

h e g

Haute école de gestion
Genève

Les jeux vidéo dans les bibliothèques publiques de Suisse romande : pourquoi, comment ?

bibliomediabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Travail de Bachelor réalisé en vue de l'obtention du Bachelor HES

par :

Fanny Béguelin

Conseiller au travail de Bachelor :

Françoise Dubosson, chargée d'enseignement HES

Carouge, le 14 juillet 2014

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Filière Information documentaire

Déclaration

Ce travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre Bachelor of Science HES-SO en Information documentaire.

L'étudiant a envoyé ce document par email à l'adresse remise par son conseiller au travail de Bachelor pour analyse par le logiciel de détection de plagiat URKUND, selon la procédure détaillée à l'URL suivante : http://www.orkund.fr/student_gorsahar.asp.

L'étudiant accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste avoir réalisé seule le présent travail, sans avoir utilisé des sources autres que celles citées dans la bibliographie. »

Fait à Carouge, le 14 juillet 2014

Fanny Béguelin

A handwritten signature in blue ink that reads "F. Béguelin".

Remerciements

J'adresse mes chaleureux remerciements à toutes les personnes qui m'ont aidée à mener à bien ce travail, à savoir :

Laurent Voisard, pour l'intérêt dont il a fait preuve pour ce sujet, et pour m'avoir donné les moyens de réaliser ce travail en m'en confiant le mandat,

Françoise Dubosson, pour son enthousiasme communicatif et ses conseils,

Jérémie Théodoloz et Sandro Dall'Aglio, pour avoir transformé les lundis matin de tout un semestre en épopée,

Julien Prost et Géraud Vérité, des bibliothèques Louise Michel et Vaclav Havel, pour leur accueil, leur gentillesse, et leur expertise,

Béatrice Larcinese, pour son accueil, sa confiance et sa disponibilité,

Les bibliothèques et ludothèques romandes qui ont eu la gentillesse de répondre à mes questions,

...Et toutes les personnes de mon entourage qui m'ont apporté leur soutien pendant la réalisation de ce travail de Bachelor.

Résumé

Alors que le jeu vidéo est présent depuis plusieurs années dans les bibliothèques françaises, américaines ou néerlandaises, la Suisse accuse un retard certain dans ce domaine.

Bibliomedia, fondation de droit public active dans le développement des bibliothèques et la promotion de la lecture, est consciente de l'essor que connaît le jeu vidéo et de sa présence de plus en plus importante au sein des institutions culturelles des pays voisins. Elle considère donc ce média comme une thématique d'avenir pour les bibliothèques suisses.

Ce travail, mandaté par Bibliomedia, propose un historique des jeux vidéo, un argumentaire sur la légitimité culturelle de ce média, un état des lieux de l'offre vidéoludique des bibliothèques publiques de Suisse romande et de quelques pays étrangers, et vise à sensibiliser et informer les bibliothécaires romands qui ne connaîtraient pas bien voire pas du tout les jeux vidéo.

Table des matières

1. Introduction	1
2. Un peu d'histoire	2
2.1 La préhistoire des jeux vidéo.....	2
2.2 <i>Pong</i> , le premier jeu vidéo.....	2
2.3 L'arrivée des jeux vidéo à la maison	3
2.4 Le succès de l'arcade	3
2.5 Crash de 1983	4
2.6 L'ère Nintendo	5
2.7 Sega.....	6
2.8 L'émergence des grands jeux PC.....	7
2.9 L'arrivée de Sony	7
2.10 Le nouveau visage du marché des consoles	8
2.11 Le succès du jeu en ligne	9
2.12 La génération actuelle de consoles.....	11
3. Le jeu vidéo, un objet culturel légitime ?	13
3.1 Les caractéristiques propres au jeu vidéo	13
3.2 Le jeu vidéo entre dans les musées	14
3.3 Les objections au jeu vidéo	16
3.4 Une mauvaise réputation qui colle à la peau.....	16
3.4.1 Existe-t-il vraiment une addiction aux jeux vidéo ?.....	17
3.4.2 La violence des jeux vidéo : le point sur le débat	18
3.4.3 L'usage thérapeutique des jeux vidéo	21
3.5 La classification PEGI.....	22
3.6 Qui joue aux jeux vidéo ?	24
3.7 Une véritable industrie.....	25
3.8 Le jeu vidéo, un média en route vers la maturité	25
4. Les jeux vidéo en bibliothèque	29
4.1 Quelques exemples : Pays-Bas et Etats-Unis	29
4.2 Les jeux vidéo dans les bibliothèques françaises	30
4.2.1 L'exemple de la bibliothèque Vaclav Havel	31
4.2.2 L'exemple de la bibliothèque Louise Michel	33
4.2.3 Autres exemples français	34
4.3 Le cas de la Suisse	36
4.3.1 Les bibliothèques municipales de Genève	36
4.3.2 La bibliothèque des Jeunes de Nyon	36
4.3.3 La bibliothèque de la ville de La Chaux-de-Fonds	37
4.3.4 Les autres bibliothèques publiques romandes	38

4.4 Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque ?	40
4.5 Mettre en place une offre jeux vidéo en bibliothèque	42
4.5.1 Sélection des jeux	42
4.5.2 Catalogage	43
4.5.3 Acquisitions.....	45
4.5.4 Propositions d'intégration de jeux vidéo au fonds de Bibliomedia.....	46
4.6 Les problématiques du jeu vidéo en bibliothèque	49
4.6.1 La dématérialisation	50
4.6.2 L'aspect juridique du jeu vidéo	50
5. Conclusion	52
Bibliographie	53
Annexe 1 : Glossaire	58
Annexe 2 : Les générations de consoles	60
Annexe 3 : La classification PEGI	61
Annexe 4 : Entretien avec Géraud Vérité (Bibliothèque Vaclav Havel, 27 mars 2014)	62
Annexe 5 : Entretien avec Julien Prost (Bibliothèque Louise Michel, 28 mars 2014)	81
Annexe 6 : Guide pratique du jeu vidéo en bibliothèque	96

Liste des tableaux

Tableau 1 : Les types de jeux vidéo	13
Tableau 2 : Meilleures ventes de jeux vidéo au niveau mondial pour l'année 2013.....	21
Tableau 3 : Le fonds jeux vidéo de la ludothèque de Conthey	40
Tableau 4 : Budget consoles Bibliomedia.....	47
Tableau 5 : Budget jeux Bibliomedia	49

Liste des figures

Figure 1 : <i>Pong</i>	2
Figure 2 : Le célèbre alien de <i>Space Invaders</i>	4
Figure 3 : Bilan des ventes de consoles de 5e génération	8
Figure 4: Façade de la bibliothèque du Queensland, Australie, à l'occasion de l'exposition <i>Game On</i> , 2009	14
Figure 5 : Visite de l'exposition <i>Jeu vidéo : l'expo</i> , Cité des sciences et de l'industrie .	15
Figure 6 : Répartition des joueurs suisses entre les deux sexes.....	24
Figure 7 : Images du jeu <i>The Last of Us</i>	26
Figure 8 : Notice BnF du jeu <i>GameBoy Pokémon, version rouge</i>	29
Figure 9 : Carte de France des jeux vidéo en bibliothèque	30
Figure 10 : Questionnaire envoyé aux bibliothèques publiques de Suisse romande ...	38
Figure 11 : Notice catalogue du jeu <i>The Last of Us</i> , bibliothèques de Chartres.....	44
Figure 12 : Notice catalogue du jeu <i>The Last of Us</i> , bibliothèques de Paris	44
Figure 13 : Notice catalogue du jeu <i>The Last of Us</i> , BnF	45
Figure 14 : Boîtes de jeux à la bibliothèque Vaclav Havel.....	65
Figure 15 : Géraud Vérité animant une session de jeu libre.....	79
Figure 16 : L'espace jeux vidéo à la bibliothèque Vaclav Havel	79
Figure 17 : Session de jeu libre	80
Figure 18 : Bibliothèque Louise Michel	91

1. Introduction

Le jeu vidéo connaît depuis plusieurs années un véritable essor au niveau culturel et industriel. Longtemps décrié, ce média a désormais passé la porte des temples de la culture : il est exposé en musée, et fait partie des collections de certaines bibliothèques.

Les mentalités changent à son sujet. En France et dans d'autres pays, l'intégration du jeu vidéo aux fonds des bibliothèques est considérée comme normale, et la question de sa légitimité ne se pose quasiment plus. Pourtant, en Suisse, les bibliothèques accusent un net retard dans ce domaine. Quelques bibliothécaires suisses alémaniques ont franchi le pas et proposent des jeux vidéo à leurs usagers, mais en Suisse romande presque rien ne s'est fait. Seul un petit nombre de bibliothécaires romands s'intéressent à l'intégration des jeux vidéo à leur fonds.

Ce travail est mandaté par Bibliomedia, une fondation de droit public active dans le développement des bibliothèques et la promotion de la lecture. Très active dans le réseau des bibliothèques de lecture publique suisses, elle considère le jeu vidéo comme une thématique d'avenir.

Offrant un aperçu de l'histoire du jeu vidéo, un questionnement sur la légitimité culturelle de ce média, et un panorama des pratiques et problématiques actuelles du jeu vidéo en bibliothèque, ce travail vise à sensibiliser et informer les bibliothécaires romands sur le sujet. Des pistes pratiques d'intégration de jeux vidéo à un fonds de bibliothèque seront présentées au travers d'exemples concrets.

2. Un peu d'histoire

Né il y a un peu plus de quarante ans, le jeu vidéo est un média jeune. Se pencher sur son histoire est important pour comprendre la place qu'il occupe dans la société aujourd'hui, et en particulier l'évolution de son statut : simple divertissement au départ, il est devenu aujourd'hui un véritable objet culturel.

Cet historique présente l'histoire des jeux vidéo de leur naissance à aujourd'hui, en suivant l'évolution technique des machines (consoles) qui les supportent et en signalant les jeux qui ont marqué l'histoire de ce média. Par souci de clarté, nous ne cherchons pas à être exhaustif. Un historique des différentes générations de consoles est présenté en annexe.

2.1 La préhistoire des jeux vidéo

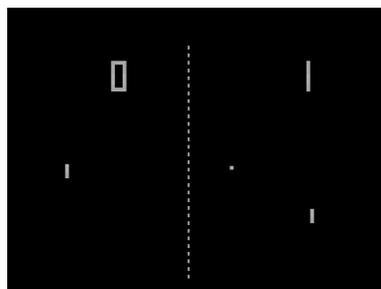
Le grand public considère volontiers *Space Invaders*, *Asteroids* ou *Pac-Man* comme les premiers jeux vidéo. En réalité, les premières réalisations de programmes informatiques uniquement destinés au jeu datent des années 1950. Elaborés par des ingénieurs ou des étudiants du MIT (Massachusetts Institute of Technology), ils n'étaient pas commercialisés : ces programmes passaient d'un ordinateur à l'autre dans le milieu restreint des spécialistes, mais le grand public n'y avait pas accès.

2.2 *Pong*, le premier jeu vidéo

Le premier jeu vidéo à avoir été commercialisé est *Pong* (Atari), sur borne d'arcade¹ en 1972. Si l'on néglige les réalisations purement expérimentales 1950-1960, c'est *Pong* que l'on considère généralement comme le premier jeu vidéo. L'année de naissance du jeu vidéo est donc généralement fixée à 1972.

Pong est un jeu de tennis. Deux joueurs se renvoient la balle à l'aide de leurs raquettes représentées par des barres, le but du jeu étant de ne pas manquer la balle.

Figure 1 : *Pong*



(Source <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pong#mediaviewer/Fichier:Pong.png>)

¹ Tous les termes soulignés sont définis dans le glossaire, en annexe.

Ce jeu a immédiatement conquis le public. La première borne d'arcade de *Pong* a été installée dans un bar à titre d'essai. Après quelques minutes, des clients jouaient déjà. Au bout de quelques jours, le patron du bar a rappelé Atari, pour signaler que la borne ne fonctionnait plus. En réalité, elle débordait de pièces de vingt-cinq cents (Ichbiah, 2004). Atari a alors diffusé ses bornes d'arcade dans tous les Etats-Unis.

2.3 L'arrivée des jeux vidéo à la maison

En 1977, les jeux sur borne d'arcade ont un énorme succès qui ne cesse de croître encore. La production s'intensifie et l'éditeur Atari commercialise la première console de salon à cartouches interchangeables, la VCS (Video Computer System). Il devient alors possible de jouer aux grands succès des salles d'arcade sans sortir de chez soi et sans avoir à payer pour chaque partie.

La VCS n'est pourtant pas la première console de salon : en 1972, la Magnavox Odyssey est commercialisée. Elle se branche sur un écran de télévision, mais ses graphismes sont très pauvres. On ne peut que manipuler des carrés blancs et, pour varier les jeux, il est nécessaire d'appliquer des calques sur l'écran du téléviseur. L'avantage décisif de la VCS d'Atari, qui lui vaut d'être tenu comme la première véritable console de salon, est de fonctionner au moyen de cartouches de jeux interchangeables.

Malgré le succès de la VCS, les salles d'arcade ne désertent pas et de nouveaux jeux sortent sans cesse.

2.4 Le succès de l'arcade

En 1978 sort sur borne d'arcade le jeu *Space Invaders*, développé par le constructeur japonais Taito. Ce jeu marque une étape importante car, pour la première fois, la machine peut conserver en mémoire l'enregistrement des scores. Il devient possible aux utilisateurs de se mesurer à d'autres joueurs.

Space Invaders connaît un succès fulgurant, à tel point que le Japon se trouve en rupture de stock de pièces de cents yens, celles qu'il fallait insérer dans la machine pour pouvoir jouer. En Occident, les bornes d'arcade *Space Invaders* se multiplient, et Atari adapte le jeu pour sa VCS, boostant ainsi les ventes de la console. *Space Invaders* est le premier grand succès vidéoludique, et tient un rôle important dans l'industrialisation du jeu vidéo (Patin, 2011).

Le premier film *Star Wars*, sorti un an plus tôt, a rapporté 175 millions de dollars de recette. *Space Invaders*, quant à lui, a rapporté plus de 500 millions, soit presque trois fois plus (Théodoloz, Dall'Aglio, 2013). Ce chiffre illustre bien la place que le jeu vidéo

a prise dans le paysage des industries culturelles, en concurrence pourtant avec des mastodontes tels que le cinéma ou la musique.

L'impact de *Space Invaders* sur le jeu vidéo n'est pas purement économique. Ce jeu a fortement inspiré les développeurs, donnant naissance à un genre : le shoot'em up. De plus, sa place dans la pop culture est non négligeable : le petit alien est devenu un symbole du jeu vidéo, au design facilement reconnaissable par le grand public, même non joueur.

Figure 2 : Le célèbre alien de *Space Invaders*



(Source <http://darkrubymoon.blogspot.ch/2013/05/am-so-angry.html>)

Un autre grand classique du jeu vidéo paru à cette période est le jeu *Pac-Man*, sorti en 1980. Ce jeu est l'un des plus connus du monde, et a été adapté pour un grand nombre de plateformes. On y joue encore aujourd'hui sur smartphone.

La fin des années 1970 et le début des années 1980 est donc une période faste pour l'industrie des jeux vidéo, tant sur borne d'arcade que sur console de salon. C'est un véritable eldorado : le succès commercial de *Pac-Man* ou de *Space Invaders*, stimule d'innombrables développeurs, qui lancent sur le marché une quantité de nouveaux jeux. Des consoles similaires à la VCS d'Atari sont commercialisées, ouvrant un vaste marché pour les développeurs de jeux vidéo.

Tous ces nouveaux jeux n'atteignent cependant pas le niveau de *Space Invaders*. La quantité de la production prime sur la qualité, les éditeurs considérant que n'importe quel produit aura les faveurs du public dès lors qu'il s'agit d'un jeu vidéo. De plus, dès qu'un jeu a du succès il est aussitôt copié et dérivé en clones souvent peu fidèles à la version originale, et de moindre qualité. Le marché est inondé de jeux médiocres et le public se lasse.

2.5 Crash de 1983

La surproduction de jeux vidéo médiocres détourne le public de ce média. Certains considèrent alors que le jeu vidéo est mort, qu'il ne s'agissait que d'une lubie passagère dont on a atteint la limite. Les créanciers refusent de financer tout projet lié

à cette industrie, et les premières attaques concernant la violence ou le contenu abrutissant des jeux vidéo émergent. Le marché s'écroule en 1983.

Le jeu *E.T. The Extra Terrestrial* (1982) et son échec cinglant est un exemple patent de la production vidéoludique de l'époque, ayant conduit au crash. Voulant tirer parti de l'immense succès du film de Steven Spielberg, Atari commande à ses développeurs un jeu basé sur celui-ci, à commercialiser cinq semaines plus tard afin de pouvoir profiter encore des retombées du film. Le jeu est d'une médiocrité telle qu'il est encore aujourd'hui considéré comme le pire jeu de tous les temps. Les stocks d'invidus étaient tellement importants qu'Atari a décidé en 1983, en pleine faillite, de les enfouir dans une décharge au Nouveau-Mexique. Ce qui était jusque-là une rumeur a été confirmé en avril 2014, lors d'excavations sur place. Plusieurs centaines de milliers de cartouches du jeu *E.T. The Extra Terrestrial* ont été déterrées. Mauvais calcul d'Atari qui comptait profiter du succès du film sans se soucier de la qualité de son produit.

2.6 L'ère Nintendo

C'est Nintendo qui relance l'industrie du jeu vidéo en 1985. Il s'agit d'une entreprise japonaise fondée en 1889, qui produisait des cartes à jouer. En 1983 elle propose au public japonais sa console Famicom (Family Computer). Cette dernière rencontre deux ans plus tard un vif succès en Occident sous le nom de NES (Nintendo Entertainment System). Cette réussite s'explique par le fait que Nintendo s'attache à ne pas reproduire les erreurs des autres éditeurs, qui avaient provoqué le crash de l'industrie. En effet, Nintendo impose à ses développeurs des règles très strictes concernant le contenu des jeux, qui ne doivent comporter ni sexe ni violence et la production est limitée à cinq jeux par année et par développeur dans le souci de privilégier la qualité. En outre, pour éviter que des jeux non agréés arrivent sur le marché, Nintendo met en place un label de qualité. Seuls les jeux officiellement validés peuvent avoir ce label, affiché sur leur boîte.

Contrairement à ses prédécesseurs, Nintendo ne se contente pas de reprendre les succès des salles d'arcade pour les transposer sur console de salon : on ne joue pas aux mêmes jeux dans un bar ou dans son salon. Par la richesse de leur contenu et, n'hésitons pas à le dire, leur profondeur, les jeux de NES tranchent avec ce que la production vidéoludique offrait jusque-là. Certaines séries nées alors, comme *The Legend of Zelda*, *Metroid*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Metal Gear*, *Super Mario Bros.*, etc, sont encore vivantes aujourd'hui.

En 1989, Nintendo met en vente le GameBoy, une console portable. Celle-ci rencontre un franc succès, car elle permet d'emporter ses jeux vidéo partout avec soi, dans les

transports publics, dans la cour de récré, au bureau... *Tetris*, bien connu du grand public, sort la même année. C'est le jeu phare du GameBoy.

De 1985 à 1989, Nintendo s'impose comme le leader incontesté du marché, sans concurrence. Mais l'industrie du jeu vidéo étant relancée, d'autres tentent leur chance.

2.7 Sega

Sega est une société américano-japonaise, qui développe des jeux vidéo et propose ses propres consoles. Entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, Sega produisait des jeux pour borne d'arcade et pour consoles de salon, comme la VCS d'Atari. Elle se lance dans la fabrication de consoles dès 1983, mais peine à sortir de l'ombre en raison du succès de Nintendo.

En 1989 cependant, la console *Megadrive* fait véritablement entrer Sega sur le marché. Afin de concurrencer Nintendo, qui cible les familles et les enfants, Sega se concentre sur le segment restant : les adolescents. A Nintendo, dont la mascotte est Mario, un plombier bedonnant, Sega réplique avec *Sonic*, un hérisson super rapide au design conçu pour les adolescents.

Le catalogue de Sega comprend beaucoup de jeux de sports, de combat, de course, bien différents des *Super Mario* ou *Zelda* de Nintendo. La stratégie de Sega fonctionne, et met fin au règne sans partage de Nintendo. Les règles fixées par ce dernier aux développeurs pour pouvoir sortir des jeux respectant le label de qualité sont si strictes, que les développeurs tournent le dos à Nintendo et se dirigent vers Sega. Afin de rester concurrentiel, Nintendo assouplit ses règles et des jeux tels que *Mortal Kombat* sont proposés sur les consoles de Sega et de Nintendo.

Mortal Kombat est un jeu très controversé, à l'origine d'une bonne partie des critiques concernant la violence dans les jeux vidéo. Deux adversaires s'opposent, animés par deux joueurs partageant la même console ou un joueur unique opposé à la machine. Le jeu se veut volontairement gore : les combats sont sanglants, et après avoir mis l'adversaire K.O. il est possible de l'achever avec un *Fatality*, action violente du type arrachage de tête ou écartèlement. Cette violence est un parti pris des développeurs, *Mortal Kombat* étant explicitement réservé aux joueurs de plus de 18 ans. Nintendo l'a tout de même introduit dans le catalogue de sa console Super NES (la génération suivant la NES), afin de rester en lice dans la concurrence avec Sega.

