

Soirées de jeux vidéo dans les bibliothèques de Montréal-Nord

Cécile Lointier, chef de section, Bibliothèques de l'arrondissement de Montréal-Nord

Avec la collab. de Jean-François Cusson, bibliothécaire ambulant

Adolescents et bibliothèques

Atelier « Des projets novateurs et couronnés de succès »

11 mars 2011, à BAnQ



Plan de la présentation

- Description (buts, objectifs)
- Partenariats
- Organisation de l'activité et ressources
- Recrutement
- Bilan après 2 ans
- Autres activités développées
- Projets



But de l'activité

Offrir une activité spéciale à caractère ludique, destinée aux adolescents et aux jeunes adultes, visant notamment à développer certaines habiletés, à les amener à fréquenter la bibliothèque et à découvrir ses services et ses collections, tout en occupant leur temps libre.



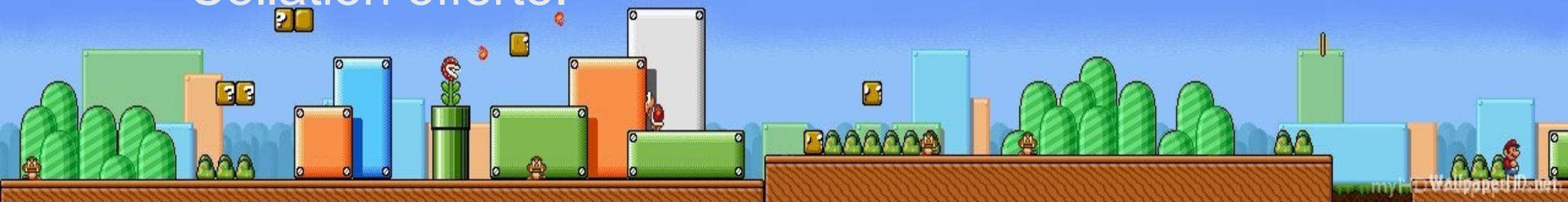
Objectifs

- Offrir une activité gratuite permettant aux jeunes de socialiser dans un lieu sécuritaire avec un encadrement adapté.
- Mettre en place une gamme d'activités attrayantes (alternative au désœuvrement et au vagabondage).
- Faire connaître les services des bibliothèques aux adolescents et aux jeunes adultes.
- Dynamiser l'image de la bibliothèque publique.
- Favoriser l'implication des jeunes dans la bibliothèque en les consultant pour les activités du club.
- Développer des partenariats avec des organismes communautaires : favoriser la collaboration et consolider la coopération à long terme.



Description de l'activité

- Lancée en février 2009 à la bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire (Est de Montréal-Nord).
- Club réservé aux ados et aux jeunes adultes.
- Vendredi (13-17 ans) et samedi (13-25 ans) de 18 h à 21 h → ne nuit pas aux activités régulières de la bibliothèque ni au travail scolaire des jeunes.
- Sur inscription à la bibliothèque dès le dimanche précédent l'activité → obligation de repasser à la bibliothèque dans la semaine.
- Bibliothèque réservée à l'activité → accès à tous les services habituels (prêts, Internet, photocopies) sauf la référence.
- Collation offerte.



