

Jeudis des EPN Compte rendu rencontre du 04 mai 2006 A la MJC Bobby Lapointe de Villebon-sur-Yvette

Les Espaces Publics Numériques et le(s) jeu(x)

Objectifs de la journée

Le jeu... bien pas bien, utiles pas utiles, politiquement correct s? Que de questions qui ne trouvent parfois la réponse que par la négative ! Pourquoi? Le jeu n'est-il là que pour distraire ou peut-il apporter un élément important dans la prise en compte des différents publics...

1) Accueil

La vingtaine de participants a été accueilli à la MJC autour d'une collation. Après avoir reçu les salutations du conseil d'administration, et avoir effectué une visite de la structure, nous nous sommes réunis dans la salle de spectacles où était installé, le temps de l'évènement « Espace Ludique Numérique : jeux, réseaux et accès public », un espace de jeu - regroupant des consoles de jeux accompagnées d'accessoires et un réseau d'ordinateurs.



2) Présentation

En premier lieu un tour de table a été fait pour que chacun se présente. Nous étions donc entourés d'animateurs... de responsables de pôle multimédia... de chargés de mission et de représentants d'associations... ainsi que des membres des Jeudis des EPN. En tout une vingtaine de participants pour l'ensemble de la journée.

Il y a eu ensuite une courte présentation de l'association « Les Jeudis des EPN »

3) « Espace public numérique & jeux »

Présentation de 3 expériences d'utilisation du jeu vidéo au sein d'un espace public numérique.

1 – Exemple de Ploemeur (56) – par Gwénaëlle André

Gwénaëlle retrace les réflexions, les difficultés, et les choix d'un EPN situé dans un service culturel. Dans cet espace le jeu était présent essentiellement au travers d'« Age of empire », un jeu de stratégie en temps réel. Ce jeu ne posait pas de soucis car peu violent visuellement et conseillé au plus de 12 ans. Face à une demande de plus en plus forte pour des jeux plus « virils » l'animatrice (bien que peu attirée par le jeu) s'est posée la question de savoir si elle pouvait proposer des jeux de type FPS (First Personal Shooter = jeu de tir à la première personne) dans son espace. Les élus, plutôt opposés a priori, ont tout de même autorisé l'utilisation de ce type de jeu, mais uniquement dans une logique de projet.

Une animation a donc été proposée aux enfants, autour d'un projet. Il s'agissait de les impliquer dans le choix du jeu, de son installation et dans la préparation de tournois, tout en les sensibilisant aux risques et aux problèmes éventuels que peuvent engendrer ce type de jeu. L'intervenante précise que la mairie s'est désengagée de la communication qui a été faite autour de cette animation. Par la suite le groupe est devenu autonome sur l'organisation de Lan Party (jeu en réseau).

Suite à quelques questions Gwénaëlle indique que beaucoup de jeunes qui fréquentent son espace ont moins de 16 ans (les FPS étant souvent conseillés pour les 16 ans et plus). Elle précise aussi qu'il n'y a pas de temps limite pour le jeu sur les ordinateurs, mais qu'il n'y a que trois postes dédiés à cela.
- Voir document/détail joint

2 – Exemple de Morsang sur Orge (91) – par Sabine Touny

Sabine qui se trouve dans un service jeunesse, nous relate le travail qu'elle réalise auprès du centre de loisirs. Pour elle l'utilisation du jeu se fait essentiellement par le biais de jeux éducatifs trouvés pour la plupart sur des sites internet.

_ Suite à une demande spécifique, elle propose des jeux qui ont un lien avec le projet existant au centre de loisirs ou bien elle propose d'elle-même des projets.

Cette organisation impose un travail important de recherche et d'étude des jeux support, pour qu'ils soient le mieux adaptés au public choisi. Elle effectue son choix en fonction de critères précis sur l'ergonomie du site et son contenu.

_ Son choix est orienté uniquement sur des jeux dont le contenu est propice à des apprentissages et dont le contenu peut être un support pour une réalisation concrète. Ainsi, elle évite toutes les difficultés que représentent les jeux d'affrontement.

