



Julien Devriendt (dir.)

Jouer en bibliothèque

Presses de l'enssib

La chasse au trésor : des lapins intelligents à la bibliothèque

Florence Carre

DOI : 10.4000/books.pressesensib.4688

Éditeur : Presses de l'enssib

Lieu d'édition : Villeurbanne

Année d'édition : 2015

Date de mise en ligne : 30 janvier 2019

Collection : La Boîte à outils

ISBN électronique : 9782375460719



<http://books.openedition.org>

Édition imprimée

Date de publication : 1 janvier 2015

Référence électronique

CARRE, Florence. *La chasse au trésor : des lapins intelligents à la bibliothèque* In : *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015 (généré le 01 février 2021). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/pressesensib/4688>>. ISBN : 9782375460719. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pressesensib.4688>.

Ce document a été généré automatiquement le 1 février 2021.

La chasse au trésor : des lapins intelligents à la bibliothèque

Florence Carre

Automne 2003. Je viens d'entrer dans le métier et j'ai pris la direction de la médiathèque des Ulis. Une collègue qui travaille en section adulte vient me voir, visiblement très perturbée : « Florence, il y a deux messieurs qui sont installés, là, à une table, tu sais, celle qui est à côté des livres en langue étrangère, et... (elle chuchote)... ils jouent aux petits chevaux... ils ne lisent pas. Qu'est-ce que je fais ? ». Je la regarde, avec surprise : « Mais... quel est le prob...heu, ils ont l'air contents ? ». « Oui ». « Eh bien, c'est très bien, s'ils ont envie de jouer aux petits chevaux au milieu des livres, moi ça me va bien ». Elle repart perplexe.

- 1 Ville de 25 000 habitants, cosmopolite, récente (créée en 1977), Les Ulis concentre une population socialement fragile (une partie du territoire est concernée par les « contrats de ville », avec quelques quartiers labellisés « zones urbaines sensibles » depuis longtemps) mais aussi de classes moyennes. La médiathèque des Ulis date de 1987, avec une architecture typique du style « cathédrale » de cette décennie. Elle a été transférée à la Communauté d'agglomération du Plateau de Saclay (CAPS) en 2013, et fait désormais partie d'un réseau de quinze médiathèques. La mise en réseau a accentué la mixité sociale : près d'un tiers de ses usagers vient des communes alentour à CAPS.
- 2 Les directions successives ont toujours œuvré pour suivre de près les usages de la population et ont fait progressivement évoluer les services proposés, mettant au cœur du fonctionnement de l'équipement les outils et usages liés au multimédia, d'où, en l'an 2000, l'obtention du label Espace culture multimédia (ECM) attribué par la Direction générale des affaires culturelles (DRAC).

La bibliothèque hors les murs

- 3 L'équipe a l'habitude de monter des actions en direction du public éloigné du livre et de la lecture, en choisissant délibérément d'être présente sur le territoire, par exemple dans les services municipaux, dans les parcs, lors de forums ou de fêtes, ou encore au centre commercial Ulis 2 qui est le point névralgique de la cité, en apportant parfois sur

son stand autre chose que des livres¹, par exemple : des outils numériques (imprimante 3D) et des instruments de musique mis à disposition des usagers, pour casser son image de culture savante et se faire connaître auprès de nouveaux publics. Si, en 2000, les ordinateurs étaient soigneusement tenus à l'écart des collections physiques, et n'étaient présents que dans l'ECM, lui-même ouvert à des horaires distincts de ceux de la médiathèque, progressivement, des postes informatiques sont venus se fondre dans les espaces de l'équipement, signe que les ressources documentaires symboliques du cœur de métier et les outils multimédias ne s'opposaient nullement mais se complétaient, ce que démontrera une fois de plus le jeu dont il sera question dans cette contribution.