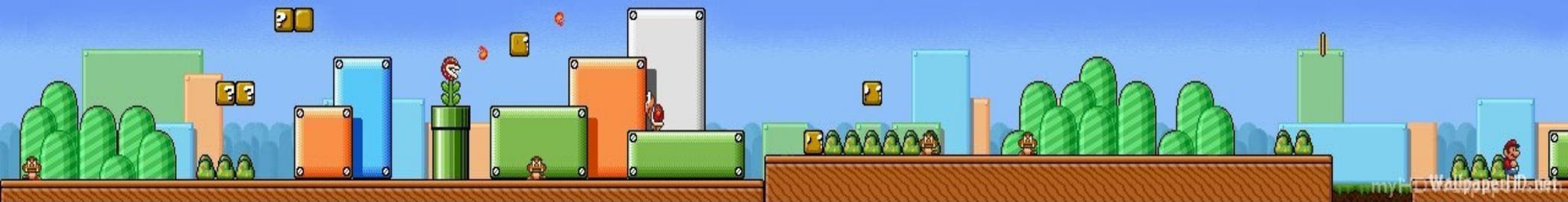
Partenariats

- Implication de 2 partenaires du milieu communautaire :
 - Centre des jeunes l'Escale (maison de jeunes, 13-25 ans) : participation à l'organisation et au déroulement de l'activité → expertise avec la clientèle adolescente.
 - Les Fourchettes de l'espoir (sécurité alimentaire, prévention et éducation, cuisines collectives) : collation.



Partenariats (suite)

- Bénéfices retirés de ces partenariats :
 - Ces collaborations permettent de bonifier l'activité (en phase avec les besoins) et de rejoindre plus facilement la clientèle ciblée.
 - Établissement de liens de confiance : aide mutuelle, réciprocité du soutien.
 - Promotion continue de l'activité de jeux vidéo et d'autres animations de la bibliothèque (recrutement).
 - Devenus des alliés dans d'autres projets.



Règlements

- Pour participer, le jeune doit :
 - Être résident de Montréal-Nord.
 - Être abonné aux bibliothèques de Montréal-Nord et avoir un dossier en règle.
 - S'engager à respecter le règlement du club et signer le code de conduite.



Règlements : code de conduite

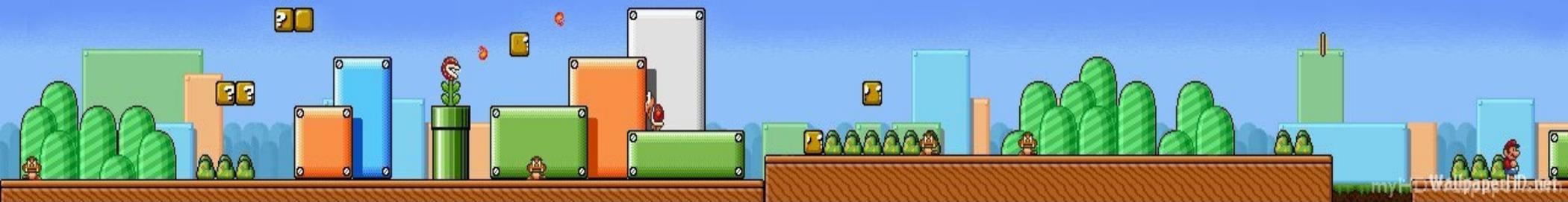
- Respecter les autres membres du club.
- Respecter les animateurs et leurs décisions.
- Laisser les animateurs installer le matériel et les jeux.
- Garder les locaux propres et faire attention au matériel qui s'y trouve.
- Utiliser un langage correct et approprié.
- En aucun cas, posséder ou consommer de la drogue ou de l'alcool sur les lieux et/ou être sous leur influence.
- Avoir un comportement adéquat durant la semaine dans les bibliothèques ou dans les activités du centre des jeunes l'Escale.
- Et surtout, avoir du fun !

→ Si le jeune ne respecte pas son engagement, il peut être exclus temporairement ou définitivement de l'activité.



Matériel

- 16 PC (poste internet au public, avec 2 disques durs).
- 19 consoles de jeux (9 Wii, 7 Xbox360, 3 Playstation3).
- 19 TV et supports.
- Jeux :
 - Wii : 65 jeux (133 exemplaires), 86 manettes.
 - Xbox : 67 jeux (129 exemplaires), 20 manettes.
 - PS3 : 43 jeux (44 exemplaires), 14 manettes.
 - PC : 35 jeux (70 exemplaires).
- Plus d'une quarantaine d'accessoires : volants de course, balance Wii Fit, Tapis DDR, Kinect, batteries, guitares, manettes spéciales, table DJ Hero, etc.