- Voir document/détail joint

3 – Exemple de la Freezone – travail de réseau autour du jeu

Hervé Fournier, animateur multimédia et jeunesse du Cyberbistrot-EPNE de la MJC de Villebon présente rapidement l'événement « Espaces Ludiques Numériques : jeux, réseaux et accès public » : une thématique sur 15 jours autour du jeu vidéo, dont le souhait sur une des composantes « la FreeZone », était que cette dernière soit portée en partenariat avec d'autres animateurs multimédia de différentes structures et différents réseaux.

« FreeZone » : espace de jeu, ici gratuite et libre d'accès, qui permet à toutes les personnes intéressées, de faire connaissance avec le jeu vidéo. Cette « FreeZone » était en parallèle d'une partie de jeu en réseau (LAN Party).

Hervé précise que pour son espace, le jeu n'est pas présent au quotidien mais fait l'objet de manifestations et de rendez-vous réguliers.

Pour gérer l'espace jeu il a été fait appel au peuple TIC et des animateurs ont répondu par la positive au point de se retrouver 10 animateurs présents sur le week-end. Nous avons donc mis en place et animé l'espace en travaillant en amont par courriel, sur un wiki et en direct (live). Cette mise en place de « FreeZone » étant surtout un prétexte à l'échange et à la rencontre entre animateurs hors réunion, sur le terrain du concret. Étaient présents des animateurs du réseau Cyber-bases, du réseau des EPNE, un stagiaire de la formation BPJEPS TIC, d'Essonne, des Yvelines, du Finistère ou encore du Nord et même de Paris...



Ce travail de réseau a permis de créer un espace que l'on a imaginé, réfléchi, établi, monté, assemblé et animé ensemble en tenant compte des contraintes dues à la salle, à la sécurité, au matériel à récupéré, à l'arrivée et la présence des uns et des autres ou encore par rapport aux diverses questions apparues. Comment accueillir le public, le choix des jeux, les aides de jeu, les serveurs, les accessoires sur les consoles, combien de spot-jeu... Bref tout un attirail d'éléments qui se retrouvent à chaque montage de Cyber-espace ou d'évènement en rapport ! À la différence qu'à cette occasion, nous étions une dizaine à y réfléchir.

Un lien pour avoir un aperçu de l'évènement global :
http://www.mjcvillebon.org/article.php3?id_article=192



Il s'en est suivi un échange autour du jeu, du pourquoi et comment le jeu peut il entrer dans un espace. Pour qui, sous quelle forme. Comment l'aborder et le présenter?

_ Une des informations principales fut que, comme souvent dans notre métier, l'animateur ne connaît pas forcément ce domaine d'action... et quand bien même il souhaiterait mettre en place cette activité de manière encadrée, il n'aurait pas toutes les clés à lui tout seul.

4) Et l'après midi

L'après midi a été consacrée à la manipulation des consoles et des jeux qui étaient présents sur la Freezone, avec présentations, explications et utilisations des jeux, mode solo ou réseau. Cela a donné lieu à des discussions informelles pendant lesquelles les « aguerris du jeu » initiaient les débutants. Nous avons joués sur Frozen Bubble, TrackMania Nations, Counter Strike 1.6, Armagetron... Pour certains c'était aussi l'occasion de découvrir un réseau d'ordinateurs, et de parler vocabulaire... frag, fps, lan party, switch, jeu d'équipe, maps...

Co - Ecrit par Denis Hauvette

Animateur Multimédia, Cyber-Base de Jouy en Josas (78)

Et Hervé Fournier

Animateur Multimédia et Jeunesse, Cyberbistrot-EPNE / MJC Villebon (91)

Jeudis des EPN - rencontre du 04 mai 2006, A la MJC Bobby Lapointe de Villebon-sur-Yvette (91)

Licence Creative Commons - Paternité - Conditions initiales à l'identique

Contribution de Loïc dayot

À la suite des présentations, le débat qui s'en est suivi a porté sur quelques points délicats de la place des jeux dans un espace public numérique.

