivent dans toute la réflexion actuelle sur la manière dont on conçoit le métier de bibliothécaire et le rôle des bibliothèques. Accueillir les cultures populaires, considérer le jeu comme n'importe quel autre support, c'est un signe important en direction des personnes qui ne maîtrisent pas les codes

culturels classiques. Cela montre que la bibliothèque s'attache à avoir une offre qui leur parle.

Vous proposez aussi depuis peu des jeux de rôle, ce qui reste encore assez rare en bibliothèque. Comment mettre en place ce type d'offre ?

Quentin Le Guével : C'est une envie que l'on avait depuis longtemps, mais on butait sur un obstacle très concret qui est que la plupart des livres de jeu de rôle n'ont pas d'ISBN. C'est donc très compliqué de faire des acquisitions et on ne peut pas passer par les librairies traditionnelles. Un jour, on a fait un appel à dons sur notre radio. Les auditeurs se sont mobilisés. L'un d'entre eux a même pris l'initiative de centraliser les dons et de faire un premier tri et une ébauche de politique documentaire. On a récupéré ainsi une soixantaine de jeux. C'est ce qui nous a permis de commencer. Comme souvent dans ces cas-là, la meilleure ressource, ce sont les usagers ! ●