

## Le jeu vidéo entre le parent et l'enfant : découverte et échanges sur l'intérêt de valoriser le jeu

---

### Problématique

De Minecraft© à Fortnite© en passant par Agar.io© et Clash of clans©, les enfants se sont toujours emparé-es du medium « jeu vidéo », générant parfois un fossé avec nos propres pratiques. Quelle est la place du jeu vidéo dans nos structures ? Comment favoriser une médiation structurée de ce medium, de préférence à moindre coût ?

### Lien avec la thématique des RL

« Pratiques émergentes : quelles (r)évolutions pour nos structures ? »

Problématiques des rapports avec un objet simultanément « neuf et vieux », le jeu vidéo, et notre nouveau rapport vis-à-vis de cet objet culturel désormais très populaire.

**Animateur :** Christian Prunster, Ludambule

**Secrétaire :** Pierre-Yves Martin, Observatoire de Paris

### Participant·es

18 personnes issues des structures suivantes :

- Observatoire de Paris
- Maison des Jeux de Grenoble
- Médialudothèque - Centre Du Guesclin
- Archijeux
- Pics et Colegram
- Maison des Jeux Grenoble
- Ludule
- Pile et face
- Compagnie des Jeux
- MJC Centre social des Romains
- Bibliothèque Teisseire-Malherbe
- ARPPE en Berry - ludothèque Micado
- On fait un jeu ?!
- Maison des Jeux de Clermont Ferrand
- Maison pour Tous de Fontbarlettes
- Centre social Indigo - La Ludo

## Déroulé et méthodes

Introduction : recueil des attentes de tout le monde sous forme de post it.

1ère partie : tout le monde joue à l'espace de jeux vidéo proposé avec comme consignes de ne pas hésiter à expérimenter et de prendre du recul (intérêt de certains jeux, effets induits...)

2ème partie : on revient sur l'expérimentation de la 1ère partie et on prend les post it du début pour alimenter la discussion.

## Contenus

### **L'idée derrière cet atelier – échanges initiaux**

« On vient en ludothèque, ce n'est pas pour se retrouver face à des écrans. » ☒ c'est un discours qu'on rencontre beaucoup.

Faire expérimenter les gens pour pouvoir ensuite partir sur des discussions plus constructives. Positive ou négative.

Trouver des « jeux intéressants » c'est difficile : problème du choix, problème de la visibilité des studios indépendants... donc aussi fournir des clés et des outils pour y arriver.

Espace jeu vidéo comme élément d'un espace ESAR : penser comme cela pour avoir une proposition qui peut plaire à tout le monde.

On s'appuie aussi beaucoup sur l'approche des intelligences multiples qui permet de mieux décrire les sensibilités de chacun·e que les classiques Quotient Intellectuel et Quotient Émotionnel.

### **Retours sur les échanges initiaux**

En début de séance, chacun·e a pu écrire ses attentes ou problématique en rapport avec l'atelier.

En fin d'atelier, on utilise ces problématiques pour essayer de voir comment l'atelier permet d'y répondre ou d'avancer dessus.

- **Quelle complémentarité avec les autres structures de jeux vidéo (ludothèque, pôle jeunesse) ?** Comment mettre en place un atelier JV (problèmes de coût, de limite, de pertinence, vigilance) ? Gros travail avec réseau de médiathèques pour les amener vers le JV : formation de personnel, sensibilisation, accompagnement... attention à leurs volontés de service « clé en main » où les ludothécaires restent passif·ve·s, voire n'agissent pas (dur pour une formation). Dans des espaces avec peu de place et de moyen (en temps, argent...), cela peut être complexe.
- **Avec le JV, puis-je rester en cohérence avec mes valeurs (jeu libre, émancipation...) ?** Ici, on essaye un peu de faire de l'outil ludique... on cherche plus à faire jouer pour jouer. Comme pour des jeux non-vidéo en réalité.
- **Quel matériel ?** Et le rétro gaming ? Le rétro gaming peut être moins cher que du matériel récent. En plus il permet aux parents de se retrouver dans ce qu'il connaît et le partager.

Support matériel possible : ordinateur ancien, mini-ordinateur RaspberryPi, machine d'époque (attention, cher !). Support de plateforme logiciel : Steam, GOG, EpicGames, Uplay, Origin, Abandonware.org...

- **Et les consoles ?** Grande diversité... et des plateformes incompatibles entre elles et avec des orientations différentes : Wii, Wii-U, Switch (casual gaming), Playstation 3~4, XBOX (plus « coregamer », pratiquant du jeu à haute fréquence, mais aussi très grand public).
- **Et les tablettes ?** pas abordées dans le cadre de l'atelier.
- **« Starter pack » (kit jeu vidéo initial) ?** Quelques TV (une par poste, 4 c'est bien ça permet d'accueillir jusqu'à 80 personnes) + canapé (optionnels) + support pour écran fait maison + 1 pc pas cher + 1 console low cost (Wii ou Wii-u) + 2 consoles modernes (PS4 ou XBOX 360 ou One) + manettes pour multijoueur sur consoles + manettes générique pour PC (~15€)
- **Quels jeux ?** Ceux que l'on trouve facilement ! Mais sinon, il existe le réseau <http://www.pedagojeu.fr> qui est un rassemblement de structures qui peut servir de support quand on veut commencer et par exemple trouver un atelier « clé en main » sur parent-enfant-JV. Principalement des supports de présentation et des affiches.
- **Atelier parents-enfant, combien de personne ?** Pour un atelier « jouer puis discuter », 30 pers. + 2 anims
- **Exemple d'atelier et de résultat en « parent-enfant » ?** Café parentaux : Atelier (pour adulte et ado) basé sur des questions a priori, puis discussion en faisant tourner les groupes sur chaque problématique posée (pour éviter de rester bloquer sur une problématique).
- **La problématique de l'autonomie et de la place de l'animateur ice ?** C'est un media qui a peu besoin d'interaction une fois les règles comprises.
- **Et Fortnite ? Et les jeux ultra célèbres ?** Comme en ludothèque classique, on n'est pas obligé de proposer le Monopoly ou de Trivial Pursuit... on est là pour montrer une culture du JV.
- **Support pour les questions classiques ?** Ludambule en a de dispo avec des éléments de réponse sous forme de fiche/affiche réalisé en avec des psychologues et qui est dispo en licence Creative Commons. Il est aussi essentiel de passer par l'expérimentation du JV par tous enfants et parents pour former des ponts et commencer à discuter.  
Ref : « La famille tout-écran » de la CLEMI.

## Remarques diverses et références

Il y a une injonction de l'état à mettre « du numérique » dans les bibliothèque et médiathèques, ce qui peut être interprété de nombreuses façon. Selon les cas : puce RFID dans les livres, e-book et aussi jeux vidéo.

Streaming : le fait de regarder des gens jouer en ligne. C'est une industrie qui pèse très lourd.

Une liste (participative) est disponible avec le best of des jeux indépendants. (format papier et pdf)

## Pour conclure...



### Les petites phrases de l'atelier

- Ça m'a permis d'avoir un vrai bon contact avec les JV alors que c'est quelque chose que je ne connais pas vraiment
- J'ai l'habitude de jouer en solo, et là j'ai retrouvé mes sensass' de jeux avec mes potes quand j'étais jeune
- Plutôt qu'une lutte contre les écrans... et là grâce à des jeux coop ou compétition avec des thèmes pas axé sur la guerre : ne pas lutter contre les écrans mais bien les choisir
- Les jeux indépendants, c'est bien de les mettre en avant