Festival des arts mêlés 2012 : Fabriques numériques

- 4 En 2012, la directrice des affaires culturelles de la ville propose d'organiser le festival annuel de la médiathèque autour de la thématique du numérique et donne carte blanche à l'équipe pour penser l'événement. Le responsable de l'espace public numérique réfléchit alors à l'axe autour duquel envisager cet événement. Trop souvent ce qui a trait au numérique est limité à l'ordinateur et considéré comme virtuel et solitaire.
- 5 Les nouveaux outils modifiant en profondeur notre rapport à la culture, à l'accès à l'information, *via* les blogs, les tweets et les réseaux sociaux, il envisage de partir de l'existant pour montrer les tendances qui se dessinent et leurs impacts dans notre vie quotidienne. À travers cette découverte, les usagers pourront se rendre compte des réelles possibilités des outils et des enjeux qui existent aujourd'hui. Il s'agit de permettre aux usagers de se sentir citoyens dans un monde où le numérique devient de plus en plus présent.
- 6 Dans la liste des actions possibles, c'est le *Do-It-Yourself*, ou, dans la langue de Molière, « Fais-le toi-même » qui ressort. L'idée n'est aucunement de considérer les outils du numérique comme une fin en soi, mais de montrer leurs impacts dans le monde physique en permettant au public de manipuler du matériel lors d'ateliers pratiques de découverte et d'expérimentation.
- 7 Trois objectifs généraux sont alors déclinés :
 - utiliser : acquérir des connaissances techniques ;
 - comprendre : prendre en main, porter un regard critique, évaluer ;
 - créer : créer et communiquer *via* des médias utilisant l'image, le son et la vidéo ; utiliser le contenu du Web 2.0 tels les blogs et les forums de discussion, le partage de photos et vidéos, les jeux sociaux et autres formes de médias sociaux.
- 8 L'action relatée ici se nomme « La chasse aux trésors », et a été inspirée d'un jeu urbain réalisé par le Cube d'Issy les Moulineaux en 2010².

La Chasse aux trésors

- 9 L'objectif affiché était de souligner la cohérence entre un jeu numérique et les missions « traditionnelles » des médiathèques, qui sont chargées de « contribuer à la culture, à l'information, à la formation et aux loisirs de tous les citoyens en mettant à disposition

des ressources documentaires encyclopédiques et pluralistes.» (cf. le règlement intérieur des médiathèques de la CAPS).

- 10 Il semblait important de concevoir une action capable de tisser un lien fort entre la lecture publique et le virtuel, le numérique. Qui dit lecture publique, dit livre, donc écrivain et lecture, donc lecteur. Nous nous sommes mis en quête d'un écrivain pour écrire une histoire de chasse au trésor, et de lecteurs aguerris pour raconter cette chasse aux trésors aux enfants.
- 11 Le Groupe 3.5.81, en résidence à l'Espace culturel Boris Vian des Ulis, a proposé l'auteur Alain Bellet pour nous accompagner dans cette aventure, ainsi que plusieurs des comédiens du Groupe pour jouer l'histoire. Cette action était pour nous, de tout le festival numérique, la plus attractive puisqu'elle prenait pour socle ce qui fait une médiathèque : un auteur, une histoire, avec des usagers qui vont être amenés à vivre une expérience collective, et vivront en direct un jeu se déroulant dans les murs bien physiques d'une médiathèque. Le concept était alléchant.

Les moyens mis en œuvre

- 12 Nous décidons que le public-cible aura de 5 à 10 ans. Les outils numériques choisis sont des lapins appelés « Karotz » ou « lapin intelligent », de la société de robotique Aldebaran. Ces mini-robots sont connectés par wifi à Internet. Ils sont équipés d'une caméra, d'un système de reconnaissance vocale, d'un haut-parleur et d'un lecteur RFID.
- 13 Ils seront cachés à différents endroits de la médiathèque, et donneront des indices aidant à résoudre l'énigme principale pour arriver jusqu'au trésor. Les comédiens joueront l'histoire et guideront les enfants dans toute la médiathèque (soit 1 800 mètres² à parcourir). Les enfants devront présenter aux lapins des indices sous forme de carottes équipées de puces RFID. Ces puces RFID sont reconnues par le lapin qui délivrera ensuite ou non l'indice. Pour l'anecdote, n'ayant pas de wifi à la médiathèque, nous avons compensé en enregistrant des phrases audio dans des fichiers mp4 enregistrés dans des clés USB, qui fonctionnent aussi sur les lapins.
- 14 L'ensemble de ce projet pilote a coûté aux alentours de 4 000 euros, ce qui a permis de rémunérer l'auteur et la prestation des comédiens, les lapins ayant été mis à disposition gracieusement par Aldebaran.
- 15 Le matériel utilisé a été le suivant : huit lapins Karotz, 24 puces RFID, et des points électriques. En ce qui concerne l'accompagnement, trois comédiens du Groupe 3.5.81 et un agent de la médiathèque devaient être présents à chacune des séances. Il s'agissait de guider le groupe, permettre une médiation sur l'utilisation des lapins et de pallier les problèmes techniques éventuels tout en restant dans l'univers du jeu. Le personnel de l'espace jeunesse de la médiathèque a donc participé au projet, avec les deux agents de l'espace numérique.