Bien entendu, *Mortal Kombat* n'est pas le reflet de toute la production vidéoludique de l'époque, il s'en faut de beaucoup. Des jeux de grande qualité comme la série des

Mario, *Zelda*, *Kirby*, *Sonic* et bien d'autres sont aussi représentatifs de cette époque, mais *Mortal Kombat* a beaucoup fait parler de lui en raison de sa violence.

2.8 L'émergence des grands jeux PC

Parallèlement au succès des consoles de salon, les jeux sur PC apparaissent, suivant la démocratisation des ordinateurs personnels. Les ordinateurs Macintosh ou ceux tournant sous Windows disposent d'une technologie supérieure à celle des consoles au niveau du stockage et de la puissance, ce qui permet d'y développer des jeux plus complexes et d'un graphisme plus élaboré. Le PC s'impose alors en tant que support de jeux.

Myst sort en 1993 sur Macintosh (et sera par la suite adapté pour la plupart des PC). Développé par les frères Miller, ce jeu d'aventure fait de nombreuses références à la science-fiction. *Myst* est un jeu très immersif, aux graphismes réalistes et beaux. Ces caractéristiques, nouvelles à l'époque, lui ont assuré un grand succès auprès du public. Il est l'un des premiers représentants du genre point-and-click.

Un autre jeu phare de cette époque pour PC est *Doom*, un jeu de tir en vue subjective (FPS). Sorti en 1993, il est l'un des titres majeurs du jeu vidéo en trois dimensions et l'un des pionniers du jeu en réseau. En effet, il est possible à plusieurs joueurs connectés au même réseau d'y participer à partir d'ordinateurs différents. Ce jeu a eu un tel impact que les autres FPS de l'époque étaient surnommés des *Doom-like*, ou des clones de *Doom*. La violence constamment présente (on tire sur des monstres avec une arme) a fait l'objet de polémiques, à la même période que *Mortal Kombat*.

2.9 L'arrivée de Sony

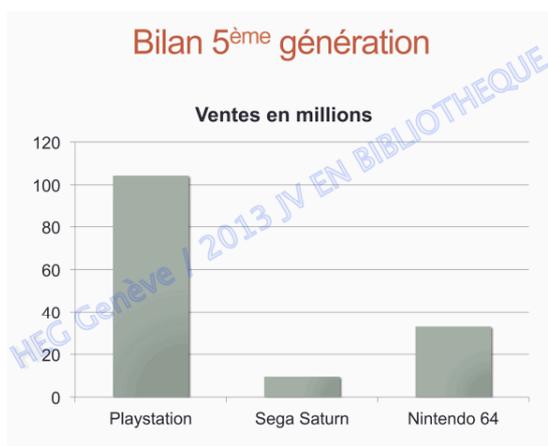
En 1994, alors que la concurrence entre Nintendo et Sega va bon train, un nouvel éditeur de consoles de jeux fait son entrée sur le marché : Sony. Jusque-là spécialisée dans l'électronique en général (musique, téléphonie, télévision et informatique), Sony crée la PlayStation, une console fonctionnant avec les supports CD (les jeux vidéo sur console étaient jusque-là sur cartouches). Ce nouveau support autorise un stockage plus important que les cartouches et donne aux développeurs la possibilité de créer des jeux aux graphismes bien supérieurs à ce qui se faisait jusqu'alors sur console. Les jeux en trois dimensions, disponibles uniquement sur PC jusque-là, font leur apparition sur console. C'est le cas de *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII*, ou *GTA*. Sony devient un concurrent important pour Sega et Nintendo.

Pour répliquer à Sony, Nintendo sort en 1996 sa console 3D : la Nintendo 64. La firme japonaise fait le choix de conserver le support cartouche, bien que cela coûte

beaucoup plus cher à produire que les jeux sur CD. Le succès de la Nintendo 64 est moindre par rapport à celui de la PlayStation, notamment à cause du fait que le catalogue de jeux PlayStation est beaucoup plus fourni. De très bons jeux sortent cependant sur Nintendo 64, qui restent encore dans les mémoires aujourd'hui comme des jeux révolutionnaires, mais ils sont peu nombreux. C'est le cas par exemple de *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, ou de *Super Mario 64*, les premiers opus 3D de ces séries, ou de *GoldenEye 007*, un FPS basé sur le film de James Bond du même nom. Malgré la qualité de ces jeux, le public préfère acquérir une PlayStation et avoir accès à un catalogue plus important.

Sega tente de rester en lice, mais se perd en sortant plusieurs consoles à la fois, qui n'auront pas le succès escompté. Seule la Sega Saturn fait exception, mais face au succès de Sony, Sega peine à rester concurrentiel.

Figure 3 : Bilan des ventes de consoles de 5e génération



(Théodoloz, Dall'Aglio, 2013)

On constate clairement sur ce graphique des ventes de consoles de 5^e génération que la PlayStation de Sony est une bombe sur le marché. Sega est en fin de vie, et Nintendo ne s'en sort que grâce à ses consoles portables, marché sur lequel il a le monopole. Les successeurs du GameBoy arrivent, avec notamment le GameBoy Color en 1998. Le jeu *Pokémon* sort cette même année, boostant les ventes du GameBoy, qui a pourtant déjà dix ans. *Pokémon* rencontre un énorme succès, et de nombreux produits dérivés en seront tirés. Après *Mario*, *Pokémon* représente la plus grande marque de Nintendo.

2.10 Le nouveau visage du marché des consoles

Sega tente de se sauver de la faillite avec une dernière console, la Dreamcast, en 1999. Malgré une technologie en avance sur son temps, la Dreamcast ne convainc

pas, Sega demeurant trop loin derrière ses concurrents. L'éditeur se retire alors du marché.

Sony de son côté lance en 2000 la PlayStation 2, qui se veut plus qu'une simple console de jeux : la PS2 comporte en effet un lecteur de DVD et de CD. Suite au succès de la PlayStation, le public attend avec impatience le dernier né de Sony. Le lancement de la console se fait donc en grande pompe, mais le catalogue de jeux peine à se mettre en place, à cause de la complexité de la programmation pour cette console. Le succès est tout de même au rendez-vous, en grande partie grâce à l'aura de la première PlayStation, mais aussi grâce aux prouesses technologiques que présente la PS2.

Nintendo sort en 2001 la GameCube, console avec support minidisques afin d'éviter les temps de chargement trop lents des jeux CD de ses concurrents. L'éditeur choisit donc de mettre l'accent sur la facilité d'accès aux jeux et la convivialité, plutôt que sur la technologie.

En 2001, un nouveau concurrent fait son entrée sur le marché des consoles : Microsoft. Jusque-là spécialisé dans les logiciels d'ordinateurs, Microsoft vient directement concurrencer Sony. Il sort la Xbox, console comprenant un lecteur DVD tout comme la PS2. La volonté de Microsoft est de faire de sa Xbox plus qu'une console, une station multimédia interactive. On peut accéder au Xbox Live, plateforme en ligne, depuis la console. Le succès de la Xbox n'égale pas celui de la PS2, mais le marché des consoles de jeux prend le visage qu'il a toujours aujourd'hui : Sony et Microsoft font la course à la technologie, et Nintendo se concentre sur un public amateur de jeux légers, du « fun ».

L'héritière du GameBoy arrive en 2004, c'est la Nintendo DS. Console portable à deux écrans dont un tactile, la DS se veut facile d'accès pour tout public. Le succès est au rendez-vous, Nintendo confirmant son monopole sur le marché des consoles portables.

2.11 Le succès du jeu en ligne

En parallèle à la guerre des consoles se développe le marché des jeux sur PC. L'ordinateur devient en effet une plateforme incontournable pour gamers, et les jeux en ligne se développent. *World of Warcraft* sort en 2004 sur Windows et Macintosh, et rencontre un succès incroyable. Il s'agit d'un MMORPG à l'ambiance médiévale-fantastique, se déroulant dans un « univers persistant ». Cela signifie que le monde du jeu continue de tourner même quand un joueur est déconnecté. La particularité de ce

type de jeux est que sa durée de vie est illimitée : un joueur qui aura fait monter son personnage au niveau le plus élevé possible n'aura pourtant jamais « fini le jeu », des interactions avec d'autres joueurs et de nouvelles quêtes sans cesse proposées restant toujours possibles. Depuis 2004, plusieurs extensions sont parues, agrandissant le monde du jeu et ajoutant de nouveaux personnages, de nouvelles quêtes, de nouvelles histoires.

En octobre 2010, Blizzard Entertainment (la société développant *World of Warcraft*) annonce que son jeu a franchi le cap des 12 millions d'abonnés dans le monde (Blizzard, 2010). Cela signifie que 12 millions de joueurs sont actifs sur *World of Warcraft* et se croisent sur les différents serveurs du jeu. Toutefois, le nombre d'abonnés ne cessera de baisser à partir de cette période, notamment à cause de l'émergence d'autres MMORPG à succès. *World of Warcraft* reste pourtant un important représentant du genre, et une nouvelle extension annoncée par Blizzard en 2013 est à venir.

Du côté des consoles, la période 2005-2006 voit apparaître la Xbox 360 de Microsoft, véritable centre multimédia grâce à un Xbox Live en ligne très développé. Pour la première fois, les manettes sont sans fil et n'ont donc pas besoin d'être reliées physiquement à la console. Sony sort sa PlayStation 3, disposant d'un lecteur Blu-Ray en plus du lecteur DVD, ainsi que d'un réseau en ligne, le PlayStation Network. Nintendo ne suit pas la direction de ses concurrents et sort la Wii, console fonctionnant avec la technologie de capteurs de mouvement. Le joueur peut alors interagir avec son avatar de façon très intuitive, et un nouveau public jusque-là non joueur est atteint. Les personnes âgées, les enfants, les familles, et les joueurs occasionnels sont séduits par des jeux tels que *Wii Sports*, une simulation de différents sports, ou par les exercices de fitness personnalisés. La Wii propose bien entendu aussi des jeux plus classiques, comme *Mario* ou *Zelda*, mais c'est bien l'ouverture à un large public qui permet à Nintendo de dépasser avec sa Wii le niveau des ventes de la Xbox 360 et de la PlayStation 3, bien que le bilan des ventes de Xbox 360, PlayStation 3 et Wii place les trois concurrents presque à égalité.

Les trois consoles de cette génération proposent un accès à une plateforme en ligne, le Xbox Live pour Microsoft, le PlayStation Network pour Sony, et le Nintendo Network pour Nintendo. Ces plateformes permettent de se connecter avec d'autres joueurs pour jouer en ligne, de pouvoir envoyer des messages à des amis, de créer des profils personnalisés (par exemple dans le cas d'une console familiale), d'accéder à des mises à jour et des contenus additionnels téléchargeables, ou même d'acheter des

jeux en ligne, dématérialisés. Ces plateformes sont également un bon support de promotion pour les développeurs indépendants, qui ne bénéficient pas de l'aide financière de gros éditeurs pour promouvoir leurs jeux, ou pour les publier sur support physique. La dématérialisation permet donc d'économiser certains coûts, et de développer des jeux indépendants.

Sur PC, de telles plateformes existent aussi, comme Steam. Cette plateforme de distribution de contenu en ligne permet d'acheter et de télécharger des jeux, des mises à jour, des contenus additionnels pour les jeux, et de gérer les parties multi-joueurs. Steam est multiplateformes : on peut donc accéder à son compte et à ses jeux depuis n'importe quel ordinateur, quel que soit le système d'exploitation. Cette fonctionnalité est très pratique pour avoir sa bibliothèque de jeux partout, sans rien avoir à transporter. Une version plus limitée de Steam est également disponible depuis 2012 sur iOS et Android, les systèmes d'exploitation de la plupart des smartphones et des tablettes tactiles.

Sur Steam, on trouve aussi bien des AAA que des jeux indépendants et il est également possible de lier à Steam un jeu acheté au préalable sur un support physique, afin par exemple d'effectuer une sauvegarde de secours.

2.12 La génération actuelle de consoles

Actuellement, comme au début des années 2000, les trois grands acteurs du marché des consoles sont Nintendo, Sony et Microsoft. Nintendo a sorti en 2012 la Wii U, qui a la particularité d'avoir comme manette un gamepad. Il s'agit d'un écran tactile avec des boutons physiques tout autour, ce qui permet aux joueurs de s'immerger de façon différente dans les jeux grâce au double écran : gamepad et télévision. Il est possible de continuer sa partie sur le gamepad tant que la Wii est allumée, même si la télévision est éteinte ou utilisée pour un autre média. Le gamepad améliore également l'expérience des jeux multi-joueurs. Bien entendu, cette manette est toujours dotée de la reconnaissance de mouvements.

C'est fin 2013 que Microsoft et Sony sortent leurs nouvelles consoles, la Xbox One et la PlayStation 4, à une semaine d'écart. Ces deux consoles sont à la pointe des technologies du domaine, mais les jeux capables d'en tirer vraiment parti sont encore rares. Cela signifie que la plupart des jeux qui sortent pour Xbox One et PlayStation 4 sortent également pour Xbox 360 et PlayStation 3. Les catalogues de jeux des consoles de dernière génération ne sont donc pas aussi fournis que ceux de la génération précédente. La Xbox One et la PlayStation 4 ont tout de même trouvé leur public : depuis leur date de sortie, la Xbox One a été vendue à 4.7 millions d'unités, et

la PS4 à 8.2 millions (chiffres de VGChartz, <http://www.vgchartz.com/yearly/2014/Global>, juillet 2014). Dans la concurrence rude qui oppose Sony à Microsoft, c'est pour l'instant Sony qui l'emporte. Mais un nouvel arrivant dans ce marché très concurrentiel est prévu pour 2015 : Valve, avec la Steam Box.

Comme nous l'avons vu au chapitre 2.11, l'offre de Steam ne s'applique pour l'instant pas aux consoles. Mais Valve, l'éditeur de Steam, a pour projet de lancer sur le marché une console de salon qui permettrait de jouer facilement à des jeux PC sur un écran de télévision et avec une manette. En effet, les jeux PC ont beau être de grande qualité, l'ordinateur n'est pas une plateforme de jeu grand public. Cela est dû aux capacités techniques nécessaires pour installer un jeu sur ordinateur, tâche bien plus ardue que sur console. La Steam Box permettrait donc au grand public d'avoir accès aux jeux PC, et à la très grande bibliothèque de jeux de Steam. Le futur des consoles de jeux se dessine donc sans doute dans cette direction : le modèle du PC arrive dans le salon.

3. Le jeu vidéo, un objet culturel légitime ?

3.1 Les caractéristiques propres au jeu vidéo

Le jeu vidéo est un média multiple, constitué d'un ensemble d'images, de musiques, d'animations et de narration. Il possède également des caractéristiques qui lui sont propres, et ne se rattachent pas à des médias existants : il s'agit de son interactivité et de son gameplay. Devant un jeu vidéo, le joueur n'est pas simple spectateur, il est impliqué et doit faire des actions, prendre des décisions qui influencent le déroulement du jeu. L'expérience face à un jeu vidéo n'est donc pas la même que face à un film ou un roman.

Pourtant, le jeu vidéo peine à trouver ses propres codes et références, et est souvent comparé au cinéma ou à d'autres médias, tant au niveau de son contenu que de son industrie. On attribue souvent au jeu vidéo un lien de filiation avec le septième art, et certains festivals proposent d'explorer les parallèles entre ces deux médias. C'est le cas par exemple du festival genevois Tous Ecrans, qui comprend une journée spéciale *Game Day*.

A l'instar du cinéma, le jeu vidéo peut être classé en différents types. Ceux-ci ne sont toutefois pas identiques d'un média à l'autre, bien que certains types de jeux correspondent à un genre cinématographique.

Tableau 1 : Les types de jeux vidéo

les jeux d'action <i>jeux de combat</i> <i>jeux de tir</i> <i>jeux d'infiltration</i> <i>jeux de plateforme</i>	les jeux de gestion / simulation <i>simulation de vie</i> <i>gestion / création</i>
les jeux de stratégie <i>stratégie en temps réel</i> <i>stratégie tour par tour</i>	les jeux de sport / course
les jeux d'aventure <i>jeux d'aventure textuelle</i> <i>jeux point and click</i> <i>survival horror</i>	les jeux de rythme <i>jeux musicaux</i> <i>jeux de danse</i>
les jeux de rôle	les jeux de réflexion <i>puzzle games</i> <i>tower defense</i> <i>casse-têtes</i>

(Gaudion, 2014)

3.2 Le jeu vidéo entre dans les musées

Bien que le jeu vidéo soit encore parfois considéré comme un simple produit de divertissement et non comme un art, il a déjà franchi la porte de nombreux musées. En 2009, la bibliothèque du Queensland en Australie, accueillait en ses murs l'exposition *Game On*, consacrée à l'histoire du jeu vidéo.

Figure 4: Façade de la bibliothèque du Queensland, Australie, à l'occasion de l'exposition *Game On*, 2009



(Image tirée du blog Jeux vidéo et Bibliothèques, <http://www.jvbib.com/blog/index.php/le-jeu-video-sexpose-en-bibliotheque-joueur-suivant-vous>)

En France, l'exposition *Muséogames* s'est tenue de juin 2010 à mars 2011 au Musée des arts et métiers. De novembre 2011 à janvier 2012, c'est le Grand Palais qui a accueilli les jeux vidéo pour l'exposition *Game Story, une histoire du jeu vidéo*, et d'octobre 2013 à août 2014, la Cité des sciences et de l'industrie a accueilli *Jeu vidéo : l'expo*. De plus, des expositions temporaires sur le thème des jeux vidéo sont régulièrement organisées dans des bibliothèques, notamment à Toulouse.

Aux Etats-Unis, les jeux vidéo sont entrés en 2013 au MoMa, musée d'art moderne de New York. De mars à septembre 2012, c'est l'American Art Museum qui accueillait l'exposition *The art of video games*.

En Suisse, la Maison d'Ailleurs à Yverdon a présenté en 2012 l'exposition *Playtime, videogame mythologies*, dans le cadre du programme GameCulture de Pro Helvetia, la fondation suisse pour la culture. Le programme GameCulture s'est tenu de 2010 à 2012, et a abordé les questions sociales, économiques et esthétiques soulevées par les jeux vidéo, ainsi que la nouvelle forme d'art que ce média représente. Ce programme a été conçu en collaboration avec l'Office fédéral de la culture. Plusieurs expositions, un appel à projets et une vingtaine de tables rondes et conférences ont été organisés.

Figure 5 : Visite de l'exposition *Jeu vidéo : l'expo*, Cité des sciences et de l'industrie



(Photos Fanny Béguelin)

Les expositions sur les jeux vidéo sont interactives, et présentent des jeux utilisables et jouables. Ce n'est en effet qu'en jouant que l'on comprend un jeu, et non en observant une console ou une boîte de jeu entreposée derrière une vitrine. Pourtant, les premières expositions sur le thème des jeux vidéo étaient proposées selon ce schéma. Bien que le jeu vidéo ne soit pas encore un média mature, les approches ont changé. Sa présence en tant que tel dans les musées et dans d'autres institutions culturelles, comme les bibliothèques, atteste de l'évolution culturelle que ce média a connue. Le jeu vidéo est également présent dans certaines structures scolaires, et de plus en plus

de formations autour de ce média sont proposées, notamment en Suisse, en France et au Canada.

En 2013, la Haute école de gestion de Genève a intégré dans la formation Bachelor de sa filière Information documentaire un cours sur les jeux vidéo en bibliothèque. Les jeux vidéo sont donc considérés dans certaines institutions comme des produits culturels à part entière, dans le monde comme en Suisse. Bien qu'il n'ait pas encore obtenu ses lettres de noblesse aux yeux de tous, le jeu vidéo a fait du chemin en quarante ans d'existence.

3.3 Les objections au jeu vidéo

« Le jeu vidéo est un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne et leurs soucis. Un spectacle qui ne demande aucun effort, qui ne suppose aucune suite dans les idées, ne soulève aucune question, n'aborde sérieusement aucun problème.

« Le dynamisme même du jeu vidéo nous arrache les images sur lesquelles notre songerie aimerait s'arrêter. Les plaisirs se succèdent avec une rapidité fébrile, si fébrile même que le joueur n'a presque jamais le temps de comprendre ce qu'on lui glisse sous le nez. Tout est disposé pour que l'on n'ait pas lieu de s'ennuyer, surtout !

« Le jeu vidéo est sans mystère, sans détours, sans tréfonds, sans réserves. Il s'évertue pour nous combler et nous procure toujours une pénible sensation d'inassouvissement. Par nature, il est mouvement ; mais il nous laisse immobiles, appesantis et comme paralytiques. Le jeu vidéo parfois m'a diverti, parfois même ému ; jamais il ne m'a demandé de me surpasser sur le plan spirituel. Ce n'est pas un art, ce n'est pas de l'art. » (Triclot, 2011, p.70)

Cette citation de Mathieu Triclot est la reprise d'un texte de Georges Duhamel datant de 1930. Mathieu Triclot y a simplement remplacé par « jeu vidéo » le mot « cinéma » du texte original. A l'époque où Duhamel critiquait ainsi le cinéma, ce média avait quarante ans. Le jeu vidéo en a aujourd'hui quarante-deux. Il est intéressant de constater que le discours actuel des détracteurs du jeu vidéo peut se calquer sur ce texte, à un mot près. Aujourd'hui, tenir un tel discours sur le cinéma procéderait d'une méconnaissance profonde du septième art. Pour sa part, le jeu vidéo acquiert petit à petit ses lettres de noblesse et même si la question de sa légitimité se pose encore souvent, les mentalités ont déjà beaucoup évolué à son sujet.

