

Journée thématique

« Faites vos jeux ! Rien ne va plus ?
Les *serious games* en bibliothèque »

enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°2 : « Le SG en Bibliothèque de Lecture publique »

Animateurs : Hélène Ragot, Mathieu Vernet, Universcience

Le contexte de la Bibliothèque d'Universcience

La Bibliothèque d'Universcience, plus particulièrement de la Cité et des sciences et de l'industrie (BSI), a une vocation scientifique et technique. Elle bénéficie d'une restructuration des services en cours. Les SG y sont développés sur 3 espaces : dans la Bibliothèque Jeunesse, à la Cité de la Santé et dans le carrefour numérique. Il s'agit de toucher par ce biais différents publics : les enfants, les adolescents, les écoliers, mais aussi les enseignants, enfin les centres de loisirs.

Quelle médiation ? Quel accompagnement des publics ?

Des ateliers d'initiation aux SG en général sont proposés avec une sélection de jeux destinée à présenter une ressource scientifique en particulier.

Il existe deux cas où les SG sont utilisés :

- Dans le cadre de sélections de sites sur le portail jeunesse de la bibliothèque : sous l'onglet « SG », figurent ces sélections, qui sont renouvelées tous les deux mois. Y sont proposés divers jeux, sauf les « single simon » ou SSO (pour lesquels il faut nécessairement remplir un e-mail, une fiche personne, ou créer un profil), qui encombreraient les serveurs.

Ces jeux nécessitent un navigateur particulier car il s'agit de contenus très souvent en flash, même si le html 5 commence à se développer de plus en plus. Pour que cela fonctionne, il faut les moyens techniques et humains nécessaires. Autrement dit, sans médiation, ces SG ne sont pas aussi bénéfiques.

- Lors de médiations :
 - o Sur un temps court (-30') : lors d'un atelier de recherche documentaire, où on peut présenter soit des films, un CD-rom, et un SG

- Sur un temps long (1h30) : 15 élèves pour 15 postes informatiques, 2 fois dans la journée. Si la durée de vie du jeu est longue, on va jouer davantage.

Un jeu doit suffire à lui-même mais il nécessite une médiation. Si les enfants vont plus facilement vers cet univers, cela nécessite néanmoins une phase de prise en main. Par ailleurs, aujourd'hui, on peut constater le développement de l'usage des tablettes pour des mini-jeux, toujours avec un accompagnement médiatique.

Pour quels besoins ? Comment les SG peuvent-ils être des outils pour l'autoformation, la formation à la citoyenneté, ou aux grandes questions de société (notamment les sciences) ?

Divers exemples démontrent la multitude des ressources que représentent les SG. Ainsi, le jeu ***Energuy***, destiné à des élèves de cycle 3 (CE2-CM2), ou bien à des collégiens et des lycéens dans le cadre de Vilette Projets offre, sous un mode ludique, de comprendre par quels gestes on peut lutter pour économiser l'énergie.

Spore, en revanche, est un jeu vidéo du type « seriousgaming », qui permet d'initier à la théorie de l'évolution. Le joueur part des conditions pour créer la vie, et peut aller jusqu'à la conquête spatiale. Destiné aux familles et aux centres de loisirs, il permet, accompagné d'une médiation préalable, d'assimiler des notions scientifiques.

Pour former en s'amusant

Le SG ***Planète 01, l'Odyssée numérique de Globert***, disponible gratuitement sur le site de la Cité des Sciences, est utilisé pour faire découvrir l'informatique ou permettre de se perfectionner. Il permet notamment au médiateur de s'assurer d'un tronc commun avant l'atelier de retouche numérique, même si on peut faire le constat qu'il n'y a plus de fracture numérique chez les enfants, à la différence des seniors, à qui ce jeu permet d'aborder les notions d'achat sécurisé sur internet, ou l'utilisation à bon escient des réseaux sociaux.

Des SG pour des animations spécifiques

Et puis, certains jeux sont proposés en accompagnement de manifestations. C'est le cas des Jeudis de la Santé, pour lesquels les médiateurs proposent un SG, destiné à apprendre les premiers gestes qui sauvent : ***Staying alive*** permet ainsi de procéder aux premiers soins, dans un temps limité proche de la réalité. A l'issue de la séance, ce jeu permet d'évaluer les acquis avec un pompier qui explicite les gestes expérimentés.