

FICHE MÉDIATION : Jeu vidéo autrement

OBJECTIFS

- Attirer de nouveaux publics
- Créer du lien
- Découvrir de nouvelles façons de jouer

PUBLIC

- En fonction des jeux
- Publics empêchés



DURÉE

- Préparation : + 3h
- Séance : 2 à 3h



MATÉRIEL

- Console
- Tv, vidéoprojecteur



CONTEXTE

- Séances régulières
- Événements ponctuels



BUDGET

- Achat ou prêt



PRATIQUE

- En autonomie



EN BREF

Proposer un atelier jeux vidéo pour faire découvrir des façons de jouer différentes. Du jeu adapté aux personnes mal voyantes comme « Blind Legend » aux jouets connectés comme « Mario Kart Live » ou « Ring fit adventure », le jeu vidéo en bibliothèque est parfaitement adapté pour faire découvrir ces innovations au public.

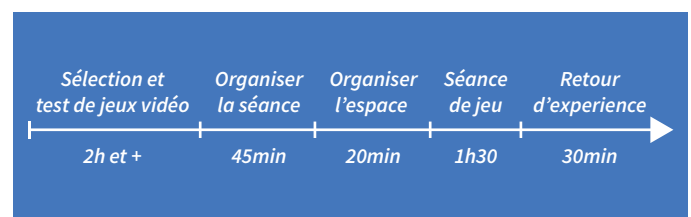
AU PRÉALABLE

- Choisir un jeu avec un gameplay original selon les objectifs de l'atelier ou le public visé et tester, explorer ce jeu au maximum pour ne pas être démuni lors de l'atelier.
- Annoncer l'atelier (affiches, réseaux sociaux) en veillant au respect du droit d'auteur pour les illustrations.
- Indiquer le public visé : enfant, ado, adulte, familial, à partir de... (Évaluation de l'âge par rapport au PEGI du jeu)
- Obtenir l'autorisation parentale pour jouer et être photographié.
- Créer un espace de jeu fonctionnel et convivial pour sécuriser le matériel, apporter du confort aux participants et créer une expérience de jeu (vidéoprojection XXL...) ou une atmosphère grâce à des éléments scénographiques (mobilier, décor, musique d'ambiance, rendre tangibles des éléments du jeu dans la vie réelle pour une immersion plus grande !)

- S'immerger dans des univers oniriques grâce à la Réalité virtuelle (Moss, Ghost giant, Concrete genie...)
- Lire des histoires avec des jeux narratifs et interactifs (Detroit, Firewatch, Hidden agenda, Limbo...)
- Communiquer autrement avec des gameplays asymétriques (Keep talking and nobody explodes...)

LE JOUR J

- Rappeler les règles de fair-play nécessaires et les faire approuver par les participants pour favoriser le « jouer ensemble ».
- Mode de jeu : Ces jeux imposent un accompagnement plus important, un temps de jeu minimum, qui réduit le nombre de joueurs potentiels. La réalité virtuelle (VR) l'impose d'autant plus avec la mise à disposition d'un seul casque. Quel que soit le jeu proposé, il faudra le connaître afin d'apporter des conseils aux joueurs et recadrer leurs actions si nécessaire.



RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN

Le jeu vidéo autrement

<https://oujevipo.fr/> (site plus mis à jour mais reste digne d'intérêt et source d'inspiration)

<https://immersion-revue.fr/> (un site pour penser le jeu vidéo différemment)

Pour suivre l'actualité de la réalité virtuelle

<https://www.realite-virtuelle.com/>

Le groupe Facebook essentiel sur la réalité virtuelle en bibliothèque

<https://www.facebook.com/groups/191178248014897>

- Des jeux souvent plus adultes sont à proposer sur des plages horaires adaptées dans un lieu dédié.

POUR FINIR

Organiser un temps convivial autour d'un goûter pour recueillir les impressions des participants.