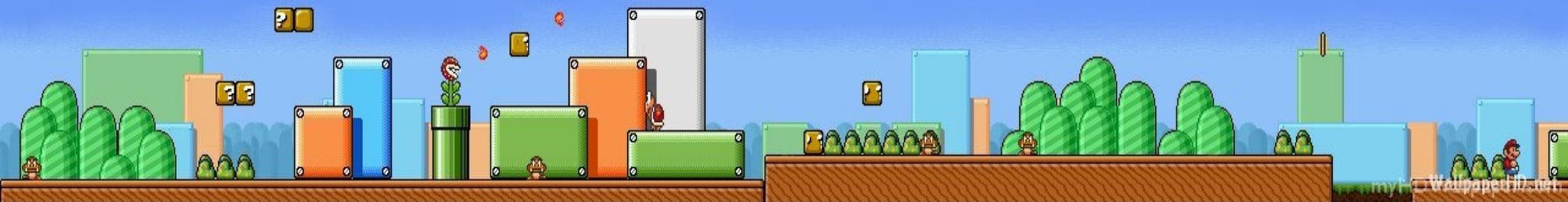


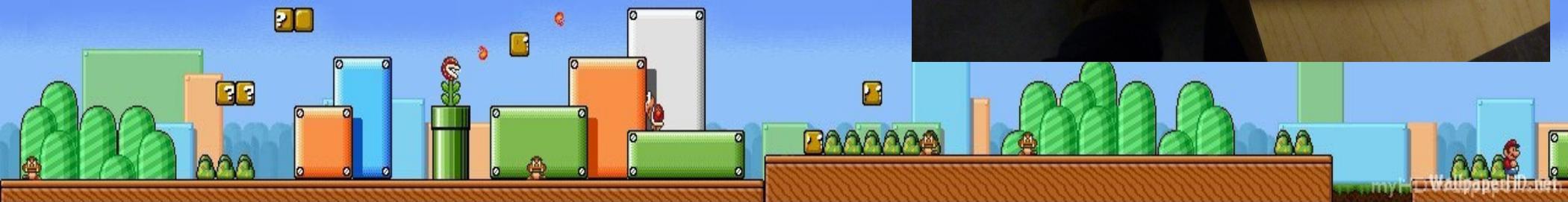
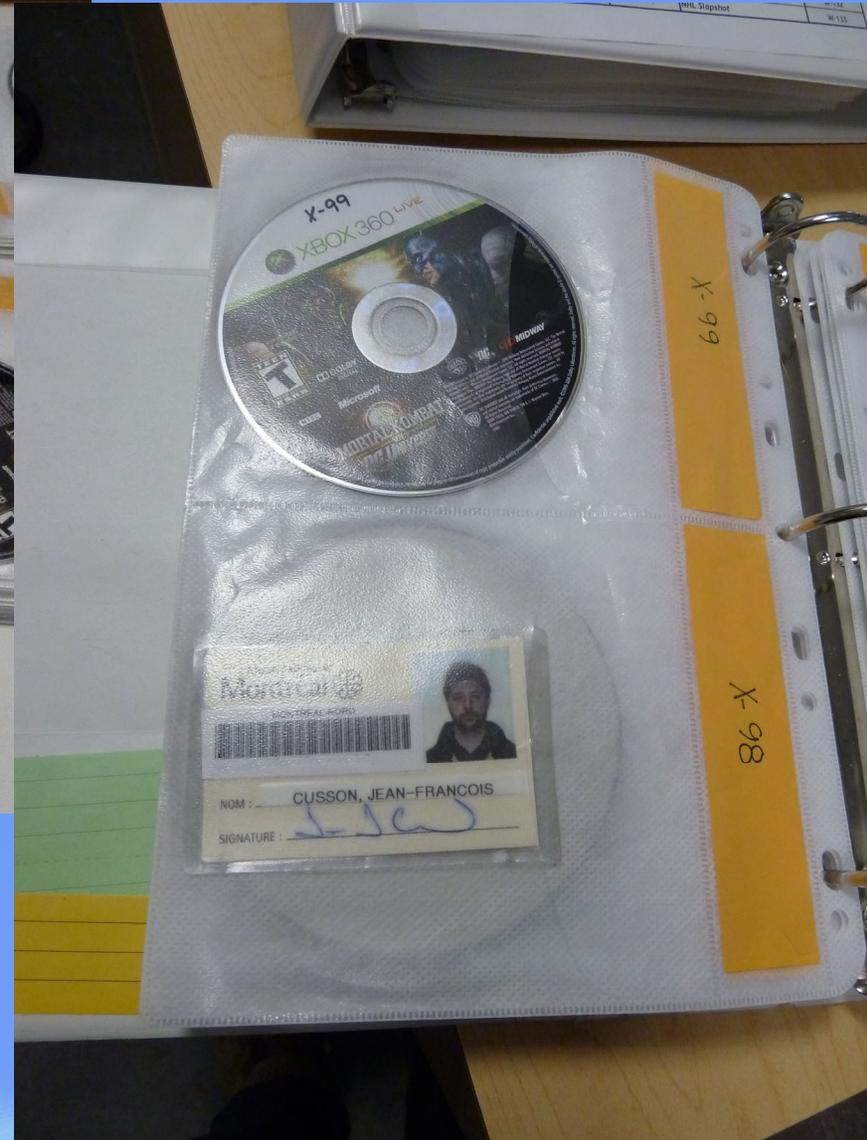




