

## **Impliquer des acteurs extérieurs dans les animations de la bibliothèque pour favoriser l'adhésion des jeunes publics : l'expérience de la médiathèque de l'Institut français du Bénin.**

**Léon Sogodo DJOGBENOU**

Médiathèque de l'Institut français du Bénin (01BP 416), Cotonou, Bénin.

[leon.djogbenou@if-benin.com](mailto:leon.djogbenou@if-benin.com)



Copyright © 2015 by Léon Sogodo DJOGBENOU. This work is made available under the terms of the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

---

### **Abstract :**

*L'animation est une fonction vitale pour toute bibliothèque pour attirer et maintenir des adhérents. Cela est encore plus vrai lorsqu'il s'agit du public des enfants et des adolescents. Or les animations requièrent des aptitudes et des qualités pour lesquelles les bibliothécaires ne sont pas toujours formés. Il faut alors recourir parfois à des compétences extérieures à la bibliothèque par des partenariats. C'est le choix qui est fait à la médiathèque de l'Institut français du Bénin (IFB) où le public des jeunes est au centre des préoccupations depuis quelques années. Le présent article permet alors de se faire une idée des différents types de partenariats noués à la médiathèque de l'IFB en faveur de ce public ainsi que des bases sur lesquelles reposent ces partenariats ; des animations réalisées par des acteurs extérieurs à la médiathèque dans le cadre de ces partenariats. L'impact des partenariats, tant pour la médiathèque que pour les publics cibles est aussi abordé. L'article finit sur des recommandations en vue de tirer le meilleur parti des partenariats pour le bonheur des enfants et des jeunes lecteurs.*

**Mots clés :** Animation en bibliothèque – Partenariat en bibliothèque – Bibliothèque jeunesse – Médiathèque de l'Institut français du Bénin – Jeune lecteur.



Copyright © 2015 by Léon Sogodo DJOGBENOU. This work is made available under the terms of the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

---

### **Introduction :**

La médiathèque de l'Institut français du Bénin (IFB) est une référence locale en matière d'offres bibliothéconomiques. Depuis trois ans, des efforts considérables sont faits non seulement pour la rendre attractive aux usagers, mais aussi pour répondre aux défis culturels, techniques et technologiques auxquels toutes les bibliothèques du monde sont confrontées. Le secteur destiné aux jeunes lecteurs (enfants et adolescents), reçoit une attention particulière.

En effet, le personnel mise beaucoup sur cette couche juvénile pour améliorer les taux d'inscription et de fréquentation à la médiathèque. La volonté d'accorder plus de place aux enfants et aux jeunes se traduit par la création en 2014, d'un espace spécifiquement dédié aux adolescents, "l'Espace Ados". Mais des espaces attractifs avec des collections intéressantes ne suffisent pas toujours pour attirer et retenir le public spécifique que sont les enfants et les adolescents. Des réformes sont alors entamées à la médiathèque de l'IFB et de nouvelles offres sont en développement en faveur des jeunes lecteurs. Cet article vise donc à faire part des réalisations inscrivant la médiathèque de l'IFB au rang des bibliothèques dynamiques en Afrique et susceptibles d'inspirer des collègues d'ailleurs. Nous avons choisi alors de focaliser l'attention sur des pratiques en matière d'animation en bibliothèque.

L'animation, cette fonction indispensable à toute bibliothèque, surtout celles publiques, pour « *faire vivre le lieu* » (Poissenot, 2005) et « *pour rendre simple, facile, évident, l'accès des enfants à la lecture* » (Quiñones, 2005). Sa mise en œuvre nécessite la mobilisation d'importants moyens, surtout des ressources humaines qualifiées. L'exigence de la qualification du personnel préposé à l'animation s'accroît quand il s'agit de jeunes lecteurs, un public particulier nécessitant également des mesures particulières. Consciente de cela, la direction de la médiathèque a mis en place une politique de partenariat avec des acteurs extérieurs à la médiathèque en ce qui concerne les animations destinés aux enfants et aux adolescents. Cette politique vise, par la mobilisation de compétences variées, à atteindre les enfants et les jeunes pour les inciter à fréquenter la médiathèque. Ceci passe par des animations réalisées tant au sein qu'à l'extérieur de la médiathèque par des partenaires avec lesquels des conventions ont été signées. Les animations réalisées par ces partenaires sont conçues suivant des objectifs clairs que le personnel de la médiathèque souhaite atteindre.