3.4 Une mauvaise réputation qui colle à la peau

Les clichés les plus répandus à propos des jeux vidéo sont qu'ils rendent violents, sont addictifs et que leur contenu est abrutissant. La surproduction et le manque de contrôle éditorial ayant mené au crash de 1983 (voir chapitre 2.5) sont en partie à l'origine de cette mauvaise image. En effet, certains jeux vidéo de l'époque étaient de très mauvaise qualité voire de mauvais goût, tant au niveau des graphismes que du

contenu. Après le crash de 1983, les éditeurs ont beaucoup mieux contrôlé la production et ces jeux plus que médiocres ont été évincés. Toutefois, les clichés de l'époque persistent dans les esprits.

3.4.1 Existe-t-il vraiment une addiction aux jeux vidéo ?

Les médias parlent souvent de l'addiction au jeu vidéo. Pourtant, ce terme est techniquement faux : une addiction crée une réaction physiologique de dépendance à une substance. On ne peut donc pas appliquer ce terme aux jeux vidéo. En revanche, il serait correct de parler de comportement excessif, de jeu excessif, ou de surinvestissement du jeu (Weber, 2013). Le jeu vidéo est en effet un loisir très chronophage.

La problématique de la cyberaddiction est en fait basée sur un malentendu. En 1995, le psychiatre Ivan Goldberg rédige un article intitulé *Internet addiction disorder*, soit *trouble de la dépendance à Internet*. En réalité, cet article était un canular de Goldberg, qui voulait tourner en dérision les multiples recherches sur les troubles de dépendance à quelque chose. En effet, à cette époque la tendance était de considérer que n'importe quel comportement compulsif relevait d'une dépendance. Du coup, des maladies nouvelles, très à la mode, comme la dépendance au shopping, au sexe, à la nourriture, au travail, ou même la dépendance aux émotions ont commencé à fleurir. Goldberg a donc publié son article sur la dépendance à Internet comme une boutade à l'attention de tous ceux qui font de n'importe quel comportement une maladie, en pensant qu'il serait compris comme une blague. Mais en réalité, certains psychiatres l'ont pris au sérieux, et ont inscrit leurs travaux dans la ligne des propos de Goldberg. Celui-ci est alors devenu « l'inventeur de la cyberaddiction », et les travaux de nombreux chercheurs se réfèrent à ce malheureux article. Les médias n'ont pas manqué de relayer l'information ignorant qu'il s'agissait d'un canular, si bien que l'article de Goldberg passe pour une source sérieuse. Goldberg a tenté de rectifier le tir avec un autre article, sérieux cette fois, sur les troubles de l'utilisation pathologique d'Internet. Mais ce nouvel article est passé totalement inaperçu, alors que le canular a été promu au rang de source scientifique fiable.

Si la notion d'addiction aux jeux vidéo n'a pas de sens, il n'en demeure pas moins que certains joueurs ont un comportement excessif. Il est difficile de quantifier cela en disant par exemple qu'au-delà d'un certain nombre d'heures de jeu par jour, on est dans l'excès car les notions de plaisir et de dépendance sont trop subjectives. Certaines personnes peuvent pendant une période jouer dix heures par jour, sans pour autant qu'il s'agisse de jeu excessif, alors que d'autres qui joueraient peut-être moins

longtemps sont dans ce cas. Le critère significatif est la souffrance, que ce soit celle du joueur ou celle de son entourage, ses collègues, ses amis ou sa famille. Si le joueur lui-même ou son entourage souffre du fait que les jeux vidéo prennent trop de place, alors on peut considérer qu'il s'agit de comportement excessif, à traiter. Mais ces cas sont rares, et la très grande majorité des joueurs n'a pas de difficulté à réguler son rapport au jeu. Si un adolescent ne va pas se coucher car il veut finir un roman passionnant et passe toute la nuit à lire, il ne sera pas forcément considéré de la même façon que s'il avait passé toute la nuit à jouer à un jeu vidéo passionnant. Pourtant, le schéma est bel et bien le même.

Ce que l'on appelle communément une addiction au jeu vidéo, qui ne concerne qu'une minorité de joueurs, n'est pas en soi une maladie mais représente le symptôme d'une désadaptation, d'un repli sur soi bien réels mais qui ont d'autres causes. Le CJE, Centre du jeu excessif, est une unité spécialisée du CHUV qui prend en charge les personnes présentant un usage problématique des jeux vidéo. Dans son rapport sur les troubles liés aux jeux vidéo et à Internet², le CJE souligne ceci :

« Il semble que, dans certaines situations, la pratique excessive des jeux vidéo ou d'Internet soit plutôt à comprendre comme un symptôme parmi d'autres, dans un contexte de troubles de l'adaptation (une adaptation difficile à un nouveau contexte de vie, par exemple des difficultés d'émancipation du nid familial à l'adolescence ou au début de l'âge adulte) ou en présence d'autres difficultés émotionnelles plus ou moins sévères (anxiété, dépression, troubles de personnalité).

« En l'état actuel des connaissances, il paraît donc prudent de garder un certain recul par rapport à l'utilisation des termes de cyberaddiction ou cyberdépendance, qui semblent adaptés pour une partie seulement des personnes présentant des difficultés à contrôler leur pratique des jeux vidéo ou d'Internet. »
(CJE, 2012)

Le jeu vidéo vient donc à point nommé pour rendre manifeste cette souffrance qui, sans lui, s'exprimerait autrement.

3.4.2 La violence des jeux vidéo : le point sur le débat

La violence des jeux vidéo est à l'origine de la principale critique faite à ce média. Pourtant, aucune étude scientifique sérieuse n'a démontré de véritable corrélation entre les jeux vidéo et les comportements violents. En 1999, deux adolescents de Columbine (Colorado) commettent un massacre dans leur école en tirant sur tout le monde, puis se suicident. Ces deux adolescents jouaient souvent à des FPS comme *Doom*, et les médias ont relayé l'information affirmant que leur pratique des jeux vidéo était liée à leur acte ou en était même la cause. Pourtant, aucune étude, aucune

² Disponible à l'adresse : http://www.jeu-excessif.ch/pdf/formation/2012/CJE_rapport_internaute.pdf (voir bibliographie).

preuve soutenant cette hypothèse n'a été produite, comme le relève Olivier Mauco, chercheur au CNRS, dans un article du Monde.fr de Damien Leloup concernant l'amalgame entre les attentats perpétrés par Breivik en Norvège et sa pratique des jeux vidéo :

« A l'époque [suite à la fusillade de Columbine], Bill Clinton avait accusé les jeux vidéo, mais ce que l'on oublie souvent, c'est qu'il avait aussi demandé une enquête au Congrès pour mesurer l'impact des jeux sur la violence des jeunes. Et le Congrès n'avait pas trouvé de liens de cause à effet. » (Mauco, 2011)

Une autre étude réalisée par une chercheuse américaine, Karen Sternheimer, posait la question de savoir si les jeux vidéo tuaient, ou formaient des tueurs. Elle a permis d'écarter cette hypothèse. Selon Sternheimer, rejeter la faute sur les jeux vidéo était très réducteur, car bien d'autres facteurs, notamment sociologiques, sont à prendre en compte. Cela permettait surtout à la société d'expliquer l'inexplicable, de trouver une raison à cette tuerie. Comme le souligne Samuel Cogez, journaliste, sur son blog *La voix du jeu vidéo* :

« Heureusement que Timothy McVeigh, l'auteur de l'attentat d'Oklahoma exécuté en 2001, ne jouait pas aux jeux vidéo sinon on aurait tôt fait de faire le rapprochement. » (Cogez, 2011)

Niels Weber, psychologue et porte-parole du Swiss Gamers Network, déplore le fait que les études sur la corrélation entre violence et jeux vidéo, qu'elles visent à la confirmer ou l'infirmer, se basent toujours sur le jeu d'abord, et non sur le joueur. On met donc le produit au centre de l'étude, au lieu d'y mettre l'utilisateur. Pourtant, la question n'est pas de savoir si *Call of Duty*³ rend violent, mais plutôt de savoir pour quelles raisons une personne pourrait être influencée psychologiquement par un jeu vidéo, tout comme par un film, un livre ou un genre de musique.

En 2012, une étude française de l'Université de Grenoble visait à démontrer que les jeux vidéo rendraient plus agressifs sur la durée. Afin de mener cette étude, les chercheurs ont réuni un panel de 70 étudiants des deux sexes, jouant 20 minutes par jour pendant trois jours à des jeux vidéo violents pour les uns et non violents pour les autres. Les résultats de cette expérience auraient démontré que le panel d'étudiants jouant à des jeux violents pendant trois jours s'avéraient être plus violents que l'autre partie des étudiants. Toutefois, cette étude est controversée, notamment à cause du fait que la pratique forcée du jeu en laboratoire n'est pas similaire à la pratique libre d'un joueur chez lui. De plus, trois jours représentent un laps de temps plutôt court pour une étude visant à déterminer l'impact des jeux vidéo dans la durée.

³ *Call of Duty* est un FPS, dans lequel le joueur incarne un soldat faisant la guerre.

Comme le relève Nicolas Akladios, porte-parole de la SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) :

« Le dernier volet de Call of Duty a été vendu à plus de 12 millions d'exemplaires en moins d'une semaine. Et je ne crois pas que l'Europe ait assisté à une vague de violence... La question n'est pas aussi simpliste. » (Akladios, 2012)

La violence dans les jeux vidéo existe, et certains éditeurs la revendiquent. C'est le cas du jeu *Mortal Kombat* (voir chapitre 2.7) par exemple, ou de *GTA (Grand Theft Auto)*, dont le cinquième volet sorti fin 2013 a beaucoup fait parler de lui notamment à cause d'une scène dans laquelle le joueur doit torturer un personnage pour lui soutirer des informations. *GTA V* a connu un succès record, dépassant 20 millions de ventes en deux semaines. Un autre jeu souvent cité comme exemple de jeu violent est *Call of Duty*, qui a également atteint des chiffres de ventes record, et figure parmi les jeux les plus vendus des consoles PS3 et Xbox 360.

Pourtant, ces jeux ne représentent qu'une petite partie de toute la production vidéoludique, et considérer que le jeu vidéo en général est violent parce que certains titres le sont effectivement reviendrait à considérer que le cinéma dans son ensemble est violent parce qu'il existe des films tels que *Full Metal Jacket*, *Hostel*, *Orange Mécanique* ou *Kill Bill*. Ces films, bien que très violents, sont considérés comme des œuvres d'art et des classiques du cinéma. Le jeu vidéo fonctionne de la même façon : la majeure partie de la production n'est pas violente. Si certains jeux le sont, ils ne sauraient justifier un jugement portant sur le média dans son ensemble. Toutefois, même si les jeux vidéo violents ne représentent qu'une minorité de titres édités, ils représentent en revanche une grande majorité des ventes. En effet, les deux jeux *GTA* et *Call of Duty* figurent en tête des ventes de jeux vidéo sur console de salon pour l'année 2013, autant pour leur version PS3 que Xbox 360.

Tableau 2 : Meilleures ventes de jeux vidéo au niveau mondial pour l'année 2013

Global Yearly Chart			Yearly Chart Index		
The year's top-selling games at retail ranked by unit sales			Global		
< 2013 >			USA	Europe UK Germany France	Japan
Pos	Game	Weeks	Yearly	Total	
1	 <i>Grand Theft Auto V (PS3)</i> Take-Two Interactive, Action	16	16,392,968	16,392,968	
2	 <i>Grand Theft Auto V (X360)</i> Take-Two Interactive, Action	16	13,097,535	13,097,535	
3	 <i>Pokemon X/Y (3DS)</i> Nintendo, Role-Playing	13	9,943,660	9,943,660	
4	 <i>Call of Duty: Ghosts (X360)</i> Activision, Shooter	9	7,767,550	7,767,550	
5	 <i>Call of Duty: Ghosts (PS3)</i> Activision, Shooter	9	7,026,083	7,026,083	
6	 <i>FIFA Soccer 14 (PS3)</i> Electronic Arts, Sports	15	5,148,550	5,148,550	
7	 <i>The Last of Us (PS3)</i> Sony Computer Entertainment America, Adventure	30	4,297,966	4,297,966	
8	 <i>Animal Crossing: Jump Out (3DS)</i> Nintendo, Action	61	4,185,260	6,251,519	
9	 <i>FIFA Soccer 14 (X360)</i> Electronic Arts, Sports	15	3,563,482	3,563,482	

(VGChartz, 2014, disponible à l'adresse : <http://www.vgchartz.com/yearly/2013/Global>)

Les jeux vidéo les plus vendus sont donc des jeux violents, mais ceux-ci sont interdits aux moins de 18 ans. En effet, à l'instar du cinéma, les jeux vidéo font l'objet d'une classification par âge (voir chapitre 3.5 sur la classification PEGI).

3.4.3 L'usage thérapeutique des jeux vidéo

Nous l'avons vu, le jeu vidéo fait l'objet de nombreuses critiques, notamment de la part des psychologues. Pourtant, certains d'entre eux prennent le revers de ces critiques et utilisent les jeux vidéo comme outil thérapeutique, pour soigner entre autres des patients atteints d'hyperactivité, de dépression, ou des enfants ayant des difficultés de communication voire de l'autisme. François Lespinasse, psychologue à la retraite,

explique dans un article du Monde.fr de Chloé Woitier comment les jeux vidéo peuvent contribuer à la socialisation des enfants :

« Il faut les voir comme des enfants dans une bulle, mais avec des hublots. On ne va pas forcer l'ouverture de ces hublots, mais l'enfant peut décider de les ouvrir. Les jeux vidéo sont une source d'échange avec les autres, ils peuvent en parler avec d'autres camarades. On peut les socialiser par ce biais-là. »

(Lespinnasse, 2011)

D'autres psychologues utilisent les jeux vidéo pour « faire parler » les patients, en particulier les enfants, afin de comprendre l'origine de leurs difficultés. C'est le cas de Michael Stora et de Yann Leroux, qui travaillent avec le jeu *Ico*. Ce jeu met en scène un jeune garçon, Ico, isolé par son village dans une forteresse car il a des cornes sur la tête, signe de malheur. Il rencontre dans cette forteresse Yorda, une jeune fille fragile et étrange qu'il devra emmener avec lui et protéger afin de l'aider à s'échapper de la forteresse. Tout au long de cette quête, Ico devra combattre des monstres représentés par des ombres noires, qui chercheront sans cesse à récupérer Yorda. Pour avancer, Ico doit prendre la jeune fille par la main et l'aider dans sa progression. Ce jeu très poétique met le joueur dans une situation de solitude et de responsabilité de l'autre. Il se révèle être un très bon outil pour travailler avec les enfants, qui font différentes identifications à Ico ou Yorda, et dont les réactions vis-à-vis de cette situation peuvent être très variées et en disent beaucoup sur le ressenti de l'enfant.

Le jeu vidéo comme outil thérapeutique n'est pas uniquement utilisé en psychologie : certains jeux permettent de travailler la mémoire, les yeux, ou la motricité. Des chercheurs québécois ont découvert que le jeu de puzzle *Tetris* permettait d'aider des patients atteints d'amblyopie (un œil moins utilisé que l'autre), en faisant travailler les deux yeux séparément. Certains jeux sont prévus dès le départ pour un usage thérapeutique, comme le *Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima*, sorti sur Nintendo DS en 2006. Ce jeu comprend plusieurs mini-jeux visant à entraîner le cerveau du joueur, comme des exercices de calcul mental, de sudoku, de mémoire, etc. Il est parfois utilisé en gériatrie pour stimuler le cerveau des personnes âgées. Les jeux vidéo présentent donc des vertus thérapeutiques, que cela soit prévu à leur conception ou non.

3.5 La classification PEGI

PEGI, ou Pan European Game Information, est le système de classification des jeux vidéo pour l'Europe. Les Etats-Unis et le Japon ont leur propre système. La classification PEGI sépare les jeux en cinq classes d'âge conseillé : 3 ans, 7 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans, selon le caractère d'un jeu adapté à une classe d'âge et non

selon un niveau de difficulté. Un jeu classé +3 sera donc exempt de violence, mais pourra présenter un niveau de difficulté accessible aux adultes seulement.

Le système PEGI comprend également des pictogrammes⁴, qui donnent une indication sur la nature du contenu du jeu. Ces indications sont utiles lorsque l'on ne connaît pas un jeu, et que l'on ne veut pas risquer d'acquérir un titre controversé.

Le site <http://www.pegi.info> explique le fonctionnement de ce système et propose une fonctionnalité de recherche dans sa base de données, permettant d'accéder à l'évaluation PEGI de n'importe quel jeu. PEGI partage également quelques chiffres : 49% des jeux sont tout public, et seuls 4% sont interdits aux moins de 18 ans. Les 47% restants sont principalement des jeux estampillés 7 et 12 ans.

Le système PEGI a toutefois ses limites. Comme nous l'avons vu, l'âge indiqué ne donne aucune information quant au niveau de difficulté du jeu. De plus, certaines limites d'âge sont parfois difficiles à comprendre : par exemple, le jeu *Super Smash Bros.*, un jeu de combat faisant s'affronter différents personnages de Nintendo sur fonds colorés et sans présence de sang ou de réelle violence, est estampillé +12 tout comme l'un des opus de *Medal of Honor*, alors que ce dernier est un jeu de guerre réaliste. Le processus de classification des jeux peut expliquer cette différence : c'est l'éditeur lui-même qui envoie les éléments de la classification de son jeu, via un formulaire en ligne. Ensuite, les informations sont traitées par un administrateur de PEGI qui applique la classification correspondante. Les administrateurs ne jouent donc pas aux jeux qu'ils évaluent, pour des raisons de temps. La classification des jeux est très subjective, car elle dépend de la sensibilité de chaque éditeur. Si *Super Smash Bros.* est estampillé +12, c'est peut-être parce que la personne ayant rempli le formulaire PEGI avait une sensibilité plus forte que celle qui a évalué *Medal of Honor*. De plus, certains éditeurs jouent avec les classifications de leurs jeux. Rockstar Games, l'éditeur de la série *GTA*, a pour carte de visite des jeux +18. En remplissant le formulaire, l'éditeur va donc insister sur les aspects violents afin de s'assurer que le jeu sera estampillé +18 et comprendra certains pictogrammes d'avertissement, qui pourraient attirer l'attention de certains joueurs amateurs de contenus « choquants ». D'autres éditeurs vont au contraire minimiser le contenu de leur jeu, afin qu'il ne soit pas +18 mais +16 par exemple, s'assurant ainsi l'ouverture à un plus large public de clients.

La classification PEGI est tout de même globalement fiable, car elle donne une idée du contenu du jeu, et surtout avertit de la présence de contenu pouvant n'être pas adapté

⁴ Les pictogrammes PEGI figurent en annexe.

à certains publics. Mais pour véritablement évaluer le contenu d'un jeu, l'idéal serait d'y jouer. Comme cela n'est souvent pas possible, consulter des retours, des tests, ou des images tirées du jeu peut permettre d'avoir un aperçu concret.

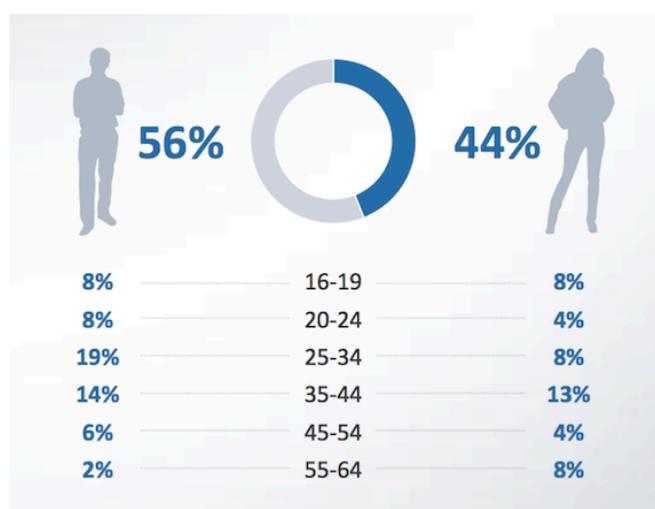
En Suisse, la classification PEGI n'est pas une obligation légale. Un mineur pourrait donc acheter un jeu classé +18 sans que le vendeur ne soit inquiet. Toutefois, la Swiss Interactive Entertainment Association a élaboré à l'attention des producteurs et détaillants suisses de jeux vidéo un code de conduite, que la majeure partie des revendeurs de Suisse s'est engagée à suivre. Ce code impose aux détaillants de ne vendre que des jeux vidéo classés par PEGI, et de contrôler l'âge des clients dans le cas de jeux +16 et +18. Les signataires de ce code s'engagent à le respecter, et peuvent faire l'objet de sanctions s'ils vendent par exemple un jeu +18 sans contrôler l'âge de l'acheteur.

