

Le jeu au sein de l'Espace Multimédia de Ploemeur

1- L'environnement

a) municipal

L'espace multimédia est une structure municipale rattachée au service chargé du développement culturel de la ville. Ce service a, pour objectifs, de :

- Favoriser la relation avec le public.
- Créer une interaction entre les acteurs culturels.
- Soutenir la vie culturelle associative.
- Innover dans les pratiques artistiques.

Ouvert en juillet 2000, l'Espace multimédia a pour objectifs de:

- Développer, soutenir une culture multimédia
- Favoriser une utilisation citoyenne de la toile
- Permettre l'accès aux NTIC à un public le plus large possible
- Créer une dynamique de projets en favorisant le partenariat avec les différentes structures municipales.

Il dispose de

6 pc, 1 mac, 1 caméscope, 2 appareils photos, 2 imprimantes...

L'accès tout public représente 15 heures par semaine. Ses buts sont de :

- Favoriser la communication, la rencontre entre les usagers.
- Dynamiser la mise en place de projets.
- Appréhender la vie au sein de structures publiques polyvalentes.

b) Les autres structures

Ploemeur jouxte Lorient ou se sont installés en l'espace de 3 ans, 3 cybercafés. Ces structures commerciales favorisent la consommation du multimédia (jeu en réseau, internet, bureautique). Ces implantations posent, avec plus d'acuité, la question de la légitimité de la présence d'un espace multimédia.

2 - Le Constat

L'accès tout public se partage comme suit:

3 postes sont destinés au jeu

Le reste est accessible à toute personne souhaitant faire autre chose (bureautique, linux, MAO, DAO, Internet). Durant cette tranche horaire, aucune pratique n'est interdite (dans le cadre de la législation française). L'idée est de mieux connaître les usagers, leurs pratiques afin d'engager un réel travail humain sur l'appropriation des TIC.

Ce doit être la base à tout projet, projet devant respecter le principe de congruence selon Pierre Goguelin, c'est à dire qu'il doit être l'expression de valeurs, de besoins, et de la personnalité de ses auteurs.

Depuis 3 ans, le jeu occupe une bonne partie de l'activité tout public.

Profil type de l'utilisateur :

jeune (entre 11 et 16 ans)
masculin
fréquentant d'autres structures municipales (Centres de loisirs..)
déjà équipé en informatique.

Depuis l'ouverture de la structure, un projet de tournoi s'est mis en place mais il a été confronté aux craintes de la mairie face à la violence audiovisuelle des jeux. Celles ci proviennent de :

la méconnaissance de cette pratique.

la volonté d'ouvrir les structures à un public le plus large possible (y compris le très jeune public) .

3 – Les objectifs

L'espace multimédia doit notamment être le point de rencontre entre une pratique déjà avérée du jeune public et l'institution municipale.

Il s'agit :

- D'expliquer les contraintes et les richesses d'un lieu public.
- D'intégrer cette pratique dans la vie de la commune.
- De créer une dynamique de projets autour du jeu.
- Ceci nécessite une explication entre jeunes et adultes afin de:
- Dédiaboliser le jeu, le faire accepter aux institutions, aux parents.
- La valoriser.
- Permettre aux joueurs de s'ouvrir sur d'autres pratiques.

L'espace multimédia, concernant la pratique du jeu a pour mission d'être un lieu de rencontre de communication avant d'être un lieu technique.

4 – Les moyens utilisés

a) Mise en place d'un cahier des charges municipal

quels jeux accepter? sur quels critères? que doit on favoriser? Ces questions permettent de recadrer la structure et de redéfinir dans la pratique ses objectifs.

Le jeu présent à l'espace multimédia doit respecter les missions que la structure s'est fixée.

Il doit favoriser :

- les échanges entre les joueurs. Le jeu en réseau (en équipe ou l'un contre l'autre) est favorisé. on estime ici que la plus-value d'un espace multimédia est justement la dimension collective des activités, comme toute structure socio-culturelle, l'une des missions de l'établissement est de créer du collectif.
- La construction de la victoire. Le joueur doit savoir pourquoi il gagne ou il perd. Le cas échéant, il doit construire une stratégie pour arriver à ses fins.
- la construction du savoir.
- la citoyenneté. Le jeu installé ne doit pas favoriser le vol, la violence gratuite..
- .la curiosité: l'une des missions de l'espace multimédia est d'ouvrir chacun à une culture.

Le rôle de la structure n'est pas ici d'interdire une activité mais de mettre en avant certains aspects de cette pratique En outre, la structure ne doit à aucun moment entrer

en concurrence avec les cybercafés des environs L'idée d'utiliser des démos jouables, disponibles légalement sur le net, permet :

- d'éveiller la curiosité des usagers.
- de s'entraider afin de découvrir les diverses règles de jeu.
- d'orienter le budget attribué à l'achat de jeu vers la mise en place de projets (soutien, aide aux projets..)
- Les démos installées seront choisies par les usagers, en fonction des critères de la structure.

b) réunion ouverte à tous les usagers

Elle s'adresse à tous les usagers de l'Espace Multimédia (club informatique, initiations, demandeurs d'emplois....)

Cette réunion a pour objectifs :

- Expliquer
Le fonctionnement et la spécificité de la structure par rapport aux cybercafés.
Les règles fixées par la municipalité.
- Ecouter
Les usagers, leur vision de la structure.

Décisions prises à l'issue de la réunion concernant le jeu

Les démos seront installées par les usagers, avec mon accord pour tester. elles y resteront pendant 2 mois, à condition que ces jeux correspondent aux critères de l'espace multimédia.

Les autres jeux seront installables uniquement s'ils font l'objet d'un projet préalable (tournoi...) accompagné d'un temps d'explication à la municipalité et aux parents.

5 - Evaluation

les outils d'évaluation doivent répondre aux questions suivantes:

le non négociable dicté par la mairie est-il respecté? (attitude des usagers, respect des autres non joueurs) les usagers deviennent-ils curieux des nouveautés en matière de jeux? (demande d'aller sur internet pour voir telle ou telle nouveauté).

- Premiers résultats

Suite à cette réunion, les jeunes qui voulaient changer la décoration de la structure ont apporté, de leur propre chef, des affiches de jeux, et magazines d'actualités des jeux vidéos. Des aménagements des lieux à leur demande (déplacement d'un ordinateur..) ont été effectués.

Globalement, les jeunes usagers ont mis eux-mêmes en place leur système de partage d'informations, à l'aide d'affiches, de journaux en libre accès dans la structure, des échanges de jeux...

Ecrit par Gwénaëlle André

Animatrice Multimédia, Ploemeur (56)

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

Source web : <http://jeudisepn.org>