Après avoir donné un aperçu de la médiathèque de l'IFB, nous aborderons la typologie des partenariats avec les acteurs extérieurs ainsi que les animations dans lesquelles ces derniers interviennent. Nous terminerons par l'impact de ces partenariats ainsi que quelques recommandations.

## **1. La médiathèque de l'Institut français du Bénin :**

Créée en 1963, la médiathèque de l'Institut français du Bénin a connu diverses évolutions dans le temps. D'une bibliothèque modeste ne mettant à la disposition de ses lecteurs que des documents sur supports imprimés, elle propose aujourd'hui des collections encyclopédiques sur tous types de supports, physiques et numériques. Suite au développement des fonds documentaires, les locaux ont été agrandis d'année en année. La médiathèque est animée par un personnel composé en majorité de recrutés locaux et est ouverte en continu cinq jours par semaine (du mardi au samedi) pour un total de 37 heures d'ouverture hebdomadaire au public.

Les missions de la médiathèque de l'IFB sont les mêmes que celles assignées à toutes les médiathèques françaises à l'étranger. Prioritairement, elle participe au rayonnement culturel de la France au Bénin mais aide aussi à la promotion de la culture locale à travers la mise à disposition d'ouvrages divers. A cet effet, les collections documentaires de la médiathèque atteignent un total d'environ 28.000 ouvrages dont une majorité de monographies, une cinquantaine de périodiques, environ 1500 DVD (films de fiction, documentaires, films d'animation) et plus de 700 CD de musique. Les services offerts aux publics sont classiques pour la plupart, à savoir : consultation et prêt de documents, organisation de diverses

animations (régulières ou ponctuelles) en direction des adultes et des enfants, accès à Internet (connexion wifi), recherches documentaires, etc.

## **2. Les acteurs des partenariats autour des animations jeunesse à la médiathèque de l'Institut français du Bénin :**

### **2.1. Partenariat avec le secteur éducatif et les animations dans les écoles ainsi que les visites de classes à la médiathèque :**

Au premier rang des partenaires de la médiathèque de l'IFB, on compte les établissements scolaires de la ville de Cotonou, sachant que « *le secteur éducatif est le partenaire naturel des bibliothèques qui accueillent des classes qui viennent lire, emprunter des documents ou assister à des animations* » (Quiñones, 2005). Ce partenariat a donné naissance en 2009, à un programme dénommé « Inscriptions collectivités » qui vise à favoriser l'inscription des scolaires et lycéens des écoles primaires, des collèges et lycées de Cotonou. Ce sont généralement des jeunes qui n'ont pas un accès facile aux livres, des élèves qui n'ont, pour la plupart, jamais mis les pieds dans une bibliothèque et qui ont un réel besoin de documentation scolaire. Pour nombre d'entre eux, la médiathèque de l'IFB est un lieu privilégié d'apprentissage. Mais leur volonté d'y accéder bute sur des conditions à remplir qui les disqualifient comme la possession d'une adresse valide ou le paiement de frais d'inscription fixés, au minimum, à 3000FCFA (environ 4,60 EUR.). Il était donc devenu évident que la création de conditions d'inscription spécifiques à ces apprenants serait de nature à les inciter à fréquenter la médiathèque. C'est ainsi que le partenariat avec les établissements scolaires a été pensé avec le concept "d'inscription collectivité" offrant des conditions d'adhésion avantageuses. Ce partenariat met en synergie bibliothécaires, conteurs, acteurs du système éducatif pour induire l'adhésion massive des apprenants à la médiathèque. Ceci passe par la mise en place d'animations adaptées et le développement de collections documentaires spécifiques à l'endroit des publics jeunes.

L'une des spécificités du programme des inscriptions collectivités est le déplacement du personnel de la médiathèque vers le public cible dans les écoles, collèges et lycées. Sur place dans les établissements, les informations nécessaires d'adhésion sont données, les formalités d'inscription largement simplifiées s'y déroulent en partie pour raccourcir le délai d'établissement des cartes de lecteurs. En 2014, les bibliothécaires ont sillonné 25 établissements qui participent au programme contre 18 en 2015. A chaque sortie, les bibliothécaires font des présentations axées sur les collections et services de la médiathèque. Des équipes de conteurs sont associées aux campagnes de sensibilisation. Les contes dits aux enfants s'articulent autour de thématiques qui les incitent à se porter vers les livres. L'association de conteurs professionnels donne une allure particulière aux animations dans les écoles étant donné l'intérêt de l'audience composée d'écoliers et d'élèves.