Déroulement de l'activité

- Les jeunes entrent dans la bibliothèque selon leur rang d'inscription .
 - 1^{er} choix de plateforme et de jeux.
- Vérification de l'inscription à l'activité et du dossier de bibliothèque par l'employé de bibliothèque.
 - au besoin, prise d'entente pour le règlement du dossier.
- Choix dans les cartables de jeux : la carte de bibliothèque contre le CD et les manettes.





Recrutement des participants

- Affiches dans les 4 bibliothèques, les écoles secondaires, les maisons de jeunes.
- Publicité dans le journal local.
- Promotion dans les autres activités de la bibliothèque de la MCC et de l'Escale.
- Et surtout... le bouche à oreille.



Pour les 13 - 17 ans Pour les 13 - 25 ans
Le vendredi de 18 h à 21 h Le samedi de 18 h à 21 h



Jeux vidéo



Bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire
12002, boulevard Roland



Animateurs dynamiques et expérimentés
Jeux sur ordinateurs, Wii, Xbox et PS3
Pour débutants et pros
Inscription hebdomadaire à compter du dimanche

Places limitées... venez vite!



RENSEIGNEMENTS : 514-328-5626

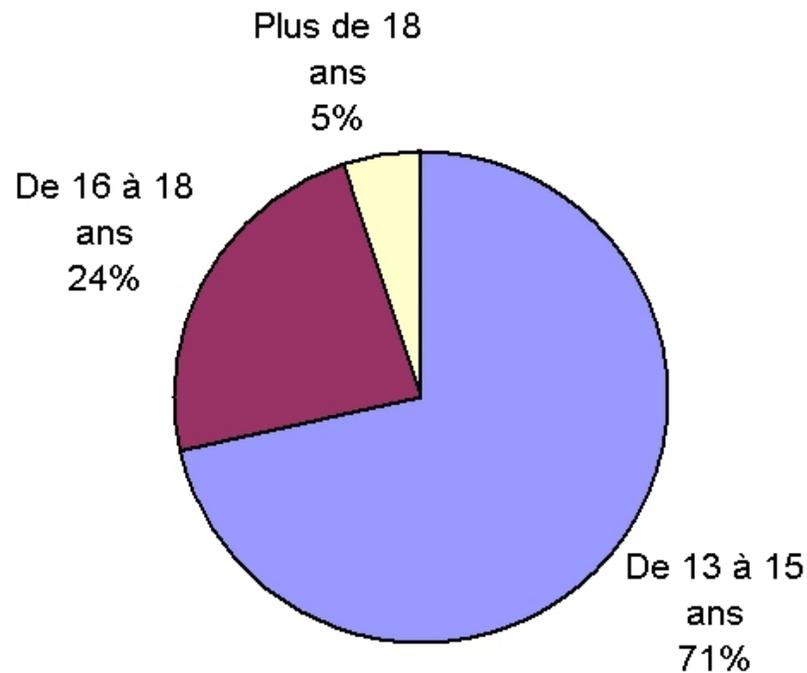


Quel bilan après 2 ans ?

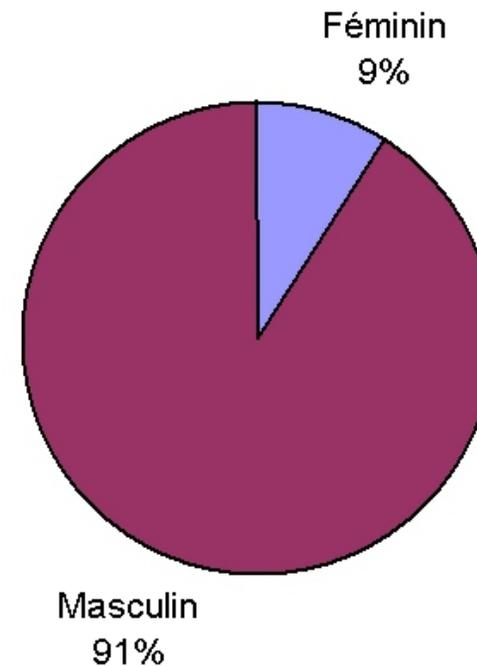
De février 2009 à janvier 2011 :

- Participation : 5568
- Nombre de séances : 192

Participation par âges en 2010

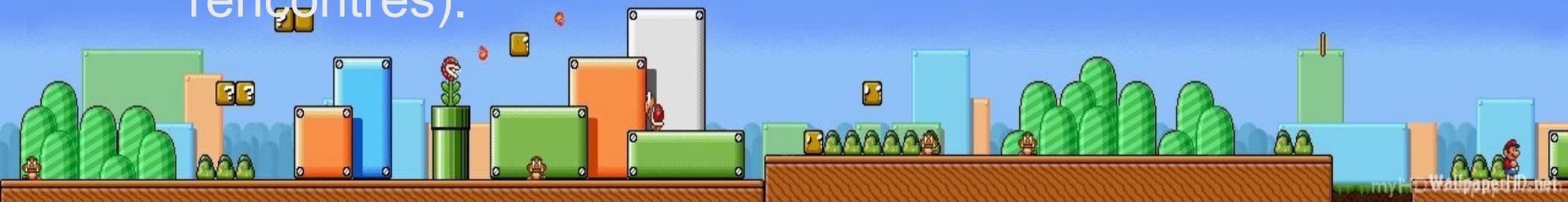


Participation par genres en 2010



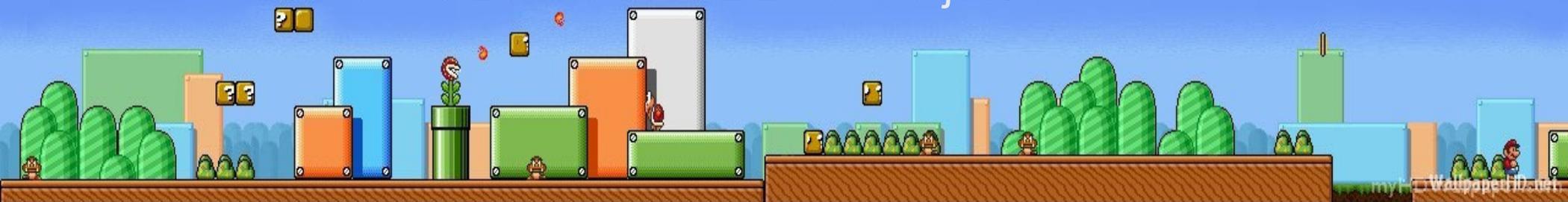
Quel bilan après 2 ans ? (suite)