3.6 Qui joue aux jeux vidéo ?

On croit souvent que le profil type du joueur est un adolescent boutonneux sans vie sociale. Pourtant, ce profil est très minoritaire. Une étude menée en 2012 par Ipsos MediaCT en partenariat avec l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe) donne un bon aperçu des pratiques vidéoludiques des Suisses. Toutefois, les sondés ont entre 16 et 64 ans ; les enfants ne sont donc pas compris dans la population de référence.

41% de la population suisse entre 16 et 64 a joué au moins une fois à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois. Les hommes ne sont pas les seuls à jouer : ils représentent 56% des joueurs, contre 44% de joueuses.

Figure 6 : Répartition des joueurs suisses entre les deux sexes



(Ipsos, ISFE, 2012)

Le profil le plus représenté (19%) est celui des hommes entre 25 et 34 ans. La moitié des joueurs suisses affirme jouer au moins une fois par semaine.

La Suisse se situe dans la tendance européenne, le pourcentage de joueurs représentant, dans la plupart des pays sondés, entre 40% et 50% de la population. La parité entre hommes et femmes ainsi que la moyenne d'âge autour des 30 ans se retrouvent dans les autres pays d'Europe.

L'image du joueur-type adolescent n'est donc plus d'actualité. Tout un chacun joue, des enfants aux seniors.

3.7 Une véritable industrie

Le jeu vidéo est devenu une véritable industrie culturelle. Générateur d'emplois dans le monde entier, ce secteur a dépassé le cinéma en terme de chiffre d'affaires. Selon le SNJV (Syndicat national du jeu vidéo), le chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo pour l'année 2013 s'élevait à 66 milliards d'euros. En France, le temps consacré par jour aux jeux vidéo est supérieur à celui consacré à la lecture.

Que l'on soit détracteur ou non du jeu vidéo, il est indéniable que celui-ci occupe maintenant une place incontournable dans la société, que ce soit au niveau économique ou au niveau culturel.

3.8 Le jeu vidéo, un média en route vers la maturité

Depuis ses débuts avec *Pong*, le jeu vidéo a énormément évolué. C'est un média qui a gagné en maturité, comme l'attestent des titres sortis ces dernières années, à l'exemple de *Flower*, ou *Journey*. Ces deux jeux, sortis respectivement en 2009 et 2012 sur PS3, sont des productions de *Thatgamecompany*, un studio de développement de jeu vidéo indépendant. Dans *Flower*, le joueur incarne des pétales de fleurs portés par le vent, qu'il doit guider à travers le monde. C'est un jeu très simple, mais qui suscite des émotions chez le joueur.

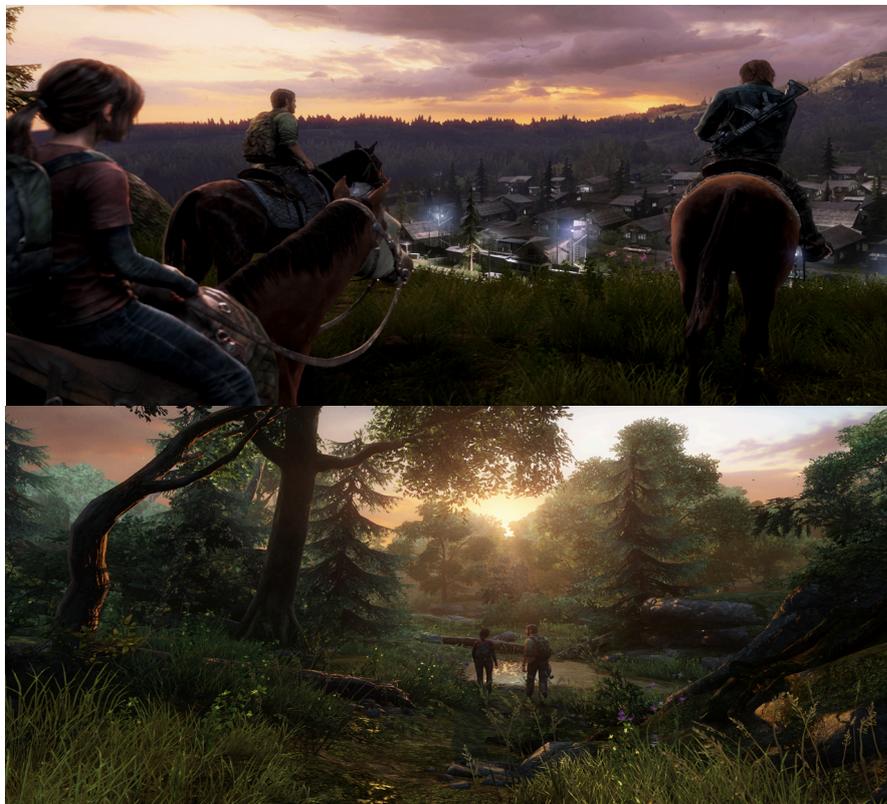
Journey est un jeu qui met en scène le sentiment de solitude. Le joueur doit faire évoluer son personnage dans un paysage désertique, afin de le faire avancer dans son voyage. On peut jouer en ligne et ainsi croiser d'autres joueurs, mais il est impossible de communiquer avec eux autrement que par le « chant » : on reconnaît un joueur au chant que son personnage émet, mais on ne peut pas lui écrire ou lui parler. *Journey* est un jeu très poétique, qui met l'accent sur l'émotion du joueur. Ces jeux n'ont donc pas comme premier objectif de faire de l'argent, ou d'uniquement divertir le joueur. Ils sont bien plus profonds, stimulent l'imaginaire et font vivre une expérience particulière

à ceux qui y jouent. Autant d'indice de la maturité que le jeu vidéo commence à atteindre.

La réalisation de certains jeux vidéo s'apparente aujourd'hui à celle de succès hollywoodiens. Les budgets sont parfois colossaux (270 millions de dollars pour *GTA V*), et les développeurs font appel à des acteurs pour rendre les personnages et les mouvements plus réalistes. *The Last of Us*, sorti en 2013 sur PS3, est un jeu d'action-aventure prenant place dans un monde post-apocalyptique. Le joueur évolue avec deux personnages, un homme adulte et une jeune fille de 14 ans, qui doivent survivre ensemble. Le jeu dégage une ambiance incroyable, et sa qualité graphique est très impressionnante. *The Last of Us* est d'ailleurs parfois utilisé en bibliothèque pour des animations de type projection d'une partie en cours, avec un joueur qui présente le jeu à travers celui-ci. Toutefois, ce jeu est classé PEGI 18. Les ateliers en bibliothèque réalisés avec doivent donc se faire en présence d'adultes uniquement.

L'expérience de jeu proposée par *The Last of Us* est très intense. Ce jeu a été très bien accueilli par la presse à sa sortie, et souvent qualifié de chef-d'œuvre. Il a de plus reçu de nombreuses distinctions, notamment celle du meilleur jeu de l'année dans la plupart des classements.

Figure 7 : Images du jeu *The Last of Us*



(Site officiel de *The Last of Us* <http://www.thelastofus.playstation.com/media.html#screenshots>)

Mais tous les jeux ne coûtent pas autant d'argent, surtout s'ils ne sont pas réalisés par de gros studios. Beaucoup de développeurs indépendants se lancent à moindre budget et créent des jeux innovants, dont les thématiques n'auraient pas forcément été traitées par les gros studios : en effet, certains jeux AAA coûtent si cher que les éditeurs ne veulent pas prendre le risque de s'éloigner des sentiers battus. La garantie du succès grâce à des recettes éprouvées vaut mieux que les risques liés à l'innovation.

Les développeurs indépendants sont donc plus libres de concevoir des jeux différents des standards, et certains ont un grand succès. Le jeu indépendant sans doute le plus connu est *Minecraft*, développé par le suédois Markus Persson et sorti en 2011. Conçu à la base pour PC, le jeu a par la suite été adapté pour Xbox 360 et pour terminaux mobiles (Android et iOS). Il s'agit d'un jeu « bac à sable », dont l'univers est organisé par les joueurs de façon totalement libre. Le monde est composé de blocs de différents matériaux, comme la terre, le bois, la pierre, etc. Le joueur peut alors construire tout type d'élément du monde sur la carte où il se trouve (la carte est l'espace de jeu dans lequel le joueur évolue), et certaines cartes font jusqu'à huit fois la superficie de la Terre.

Le principe de *Minecraft* est assez simple, mais très efficace. Une véritable communauté s'est créée, et les joueurs apprécient de pouvoir évoluer dans un monde qu'ils ont complètement créé. Markus Persson, connu sous le nom de Notch par la communauté, est très accessible : il communique avec les joueurs, et apporte sans cesse des améliorations au jeu afin qu'il corresponde au mieux à leurs attentes. Les gros studios dont les jeux coûtent des centaines de millions de dollars ne sont pas aussi proches de leur communauté de joueurs. Le succès de *Minecraft* est dû en grande partie à cette proximité.

La production de jeux vidéo indépendants est très large, et les jeux sont très variés. On y trouve de tout, de la qualité mais aussi de la médiocrité, des types de jeux très différents, des problématiques abordées très différentes aussi. En 2013 est sorti par exemple le jeu *Papers, please*, développé par Lucas Pope, et mettant le joueur dans la peau d'un douanier d'une dictature communiste fictive. Il faut contrôler les papiers d'immigrants potentiels, et décider ou non de les laisser entrer sur le territoire. Le joueur est sans cesse confronté au dilemme de faire son travail comme le souhaite sa hiérarchie, pour gagner de l'argent et nourrir sa famille, ou de faire preuve de compréhension à l'égard de certains migrants, au risque toutefois de laisser entrer les mauvaises personnes. Le thème de ce jeu ainsi que ses graphismes sont bien loin des

productions des gros studios, mais *Papers, please* rencontre beaucoup de succès auprès du public, et soulève de vraies questions chez le joueur.

Les jeux indépendants ne ressemblent pas tous à *Papers, please*, certains ont comme seule vocation de procurer du divertissement au joueur. On qualifie généralement les jeux répondant à une intention de type pédagogique, idéologique, informative ou autre au-delà du simple aspect ludique, de jeux sérieux (ou « serious game »). *Papers, please* entrerait donc dans cette catégorie. Les jeux sérieux existent déjà depuis longtemps, sur le modèle des logiciels ludo-éducatifs destinés aux enfants. Aujourd'hui, certaines entreprises utilisent des jeux sérieux pour leur communication ou pour la formation de leurs collaborateurs. Certains collectifs passent par le biais de ce type de jeux pour sensibiliser à une cause, ou dénoncer des abus. C'est le cas de la Molleindustria, qui développe des jeux satiriques sur différents thèmes. *Oligarchy* par exemple place le joueur dans la peau d'un puissant PDG de compagnie pétrolière, dont l'objectif est de pomper tout le pétrole possible de la planète, avec les conséquences que cela peut avoir sur l'environnement, la politique, les populations locales. *McDonald's Videogame* parodie les pratiques commerciales de McDonald's, et donne à gérer au joueur le conseil d'administration de l'entreprise, le restaurant, l'abattoir, et les terres agricoles. Le joueur a la possibilité de corrompre des politiciens, détruire des forêts tropicales pour y planter du blé, nourrir ses vaches avec des OGM, ou au contraire gérer son entreprise de façon honorable et correcte. Sauf que le joueur se rend rapidement compte que pour ne pas faire faillite, il est obligé de prendre de temps en temps une décision discutable.

Les jeux de la Molleindustria traitent aussi des sujets de l'aliénation due au travail toujours répétitif (*Every day the same dream*), ou même de sujets politiquement incorrects tels que la pédophilie au sein de l'église. En plus d'être un produit de divertissement, le jeu vidéo permet de faire passer des messages et d'être vecteur d'information et de culture. Ceci est d'ailleurs valable pour d'autres jeux que les serious games, certains faisant référence à des faits historiques et culturels même en ayant pour seule intention de divertir le joueur.

4. Les jeux vidéo en bibliothèque

Nous l'avons vu, le jeu vidéo fait maintenant partie intégrante de notre société : il était donc logique que les bibliothèques s'y intéressent. Bien que l'on ait parfois l'impression que la présence de jeux vidéo en tant que tels (pas des cédéroms éducatifs) en bibliothèque est un phénomène récent, il remonte en réalité au début des années 1990.

La Bibliothèque nationale de France (BnF), institution hautement culturelle, catalogue et conserve depuis 1992 tous les supports qui jalonnent l'histoire du jeu vidéo ainsi qu'une sélection de plus de 15'000 titres. Elle conserve également les archives des éditeurs et toute la bibliographie et documentation relative à ces jeux, dans le cadre du dépôt légal.

Cette impressionnante collection, étonnamment méconnue du public, est disponible à la consultation. Le catalogue est accessible en ligne⁵, et les notices sont disponibles aux formats ISBD, InterMarc et Unimarc.

Figure 8 : Notice BnF du jeu GameBoy *Pokémon, version rouge*

The screenshot shows a detailed notice for the Game Boy game 'Pokémon, version rouge'. The interface includes navigation tabs for 'Affichage public', 'ISBD', 'InterMarc', and 'Unimarc'. The main content area displays the following information:

- Type : document électronique, monographie
- Titre conventionnel : [Poketto monsutā. Aka \(jeu vidéo\)](#) (français). Game Boy
- Titre(s) : Pokémon. Version rouge [Ressource électronique]
- Type de ressource électronique : Jeu multimédia
- Publication : [Kyoto] : Nintendo co. ; Cergy-Pontoise : Nintendo France [diff.], cop. 1999
- Éditeur : [Nintendo co.](#) . Éditeur commercial
- Distributeur : [Nintendo France](#) . Distributeur
- Description matérielle : 1 cartouche Game Boy ; coul., son. ; 6 cm + 1 manuel d'utilisation (58 p.)

Additional details include:

- Note(s) : Configuration requise : console Game Boy. Autre configuration requise : adaptateur Super Game Boy ; console Super Nintendo ; téléviseur
- Le conteneur porte la mention : "pour tous publics"
- .- Complète la version bleue
- Jeu en français, manuel d'utilisation en français
- Titre provenant du conteneur
- Genre : jeu vidéo > jeu de rôle, d'aventure, de plate-forme
- Circuit de distribution : édition commerciale
- EAN 0045496460723
- Référence(s) commerciale(s) : Game Boy DMGAPAFRA (coffret)
- Marque : Game Boy
- Notice n° : FRBNF38518420
- URL: <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb385184206/PUBLIC>

On the right side, there is a section titled 'Exemplaire et cote (1)' with a search icon and the following entry:

1 Tolbiac - Rez-de-jardin - magasin - Salle P (type de place audiovisuelle (spécifique))
MY- 27 support : cartouche jeu vidéo

Below this, there is a 'Réserver' button. At the bottom of the page, there are navigation options: 'ajouter au panier', 'imprimer', 'envoyer par courriel', and 'ajouter aux favoris'.

(Bibliothèque nationale de France, catalogue en ligne)

4.1 Quelques exemples : Pays-Bas et Etats-Unis

Aux Pays-Bas, le jeu vidéo fait partie intégrante des bibliothèques depuis 1995. On en trouve aujourd'hui presque partout. Cela est dû à une sérieuse remise en question du

⁵ <http://catalogue.bnf.fr>

modèle de la bibliothèque en raison d'une désaffection significative du public. L'analyse du phénomène a conduit à l'élaboration d'un modèle nouveau centré sur l'innovation. L'architecture des bâtiments a été revue, et de nouveaux services ont été mis en place, comme le service jeux vidéo. Certaines bibliothèques proposent des jeux à utiliser sur place, d'autres font du prêt. La présence de ce média en bibliothèque ne choque pas les usagers, bien au contraire : c'est devenu pour eux un service incontournable (Jacquet-Triboulet, Bonnet, 2008).

Les Etats-Unis proposent également de jeux vidéo dans leurs bibliothèques, depuis les années 2000 environ. Le modèle des bibliothèques américaines est basé sur le concept de bibliothèque « troisième lieu ». Ce concept symbolise le fait que pour les usagers la bibliothèque est un lieu communautaire dédié à la vie sociale, se distinguant du premier lieu, le foyer, et du deuxième, le travail. Les jeux, vidéo ou non, y sont ainsi présents depuis le 19^e siècle. Parmi de multiples activités, des animations sur le thème des jeux et des jeux vidéo sont régulièrement organisées. Eli Neiberger, bibliothécaire dans le Michigan, détaille dans son ouvrage *Gamers ...in the Library ?!* l'organisation des tournois qu'il a mis en place dans son établissement.

4.2 Les jeux vidéo dans les bibliothèques françaises

Comme indiqué dans l'introduction de ce chapitre, la BnF a une position de pionnière dans le domaine des jeux vidéo en bibliothèque. En France, de nombreuses bibliothèques en proposent. Laurent Hautbout, bibliothécaire et blogueur, a répertorié la plupart d'entre elles sur une carte :

Figure 9 : Carte de France des jeux vidéo en bibliothèque



(Blog Jeux vidéo et bibliothèques, <http://www.jvbib.com/blog/index.php/la-carte-des-jeux-video-en-bibliotheque>, consulté le 18 janvier 2014)

La présence de jeux vidéo en bibliothèque n'est donc pas un fait marginal en France. Certains établissements proposent des animations sur place, d'autres le prêt de jeux et/ou de consoles.

4.2.1 L'exemple de la bibliothèque Vaclav Havel⁶

La bibliothèque Vaclav Havel fait partie du réseau des bibliothèques municipales de la ville de Paris. Très récente, elle a ouvert en octobre 2013. La ville de Paris souhaitait mettre en place une offre de jeux vidéo dans son réseau de bibliothèques, et l'a inclus dans ce projet. Une salle dédiée au jeu vidéo a donc été prévue dès le départ dans le plan du bâtiment.

Lors du recrutement de l'équipe de bibliothécaires, un critère était clair : tous les collaborateurs devaient être en accord avec le projet, il ne fallait donc pas être opposé à la présence de jeux vidéo en bibliothèque. Cela ne veut pas dire que les bibliothécaires devaient être des joueurs ou être à l'aise avec les jeux vidéo, mais simplement qu'ils devaient accepter le projet. En effet, bien qu'il y ait un référent pour chaque poste, tous les bibliothécaires doivent pouvoir gérer les différents espaces de la bibliothèque (secteur jeux vidéo, secteur jeunesse, secteur adulte, secteur documentaire...). Ce système permet de renforcer l'esprit d'équipe de la bibliothèque, de varier le travail des bibliothécaires, d'avoir une vision transversale des collections, et de ne pas stigmatiser un secteur ou un autre. Afin d'évaluer les connaissances de chacun et de former les collaborateurs les moins familiers avec les jeux vidéo, un questionnaire d'autoévaluation⁷ destiné à toute l'équipe a été mis en place. Les réponses ont permis d'identifier les personnes connaissant bien le domaine et les personnes ayant besoin d'une formation, réalisée à l'interne⁸. Grâce à cette formation, des bibliothécaires n'ayant jamais touché une manette sont maintenant capables de gérer l'espace jeux vidéo, de brancher les consoles, les manettes, d'installer les jeux, et de conseiller les usagers. Ne pas avoir de connaissances préalables dans le domaine n'est donc pas un obstacle majeur à l'intégration de jeux vidéo en bibliothèque.

⁶ Informations recueillies lors d'une visite à la bibliothèque, retranscription de l'entretien complet en annexe.

⁷ Ce questionnaire réutilisable librement est disponible à l'adresse <https://docs.google.com/spreadsheets/viewform?formkey=dEFqYzFJZUIGNZjalRaSmt1X2k5UUE6MA#gid=0>

⁸ Les fiches pratiques réalisées pour cette formation sont disponibles à l'adresse <https://drive.google.com/folderview?id=0B1MehKq3zcq4ZzlwZ2R1MFRHcWM&usp=sharing>

Le projet de départ comprenait le prêt de jeux vidéo, mais, pour des raisons d'ordre juridique,⁹ cela n'est pas possible pour l'instant. La bibliothèque Vaclav Havel propose donc uniquement une offre sur place, dans son espace jeu vidéo. Les après-midi, en semaine, les usagers peuvent s'inscrire pour des séances de jeu libre d'une heure par jour et par personne. Ils réservent un créneau et une console (la bibliothèque dispose de 2 Wii U, 2 Xbox 360 et 2 PS3, ainsi que 10 Nintendo 3DS réservées aux animations), puis choisissent un jeu sur place. Tous les samedis, une animation est organisée de 16h à 18h, par exemple un tournoi du jeu de football *Fifa*, une animation sur Nintendo 3DS, des jeux pour adultes (les mineurs sont alors interdits dans la salle), ou une session découverte : un bibliothécaire choisit un jeu à faire découvrir aux usagers. Ces animations ont lieu, elles aussi, sur inscription. Il est important pour l'équipe de Vaclav Havel de fidéliser son public, et donc de proposer des animations régulières et variées.