*Photo 1 : Dans une école, un conteur s'entretenant avec des élèves avant l'intervention des bibliothécaires. **Crédit : Médiathèque IFB, 2012.***

A la faveur du programme des inscriptions collectivités, des visites de classes sont régulièrement organisées à la médiathèque. En effet, les bibliothécaires jeunesse reçoivent des élèves en groupes pour des animations thématiques. Ces animations portent sur la présentation des collections documentaires, des discussions autour de thèmes intéressants de public, et la projection de films en lien avec les centres d'intérêt des visiteurs.

Toutes les actions menées dans le cadre du partenariat avec le secteur éducatif sont facilitées par des acteurs clés désignés sous le vocable de "professeurs-relais". Ceux-ci servent d'interface entre la médiathèque, la direction de leurs établissements et les élèves.



*Photo 2 : A la section Jeunesse de la médiathèque, des écoliers avec des bibliothécaires et leurs encadreurs. **Crédit : Médiathèque IFB, 2014.***



## **2.2. Partenariat avec des associations à vocation culturelle :**

### **➤ L'association « Aiyé Culture » et le « Club d'animation littéraire et culturelle » :**

Suivant ses statuts, l'association « Aiyé Culture », littéralement « La vie culturelle », a pour but de contribuer à l'éducation des écoliers et élèves du Bénin à travers la promotion de la littérature et de la lecture en particulier. Entamé en 2007, le partenariat de la médiathèque avec cette association a débouché sur une animation appelée aujourd'hui "Club d'animation littéraire et culturelle".

Le Club d'animation littéraire et culturelle est une animation phare de la médiathèque de l'IFB organisée prioritairement en faveur du public des jeunes élèves provenant des collèges et lycées de la ville de Cotonou. Elle favorise la rencontre entre ces élèves et des écrivains qui sont souvent invités pour présenter leurs œuvres. Ce partenariat avec l'association "Aiyé Culture" permet de renforcer les liens de la médiathèque avec les collèges et lycées. En effet, conçu au départ comme un simple créneau de partage des expériences de lectures au sein de la médiathèque, les séances sont très vite devenues des rendez-vous prisés par les jeunes apprenants. Car les échanges littéraires, les découvertes d'œuvres et d'écrivains béninois et d'autres horizons francophones sont un moyen efficace de démocratisation de la culture et de rapprochement du livre et de l'écrivain de ces jeunes. C'est ainsi qu'en dehors des séances qui se tiennent chaque dernier samedi du mois dans l'enceinte de l'Institut français du Bénin, d'autres rendez-vous sont tenus avec des écrivains et autres personnes ressources invités dans les collèges et lycées de Cotonou, voire d'autres villes du Bénin.



*Photo 3 : Une séance du Club d'animation littéraire et culturelle à l'IFB avec l'écrivain béninois Florent Couao-Zotti. **Crédit : Médiathèque IFB, avril 2015.***

Concrètement, les séances du Club d'animation littéraire et culturelle sont des occasions au cours desquelles se déroulent des activités comme :

- présentation de l'écrivain invité et de ses œuvres ;
- exposé fait par l'écrivain invité ;
- débat entre les élèves et l'écrivain invité ;

- lecture d'extraits d'œuvres de l'écrivain invité par les élèves ;
- conseils pratiques de l'écrivain invité aux des élèves sur l'importance de la lecture ;
- déclamation de texte-Récitals poétiques-Slams-Sketches ;
- jeux concours de lecture, de compte rendu de livre et d'écriture.

➤ **L'Association « Afrigamers » et les ateliers de jeux vidéo :**

Le projet de proposer des jeux vidéo à la médiathèque de l'Institut français du Bénin s'inscrit dans la vision d'ouverture à des services novateurs pouvant aider à (re)conquérir les publics, notamment celui des jeunes. La médiathèque vient d'ailleurs d'accueillir, du 13 au 17 avril 2015, une formation régionale sur le thème des jeux vidéo en bibliothèque. Au nombre de 13, les participants étaient venus des médiathèques de certains Instituts français de l'Afrique.

Le sujet de jeux vidéo en bibliothèque semble sortir de l'ordinaire et suscite interrogations et curiosité y compris chez des professionnels de bibliothèque, surtout dans le contexte béninois. Car « *L'association des deux termes, « jeu vidéo » et « bibliothèque », peut sembler antinomique, voire loufoque au premier abord, tant les deux mondes auxquels ils sont associés paraissent éloignés.* » (Ménéghin, 2010) Pourtant, au-delà de leur portée ludique, les jeux proposés en bibliothèque ont une dimension pédagogique avérée. Dans l'ensemble, les jeux vidéo représentent un microcosme des réalités de la vie quotidienne, car tous les jeux sont des problèmes aux contours définis, dont la résolution nécessite de faire usage des ressources mises à disposition par le concepteur.