L'organisation du jeu

- 16 Le programme du festival annonçait la chasse au trésor ainsi : « Jolicielle, Doubleclic et Arobaz ont quitté leur monde virtuel et douillet pour vous accompagner dans une chasse au trésor. Écoutez bien les lapins robots cachés dans la médiathèque et essayez de répondre à leurs questions pour tenter de retrouver le plus fantastique des trésors. »

- 17 Dix séances ont été organisées, cinq un mercredi, cinq un samedi, avec un départ toutes les heures et quart pour une chasse au trésor d'une heure. Les comédiens surgissent de la « carriole du livre », qui est utilisée l'été pour les lectures dans les parcs de la ville, et emmènent les enfants dans la chasse au trésor. Ils les conduisent au sein d'espaces dédiés au public, mais aussi sur la terrasse, dans la « tour infernale » (tour de l'escalier de sortie de secours) - nous aimons beaucoup jouer dans cette équipe et avons donné des noms étranges à nos lieux quotidiens : tour infernale, aquarium, salle du coffre. Les comédiens marquent un arrêt dans la réserve, et les enfants doivent s'employer, pour leur plus grande joie, à tourner les volants des compactus pour y découvrir, bien planqué sur un rayonnage entre des albums pour les bibliothèques-centres de documentation (BCD), le lapin « Internette », qui attend sagement qu'on lui passe une carotte sous le nez pour délivrer son message. Les enfants disposent chacun d'une feuille de route, qui leur indique les consignes suivantes :

Feuille de route des enfants :

« Notre jeu est personnel et collectif. Les bonnes réponses aux questions rapportent des points à chaque joueur, et parfois un joker au groupe, si l'un ou plusieurs d'entre vous trouve(nt) la bonne réponse. Attention, des robots vous attendent pour vous poser une ou plusieurs questions qui rapportent des points ». Les questions comportent différents niveaux de difficulté, permettant aux enfants d'âge varié de jouer en équipe et de s'entraider : elles portent sur le nom des lapins, des mots à trouver.

Exemple :

Trouve quatre mots importants :

un mot sentimental.....

un mot joyeux.....

un mot plein de douceur.....

un mot plein de tristesse.....

Si tu trouves les 4 mots tu gagnes 10 points

Si tu n'as pas tous les mots, tu peux jouer un joker que ton groupe a gagné.

Dans la liste que tu viens d'entendre, trouve :

un mot à apprivoiser :

un mot à éviter :

un mot à collectionner :

note ici le nom du robot :.....

Si les mots sont justes : 10 points

Le guide donne un joker à ton groupe : Arobaz donne une règle, Double-Clic un nez rouge, Jolicielle une craie de couleur.

L'imaginaire, l'écoute sont donc sollicités pour ce jeu.

Bilan de l'action : un succès public

- 18 Les dix représentations font le plein : 120 enfants participent, une vingtaine ne peut s'inscrire faute de place. Les enfants comme les parents sont ravis de la qualité de l'animation proposée. Les participants ont pu découvrir les recoins les plus secrets de la médiathèque. L'objectif de mêler, sans les opposer, outils numériques et missions traditionnelles de la médiathèque a été atteint naturellement.
- 19 Gage du succès, la complexité et la qualité de ce jeu n'ont absolument pas été perçues par le public, qui pensait probablement avoir affaire à de gentils animateurs assez doués pour la comédie...
- 20 L'équipe de l'espace jeunesse n'aura finalement que peu participé, étant donné la nouveauté du concept, et le manque de maîtrise des technologies employées. Nous étions en 2012, et découvrons tous les outils numériques mis en place. Une formation avait été effectuée en amont, mais le festival comportait pléthore d'actions, pour lesquelles les agents devaient s'impliquer, assurer une médiation peu simple : en 2012, personne ne savait ce qu'était une imprimante 3D, un *kinect*... L'équipe a, en amont du festival, assuré des présences hors-les-murs, dans les deux collèges de la ville, comme au centre commercial Ulys 2, et a entrepris, autour du numérique, une médiation nouvelle pour eux. J'étais moi-même peu sûre de mes explications lorsqu'il s'est agi, devant les caisses de Carrefour, d'expliquer le système du Friispray ou du piano invisible...
- 21 Cette action n'a pas été reconduite à l'identique, mais d'autres actions autour du jeu ont été mises en place de manière régulière (ateliers Minecraft notamment), nécessitant une préparation et un accompagnement moins lourds. Cependant, en 2013, les lapins Karotz ont été réutilisés lors d'un salon du livre : des lectures d'albums ont été enregistrées comme fichiers audio, et utilisées comme accompagnement ludique à la lecture pour les tout-petits.
- 22 On peut envisager d'organiser cette action de manière beaucoup moins coûteuse, en montant des partenariats avec des classes de collège, qui pourraient, avec leur professeur de français par exemple, écrire un scénario et le faire jouer par un club de théâtre. Enfin, l'utilisation ludique des lapins Karotz peut se concevoir en médiathèque pour présenter des expositions, et organiser des visites de manière ludique.

NOTES

1. Je rassure les puristes, nous avons toujours quelques livres, on aime juste provoquer et montrer autre chose que les évidences...
2. < <http://www.cubefestival.com/edition2010/jeu-urbain/> >.