Le succès de l'espace jeu vidéo a convaincu les bibliothécaires de Vaclav Havel que dans le cas de leur bibliothèque, le prêt de jeux n'était pas indispensable. En effet, les animations et les séances de jeu libre affichent toujours complet. Le fonds comprenant environ 200 jeux, s'ils étaient prêtés les bibliothécaires ne pourraient plus assurer les animations sur place en cas de prêt et les usagers ne disposant pas de console chez eux n'auraient plus accès aux jeux vidéo. Or, c'est en partie pour ce public-là que la bibliothèque propose ce service. Vaclav Havel se trouve en effet dans le 18^e arrondissement de Paris, et dessert un public qui ne dispose pas forcément de console à domicile, ou de place pour jouer à quatre devant la télévision. Le prêt et le jeu sur place constituent donc deux offres bien distinctes, que les bibliothèques peuvent proposer conjointement si elles en ont les moyens, ou séparément comme le fait pour l'instant Vaclav Havel. De plus, l'espace jeu vidéo de cette bibliothèque permet de toucher des publics ayant parfois une vision faussée de la bibliothèque et des bibliothécaires. Jouer à plusieurs dans un espace qui n'est ni l'école ni la maison encourage les échanges et la convivialité, notamment pour les usagers entre 9 et 12 ans.

Bien que les jeux ne soient pas prêtés à domicile, ils sont présents dans le catalogue de la bibliothèque et prêtés sur place aux usagers lors des séances de jeu libre. Cela permet d'enregistrer des statistiques, et de connaître le taux de rotation des titres.

⁹ Voir chapitre 4.6.2

4.2.2 L'exemple de la bibliothèque Louise Michel¹⁰

Jeune bibliothèque également, la bibliothèque Louise Michel a ouvert au printemps 2011. Elle est située dans le 20^e arrondissement de Paris. Les jeux vidéo s'y trouvent depuis l'ouverture, mais n'ont pas été intégrés au projet de base : contrairement à la bibliothèque Vaclav Havel, Louise Michel ne dispose donc pas d'une salle dédiée uniquement au jeu vidéo. En revanche, elle dispose d'une salle d'animation multi-usages ainsi que d'une salle d'ordinateurs. Les consoles de jeux sont installées uniquement lors des animations, et rangées ensuite dans la réserve. Il n'y a donc pas de séances de jeu libre, mais uniquement des animations organisées par les bibliothécaires. Faisant également partie du réseau des bibliothèques de la ville de Paris, Louise Michel ne peut pas non plus faire du prêt de jeux à domicile, à cause des mêmes contraintes d'ordre juridique que pour Vaclav Havel.

De multiples animations sont proposées. Pour les enfants, des séances de jeu d'aventure à plusieurs ont lieu chaque semaine dans la salle des ordinateurs. Le projecteur est branché afin que tous les participants puissent suivre le jeu et chercher la solution, mais la souris n'est manipulée que par un enfant à la fois. Ces animations se font généralement avec des jeux de type point-and-click ayant une trame narrative. Le bibliothécaire raconte ainsi une histoire, dans laquelle les joueurs évoluent tous ensemble. Les jeux utilisés pour ces animations se finissent rapidement (ils durent en général 30 à 40 minutes) afin de pouvoir arriver au bout de l'histoire en une séance. Ce ne sont en effet pas toujours les mêmes enfants d'une semaine à l'autre, il est donc difficile de prendre un jeu plus long et de suivre une narration sur plusieurs semaines. Des petits jeux sont également utilisés lors de ces animations, par exemple de type escape room. Les bibliothécaires construisent une histoire autour, et stimulent l'interaction avec les enfants et les parents. Le jeu *Mimou Escape*, par exemple, met en scène un chat cherchant un moyen de s'évader de sa caisse. Il se finit en cinq minutes environ, mais devient lors de ces animations une véritable aventure collaborative. Les bibliothécaires tiennent un blog dédié à l'espace jeu vidéo de la bibliothèque, sur lequel ils mettent à disposition une sélection de petits jeux en ligne accessibles depuis un navigateur, ne nécessitant donc pas de téléchargement. Le blog est un double outil : les bibliothécaires l'utilisent afin d'avoir les jeux à disposition lors des animations, et les usagers peuvent accéder aux jeux depuis chez eux, interagir sur le blog et donner leur avis. En référence au jeu de Nintendo DS *New Super Mario*

¹⁰ Informations recueillies lors d'une visite à la bibliothèque, retranscription de l'entretien complet en annexe.

Bros., le blog de la bibliothèque s'intitule « New Super Louise Mich' Bros. », abrégé « nslmb ». Il est accessible à l'adresse <http://nslmb.wordpress.com>.

La bibliothèque organise également des ateliers de création de jeux vidéo, avec l'outil *Scratch*¹¹ développé par le MIT. Cet outil permet de créer des personnages, de les animer, et même de développer de petits jeux vidéo. Des animations party game sont organisées pour le public adolescent et pré-adolescent, et des soirées apéro jeux vidéo destinées aux adultes ont lieu environ tous les deux mois. Ces soirées intitulées « Les jeux vidéo c'est pas pour les enfants » ont comme objectif de présenter les jeux vidéo aux adultes non joueurs, mais sont également intéressantes pour les joueurs confirmés. Chaque soirée a un thème, par exemple les zombies. Trois jeux ont été présentés à cette occasion : *The Last of Us*, *Walking Dead* et *Zombie U*. Les participants pouvaient s'essayer à jouer, ou assister à la projection de la démonstration d'un bibliothécaire qui a joué pendant une heure à *The Last of Us* afin de plonger les participants dans l'ambiance de ce jeu, et de montrer son côté spectaculaire.

Pour faire découvrir les jeux vidéo aux adultes, la bibliothèque organise également des après-midi « amène ton parent » : la règle est claire, les enfants n'ont le droit de jouer que s'ils amènent avec eux un parent, qui devra jouer également. Ce système a permis à certains parents de découvrir l'univers vidéoludique de leurs enfants, auquel ils ne se seraient pas forcément intéressés autrement. La bibliothèque organise également des présentations de jeux vidéo indépendants, pour adultes comme pour enfants, afin de faire découvrir certains titres parfois méconnus du grand public. Elle a aussi fait découvrir les consoles du passé au jeune public, et replongé les plus âgés dans leurs souvenirs avec une exposition retro gaming.

Il est donc tout à fait possible pour une bibliothèque d'organiser des animations jeux vidéo très variées, sans pour autant avoir de salle dédiée. La bibliothèque Louise Michel possède quelques Nintendo 3DS, une Xbox 360, une PS3 et une Wii U. Elle fera en 2014 l'acquisition d'une PlayStation 4 et d'une Xbox One, afin de pouvoir continuer de proposer tous types de jeux et de pouvoir suivre la publication de nouveaux titres.

4.2.3 Autres exemples français

Nous l'avons vu au début de ce chapitre, de nombreuses bibliothèques en France proposent des jeux vidéo. Certaines le font au travers d'animations, à l'instar de Vaclav Havel et Louise Michel, et d'autres prêtent des jeux. C'est le cas de la bibliothèque de Chartres. Suite à la baisse des prêts de cédéroms, et dans une volonté de donner une

¹¹ <http://scratch.mit.edu>

image plus moderne de la bibliothèque afin de conquérir de nouveaux publics, les bibliothécaires ont mis en place en 2010 un projet jeux vidéo, comprenant des animations sur place ainsi que du prêt de jeux à domicile. A ce jour, la bibliothèque propose un catalogue¹² de plus de 500 jeux en prêt.

Un autre exemple intéressant d'offre vidéoludique en bibliothèque est celui de la médiathèque de Saint-Raphaël, qui propose depuis 2007 à ses usagers de jouer au MMORPG Dofus. Ce jeu, paru en 2004 et développé par la société française Ankama, se déroule dans un univers médiéval-fantastique et est accessible via un navigateur web. Il n'y a donc pas besoin de télécharger le jeu pour y jouer. L'origine du projet vient du fait que les usagers de 0 à 15 ans n'utilisaient plus les cédéroms de la médiathèque, pourtant prévus pour eux. Les bibliothécaires se sont alors intéressés aux loisirs culturels des français, et ont constaté que les jeux vidéo tenaient une place importante dans les loisirs des enfants et adolescents. Cette constatation les a convaincus de mettre en place une offre jeux vidéo dans leur bibliothèque. En plus de l'offre « classique », les bibliothécaires se sont intéressés au jeu en ligne *Dofus*, en raison de sa popularité chez les jeunes, de la simplicité de sa mise en place (pas de contraintes techniques), de son aspect communautaire, et du fait que des mangas, des Bd et un magazine basés sur ce jeu existaient déjà. De plus, l'utilisation de *Dofus* correspondait aux objectifs de la bibliothèque, à savoir attirer des jeunes à la médiathèque, favoriser le lien social, et faire des passerelles vers d'autres médias. La société développeuse du jeu, Ankama, a collaboré au projet en donnant à la bibliothèque la possibilité d'avoir plusieurs comptes sur un même serveur. Ainsi, les enfants n'avaient pas besoin de créer leur propre compte, et les parties se déroulaient à la bibliothèque et non à la maison. Le concept s'est étendu à la médiathèque de Roquebrune sur Argens, ce qui a permis d'organiser des tournois interbibliothèques. Le projet a donné des résultats très satisfaisants, avec 117 enfants inscrits sur le compte *Dofus* de la médiathèque. 93% d'entre eux ne la fréquentaient pas ou plus (Ripert, Queyraud, Gerard, 2009).

Les bibliothécaires français proposant des jeux vidéo ont formé en 2012 un groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque¹³ », afin d'avoir un espace dédié aux échanges sur le sujet. Ce groupe compte maintenant plus de 2'000 membres, parmi lesquels des bibliothécaires suisses. Au vu du succès de *League of Legends*, un MOBA sorti en 2009, des bibliothécaires ont proposé sur le groupe Facebook d'organiser un

¹² Disponible à l'adresse : http://www.bm-chartres.fr/ClientBookline/toolkit/p_requests/formulaire.asp?GRILLE=VCHRORS&INSTANCE=exploitation&OUTPUT=PORTAL&SYNCMENU=CATAL_SIMPL.

¹³ Disponible à l'adresse : <https://www.facebook.com/groups/jvbib>.

championnat interbibliothèques. Intitulée « LoL en Bib », la première édition de ce championnat s'est déroulée d'octobre 2013 à juin 2014, et a opposé les équipes de 25 bibliothèques et médiathèques différentes. Une nouvelle édition se tiendra d'octobre 2014 à juin 2015.

4.3 Le cas de la Suisse

En Suisse allemande, les bibliothèques Saint-Gall, Winterthur, Uri et Zug prêtent des jeux vidéo. Celles de Bienne, Zürich, Bâle, Berne et Thun proposent une offre, mais assez clairsemée (Théodoloz, 2013). Le nombre de bibliothèques proposant des jeux vidéo est donc bas, mais ce n'est rien en comparaison avec la Suisse romande : en 2013, seules les bibliothèques municipales de Genève proposaient des jeux vidéo, à travers des animations.

4.3.1 Les bibliothèques municipales de Genève¹⁴

Le réseau des bibliothèques municipales de la ville de Genève comprend huit bibliothèques, une discothèque et un bibliobus. Les animations jeux vidéo ont commencé en 2010, et se tiennent dans les différentes bibliothèques du réseau. Depuis, le nombre d'animations a doublé d'année en année, jusqu'à se stabiliser à environ une par mois depuis 2013. Elles sont de différents types : tournois, party games, sessions de jeu en coopération entre participants ou avec un bibliothécaire, et événements à thèmes (par exemple tournoi *Fifa* à l'occasion de la coupe du monde de football 2010). La fréquentation de ces animations dépend de leur nature et de la taille de la bibliothèque dans laquelle elles sont organisées, mais le succès est toujours au rendez-vous : quelle que soit l'animation, tous les postes de jeux ont toujours été occupés.

Le prêt de jeux vidéo n'est pour l'instant pas possible, à cause du flou juridique autour de cette pratique¹⁵.

4.3.2 La bibliothèque des Jeunes de Nyon

Les deux sections de la bibliothèque communale de Nyon (jeunesse et adultes) sont séparées en deux bâtiments distincts. Comme beaucoup de bibliothèques jeunesse, la Bibliothèque des Jeunes prêtait des jeux vidéo sur cédérom jusqu'à il y a quelques années. Elle n'a pas renouvelé son fonds, car les logiciels comme Steam rendent le prêt de jeux PC peu pertinent. En revanche, les bibliothécaires envisagent de créer à moyen terme un petit fonds de jeux pour Nintendo 3DS, disponibles au prêt.

¹⁴ Informations recueillies par e-mail auprès de Jérémie Théodoloz.

¹⁵ Voir chapitre 4.6.2

A l'occasion du travail de Bachelor de Michel Brito Costa (étudiant en Information documentaire à la HEG Genève), trois ateliers jeux vidéo ont été organisés dans cette bibliothèque au cours du mois de mai 2014.

4.3.3 La bibliothèque de la ville de La Chaux-de-Fonds

Créée en 1838, la bibliothèque de la ville de La Chaux-de-Fonds gère un fonds de plus de 500'000 documents. Elle dispose d'un fonds de lecture publique, d'une discothèque publique, d'un fonds iconographique, d'un fonds d'archives de personnalités chaux-de-fonnières et d'associations, et héberge le département chargé des Archives audiovisuelles neuchâtelaises¹⁶.

Béatrice Larcinese, bibliothécaire dans cet établissement, travaille sur un projet de mise en place d'un fonds de jeux vidéo. Le lancement de la collection est prévu, sous réserve de modification, les 22-23-24 novembre 2014 à l'occasion des Journées mondiales du jeu vidéo¹⁷. Ce projet trouve son origine dans le fait que Béatrice Larcinese connaît bien les jeux vidéo, qui font partie de ses loisirs. Ayant connaissance de la place que ce média occupe aujourd'hui dans la société, tant au niveau économique que culturel, et faisant partie du groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèques¹⁸ », elle a souhaité évaluer l'intérêt des usagers de la bibliothèque de La Chaux-de-Fonds pour une offre jeux vidéo en bibliothèque.

Cette bibliothèque étant également la bibliothèque scolaire de la ville, les classes de 10^e Harmos (14-15 ans) viennent chaque année visiter les locaux. A cette occasion, des questionnaires sont distribués aux élèves, portant sur différents sujets. Lors des visites de classes de la rentrée d'automne 2013, les questions suivantes ont été posées :

- En dehors des thèmes abordés dans ce questionnaire, as-tu des activités que tu aimes pratiquer ou des passions ?

Sur 23 classes, 64 élèves ont répondu pratiquer les jeux vidéo comme loisir.

- Qu'aimerais-tu trouver dans une bibliothèque ?

Sur 23 classes, 34 élèves (29 garçons et 5 filles) ont répondu « des jeux vidéo ». 4 garçons ont répondu « une salle de jeux vidéo, voire des consoles »¹⁹.

De plus, il est arrivé plusieurs fois que certains usagers demandent aux bibliothécaires s'ils disposaient d'un secteur jeux vidéo. Une dame est même venue demander s'il était possible d'emprunter des jeux vidéo, car elle gardait ses petits-enfants et aurait

¹⁶ <http://www.chaux-de-fonds.ch/services/bibliotheques>

¹⁷ <http://www.jmjv.fr/index.php/fr>

¹⁸ Voir chapitre 4.2.3

¹⁹ Informations transmises par Béatrice Larcinese.

bien voulu en découvrir avec eux. L'offre serait donc tout à fait pertinente pour le public de cette bibliothèque, ce qui a convaincu Béatrice ainsi que sa direction de l'intérêt de ce projet.

4.3.4 Les autres bibliothèques publiques romandes

Afin d'établir un état des lieux du jeu vidéo en bibliothèque pour toute la Suisse romande, j'ai envoyé par le biais de Bibliomedia un questionnaire aux bibliothèques publiques romandes. Très simple, ce questionnaire se composait de trois questions :

Figure 10 : Questionnaire envoyé aux bibliothèques publiques de Suisse romande



The image shows a digital questionnaire form. At the top, the title 'Jeux vidéo en bibliothèque' is displayed in bold black text. Below the title, there is a red asterisk followed by the word 'Obligatoire'. The first question is 'Nom de la bibliothèque *', with a large empty text box below it. The second question is 'Votre bibliothèque possède-t-elle des jeux vidéo, et/ou y avez-vous déjà organisé un événement lié aux jeux vidéo ? *'. Below this question are four radio button options: 'Oui', 'C'est imminent, un projet est en cours', 'Non, mais cela nous intéresse', and 'Non, et cela ne nous intéresse pas / nous sommes opposés à la présence de jeux vidéo en bibliothèque'. The third question is 'Commentaires', with a large empty text box below it. At the bottom left of the form is a button labeled 'Envoyer'.

(Béguelin, 2014)

J'ai été agréablement surprise par le taux de participation : en effet, 48 bibliothèques sur une centaine d'envois m'ont répondu.

A la question « Votre bibliothèque possède-t-elle des jeux vidéo, et/ou y avez-vous déjà organisé un événement lié aux jeux vidéo », six bibliothèques ont répondu par l'affirmative. En plus des bibliothèques identifiées préalablement, citées aux chapitres

4.3.1, 4.3.2 et 4.3.3, la médiathèque Saint-Maurice (Valais), a indiqué organiser une animation jeux vidéo. Il s'agit d'une journée jeux divers, dont jeux Wii, organisée en collaboration avec la ludothèque du village, le 14 juin 2014, avec projet éventuel de donner suite à cette animation. Une bibliothèque a indiqué posséder des cédéroms, et une autre être abonnée aux magazines interactifs Toboclic et Mobiclic.

16 bibliothèques sur 48, soit un tiers des réponses totales, ont répondu « Non, mais cela nous intéresse », et 26 sur 48 ont répondu « Non, et cela ne nous intéresse pas / Nous sommes opposés à la présence de jeux vidéo en bibliothèque ». Ce chiffre représentant tout de même 54% des réponses, montre que plus de la moitié des répondants ne sont pas intéressés par les jeux vidéo en bibliothèque. En réalité, la plupart ont précisé leur réponse en commentaire. Sur ces 25 réponses négatives, 12 indiquent que ce n'est pas par manque d'intérêt mais par manque de place et de moyens. 6 signalent que la ludothèque du village propose déjà des jeux vidéo, 2 expliquent qu'elles possèdent déjà des cédéroms éducatifs, et 6 réponses sont sans commentaires.

Ces dernières réponses sans commentaire m'ont fait réaliser que j'aurais dû séparer les réponses « Non, et cela ne nous intéresse pas » et « Nous sommes opposés à la présence de jeux vidéo en bibliothèque ». En effet, je ne sais pas si ces 6 bibliothécaires sont formellement opposés aux jeux vidéo en bibliothèque, ou simplement pas intéressés.

En retirant les 12 réponses indiquant que c'est par manque de place et de moyens, on arrive à 14 réponses négatives, soit 29%. Cela signifie tout de même que 71% des répondants sont potentiellement intéressés par l'introduction de jeux vidéo en bibliothèque.

Etant donné que 6 bibliothèques ont indiqué que la ludothèque de leur village proposait des jeux vidéo, j'ai contacté ces établissements pour connaître leur fonds. Seules trois ludothèques m'ont répondu : celles de Conthey, de Rolle et d'Echandens.

La ludothèque de Conthey prête à ses clients ayant payé un abonnement annuel, des jeux et des consoles. Aucune animation n'est organisée sur place. Le nombre de jeux en prêt est conséquent, mais la ludothèque ne dispose pas de consoles récentes.

Tableau 3 : Le fonds jeux vidéo de la ludothèque de Conthey

Consoles	Nombre de jeux
2 GameBoy Color	39
3 GameBoy Advance	39
4 Nintendo DS	54
1 Wii	33
1 V-Smile	8

(Informations fournies par la ludothèque de Conthey)

La ludothèque de Rolle a indiqué posséder quelques jeux de Nintendo DS et de Wii, à la disposition des clients ayant payé un abonnement.

Quant à la ludothèque d'Echandens, elle propose en prêt à ses clients ayant payé un abonnement annuel un fonds d'environ 200 jeux, 2 Wii, 2 GameCube et de vieux GameBoy. Les jeux et consoles sont uniquement destinés au prêt, il n'y a pas d'usage sur place.

Ce panorama de l'offre vidéoludique des bibliothèques romandes montre bien que nous sommes très en retard par rapport à nos voisins. Toutefois, un nombre croissant de bibliothécaires s'intéressent aux jeux vidéo, et à condition d'en trouver les moyens, envisagent de mettre en place une offre dans leur établissement.

4.4 Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque ?

L'une des questions souvent posée à propos des jeux vidéo en bibliothèque est la suivante : pourquoi serait-ce à une bibliothèque de proposer des jeux vidéo, alors qu'il existe des ludothèques, des salles d'arcade, et des magasins spécialisés ? Plusieurs raisons l'expliquent.

Bien que le jeu vidéo ait comme objectif premier de divertir, c'est un produit culturel à part entière. Le promouvoir et le mettre à disposition du public entre donc dans la

mission des bibliothèques publiques, comme l'attestent ces extraits de la charte des bibliothèques suisses²⁰ :

« Au cœur de notre société du savoir, les bibliothèques suisses sont des institutions essentielles qui dispensent à la collectivité une information de haute qualité sous quelque forme qu'elle se présente, et qu'elles mettent à disposition dans un environnement stimulant. [...] Les bibliothèques offrent un véritable service public pour toutes les couches de la population qui sont en recherche de formation, de divertissement ou d'identité culturelle. [...] Ces bibliothèques contribuent de manière significative à réduire la fracture numérique qui exclut une partie de la population du monde de l'Internet et des ressources d'information numériques. [...] Elles permettent aux cercles les plus larges de la population de tirer le meilleur profit de leur temps libre ».

