



JEUX VIDEO EN BIBLIOTHEQUE

De l'expérience de jeu aux actions culturelles

Objectifs :

- Appréhender l'univers des jeux vidéo
- Argumenter la légitimité du JV en bibliothèque auprès des publics, des bibliothécaires et de la tutelle
- Développer un service de JV en bibliothèque
- Construire et mettre en place des médiations favorisant l'expérience du « jeu »

Contenu prévisionnel :

1. L'univers du JV

- Découvrir l'histoire et la typologie du JV
- Comprendre les enjeux économiques et culturels du JV
- Identifier les profils des joueurs et les nouvelles pratiques
- S'approprier les recommandations nécessaires à l'institution

2. Légitimité du JV en bibliothèque

- Mettre à distance les discours caricaturaux et construire un discours institutionnel
- Positionner la bibliothèque comme actrice et médiatrice de la création contemporaine
- Développer une bibliothèque sociable et ludique et améliorer l'image
- Attirer de nouveaux publics et nouveaux usages au sein de la bibliothèque

3. Mettre en place un service de JV en bibliothèque

- Acculturer une équipe et accompagner la montée en compétence
- Développer un service de JV : prêt, sur place, action culturelle
- Construire une veille adaptée
- Développer un fonds de JV, les modalités d'acquisition
- Co-construire avec l'équipe et les usagers une charte de bonnes pratiques

4. Accéder à une expérience de jeu en bibliothèque

- Appréhender la typologie des expériences de jeu
- Définir les objectifs recherchés lors de l'expérience et les indicateurs de réussite
- Savoir mettre en espace (scénographier) cette expérience de jeu au sein de la bibliothèque

FAB'DESIGN