Dans sa quête d'atteindre les jeunes au moyens de leurs hobbies et de les encourager à fréquenter la médiathèque, l'administration a aussi établi, en novembre 2014, un partenariat avec l'association « Afrigamers » qui organise des ateliers de jeux vidéo à l'Institut français. Depuis quelques années, les membres de cette association ont formé des clubs de jeux dans des collèges de Cotonou où les jeunes apprennent à jouer et à participer à des compétitions entre eux.

Le but premier des ateliers de jeux vidéo organisés à l'Institut français est d'amener les participants à jouer autrement. Ces ateliers n'ont pas la prétention d'apprendre aux joueurs à devenir des professionnels du jeu vidéo. La vision reste de leur apprendre à jouer ensemble, à rechercher dans les jeux des valeurs et des principes utiles au quotidien. Les ateliers sont organisés de manière à accueillir deux publics. C'est ainsi que deux différentes séances sont tenues au cours d'une semaine. D'abord, les ateliers organisés le mercredi après-midi pour une durée d'une heure et demie visent les enfants de 12 à 17 ans. Ensuite, ceux qui se tiennent le samedi dans la matinée pendant deux heures sont destinés aux jeunes ayant plus de 17 ans.

Les ateliers ont démarré depuis six mois et dans les faits c'est le public des 12 à 17 ans qui s'y intéresse le plus pour le moment. Les participants de cette tranche d'âge sont en effet trentaine à être réguliers tous les mercredis et samedis. Pour prendre part aux ateliers, il n'est pas nécessaire d'avoir une culture préalable du jeu vidéo. Il n'est pas non plus nécessaire d'avoir des supports vidéo-ludiques. Le matériel de jeux acquis par la médiathèque est en effet mis à la disposition des joueurs au cours des ateliers. Il s'agit d'une cinquantaine de jeux vidéo, deux consoles PS3 et PS4, deux écrans plats ainsi que quatre manettes de jeux. Les animateurs des ateliers mettent aussi à disposition certains de leur propre matériel.



*Photo 4 : Une séance d'atelier de jeux vidéo à la médiathèque. Crédit: Médiathèque IFB, mars 2015.*

Les jeux proposés aux participants des ateliers sont de deux catégories, à savoir :

- D'une part, les jeux destinés à encourager le sens de la compétition et du défi. Il s'agit principalement des jeux de combat comme "Naruto", "Ninja", "Ultimate Ninja Storm", "Tekken 6", "Mortal Kombat". Plutôt que de leur donner les commandes et les astuces qui leur permettraient de gagner leurs combats, les participants sont plutôt invités à découvrir par eux-mêmes les techniques qui fonctionnent, et les mémoriser. Après quoi, ils sont encouragés à partager leur expérience et leurs découvertes avec les autres participants, de sorte à élever le niveau global, tout en conservant l'atmosphère de compétition.

- D'autre part, les jeux qui visent à consolider le travail d'équipe comme "FIFA", "Army of T.W.O", "Rayman Origins", "LEGO Movie", ou encore "Assassin's Creed".

Il s'agit de jeux dans lesquels l'atteinte des objectifs passe forcément par un travail d'équipe entre les joueurs. Dans cette catégorie, il ne s'agit pas forcément de jeux multi-joueurs, mais il y a également des jeux solos dont la trame narrative se développe grâce aux contributions des spectateurs.

Les ateliers sont conçus autour de la découverte de différents jeux, avec l'idée que les joueurs cumulent des points atelier après atelier en fonction de la diversité des jeux qu'ils essaient. Ces points servant alors à s'inscrire à un tournoi prévu en milieu d'année ; une manière de fidéliser les participants aux ateliers tout au long de l'année. Le tournoi se fera en équipe ou en individuel et prendra en compte les types de jeux que les participants pensent avoir le mieux maîtrisé.

### **2.3. Les bases des partenariats :**

Les divers partenariats noués pour des animations en faveur des publics des jeunes à la médiathèque de l'Institut français du Bénin reposent sur des bases clairement définies avec les différents acteurs intervenants dans ces animations. En clair, des conventions ou contrats de partenariat sont signés chaque année entre l'Institut français et chaque acteur concerné.

