

LES JEUX-VIDÉO S'INVITENT CHEZ VOUS



PÔLE MÉTROPOLE

DE LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON

Convention Ville de Lyon-Métropole

BIBLIOTHÈQUE |  **VILLE DE LYON**
MUNICIPALE DE LYON

GRAND LYON
la métropole



Le Pôle Métropole : une bibliothèque départementale mais "métropolitaine"

- 2015 : création de la Métropole de Lyon
- Depuis 2018 : Rôle de BD délégué en grande partie à BM de Lyon
- 41 bibliothèques de - 12000 hab. sur un territoire très urbanisé

LES JEUX-VIDÉO S'INVITENT CHEZ VOUS

C'EST QUOI ?

Un service clé en main :

- Des fonds de jeux et de consoles qui seront prêtés aux usagers des bibliothèques participantes du réseau
- Un service complémentaire des consoles d'animation

POUR QUI ?

- Pour les bibliothèques partenaires de la Métropole de Lyon
- Pour les usagers des "petites bibliothèques" de la Métropole

POURQUOI ?

- Permettre l'accès au plus grand nombre à cette pratique
- Développer l'acculturation des bibliothèques et bibliothécaires au jeu vidéo
- Développer des pratiques "innovantes" sur le territoire

COMMENT ?



De l'opportunité :

- **Des reliquats de budget** d'investissement dans une année 2020 Covidée.
- Des choix faits dans l'**urgence**

Du semi-participatif :

- **Un groupe de travail** composé de 5 bibliothèques intéressées : travail sur les besoins, les modalités de prêt, les jeux, les conditions techniques.

DES CHIFFRES

- **2 packs** identiques empruntables par les bibliothèques du réseau **pendant 4 mois**
- **9 consoles par pack** (4 Nintendo Switch Standard, 5 Switch Lite)
- Au moins **3 jeux dématérialisés** sur chaque console
- Un fonds de **60 jeux en cartouches** par pack
- 1 meuble



Easy

Normal

Hard

- Un réseau de **41 bibliothèques**

↳ **"seulement"**

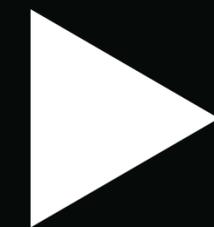
- Territoire essentiellement **(péri)urbain**

- Assez fort taux de **professionnalisation**

- Quelques bibliothécaires **déjà sensibles à cette pratique**

- Les **équipes** du Pôle Métropole et de la BmL déjà **sensibles aux problématiques du jeu**
- Une **hiérarchie sensible au rôle d'expérimentateur du service** : peu de freins sur la légalité, le ludique etc...
- Un **environnement administratif déjà adapté** (marché jeu vidéo, carte bancaire de la BmL...)

Easy



Normal

Hard

Easy

Normal

▶ Hard

- Des **budgets contraints** : pas de budget BNR pour le service, pas de budget supplémentaire = pris sur d'autres budgets...
- Les **problèmes techniques** (Wifi, connexions, comptes etc.)
- De **l'appréhension** pour les bibliothécaires du réseau

BUDGET ?



- Matériel : 5000 € sur 2 ans



4 x 2

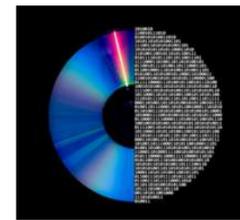
Switchs Standards
+ Manettes
+ Sacoches
+ Protèges écrans



5 x 2

Switchs Lites
+ Housses
+ Portèges écrans

- Jeux : 5500 € sur 2 ans



Jeux dématérialisés :

1800 €

1 jeu AAA
+ 3 jeux indé
par console



Jeux Cartouche:

60 jeux par pack

Outils **créés avec le groupe de travail** :
partage de connaissances avec des
bibliothécaires qui ont déjà expérimenté
+ **phase de test** et de retours sur les
besoins

- Des documents partagés en ligne
- Charte de prêt aux les usagers
- Des manuels d'utilisation
- Des feuilles d'inventaire...

A collection of various tools including wrenches, sockets, and screws on a dark background. The tools are arranged in a somewhat organized manner, with some larger tools like wrenches and sockets in the foreground and smaller tools like screws and bits in the background. The lighting is dramatic, highlighting the metallic surfaces of the tools.

DES OUTILS



RISQUES VS CHANCES ? LES INTERROGATIONS

- Créer une **frustration** pour les usagers **VS** **inciter** des élus ou des hiérarchies à **investir** ce champs culturel dans leur propre bibliothèque.
- Se heurter aux **craintes des bibliothécaires** **VS** **opportunité / challenge de sensibiliser et de former** à de nouvelles pratiques
- **Rotation trop lente** des 2 packs **VS** **développement et diversification** de l'offre si elle est plébiscitée

- **La mise en valeur** du service : communication, retours pendant journées réseau...
- **Apporter des modifications** suites aux premiers retours des bibliothèques partenaires
- **L'évaluation** : auprès des bibliothécaires du réseau, auprès des publics

CE QU'IL
RESTE A FAIRE



ET L'AVENIR ?



- **Sanctuarisation d'un budget** d'achat de jeux vidéo
- **Diversification des supports** (PS5 / retrogaming / VR)
- **Continuité du groupe de travail** jeux vidéo et diversification des objectifs (organisation d'une animation conjointe : tournoi inter-bibliothèques)



GAME OVER

INSERT COINS
TO CONTINUE

MERCI !