(Charte des bibliothèques suisses, 2010)

L'intérêt du public pour une offre de jeux vidéo en bibliothèque est avéré, tout comme les retombées bénéfiques sur la bibliothèque. Le jeu vidéo permet en effet de changer l'image des bibliothèques et de les rendre plus attractives pour un large public. Les expériences de jeu vidéo en bibliothèque ont montré que bien souvent, les usagers venus pour le jeu vidéo s'intéressaient ensuite à d'autres services de la bibliothèque.

Le jeu vidéo représente une industrie colossale, et sa place dans la société d'aujourd'hui est non négligeable. Il appartient aux bibliothèques de donner accès à ce média aux gens qui ne le connaîtraient pas ou ne s'y intéresseraient pas, car le jeu vidéo n'est plus un marché de niche ou un passe-temps marginal, c'est un vecteur de culture.

Proposer des jeux vidéo en bibliothèque, que cela soit sous la forme d'animations ou de prêt de jeux, suppose un travail de sélection préalable effectué par les bibliothécaires. Contrairement à un magasin ou une salle d'arcade, les bibliothèques offrent à leur public une prestation de qualité, leur permettant d'aborder les jeux vidéo sous différents angles, et de découvrir des titres parfois peu connus. De plus, l'offre des bibliothèques est gratuite, contrairement à celle des salles d'arcade ou des magasins.

Le jeu vidéo étant une pratique en grande partie collective, les bibliothèques sont un lieu idéal pour en proposer.

Les ludothèques, quant à elles, ont une offre plus orientée vers les jeux et jouets que les jeux vidéo. Certaines en proposent, mais même la ludothèque de Rolle (qui possède des jeux de Nintendo DS et de Wii)²¹, affirme que les jeux de société et les

²⁰ Disponible à l'adresse : <http://www.nb.admin.ch/org/organisation/03172/03205/index.html?lang=fr>.

²¹ Voir chapitre 4.3.4

jouets correspondent mieux au public des ludothèques que les jeux vidéo. Les bibliothèques ne font donc pas concurrence aux ludothèques en proposant des jeux vidéo.

4.5 Mettre en place une offre jeux vidéo en bibliothèque

Les exemples d'offres jeux vidéo en bibliothèque présentés dans ce travail illustrent bien le fait que le jeu vidéo est un média adaptable à tout type de bibliothèque. Qu'il s'agisse d'organiser des animations avec ou sans console, avec ou sans salle dédiée, de faire des animations sans prêt ou de faire du prêt sans animation, les possibilités d'utilisation des jeux vidéo en bibliothèque sont multiples. Même des bibliothécaires ayant des connaissances limitées en jeu vidéo ont les moyens de mettre en place une collection et/ou des animations.

4.5.1 Sélection des jeux

Les sources d'informations traitant des jeux vidéo sont nombreuses. Pour se faire une idée du contenu des jeux sans y avoir joué, le site Jeuxvideo.com est très utile. En plus de chroniques sur l'univers des jeux vidéo, d'émissions et de news, Jeuxvidéo.com propose des tests ainsi que des fiches très complètes sur les jeux. Les avis de la rédaction et des joueurs sont également indiqués, ce qui permet de se faire une idée de la façon dont le jeu est perçu. Le site de la classification PEGI²² est lui aussi très utile pour sélectionner des jeux, notamment grâce à l'outil de recherche qui permet de rechercher des jeux par âge. Beaucoup d'autres sources d'information existent, proposant des approches différentes. En voici une liste non exhaustive, qui rejoint en partie les références du guide pratique rédigé par Géraud Vérité et Julien Prost²³ :

- [Canard PC](#) : magazine bimensuel consacré aux jeux vidéo, sur console également. Fondé en 2003 par d'anciens membres de la rédaction du magazine Joystick.
- [Un coin de pixel](#) : site proposant des articles critiques sur le jeu vidéo, qui aborde ce média de façon prononcée et argumentée. Un coin de pixel est suisse, et s'attache à parler de ce qui se fait en Suisse au niveau jeu vidéo.
- [Gamekult.com](#) : site proposant des actualités, des dossiers, des tests et des articles sur les jeux vidéo.
- [Gameblog.fr](#) : site fondé par d'anciens journalistes de la presse jeux vidéo papier, proposant des articles d'actualité sur le jeu vidéo.
- [Game Informer](#) : important magazine de jeux vidéo américain, fondé en 1991. Version papier en anglais, mais depuis le mois d'avril la version digitale (tablette, smartphone et ordinateur) est disponible en français.

²² Voir chapitre 3.5

²³ Voir annexe 6.

- [JV](#) : magazine mensuel jeune (premier numéro en octobre 2013), consacré à l'univers du jeu vidéo, qui propose des dossiers, des enquêtes, des critiques de jeux, et traite de l'actualité du domaine.
- [Merlanfrit.net](#) : site de critiques de jeux vidéo, tenu par un collectif d'amateurs de jeu vidéo. Le site propose des thèmes, des dossiers, et des critiques de jeux.
- [Nesblog](#) : blog proposant des contenus autour du jeu vidéo et de la culture numérique, avec des chroniques, des conférences, ou encore des dossiers sur les liens entre image, musique et jeux vidéo.
- [3615 Usul](#) : chronique culturelle et humoristique sur le jeu vidéo, qui aborde différents sujets sur le jeu vidéo avec philosophie.
- [C'est p@s qu'un jeu](#) : émission diffusée sur le site d'Arrêt sur images, présentée par Daniel Schneidermann avec la rédaction de Canard PC et différents invités, sous forme de débat en lien avec des sujets d'actualité du jeu vidéo.
- [Indie Games](#) : site anglophone sur les jeux vidéo indépendants, qui informe des nouvelles sorties, interview les développeurs, et présentent les jeux indépendants.
- [Get Indie Games](#) : tumblr présentant chaque jour un jeu indépendant à découvrir et à tester.
- [Chronique d'At0mium](#) : chroniques vidéo présentant l'univers du jeu indépendant, avec chaque semaine la présentation détaillée d'un jeu.

Les catalogues en ligne des bibliothèques possédant des jeux vidéo (bibliothèques de la ville de Paris, bibliothèques de Chartres...) permettent de voir quels jeux sont sélectionnés par des bibliothécaires, et peuvent également aider à constituer une collection.

4.5.2 Catalogage

Grâce au travail de la BnF et des différentes bibliothèques cataloguant leurs jeux vidéo, la plupart des notices de jeux vidéo et de consoles n'ont plus à être créées : on peut les récupérer directement en différents formats depuis les catalogues en ligne.

Afin d'avoir une idée de ce à quoi ressemble le catalogage d'un jeu, voici différentes notices du jeu *The Last of Us* dans les bibliothèques de Chartres, de Paris, et de la BnF.

Figure 11 : Notice catalogue du jeu *The Last of Us*, bibliothèques de Chartres

Retour Référence 17/17

Catalogue de la ville de Chartres

The last of us



Titre : The last of us

Support : Jeu vidéo

Auteurs : Naughty Dog

Editeur : Sony, 2013

Description : 1 disque PS3 ; 12 cm

Inclus : 1 livret

Notes : PEGI 18
1 joueur, 2-8 en ligne
Textes et voix en français
Interdit au moins de 18 ans

Genre : Fantastique
Horreur

Fonctionne avec : Console Sony PS3

Résumé : The Last of Us sur PS3 raconte l'histoire de Joel et d'Ellie qui vont devoir s'entraider pour survivre face à une mystérieuse peste qui a décimé les Etats-Unis. La nature commence à s'appropriier les villes abandonnées et les quelques survivants s'entre-tuent pour récupérer le peu de nourriture et d'armes encore présentes.
Conseillé à partir de 16 ans

Sujet(s) : [jeu d'action, jeu vidéo](#)
[jeu d'aventure, jeu vidéo](#)

[Lien permanent](#)

(Catalogue des bibliothèques de Chartres, 2014)

Figure 12 : Notice catalogue du jeu *The Last of Us*, bibliothèques de Paris

Accueil > Recherche > Résultat de la recherche > Détail du document Retour

Catalogue des bibliothèques de prêt de la Ville de Paris



Titre : The last of us / developed by Naughty Dog

Editeur : Naughty Dog, cop. 2013

Format : 1 disque optique numérique (PlayStation 3) : 12 cm

Notes : À partir de 18 ans
Jeu signalé comme contenant des scènes violentes
1 joueur

Genre, thème : [Aventure](#)

Type de document : ressource électronique

[Lien permanent](#)

Figure 13 : Notice catalogue du jeu *The Last of Us*, BnF

The screenshot shows a web interface for a bibliographic notice. At the top, there are navigation links: 'Recherche par mots de la notice > Liste de notices (recherche par mots) > Notice bibliographique'. Below this is a header with 'Notice bibliographique' and a search bar containing 'Rappel de la recherche : MOT = the last of us'. There are also links for 'Mes achats', 'Mes recherches', 'Mes préférences', 'Réservations', and 'Mes notices'. A 'rebondir' button is visible. Below the header, there are tabs for 'Affichage public', 'ISBD', 'Intermarc', and 'Unimarc'. The main content area displays the following information: 'Type : document électronique, monographie', 'Titre(s) : The last of us', 'Édition : PS3', 'Description matérielle : 1', 'Note(s) : Configuration(s) requise(s) : version : PS3', 'EAN 711719274759', and 'Notice n° : FRBNF43628025'. A URL is provided: 'http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb43628025m/PUBLIC'. On the right side, there is a section titled 'Exemplaire et cote (1)' with a magnifying glass icon, showing '1 Tolbiac - Rez-de-jardin - magasin -Salle P (type de place audiovisuelle (spécifique)) MDC 12- 37087 support : Blu-ray Disc (consoles de jeux)'. Below this is a 'Réserver' button. At the bottom, there are buttons for 'ajouter au panier', 'imprimer', 'envoyer par courriel' (with an email input field containing 'nom@domaine.com'), and 'ajouter aux favoris'.

(Catalogue de la BnF, 2014)

4.5.3 Acquisitions

L'acquisition de jeux vidéo peut se faire de plusieurs façons : en version dématérialisée et en version physique. Si la bibliothèque souhaite faire du prêt, il faut acheter les jeux dans leur version physique. Il n'est en effet pas possible pour une bibliothèque de prêter des jeux dématérialisés. En revanche, elle peut les mettre à disposition dans les locaux de la bibliothèque, et les utiliser lors d'ateliers et d'animations sur place.

Pour acquérir des jeux vidéo en version physique, les bibliothécaires choisissent un fournisseur. Tout comme pour les livres ou les DVD, ce fournisseur peut être une grande surface comme un magasin indépendant. D'une manière générale, les magasins indépendants sont préférables aux grandes surfaces, car les bibliothécaires peuvent entretenir des contacts avec les gérants de petits magasins, et ceux-ci peuvent être de très bon conseil quant au choix des jeux. De plus, les magasins indépendants peuvent souvent fournir du matériel complémentaire en rapport avec les jeux, comme des affiches, des panneaux, etc.

L'acquisition de jeux dématérialisés peut se faire de différentes façons. Sur console, les « networks » (PlayStation Network, Xbox Live, Nintendo Network) donnent accès à de grands choix de jeux, gratuits et payants. Des systèmes d'abonnements liés à une carte de crédit sont possibles, mais pour une bibliothèque il est souvent plus simple d'utiliser des cartes prépayées.

Concernant le jeu sur PC, de nombreuses plateformes existent. Steam²⁴ propose une offre « cybercafé », qui permet de lier plusieurs comptes à un compte unique. En bibliothèque, le compte administrateur pourrait être géré par un bibliothécaire, et les comptes « clients » à la disposition des usagers, sur les postes de la bibliothèque.

La plateforme Steam est riche en informations, et les jeux proposés sont très variés. Il est possible qu'un bibliothécaire se crée un compte, afin d'avoir à disposition des jeux pour animations ponctuelles, par exemple. Alors que Steam propose beaucoup de jeux AAA, Desura, une autre plateforme de distribution en ligne, propose principalement des jeux indépendants. D'autres plateformes similaires existent, le jeu dématérialisé étant foisonnant.

4.5.4 Propositions d'intégration de jeux vidéo au fonds de Bibliomedia

Nous l'avons vu, le jeu vidéo en bibliothèque permet de nombreuses possibilités. Afin de proposer une solution concrète à Bibliomedia, j'ai opté pour la proposition qui selon moi correspond le mieux à sa situation, les packs de prêt. En effet, Bibliomedia prête des livres, DVDs, Cds et autres médias aux bibliothèques romandes. Des packs de prêt jeux vidéo pourraient circuler dans ces bibliothèques, afin qu'elles puissent faire des animations sur place ou prêter des jeux à leurs usagers.

Les consoles Xbox 360 et PlayStation 3 sont encore tout à fait d'actualité, et des jeux sortent encore sur ces consoles. Il pourrait donc être suffisant d'avoir les trois consoles Wii U, Xbox 360 et PlayStation 3. Toutefois, la Xbox One (nouvelle génération de consoles) sortira en Suisse au mois de septembre, et la PlayStation 4 est déjà en vente. Il peut donc être pertinent d'opter pour la nouvelle génération de consoles, afin de ne pas risquer l'obsolescence trop tôt. Mais le marché des jeux de consoles de nouvelle génération n'étant pas encore très développé, il est selon moi préférable de commencer avec les consoles de la génération précédente. De plus, cela permet d'attendre que les prix des nouvelles générations baissent un peu avant d'acquérir la PlayStation 4 et la Xbox One.

Bibliomedia pourrait commencer par acquérir un parc de consoles, par exemple 3 Wii U, 3 Xbox 360, et 3 PlayStation 3. Les prix indiqués sont une moyenne entre les prix affichés par différents magasins suisses.

²⁴ Voir chapitre 2.11

Tableau 4 : Budget consoles Bibliomedia

	Prix unitaire	Quantité	Prix
Nintendo Wii U	350.- CHF	3	1'050.- CHF
Sony PlayStation 3	350.- CHF	3	1'050.- CHF
Microsoft Xbox 360	350.- CHF	3	1'050.- CHF
Total			3'150.- CHF

Ensuite, Bibliomedia pourrait acquérir un fonds de jeux pour ces différentes consoles, dont certains éventuellement à plusieurs exemplaires afin de les répartir dans plusieurs packs. Les sources d'informations et de sélection de jeux vidéo sont mentionnées au chapitre 4.5.1. Voici une liste subjective de proposition de premier fonds, que Bibliomedia pourrait acquérir pour commencer sa collection.

Jeux Wii U :

- Nintendo Land : party game
- Mario Kart 8 : jeu de course
- Rayman Legends : jeu de plateformes
- Wii Party U : party game
- Super Mario 3D World : jeu de plateformes
- Zombi U : FPS (PEGI +18)

Jeux PlayStation 3 :

- Journey (PlayStation Network) : jeu d'aventure
- Flower (PlayStation Network)
- Child of Light (PlayStation Network) : jeu d'aventure
- Guitar Hero 5 : jeu de rythme
- Okami HD (PlayStation Network) : jeu d'aventure
- LEGO Le Hobbit : jeu d'aventure

- Classis HD Ico & Shadow of the Colossus : jeux d'aventure
- Ni No Kuni : jeu d'aventure
- Minecraft (PlayStation Network) : jeu de création
- Braid (PlayStation Network) : jeu de plateformes
- Machinarium (PlayStation Network) : jeu d'aventure
- The Last of Us : jeu d'aventure (PEGI +18)
- Limbo (PlayStation Network) : jeu de plateformes (PEGI +18)

Jeux Xbox 360 :

- Super Street Fighter VI Arcade edition : jeu de combat
- Just Dance 2014 : jeu de rythme
- Marvel vs Capcom 3 : jeu de combat
- Child of Light (Xbox Live) : jeu d'aventure (PEGI 12)
- Guitar Hero 5 : jeu de rythme
- LEGO Le Hobbit : jeu d'aventure
- Minecraft (Xbox Live) : jeu de création
- Braid (Xbox Live) : jeu de plateformes
- Super Meat Boy (Xbox Live) : jeu de plateformes
- Limbo (Xbox Live) : jeu de plateformes (PEGI +18)

Le coût des jeux varie en fonction de leur ancienneté : un jeu venant de paraître sera plus cher qu'un jeu sorti une année auparavant, mais afin de calculer un budget, nous considérerons que les jeux de Wii U coûtent 70.- CHF, et les jeux de Xbox 360 et PS3 90.- CHF. Ces prix sont valables pour les jeux en version physique. Les jeux dématérialisés (achetés sur le Xbox Live ou le PlayStation Network) sont aussi de prix variable, mais nous les fixerons à 20.- CHF. Ce budget est compté large, afin de ne pas avoir de mauvaises surprises.

Tableau 5 : Budget jeux Bibliomedia

	Nombre jeux physiques	Prix jeux physiques	Nombre jeux dématérialisés	Prix jeux dématérialisés	Total
Jeux Wii U	6	70.- CHF			420.- CHF
Jeux PS3	5	90.- CHF	8	20.- CHF	610.- CHF
Jeux Xbox 360	5	90.- CHF	5	20.- CHF	550.- CHF
Total					1'580.- CHF

Budget consoles + budget jeux = 3'150 + 1'580 = **4'730.- CHF**. Comme mentionné plus haut, ce budget est calculé large et devrait donc en réalité être moindre. Ces jeux et ces consoles permettraient à Bibliomedia de commencer son activité avec les jeux vidéo, en faisant des packs de prêt en fonction des attentes et des demandes des bibliothèques. Par exemple, une bibliothèque qui souhaite mettre en avant le côté convivial du jeu vidéo pourrait avoir un pack constitué de Wii U et de party games, une bibliothèque visant un public adulte pourrait vouloir les jeux PEGI +18, etc. Il est ainsi possible de constituer des packs adaptés aux différentes bibliothèques, et à ce qu'elles souhaitent faire : diverses animations, prêt, ...

Le fonds jeux vidéo de Bibliomedia peut s'agrandir en acquérant de nouveaux jeux, voire de nouvelles consoles. Le budget annuel correspondant va donc varier selon les objectifs de Bibliomedia, mais pour pouvoir augmenter le fonds correctement (en prenant en compte l'achat de consoles supplémentaires et de nouvelle génération), il faudrait prévoir environ 3'000.- CHF par année.

4.6 Les problématiques du jeu vidéo en bibliothèque

Nous l'avons vu, le jeu vidéo est un média qui se prête bien à l'utilisation en bibliothèque, tant pour le prêt que les animations sur place. Toutefois, cela ne va pas sans poser un certain nombre de questions.

4.6.1 La dématérialisation

Bien que la plupart des jeux vidéo sortent en deux versions, l'une physique et l'autre dématérialisée, certains n'existent qu'en version dématérialisée. C'est le cas souvent des jeux indépendants. Il est alors impossible pour la bibliothèque de les prêter, et ils ne peuvent être utilisés que pour des animations sur place.

Certains jeux même en version physique proposent, en plus de leur contenu de base, des parties multi-joueurs en ligne, qui nécessitent souvent des codes d'activation à lier avec un compte. De tels jeux peuvent être prêtés, mais seulement pour leur contenu « offline » (hors-ligne). C'est le cas de certains jeux PC, mais pas des jeux consoles. Les bibliothèques peuvent décider de n'utiliser que des consoles, et de ne pas proposer de jeu PC. Les différents networks des consoles permettent en effet de tout de même accéder à des jeux dématérialisés, avec moins de contraintes que certains jeux PC à code d'activation.

4.6.2 L'aspect juridique du jeu vidéo

L'organisation d'animations jeux vidéo en bibliothèque ne pose pas de problèmes juridiques. En revanche, la question du prêt de jeux vidéo n'est pas encore claire.

En France, il n'existe pas d'offre légale pour le prêt de jeux vidéo. Les bibliothécaires doivent demander l'accord des éditeurs pour prêter leurs jeux. Certains le font, mais presque aucun ne reçoit de réponse : les bibliothèques représentent un marché insignifiant pour les éditeurs. Sans accord explicite de l'éditeur, le prêt de jeux vidéo est illégal. Il est alors du ressort des collectivités de prendre la responsabilité de faire du prêt. La ville de Paris ne souhaite pas prendre cette responsabilité et, comme les éditeurs n'ont pas répondu à la demande d'autorisation de prêt des bibliothécaires de Vaclav Havel et Louise Michel, la ville préfère pour l'instant en rester aux animations sur place. Les bibliothèques de Chartres en revanche prêtent leur catalogue de 500 jeux, sans accord des éditeurs, mais n'ont encore jamais été inquiétées.