Ainsi, pour le partenariat avec le secteur éducatif par exemple, la convention stipule ce qui suit :

La médiathèque de l'IFB s'engage :

- à appliquer un tarif préférentiel pour les élèves de l'établissement qui s'inscrivent à la médiathèque de l'IFB ;
- à fournir une carte d'adhésion gratuite au Directeur, au Censeur et aux professeurs-relais de l'établissement.

- à mettre à la disposition des professeurs-relais le programme des activités de l'IFB, afin qu'ils les diffusent dans l'établissement ;
- à accueillir en stage le bibliothécaire de l'établissement ou toute personne qualifiée afin de renforcer leurs capacités professionnelles.

Chaque établissement scolaire s'engage :

- à inscrire un minimum d'élèves à hauteur de 10% de son effectif total ;
- à inciter les élèves à respecter le règlement de la médiathèque, en particulier sur la question du retour des livres empruntés.

En ce qui concerne le partenariat avec les associations, le contrat signé précise les objectifs à atteindre à travers les animations pour lesquelles le partenariat est initié. Les animateurs doivent se conformer à ces objectifs et en retour, l'Institut français s'engage à rémunérer leur prestation à l'heure sur un tarif préalablement convenu entre les parties.

### **3. L'impact des animations jeunesse impliquant des acteurs extérieurs et recommandations :**

#### **3.1. L'impact des animations :**

Nous évoquerons l'impact des animations en deux volets : l'impact pour la médiathèque et l'impact pour le public des enfants et des jeunes.

##### **➤ Pour la médiathèque :**

On peut dire que l'objectif qui est d'améliorer les taux d'inscription, de fréquentation et de rotation des documents qui avaient sensiblement baissé est en bonne partie atteint. En effet, depuis la mise en place en 2009 du partenariat avec les établissements scolaires, des centaines de jeunes écoliers et élèves adhèrent ou renouvellent leur abonnement chaque année à la médiathèque. Ainsi en 2009, année du démarrage des inscriptions collectivités, les inscriptions à la médiathèque ont atteint un total de 4117 pour toutes les catégories d'abonnés. En 2010, alors que le programme n'a pas été reconduit, ce chiffre était tombé à 3351 soit une baisse de 18,6% par rapport à 2009. En 2011, grâce à la reprise du programme, les inscriptions étaient reparties à la hausse de 19,75%, soit 4013 abonnés. Cette hausse concerne essentiellement les élèves qui s'inscrivent majoritairement dans la catégorie "Inscriptions collectivités". Ces dernières sont en hausse depuis 2012 permettant ainsi de redresser la barre des adhésions qui sont en baisse de façon générale.

L'impact sur le taux de rotation des collections n'est pas non plus négligeable. Car en 2013, 6 452 prêts ont été effectués par les usagers inscrits à travers ce partenariat pour un total de 43199 prêts en général soit près de 15% des prêts. En 2014, sur 52.065 prêts, 11.407 ont été faits par les adhérents du programme "Inscriptions collectivités", soit 21%. 7950 prêts sont déjà enregistrés de janvier à avril 2015 pour les inscrits collectivités pour un total de 21.863. On mesure mieux l'importance de ces chiffres lorsqu'on considère le fait que les prêts s'arrêtent au mois de mai pour les abonnés du programme "Inscriptions collectivités".



### ➤ **Pour le public des enfants et des jeunes :**

L'intérêt pour les enfants d'avoir à faire, à la bibliothèque, à des personnes autres que les bibliothécaires qu'ils voient d'habitude est capital. Cela est, en effet, de nature à susciter leur curiosité. De plus, les personnes sollicitées pour les animations étant des spécialistes des domaines dans lesquels ils interviennent, cela apporte à coup sûr une valeur ajoutée.

Il en est de même des déplacements effectués par les bibliothécaires dans les écoles qui, non seulement, permettent aux enfants d'avoir une récréation culturelle, mais aussi leur donnent une autre perception de la bibliothèque. Les présentations des bibliothécaires couplées aux animations des conteurs permettent à plusieurs enfants de savoir ce que c'est qu'une bibliothèque et d'y aller pour leur apprentissage.

Le partenariat avec les établissements scolaires supplée le manque de documentation scolaire en leur sein.

Les professeurs-relais suivent les élèves et constituent un moyen de stimulation pour ces derniers en les incitant à fréquenter la médiathèque.