Tout d'abord, l'objectif de l'activité jeux dans un EPN est assez différent d'autres structures dont c'est l'objet principal. **Il y a toujours une finalité supplémentaire**, quelle soit d'ordre didactique (cas de Morsang-sur-Orge), socio-culturel (cas de Ploemeur) ou bien d'autres. D'autres raisons peuvent utiliser les jeux comme prétexte pour la dynamique de réseau (cas de Villebon) ou encore de conquête de (nouveaux) publics pour d'autres finalités.

L'EPN qui organise des activités de jeux ne cesse pas ses autres usages toujours diversifiés.

On remarque dans les trois présentations que la place du jeu est organisée. Un projet a été élaboré à cette occasion ou le projet de l'EPN le prévoit. Au cours des échanges, il y a eu unanimité pour souhaiter que cette activité fasse l'objet d'un projet. Il est beaucoup plus difficile de la justifier dans le cas où le jeu est juste « permis » sans autre raison.

Une activité de jeu est pour un enfant d'une extrême importance, elle participe à son développement. (Un adulte est capable de dire qu'il n'est pas disponible parce qu'il travaille, un enfant aurait le droit de dire de la même manière qu'il est occupé parce qu'il joue). Ce fait à lui seul peut justifier les activités ludiques dans les EPN qui reçoivent des enfants.

Trois raisons peuvent entraîner à jouer : le plaisir (on aime jouer), la détente (qui peut parfois être du défoulement, est-ce que ça a sa place dans un EPN), l'occupation du temps.

Quels sont les **rôles possibles de l'animateur** d'EPN dans le cadre d'une activité de jeux ?

Des échanges intéressants ont suivi cette question, dont les réponses peuvent conditionner le choix des jeux dont il a été question plus tard.

L'animateur peut accompagner l'activité, comme il le fait pour toutes les autres activités. Ce peut être l'occasion de favoriser, suivant les cas, la coordination et la coopération entre les usagers, l'éducation à la lecture d'image (autrement dit favoriser la prise de recul des joueurs sur leur activité), l'habileté (quel meilleur moyen de prise en main de la souris que de jouer ?) et la coordination des gestes, etc. Il a surtout un rôle évident de prévention des risques (voir plus bas).

Quels jeux choisir dans un EPN ?

Le débat est resté très ouvert. Dans tout les cas, il a été répété l'indispensable accompagnement de l'animateur. Ce qu'il faut dire, c'est qu'un jeu présente des atouts (pédagogiques, culturels...). Il présente aussi des risques plus ou moins importants. En cela, la discussion qui a eu lieu est proche de celle que les animateurs ont eu sur le babillage (le « chat » en anglais). Le tout n'est pas de choisir ou condamner tel jeu, mais d'en tirer le meilleur en prévenant le pire.

Après les bénéfices du jeu, ont été abordés les risques du jeu. Liste non exhaustive :

- apologie de la guerre ou de sa logique, ou tout autre idéologie (libérale ou anti, raciale ou civilisationnelle, sectaire, sexuelle, [scientisme](#)...)
- violence (des images ou des idées) dont on ne sait si elle joue un rôle de [catharsis](#) ou si elle entraîne un transfert dans la vie réelle.
- [addiction](#) et replis sur soi
- mélange entre la vie réelle et la vie virtuelle

Le tout est de bien déterminer quel est le projet pour l'activité, après quoi, le choix du jeu et l'accompagnement nécessaire en découlent.

Quelques points concernant le choix des jeux ont été abordés par les animateurs expérimentés. Il existe une réglementation sur la vente de jeux vidéos (car tous les jeux ne sont pas gratuits), qui obligent un étiquetage avec des pictogrammes. Attention, si cela peut guider le choix, il est à noter que ces indications sont à l'occasion complètement aberrantes. Et surtout, il n'existe pas de critiques sur les jeux (dans les magazines par exemple) adaptées aux préoccupations des animateurs d'EPN. Peut-être une piste à creuser collectivement ?