En Suisse, une offre légale existe. Il s'agit d'un catalogue de jeux fourni par la société SBB, service aux bibliothèques SA. Toutefois, ce catalogue n'est pas très intéressant, et il ne laisse pas le choix des jeux : c'est un aspect primordial du travail des bibliothécaire qui est ainsi supprimé. Ce n'est donc pas une solution adaptée aux besoins des bibliothèques. Il faudrait comme en France l'accord de l'éditeur pour prêter des jeux, mais là aussi très peu répondent aux demandes des bibliothécaires. Pour les mêmes raisons que les bibliothèques parisiennes, les bibliothèques municipales de Genève s'abstiennent de faire du prêt : tant que la question juridique n'est pas claire, la

ville ne tient pas à prendre de risques. A la Chaux-de-Fonds en revanche, le projet jeux vidéo de Béatrice Larcinese comprend le prêt des jeux.

5. Conclusion

Du haut de ses quarante ans, le jeu vidéo s'est fait une place indiscutable dans l'industrie comme dans le monde de la culture. Le regard porté sur ce média tant par le grand public que par les politiques, les industriels ou les institutions culturelles a évolué de façon significative.

Les bibliothécaires sont toujours plus nombreux à manifester leur intérêt pour le jeu vidéo, comme en atteste la hausse de fréquentation que le groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque » a connu en l'espace de deux ans.

Cet objet culturel a toute sa place en bibliothèque, et répond à une demande réelle des usagers. Nous l'avons vu, le jeu vidéo permet d'attirer des publics qui s'étaient désintéressés de la bibliothèque. Même s'ils ne se tourneront pas tous vers d'autres collections, ces publics auront au moins franchi le seuil de la bibliothèque, et se feront une autre image de cette institution.

Malgré la timidité dont font preuve les bibliothèques de Suisse romande à l'égard de ce média, les projets émergent gentiment. La Bibliothèque de La Chaux-de-Fonds sera sans doute un exemple très inspirant.

Le jeu vidéo est un média incroyablement riche, qui promet d'évoluer sous de nouvelles formes dans les années à venir. Il appartient aux bibliothèques de prendre part à cette évolution, et de démocratiser l'accès au vecteur de culture qu'est le jeu vidéo.

Bibliographie

Les références présentées dans cette bibliographie sans signe distinctif ont été directement citées dans le présent travail. Les références entre crochets ont été consultées pour réaliser ce travail, mais ne figurent pas directement dans le texte.

Histoire des jeux vidéo

[CARIO, Erwan, 2011. *Start ! : La grande histoire des jeux vidéo*. Paris : La Martinière, 2011. ISBN 978-2-7324-4280-8.]

CASALINI, Laure, 2013. *Video Games : l'aventure du jeu vidéo*. Paris : La Martinière, 2013. ISBN 978-2-7324-6187-8.

[GALERIES NATIONALES DU GRAND PALAIS, 2011. *Game story, une histoire du jeu vidéo*. Paris : RMN Grand Palais, 2011. ISBN 978-2-7118-5926-9.]

ICHBIAH, Daniel, 2004. *La saga des jeux vidéo*. Paris : Vuibert, 2004. ISBN 2-7117-4825-1.

[MELISSINOS, Chris, O'ROURKE, Patrick, 2012. *The art of video games : from Pac-Man to Mass Effect*. New York : Welcome Books, 2012. ISBN 978-1-5996-2110-4.]

PATIN, Michaël, 2011. Space Invaders. *Trois Couleurs*. Novembre 2011. Hors-série n°7, p. 21.

[ROUILLON, Etienne, 2011. Games Stories : l'histoire secrète du jeu vidéo. *Trois Couleurs*. 07.12.2011. Hors-série N°7.]

THEODOLOZ, Jérémie, DALL'AGLIO, Sandro, 2013. Histoire du jeu vidéo [document PDF].

Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2013-2014.

Jeux vidéo en général

[ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien, 2012. *Introduction au serious game*. Paris : Questions théoriques, 2012. Lecture > Play. ISBN 978-2-9171-3122-0.]

[BEGUELIN, Fanny, 2009. *The Legend of Zelda : Ocarina of Time, un objet culturel ou un simple produit de divertissement ?*. Genève : Collège De Saussure. Travail de maturité.]

BLANCHET, Alexis, 2008. Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons. *Médiamorphoses*. 2008. N°22, pp. 33-38.

BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2010. *World of Warcraft dépasse les 12 millions d'abonnés dans le monde, Paris, 7 octobre 2010* [en ligne]. Conférence de presse. [Consulté le 2 mai 2014]. Disponible à l'adresse : <http://eu.blizzard.com/fr/company/press/pressreleases.html?id=10013737>.

CENTRE DU JEU EXCESSIF, 2012. *20 réponses sur les troubles liés aux jeux vidéo et à Internet* [en ligne]. Lausanne : CJE, 2012. [Consulté le 25.07.2014]. Disponible à l'adresse : http://www.jeu-excessif.ch/pdf/formation/2012/CJE_rapport_internaute.pdf.

[CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE, 2013. *Jeu vidéo l'expo : l'album*. Paris : La Martinière, 2013.]

COGEZ, Samuel, 2011. Les attentats d'Oslo, c'est la faute... aux jeux vidéo violents. Elémentaire, mon cher Breivik. *La voix du jeu vidéo* [en ligne]. 27.07.2011. [Consulté le 15.05.2014]. Disponible à l'adresse :

<http://lavoixdujeuvideo.wordpress.com/2011/07/27/les-attentats-doslo-cest-la-faute-aux-jeux-video-violents-elementaire-mon-cher-breivik>.

[COULOMBE, Maxime, 2010. *Le monde sans fin des jeux vidéo*. Paris : Presses Universitaires de France, 2010. La nature humaine. ISBN 978-2-1305-7118-6.]

[FERARD, Emeline, 2012. Dépression : quand le jeu vidéo devient thérapeutique. *Gentside découverte* [en ligne]. 19 mai 2012. [Consulté le 18 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.maxisciences.com/jeu-vid%E9o/depression-quand-le-jeu-video-devient-therapeutique_art24439.html.]

[FLICHY, Patrice, 2012. *Les formes ludiques du numérique : marchés et pratiques du jeu vidéo*. Paris : La Découverte, 2012. Réseaux : communications, technologies, société, n°173-174. ISBN 978-2-7071-7379-9.]

[FORSANS, Emmanuel, 2012. Les Français et les jeux vidéo, étude GfK. *Afjv Agence Française pour le Jeu Vidéo* [en ligne]. 5 juillet 2012. [Consulté le 3 avril 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.afjv.com/news/1288_francais-jeux-video.htm.]

[GEE, James Paul, 2007. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York : Palgrave Macmillan, 2007. ISBN 978-1-4039-8453-1.]

[GENVO, Sébastien [dir. de la rédaction], 2008. Les jeux vidéo, un « bien » culturel ? *Médiamorphoses*. 2008. N°22. ISBN 978-2-2009-2417-1.]

HOTTOT, Kevin, 2013. Le SNJV dresse son bilan pour 2013. *Next Inpact* [en ligne]. 26.11.2013. [Consulté le 8 avril 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.nextinpact.com/news/84605-le-snjv-dresse-son-bilan-pour-2013-marche-dematerialise-croit-encore.htm>.

IPSOS MEDIA CT, INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE, 2012. *Videogames in Europe : consumer study* [document PDF]. Novembre 2012. Disponible à l'adresse : <http://siea.ch/wordpress/wp-content/files/Switzerland-ISFE-Consumer-Study.pdf>.

[JEUNES ET MEDIAS, 2010. Limite d'âge pour les jeux vidéo (PEGI). *Jeunes et médias : programme national de promotion des compétences médiatiques* [en ligne]. 11 mars 2010. [Consulté le 10 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.jeunesetmedias.ch/fr/protection-des-jeunes/lois-et-droit/classification-par-age-peg.html>.]

[KELMAN, Nic, 2005. *Jeux vidéo : l'art du XXIe siècle*. Paris : Assouline, 2005. ISBN 2-84323-728-9.]

[LE DIBERDER, Alain, LE DIBERDER, Frédéric, 1998. *L'univers des jeux vidéo*. Paris : La Découverte, 1998. Cahiers libres. ISBN 2707127868.]

[LEJADE, Olivier, TRICLOT, Mathieu, 2013. *La fabrique des jeux vidéo : au cœur du gameplay*. Paris : La Martinière, 2013. Cité des sciences et de l'industrie. ISBN 978-2-7324-5637-9.]

LELOUP, Damien, 2011. Attentats en Norvège : le jeu vidéo, éternel bouc émissaire des tueries. *Le Monde.fr* [en ligne]. 25.07.2011. [Consulté le 15.05.2014]. Disponible à l'adresse : http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/07/25/le-jeu-video-eternel-bouc-emissaire-des-tueries_1552692_651865.html.

[MAISON D'AILLEURS, 2012. *Playtime : videogame mythologies*. Gollion : Infolio, Yverdon-les-Bains : Maison d'Ailleurs, 2012. ISBN 978-2-88474-640-3.]

[MO5.COM, 2014. *Association MO5.COM : Préserver, Explorer, Rejouer* [en ligne]. [Consulté le 3 mars 2014]. Disponible à l'adresse : <http://mo5.com/asso>.]

MUHIEDDINE, Fabian, 2012. Une étude française affirme que les jeux vidéo rendent violents. Doutes en Suisse. *24 heures*. 12 octobre 2012. P.6.

[SIMONIN, Louis-Vianney, 2013. Le jeu vidéo thérapeutique, une réalité ? *Le Point.fr* [en ligne]. 26 avril 2013. [Consulté le 25.07.2014]. Disponible à l'adresse : http://www.lepoint.fr/sante/le-jeu-video-therapeutique-une-realite-26-04-2013-1660489_40.php.]

[SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO, 2014. *SNJV Syndicat national du jeu vidéo* [en ligne]. [Consulté le 10 mars 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.snjv.org>.]

[RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig, 2011. *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, 2011. Lecture > Play. ISBN 978-2-9171-3106-0.]

TRICLOT, Mathieu, 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : Ed. La Découverte, mai 2011. Zones. ISBN 978-2-35522-038-8.

VGCHARTZ, 2014. *VGChartz* [en ligne]. [Consulté le 12 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.vgchartz.com>.

WEBER, Niels, 2013. *Présentation de la Fondation Phénix, HEG Genève, 10.12.2013* [intervention orale]. Cours 795-21n – Séminaire web et technologies de l'information. Semestre 5, Bachelor Information documentaire.

[WOITIER, Chloé, 2011. Quand le jeu vidéo fait du bien. *Le Monde.fr* [en ligne]. 11 février 2011. [Consulté le 25.07.2014]. Disponible à l'adresse : http://www.lemonde.fr/week-end/article/2011/02/11/quand-le-jeu-video-fait-du-bien_1467596_1477893.html.]

Jeux vidéo en bibliothèque

[BERNARD, Alice, 2013. *Tablettes, liseuses, jeux vidéo... effet de mode ou véritable service ? : Cas de la médiathèque Michel Serres, à Saint-Avertin* [présentation SlideShare]. 26 septembre 2013. Disponible à l'adresse : <http://fr.slideshare.net/zerby/prsentation-wimille>.]

BIBLIOTHEQUE LOUISE MICHEL, 2014. *New Super Louise Mich' Bros. : Le blog des jeux vidéo de la bibliothèque Louise Michel* [en ligne]. [Consulté le 30 mars 2014]. Disponible à l'adresse : <http://nslmb.wordpress.com>.

[CZARNECKI, Kelly Nicole, 2010. *Gaming in Libraries*. Londres : Facet, 2010. The tech set, n°9. ISBN 978-1-85604-729-6.]

GAUDION, Anne-Gaëlle, 2014. *Les jeux vidéo en bibliothèque : une activité culturelle* [présentation SlideShare]. 26 juin 2014. Disponible à l'adresse : <http://fr.slideshare.net/angiegaudion/les-jeux-vido-en-bibliotheque-une-activite-culturelle-cnftp-corse-juin-2014>.

[HARRIS, Amy, RICE, Scott E., 2008. *Gaming in Academic Libraries*. Chicago : Association of College and Research Libraries, 2008. ISBN 978-0-8389-8481-9.]

HAUTBOUT, Laurent, 2006. *Jeux vidéo et bibliothèques* [en ligne]. [Consulté le 18 janvier 2014]. Disponible à l'adresse : <http://jvbib.com/blog>.

JACQUET-TRIBOULET, Amandine, BONNET, Vincent, 2008. Les bibliothèques publiques aux Pays-Bas. *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne]. Janvier 2008. BBF 2008 n°1. [Consulté le 3 juin 2014]. Disponible à l'adresse : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2008-01-0057-011#appelnote-18>.

JOLIET, Catherine, HUWART, Bernadette, 2012. *Introduction des jeux vidéo dans les collections des bibliothèques de Chartres* [présentation SlideShare]. 19 janvier 2012.

Disponible à l'adresse : <http://fr.slideshare.net/marelle/jeux-vido-la-bibliothque-de-chartres>.

[MENEGHIN, Céline, 2009. *Des jeux vidéo à la bibliothèque* [en ligne]. Lyon : Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques. Mémoire d'étude, diplôme de conservateur des bibliothèques. [Consulté le 4 février 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf>]

[MORTAIN, Lola, 2013. Retour sur investissement ? *Une médiathèque sur les rails* [en ligne]. 17 janvier 2013. [Consulté le 18 janvier 2014]. Disponible à l'adresse : <http://blog-bibliotheque.paris.fr/vaclavhavel/2013/01/17/retour-sur-investissement>.]

NEIBURGER, Eli, 2007. *Gamers ...in the Library ?!*. Chicago : American Library Association, 2007. ISBN 978-0-8389-0944-7.

[NICHOLSON, Scott, 2010. *Everyone plays at the Library : Creating Great Gaming Experiences for All Ages*. Washington DC : Information Today Inc., 2010. ISBN 978-1-5738-7398-7.]

[PROST, Julien, 2014. La médiation avec les jeux vidéo à la bibliothèque Louise Michel, à Paris. *Takam Tikou* [en ligne]. 6 mars 2014. [Consulté le 10 mars 2014]. Disponible à l'adresse : <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2014-la-m-diation-du-livre-pour-la-jeunesse/la-m-diation-avec-les-jeux-vid-o-la-bib>.]

RIPERT, Isabelle, QUEYRAUD, Franck, GERARD, Christophe, 2009. *L'expérience du jeu de rôle en ligne Dofus dans les médiathèques de Saint-Raphaël et de Roquebrune sur Argens* [présentation SlideShare]. 19 février 2009. Disponible à l'adresse : <http://www.slideshare.net/memoire2silence/dofus-m-arseille-le-19-fvrier-2009>.

[ROBERT, Thierry, 2012. Un argumentaire pour les jeux vidéo en bibliothèques. *Lucidité : Gamification et jeux dans l'espace public* [en ligne]. 27 avril 2012. [Consulté le 2 mai 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.ludicite.ca/2012/04/un-argumentaire-pour-les-jeux-video-en-bibliotheques>.]

[RUEGG, Daniela, BLUMER, Eliane, 2010. *Videospiele in Bibliotheken*. Genève : Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2009-2010. Travail pour le cours 7132 - Industries culturelles.]

THEODOLOZ, Jérémie, 2013. Jeu vidéo en bibliothèque : pratiques [document PDF]. Support de cours : Cours « Jeux vidéo en bibliothèque », Haute école de gestion de Genève, filière Information documentaire, année académique 2013-2014.

[VERITE, Géraud, 2012. La section Jeux vidéo, c'est qui ? Pourquoi ? *Une médiathèque sur les rails* [en ligne]. 17 septembre 2012. [Consulté le 18 janvier 2014]. Disponible à l'adresse : <http://blog-bibliotheque.paris.fr/vaclavhavel/2012/09/17/la-section-jeux-video-cest-qui-pourquoi>.]

VERITE, Géraud, PROST, Julien, 2013. *Jeu vidéo en bibliothèque, approche pratique*. [PDF en ligne]. Paris : BnF, La Joie par les Livres, 9 octobre 2013. [Consulté le 10 mars 2014]. Disponible à l'adresse : <http://takamtikou.bnf.fr/sites/default/files/jeu%20video%20en%20bibliotheque%20-%20approche%20pratique.pdf>.

[WOITIER, Chloé, 2012. Le jeu vidéo fait son trou dans les bibliothèques. *Le Figaro* [en ligne]. 10.10.2012. [Consulté le 8 février 2014]. Disponible à l'adresse : <http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/10/10/03019-20121010ARTFIG00485-le-jeu-video-fait-son-trou-dans-les-bibliotheques.php>.]

Pour aller plus loin

Nous l'avons vu, le jeu vidéo en bibliothèque se démocratise, en France comme ailleurs. Afin de donner aux professionnels des pistes pratiques pour l'intégration de jeux vidéo à leur fonds, l'ABF (Association des Bibliothécaires de France) a produit un guide pratique des jeux vidéo en bibliothèque :

GAUDION, Anne-Gaëlle, PERISSE, Nicolas [dir.], 2014. *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF, 1^{er} juin 2014. Médiathèmes. ISBN 978-2-9001-7719-6.

Pour approfondir le sujet des jeux vidéo en général et de leur histoire, les ouvrages des éditions Pix'n Love sont de bonnes références. Cette maison d'édition française est en effet dédiée à l'univers du jeu vidéo, et publie d'une part un magazine bimestriel, et d'autre part des ouvrages sur des thématiques en particulier (par exemple un créateur de jeux vidéo, un éditeur, ou encore l'univers d'un jeu en particulier).

Annexe 1 : Glossaire

AAA : Le triple A désigne des jeux bénéficiant d'un budget considérable et dont les éditeurs attendent des retombées financières conséquentes. Les jeux AAA sont l'équivalent des blockbusters du cinéma.

Action-aventure : Les jeux de type action-aventure combinent des éléments d'action en temps réel, comme des combats, avec des phases plus « calmes » de découverte et d'investigation.

Arcade, borne d'arcade : Un jeu d'arcade est une machine (borne), dans laquelle les clients insèrent des pièces pour pouvoir jouer. Les parties sont faites pour être d'une durée relativement courte, afin que les joueurs remettent des pièces. Les bornes d'arcade sont présentes dans différents lieux comme les salles d'arcade ou les bars.

Avatar : L'avatar est la représentation physique du joueur dans un jeu vidéo, généralement sous la forme d'un personnage.

Escape room : Littéralement, « évasion de la pièce ». Ce type de jeu demande au joueur de trouver des indices et des éléments cachés dans le décor, qui lui permettront, dans une série d'étapes, de s'échapper de la pièce.

FPS : « First person shooter », ou jeu de tir à la première personne (parfois appelé également jeu de tir en vue subjective). Ce type de jeu est basé sur les combats.

Gameplay : Le gameplay désigne l'expérience vidéoludique du joueur devant le jeu. Il s'agit à la fois des éléments de jouabilité et de plaisir du jeu.

Gamers : Joueurs de jeux vidéo

Immersif : On qualifie d'immersif un jeu dans lequel le joueur trouve un univers dans lequel il peut se plonger.

MMORPG : « Massively Multiplayer Online Role-Playing Game », soit « jeu de rôle massivement multijoueur ». Un grand nombre de joueurs peuvent être connectés en même temps sur le même serveur, et ainsi interagir entre eux.

MOBA : « Multiplayer Online Battle Arena », ou arène de bataille multi-joueurs en ligne. Il s'agit d'un jeu en ligne dans lequel s'opposent deux équipes, ayant pour but de détruire la structure principale de l'équipe adverse.

Party game : Littéralement « jeu de fête ». Ce type de jeu est basé sur la convivialité, et propose une expérience de jeu amusante et accessible. Les party games sont faits pour être joués à plusieurs.

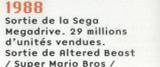
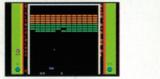
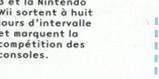
Point-and-click : Littéralement « pointer et cliquer ». Dans ce type de jeu, le joueur doit cliquer sur des éléments du décor pour interagir avec et faire avancer l'histoire.

Retro gaming : Le retro gaming consiste à collectionner et à jouer à des jeux vidéo anciens. Malgré le fait que l'histoire du jeu vidéo soit encore brève, les consoles ont évolué très rapidement et rejouer à des jeux datant de 20 ans en arrière peut être très dépaysant.

Shoot'em up : Littéralement « Dégommez-les tous ». Ce genre de jeu fonctionne sur la base du tir à un rythme effréné, pour terrasser des vagues d'ennemis en très grand nombre.