- Surtout des garçons entre 15 et 17 ans.
- Clientèle assidue de « gamers ».
- Les jeunes préfèrent jouer ensemble.
- La majorité des jeunes ne se connaissaient pas avant l'activité et sont devenus amis.
- Jamais de bagarre, de vol ou de comportement répréhensible grave.
- Plus grande fréquentation de la bibliothèque et de l'Escale la semaine.
- Profitent de l'activité pour emprunter des livres.
- Amélioration de l'image de la bibliothèque (lieu académique et sérieux : lieu de vie, de loisirs, de rencontres).



Autres constats

- Populaire :
 - Jeux sur PC (RPG, jeux en réseau).
 - Jeux de sport sur les consoles (FIFA et NHL).
 - Tournois très populaires (prix à gagner).
- Moins populaire:
 - Console Wii peu utilisée (Super Smash Bros. Brawl, Guitar Hero).
 - Presque pas de filles.
 - Peu d'utilisation des « casual games » avec accessoires (profil de notre clientèle).
 - Choix des jeux PC à revoir : jeux en réseaux extrêmement populaires.
 - Jeux matures peu utilisés.
 - Soirées 18-25 ans le samedi supprimées (pas de + de 18 ans) : soirées 13-25 ans avec 2 zones de jeu.





JOURNÉE 13.11.10 NATIONALE DU JEU @ ta bibliothèque

Les jeux sont à l'honneur à la
bibliothèque de la Maison
culturelle et communautaire !



Jeux sur écrans géants
Playstation Move

Microsoft Kinect
Et autres surprises !



OUVERT À TOUS
Samedi 13 novembre, 13 h à 16 h 30

Bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire

12002 boulevard Rolland, Montréal-Nord

Renseignements : 514-328-4000, poste 5635

Montréal-Nord

Montréal 



SOIRÉE JEUX VIDÉO

Vendredi, le 18 juin de 18 h à 21 h

Pour les 13 à 17 ans

POUR SOULIGNER LA COUPE DU MONDE DE SOCCER,
VIENS PARTICIPER À NOTRE **GRAND TOURNOI**



Inscris-toi sur place à compter du 13 juin

NOMBREUX PRIX À GAGNER !

Pas amateur de soccer ?
Participes plutôt à nos
tournois de *SuperSmash Bros.*
Brawl et de *Mario Kart Wii*.



Bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire

12002, boulevard Rolland, Montréal-Nord

Renseignements : 514-328-4000, p.5626



Montréal-Nord
Montréal 



Animation et intervention

- Grande importance de l'animation : établissement d'une relation de confiance entre les jeunes et les animateurs.
- Les animateurs jouent avec le jeune et discutent avec lui : deviennent des confidents (école, maison, relations avec les autres jeunes) : influence positive.
- Modèrent les jeux en réseaux (langage violent, attitudes) : impact sur le comportement et les relations des jeunes entre eux.
- Font des jeux autour de la littérature avec les jeunes (jeux contre nom d'un auteur).
- Modèles positifs.