La participation à une animation comme le Club d'animation littéraire et culturelle offre aux jeunes élèves des occasions rares de rencontrer des écrivains. Outre le fait de contribuer à renforcer leur niveau scolaire, ces rencontres stimulent aussi leur envie d'écrire.

Les ateliers de jeux vidéo à l'Institut français sont pour les jeunes participants un gage d'accès à des jeux sérieux et formateurs. Loin d'être une simple distraction, les jeux cultivent en eux l'esprit d'équipe, d'élaboration de stratégies, d'endurance et de patience, la mémorisation et la discipline.

### **3.2. Recommandations :**

Vu tout ce qui précède, nous estimons qu'il serait intéressant :

- De renforcer la capacité des bibliothécaires en matière d'accueil du public des enfants et des jeunes.
- De préposer un agent de la médiathèque à la gestion du service de jeux vidéo.
- D'impliquer un agent de la médiathèque dans l'animation des ateliers de jeux vidéo en vue de prendre la relève à la longue.
- D'organiser des séances de sensibilisation sur les jeux vidéo non seulement auprès des jeunes mais aussi et surtout auprès des parents de ces jeunes qui ne comprennent pas l'intérêt de laisser leurs enfants jouer à la bibliothèque.
- De mettre un peu plus l'accent sur l'achat d'ouvrages scolaires et para scolaires.
- De rendre systématiques les visites de classes à la médiathèque pour tous les établissements participants au programme des inscriptions collectivités.
- D'approfondir le partenariat avec les éditeurs locaux de littérature jeunesse.
- D'encourager les sorties dans les établissements scolaires pour y présenter les collections documentaires de la médiathèque.
- Trouver un moyen plus contraignant pour les élèves afin qu'ils rendent tous les livres empruntés.

## **Conclusion :**

Les adolescents, en particulier, et plus largement les scolaires et lycéens sont des cibles que le personnel de la médiathèque de l'Institut français du Bénin souhaite capter davantage. Le but n'est pas uniquement d'inverser les tendances en ce qui concerne les taux d'inscription, de fréquentation et de rotation des collections. La formation de ces jeunes et leur réussite scolaire sont aussi une préoccupation majeure. Seulement l'atteinte de ces deux types d'objectif nécessite la conjugaison des compétences et des efforts.

Les bibliothécaires n'ayant pas forcément tout le savoir-faire nécessaire pour encadrer la couche sensible que sont les enfants, adolescents et autres jeunes, l'appel à des compétences extérieures s'avère indispensable. Les partenariats noués avec divers acteurs extérieurs répondent à cette préoccupation d'encadrement approprié de la couche juvénile. La politique de partenariat a commencé à porter ses fruits, vu les taux d'inscription et de fréquentation qui s'améliorent. Les recommandations émises ici sont de nature à améliorer les résultats encourageants.

## **Notes bibliographiques :**

1. Djogbénu, S. Léon. (2014). Quels espaces et collections documentaires pour des publics aux goûts éclectiques ? La médiathèque de l'Institut français de Cotonou à l'épreuve de nouveaux défis liés à sa mission. (Article pour une communication dans le cadre du 3<sup>ème</sup> congrès mondial de l'Association Internationale Francophone des Bibliothécaires et Documentalistes (AIFBD); Limoges, 23-26 août 2014).
2. Médiathèque de l'Institut français du Bénin. Rapports d'activités. 2011 – 2014.
3. Ménéglin, Céline. Des jeux vidéo à la bibliothèque. Bulletin des bibliothèques de France [en ligne], n° 3, 2010 [consulté le 18 avril 2015]. Disponible sur le Web : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>>. ISSN 1292-8399.
4. Muckensturm, Hélène (2013). Jouer dans les bibliothèques, pourquoi pas? Cours en ligne. Université libre de Bruxelles. [consulté le 18 avril 2015]. Disponible sur le Web : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>>.
5. Poissenot, Claude, « Publics des animations et images des bibliothèques », BBF, 2011, n° 5, p. 87-92 [en ligne] <<http://bbf.enssib.fr/>> Consulté le 20 avril 2015.
6. Quiñones, Viviana (2005). « Faire vivre la bibliothèque : l'animation » (pp. 97-151). In: Faire vivre une bibliothèque jeunesse : guide de l'animateur. La joie par les livres (Paris). 190 p.
7. Rives, Caroline (1991). Bibliothèques et écoles. [consulté le 18 avril 2015]. Disponible sur le Web : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>>.