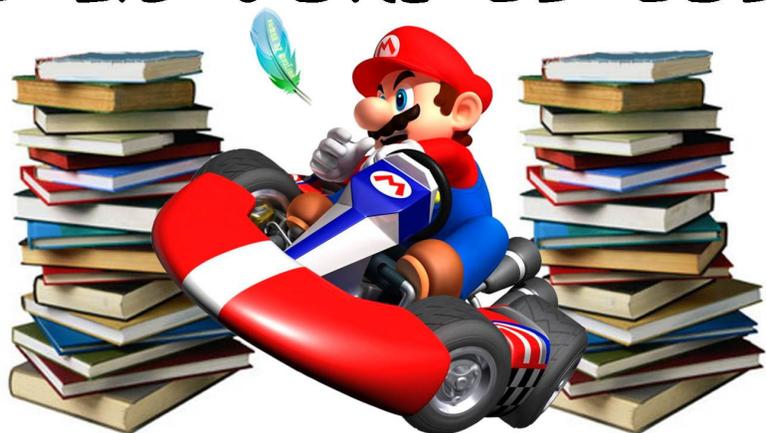


Notre activité fait des petits...

- Je lis donc je joue (club de lecture et de jeux vidéo).
- Soirée de filles (DDR, Dance Central et bouquinage).
- Jeux vidéo libres (été 2010 dans les bibliothèques Belleville et Charleroi, avec le bibliothécaire ambulant).
- Nos aînés jouent aussi (activité sur Wii lors de la Navette biblio).
- Prêt de jeux vidéo (dès mai 2011 à la bibliothèque de la MCC).



JE LIS DONC JE JOUE!



CLUB DE LECTURE ET DE JEUX VIDÉO POUR LES 6 À 12 ANS

VENEZ DISCUTER DE VOS
LECTURES DANS UNE AMBIANCE
DÉCONTRACTÉE ET DÉCOUVRIR
LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DE
LA BIBLIOTHÈQUE (BD, MANGAS,
ROMANS ETC.) ET APRÈS,

C'EST L'HEURE DE S'AMUSER !

Les samedis :

9 et 23 octobre, 6 et 20 novembre,
. 4 et 18 décembre,
de 10 h 30 à 12 h

Bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire,
12002, boul. Rolland, Montréal-Nord
Renseignements et inscriptions : 514-328-4000, poste 5631

Montréal-Nord
Montréal 

Culture,
Communications et
Condition féminine
Québec 

Soirée de filles



- Jeux vidéo : Kinect, Dance Dance Revolution et +
- Pizza
- Jeux de société
- Tests rigolos
- Et autres activités

Entrée gratuite.
Ouvert aux 13 ans et +



Quand?
Jeudi 3 mars,
18 h à 21 h

Où?

Bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire,
12002, boul. Rolland, Montréal-Nord (salle 222)



Inscription et renseignements : 514-328-4000, poste 5632

Montréal-Nord
Montréal 



Centre des jeunes
L'ESCALE

... chez nos partenaires également

- Prêt de notre matériel à plusieurs organismes de l'arrondissement :
 - L'intégrale : déficients intellectuels adultes et âgés (109 jours en 2010).
 - Un itinéraire pour tous : ados (4 j/semaine, 40 semaines en 2010).
 - Coup de pouce jeunesse : ados bénévoles auprès de diverses clientèles (semaine du congé scolaire).
 - Centre des jeunes l'Escale : 13-25 ans (plusieurs activités dans les écoles secondaires).



... chez nos partenaires également (suite)

- Dès le départ, on voulait que le projet profite à la communauté de Montréal-Nord.
- Le prêt de matériel permet de faire connaître la bibliothèque → échange du prêt contre 10-15 mn dans leur activité pour parler de la bibliothèque.
- Le prêt est facile car la plupart de ces organismes donnent leurs activités dans le bâtiment où est située la bibliothèque, soit la MCC.



Quelques développements dans l'avenir

- Conférences sur les métiers des jeux vidéo par des professionnels.
- Visites de studios de développement de jeux vidéo.
- Tournois interbibliothèques.
- Développer de matériel bibliographique en lien avec les thèmes des jeux (tu aimes ce jeu, tu aimeras ce livre).
- Ligues de joueurs avec pointage, olympiades.
- Exploiter le potentiel du jeu auprès d'autres clientèles (aînés pour le maintien des capacités motrices et cognitives par exemple).
- Explorer la voie de l'apprentissage par le jeu (littératie).