Annexe 2 : Les générations de consoles

Source : Casalini, 2013

1 ^{re} GÉNÉRATION	2 ^e GÉNÉRATION	3 ^e GÉNÉRATION	4 ^e GÉNÉRATION		
<p>1972 Première console de jeux vidéo familiale, la Magnovox Odyssey est vendue à 330 000 exemplaires.</p>  <p>1972 Un des premiers jeux d'Arcade commercialisés, PONG, est un jeu de tennis très simple.</p> 	<p>1974 Sortie de Grand Trak 10, premier jeu de course sur Arcade et premier jeu à utiliser de la mémoire ROM.</p>  <p>1974 Maze Wars, un précurseur des jeux à la première personne.</p> 	<p>1977 Sortie de la première console de jeu Atari 2600 ou VCS. Immense succès en son temps.</p>  <p>1977 TV Game 6, première console de salon de Nintendo.</p>  <p>1977 Atari ouvre le premier restaurant pizzeria avec des consoles d'Arcade.</p> 	<p>1980 Mattel produit la console Intellivision. 125 jeux sont sortis sur cette console.</p>  <p>1980 Sortie de PacMan / Missile Command / Defender / Centipède</p>  <p>1981 Sortie de Galaga / Donkey Kong / Frogger</p>  <p>1982 Sortie de Q-Bert / Tron / Megamania / Dig Dug / Pole Position / Joust</p> 	<p>1984 Sortie de Dragon Buster / Tetris / Ballon Fight / Gauntlet / 1942 / Paperboy.</p>  <p>1985 Nintendo sort la NES aux États-Unis. Super Mario Bros est publié sur cette console. 10 millions d'unités vendues la première année. C'est le jeu le plus vendu jusqu'en 2008 avec 40 millions de copies.</p>  <p>1986 Sortie de La légende de Zelda / Out, Run / Bubble-Bobble / Dragon Quest / Metroid</p>  <p>1986 Sega sort la console Sega Master pour concurrencer la NES.</p> 	<p>1988 Sortie de la Sega Megadrive. 29 millions d'unités vendues. Sortie de Altered Beast / Super Mario Bros / Power Pas.</p>  <p>1989 Associée à Tetris, Nintendo sort la Gameboy. Succès foudroyant avec 118 millions d'unités vendues dans le monde entier.</p>  <p>1989 Sortie de Power Glove / Turbograph-16 et Prince of Persia.</p>  <p>1991 Sortie de Road Rash / Street fighter II / Tecmo Super Bowl / Sonic the Hedgehog / Sega CD</p> 
<p>1967 Ingénieur de formation, l'Allemand Ralph Baer et ses collègues inventent la première console de jeux qui fonctionne sur une télévision standard : la « Brown Box ». Ils développent un jeu de poursuite dans lequel deux joueurs contrôlent un petit carré.</p> 	<p>1976 Atari publie Break Out. Le prototype est conçu par les fondateurs d'Apple, Steve Jobs et Steve Wozniak. Suivront de nombreuses adaptations de ce fameux casse-briques.</p> 	<p>1978 Sortie de Space Invaders / Space Wars / Bee Gee</p> 	<p>1987 Sortie Megaman / Street fighter / Metal Gear / Final Lap / Castlevania / Contra / Final Fantasy / Phantasy Star / Maniac Mansion</p>  <p>1983 Sega sort la SG-1000 sur le marché japonais. Succès limité.</p>  <p>1983 Nintendo sort le Family Computer Console ou Famicom au Japon puis aux USA. 42 millions d'exemplaires vendus.</p> 	<p>1990 Nintendo sort la Super Famicom (SNES), meilleure vente de consoles dans l'ère du 16-bit avec 49 millions d'unités vendues. Sortie de Neo Geo / Game Genie / Turbo Express / Bank's Adventure / Super Mario World / F-Zero.</p>  <p>1992 Sortie de Mortal Kombat / Virtua Racing / Kirby's Dream Land / Mario kart / Air Combat</p> 	
<p>1993 Sortie de Ridge Racer / Star Fox / Virtua Fighter / Atari Jaguar / 3DO</p>  <p>1994 Sortie de Killer Instinct / Virtua Fighter / Earthworm Jim</p>  <p>1994 Sony sort la console Playstation. Première console avec des jeux sur CD-ROM. Elle annonce la fin des jeux sur cartouches ou disquettes. 125 millions d'unités vendues. Autres sorties : Sega Saturn / Neo Geo CD / Sega 32X</p> 	<p>1997 Sortie de Goldeneye 007 / Final Fantasy 7 / Oddworld / Grand Theft Auto / Gran Turismo</p>  <p>1998 Nintendo sort les Gameboy en couleurs. Sortie de Rainbow Six / Metal Gear Solid / Xenogeors</p> 	<p>2001 Première console de jeu de Microsoft : la Xbox. 24 millions d'unités vendues.</p>  <p>2001 Nintendo sort la Gameboy Advance. De couleurs différentes, il s'en vend 81 millions d'exemplaires. Sortie de Paper Mario / Devil May Cry / Halo</p>  <p>2001 Nintendo sort la Gamecube. Il s'en vend 21 millions d'exemplaires.</p>  <p>2002 Sortie de SOCOM / Animal Crossing / Kingdom hearts / Vice City / Splinter Cell / Medal of Honor</p> 	<p>2005 Microsoft sort sa seconde console Xbox 360. Sortie de Gran Turismo 4 et Guitar Hero</p>  <p>2009 Nintendo sort la DSi et Sony sort la PSP Go.</p>  <p>2010 Nintendo sort la première console mobile qui comprend de la 3D stéréoscopique, la 3DS. Ce sont les premiers jeux en relief!</p> 	<p>2013 PS4 - Sony sort la console de nouvelle génération</p>  <p>2013 XboxOne - Microsoft sort sa console nouvelle génération</p> 	
<p>1995 Sortie de Chrono Trigger / Time Crisis</p>  <p>1996 Nintendo sort la N64. La dernière console avec des jeux sur cartouches. Elle est vendue à 33 millions d'exemplaires. Sortie des jeux : Resident Evil / Crash Bandicoot / Sega Super GT</p> 	<p>1999 Sega sort la Dreamcast. Pionnière dans le jeu en ligne, elle se vend à 10,6 millions d'exemplaires.</p>  <p>2000 Sony sort la Playstation2. 138 millions d'unités vendues. C'est la console la plus vendue à ce jour. Sortie des jeux : Perfect Dark / Chrono Cross / Skies</p> 	<p>2004 Nintendo sort la Nintendo DS qui comprend un écran tactile et un styllet. Sortie de Fable / Halo 2.</p>  <p>2004 Sony sort sa première console mobile avec un lecteur de disques optiques : la Playstation portable.</p> 	<p>2006 La Sony Playstation 3 et la Nintendo Wii sortent à huit jours d'intervalle et marquent la compétition des consoles.</p>  <p>2011 Sortie de la PSP Vita pour encore plus de possibilités et de plaisir dans le jeu car les contrôles de jeu se font sur et à l'arrière de l'écran.</p>  <p>2012 Wii U Nintendo sort la première console de salon qui fonctionne sur deux écrans. Cela offre de nouvelles possibilités de jouer à plusieurs!</p> 		

Annexe 3 : La classification PEGI



LE JEU EST CONSEILLÉ À PARTIR DE 3 ANS



LE JEU EST CONSEILLÉ À PARTIR DE 7 ANS



LE JEU N'EST CONSEILLÉ QU'À PARTIR DE 12 ANS



LE JEU N'EST CONSEILLÉ QU'À PARTIR DE 16 ANS



JEU RÉSERVÉ AUX ADULTES

Source :

<http://www.pegi.info>



Langage grossier

Ce jeu contient des expressions grossières.



Discrimination

Ce jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination.



Drogue

Ce jeu illustre ou se réfère à la consommation de drogues.



Peur

Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.



Jeux de hasard

Ce jeu incite à jouer aux jeux de hasard ou enseigne leurs règles.



Sexe

Ce jeu montre des scènes de nudité et / ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.



Violence

Ce jeu contient des scènes violentes



En ligne

Possibilité de jouer à ce jeu en ligne.

Annexe 4 : Entretien avec Géraud Vérité (Bibliothèque Vaclav Havel, 27 mars 2014)

Le 27 mars 2014, je me suis rendue à la bibliothèque Vaclav Havel afin d'y rencontrer Géraud Vérité, responsable du pôle jeux vidéo de cette bibliothèque.

J'ai pu assister à une session de jeu à laquelle se rendaient les usagers, et ainsi voir comment les choses se déroulaient dans la pratique. La bibliothèque Vaclav Havel fait partie du réseau des bibliothèques de la ville de Paris (environ 70 bibliothèques). Elle est très récente : son ouverture date du 19 octobre 2013. La ville de Paris avait comme souhait d'intégrer un projet jeux vidéo dans la mise en place de cette nouvelle bibliothèque, ce qui a permis de prévoir lors de la construction un espace dédié. La bibliothèque possède donc une salle uniquement destinée aux jeux vidéo, dans laquelle se déroulent toutes les animations jeux vidéo et où se trouvent les consoles et les jeux.

Géraud Vérité m'a accordé un entretien d'environ une heure, au cours duquel j'ai pu lui poser les différentes questions que j'avais préparées. J'ai enregistré cet entretien, puis l'ai retranscrit par écrit à mon retour.

Jeu dématérialisé

A Vaclav Havel, pas d'abonnement à une plateforme de jeux dématérialisés. Au départ cela leur paraissait dommage, mais après coup une fois leur offre mise en place, ils se sont rendus compte que ce n'était pas si mal de se concentrer sur le jeu sur console.

Donc tout ce qui est Steam et autres plateformes ne sont pas utilisées, pour plusieurs raisons : le jeu sur PC est quelque chose de contraignant, car cela demande un parc de machines important à entretenir au quotidien, et ce n'est pas ce qu'ils voulaient.

Ils ne se sont pas non plus abonnés au Xbox Live / PlayStation Network / Nintendo Network, mais achètent des cartes prépayées. Ils peuvent se connecter à Internet pour les mises à jour, et acheter les jeux par carte prépayée. Donc pas besoin d'un abonnement, l'achat de cartes prépayées permettant de pallier aux abonnements sur les différentes plateformes (et d'éviter l'utilisation d'une carte de crédit).

Problématique de la sauvegarde des parties

Les consoles de salon qu'ils ont sont, par définition, conçues pour un usage personnel. Du coup, il n'y a rien de prévu à la base pour enregistrer plein de sauvegardes en même temps.

Les bibliothécaires ne garantissent pas les sauvegardes, mais proposent aux joueurs qui se lancent dans des jeux un peu longs, par exemple Minecraft, de toujours utiliser la même console. Ils peuvent ainsi récupérer leur partie, à condition toutefois que personne ne l'ait effacée entre temps. Mais la sauvegarde n'est pas garantie, donc si elle n'y est plus, tant pis.

Ils avaient au départ pensé à plusieurs possibilités, par exemple mettre en place un serveur commun pour toutes les consoles, ou que chacun vienne avec sa clé USB, mais c'était beaucoup trop contraignant, et du fait que la bibliothèque est un espace public, l'idée n'est pas d'y passer des journées entières mais de venir jouer, de repartir... L'accent est mis sur la convivialité et le moment passé avec d'autres gens, d'autres joueurs. Donc le fait de sauvegarder une partie personnelle n'est pas forcément le but premier. Du coup, pas de garantie de sauvegarde.

Prêt

Ils ne font pas de prêt de jeux ni de prêt de consoles, mais considèrent que ça serait bien, un jour peut-être. Mais comme une offre différente, car le jeu sur place tel qu'ils le font actuellement et le prêt à domicile sont deux offres distinctes.

Ils ne font pas de prêt pour l'instant, à cause du flou juridique que cela représente. Il n'y a pas de notion de droit de prêt pour le jeu vidéo, donc c'est les communes qui s'engagent. C'est de la responsabilité des autorités tutelles. Certaines bibliothèques en France font du prêt, notamment à Chartres, mais leur fonds est tout le temps dehors, et ils n'ont pas d'espace jeu vidéo dans la bibliothèque comme c'est le cas à Vaclav Havel.

A Vaclav Havel, ils ont un actuellement un fonds d'environ 200 jeux vidéo. S'ils les prêtent, ils n'en n'auront plus assez pour assurer les animations sur place. Du coup, les gens qui n'ont pas accès aux jeux vidéo chez eux n'ont plus accès aux jeux vidéo du tout. Or, c'est en partie pour ces gens-là que la bibliothèque propose ce service. S'ils voulaient faire du prêt, il faudrait qu'ils décuplent leur collection afin d'avoir au moins 2 ou 3 fois chaque jeu, pour être sûrs qu'il y en ait toujours sur place.

Mais Géraud Vérité ne désespère pas que d'ici quelques années ils puissent commencer à prêter et les consoles et les jeux : comme d'autres médiathèques le font déjà en France, il n'y a pas de raison pour que ce ne soit pas leur cas un jour.

Même si au départ les bibliothécaires ont été déçus par le fait que la commune de Paris ne veuille pas prendre la responsabilité de prêter des jeux, finalement ils ne

trouvent pas ça si mal maintenant, étant donné qu'ils n'ont pas un fonds énorme et surtout, étant donné qu'ils ont un espace dédié dans la bibliothèque. Avec un espace comme celui-là, si les gens ne viennent pas, ça sert à rien. Ce sont donc deux offres différentes, le prêt et le sur place.

Contact avec les éditeurs

Au départ, les bibliothécaires les ont contactés pour se présenter, pour dire qui ils étaient, expliquer ce qu'ils voulaient faire. Mais, aucun intérêt de la part des éditeurs. Les bibliothèques représentent une quantité tellement négligeable pour les éditeurs qu'ils ne s'en soucient pas plus que ça. De plus, une fois que la bibliothèque les a contacté, tout de suite ils ont commencé à mettre des restrictions, donc ils s'en fichaient du projet mais ont sauté sur l'occasion de restreindre. Sinon, la bibliothèque a aussi fait face à des réponses un peu standards, qui du coup ne collaient pas du tout pour eux. Par exemple Nintendo, à qui ils ont demandé s'ils pouvaient mettre des produits Nintendo dans leur bibliothèque, leur ont répondu « oui, mais alors vous ne mettez QUE des produits Nintendo, pas d'autre marque ». Donc bon, pas de possibilité d'accord pour l'instant.

Mais Géraud Vérité rencontre souvent lors de conférences ou autres RDV professionnels des gens du marketing jeu vidéo, des développeurs, etc, qui lui expliquent qu'en fait les bibliothèques sont une quantité tellement négligeable de clients pour eux qu'elles ne représentent pas un réel intérêt pour le moment pour les éditeurs, du coup personne n'est venu mettre des bâtons dans les roues des bibliothécaires, même au contraire : ils sont bien contents que ça se fasse, car c'est de la pub gratuite pour les éditeurs. Donc pour l'instant, les éditeurs le « prennent bien ». Jusqu'au jour où ils s'intéresseront de plus près à tout ça, et là on verra quels types de partenariats ou d'accords se mettront en place.

Gestion physique des jeux

Les boîtes de jeux sont en exposition dans des bacs sur une table, avec chacune un numéro d'identification par console. Les Cds sont conservés dans un meuble fermé à clé, avec les photocopies de chaque jaquette. Les manettes et autres accessoires sont également conservés sous clé, et sont sortis à chaque utilisation puis rangés ensuite.

Figure 14 : Boîtes de jeux à la bibliothèque Vaclav Havel



(Photos Fanny Béguelin)

Problématique du vol et de la casse

Ce qui est assez exceptionnel pour eux, c'est qu'ils ont ouvert le 19 octobre 2013 soit il y a presque 6 mois, et ils n'ont eu ni casse, ni vol, ni dégradation, ni quoi que ce soit. La seule chose ayant été cassée est un câble de recharge USB pour une manette, car quelqu'un s'est assis dessus. Mais c'est tout !

Ceci a plusieurs explications : il y a toujours un bibliothécaire dans la salle, donc les enfants et autres joueurs ne sont jamais seuls avec le matériel, quelqu'un est toujours présent pour installer le matériel et désinstaller les gens. Donc les usagers ne touchent pas aux branchements, aux consoles, aux Cds de jeux ni rien. La présence continue de quelqu'un dissuade d'essayer de voler, et les appareils sont un peu sécurisés à l'aide de câbles qui retiennent les consoles au meuble TV. Mais ça n'empêche pas le vol, car si on vient avec une pince coupante on peut couper le câble, mais c'est peu probable que ça arrive alors qu'une personne responsable de la bibliothèque est toujours présente dans la salle. Donc zéro tentatives, aussi grâce au fait qu'ils font de la médiation avec les usagers autour du jeu vidéo, les usagers se rendent compte que c'est une chance d'avoir un équipement comme celui-ci, surtout dans ce quartier peu aisé. Ce qui fait que les usagers respectent beaucoup tout ça, et que ça se passe bien. Les gens sont respectueux du matériel et de l'espace, aussi parce que la bibliothèque est assez stricte sur beaucoup de points.

Charte pour les utilisateurs du service jeu vidéo

Un règlement a été mis en place, qui est assez strict afin d'éviter toutes les personnes qui viendraient pour une autre raison que jouer (donc pour déranger, ou voler ou autre...). Le règlement est donc contraignant afin d'éviter que des gens viennent dans la salle pour autre chose que jouer.

Il faut être inscrit à la bibliothèque, il faut ensuite réserver un créneau pour venir jouer (on ne peut pas venir jouer sans réservation), il faut avoir sa carte de lecteur avec soi, et avoir son compte sans litige, donc pas de prêt en retard, pas d'amende à payer, il faut avoir au moins 10 ans, ou être accompagné d'un adulte. Donc il faut avoir un compte lecteur sans litige avec la bibliothèque, même si c'est à cause d'un livre en retard, on ne peut pas jouer si on ne montre pas patte blanche vis à vis de la bibliothèque. Ces quelques règles permettent déjà de filtrer une bonne partie des éventuels problèmes.

Mais pas de charte à signer à part ça.

Si un usager pose des problèmes, c'est à dire fait trop de bruit, ou crée des ennuis avec d'autres etc, il a un avertissement du bibliothécaire. S'il recommence, il est mis dehors. Ensuite, s'il n'y a plus de problèmes c'est bon, mais sinon, la fois suivante il ne pourra pas revenir ou n'aura pas droit à un avertissement préventif. Du coup, il n'y a pas de problème, car les gens sont respectueux et savent bien que c'est dans leur intérêt aussi de respecter les règles du lieu, afin de pouvoir continuer à en profiter. → Responsabilisation de l'usager.

Les règles de base de la bibliothèque restent d'actualité, donc pas de boissons ni de nourriture, etc. Ne pas faire trop de bruit (même si le fait qu'il s'agisse d'une salle de jeux est bien entendu pris en compte, donc il y a du bruit, mais pas de cris : il faut quand même pouvoir s'entendre).

Catalogage des jeux

Les jeux sont catalogués dans le SIGB de la bibliothèque. Leur SIGB est V-smart.

Ils se sont basés sur les notices de la BnF, qu'ils importent. La BnF catalogue en effet tout le contenu pour le dépôt légal, et a commencé à cataloguer des jeux en 1992. Ils importent donc les notices bibliographiques de la BnF pour les ¾ de leurs jeux, puis ils les lient à l'exemplaire, mais pour les jeux un peu récents ils les cataloguent eux-mêmes, car à la BnF ils ne sont pas toujours très rapides avec les nouveautés jeu vidéo. Les bibliothécaires du réseau de la ville de Paris ne sont pas censés cataloguer

eux-mêmes normalement, ils devraient s'adresser au service de catalogage de la ville. Mais comme Vaclav Havel veut être assez rapide et pas mettre 3 mois à cataloguer un jeu qui vient de sortir, ils le font eux-mêmes plutôt que l'envoyer au service catalogue. Donc pour éviter que les usagers n'aient pas accès à un jeu que la bibliothèque a pourtant acquis, ils créent les notices eux-mêmes.

Les consoles sont également cataloguées, avec leurs notices. L'idée est que le jeu vidéo est un support comme un autre de la bibliothèque, donc on le catalogue comme les autres supports, et il n'y a pas lieu de le stigmatiser ou de le traiter à part. Donc pas de distinction sur les collections, c'est une collection à part entière de la bibliothèque, au même titre que les autres collections. Pas plus différent que de la BD, ou du DVD, ou autre.

De plus, intégrer les jeux vidéo au catalogue permet de faire du prêt sur place et donc d'avoir des statistiques, de savoir quels jeux sont les plus joués, lesquels ne sortent pas, etc. Donc d'avoir des chiffres sur ce service.

Le public

Dans le cas de Vaclav Havel, le public est surtout constitué d'enfants, 9-12 ans en gros. Pas tellement d'adultes, d'autant plus que la bibliothèque elle-même possède des collections plutôt orientées jeunes, ados. Ils sont identifiés par le public comme une bibliothèque jeunes-ados, donc pas tellement fréquentée par les adultes.

L'équilibre entre filles et garçons est assez respecté, il n'y a pas de prépondérance d'un côté ou de l'autre. De plus, les jeux sont joués par tous, des filles jouent à FIFA et des garçons à Just Dance, etc. Donc bien équilibré, pas tellement de clivage qui se dessine. Dans les collections, il n'y a pas de « jeux de filles » ou de « jeux de garçons », ce n'est pas pensé comme ça. Donc chacun prend le jeu qu'il veut et voilà.

Les consoles

2 Wii U, 2 Xbox 360, 2 PS3, 10 3DS (5 DS XL et 5 normales).

Lorsqu'ils ont réfléchi aux consoles qu'ils voulaient acquérir, ils ont tout de suite exclu les PS Vita et PSP car leur catalogue de jeux n'était pas convaincant.

Le problème avec les 3DS, c'est qu'il fallait trouver comment les inclure dans la salle, au milieu de ces consoles de salon branchées sur des écrans TV, car ça ne marche pas mélangé aux consoles de salon. Du coup, ils les réservent pour des sessions

particulières, par exemple le samedi. Donc ils les proposent sur animation, le samedi ou le mercredi, où la session est réservée au jeu sur 3DS. Ils ont 30-40 jeux de 3DS.

C'est quasiment le même public que pour les sessions de jeu sur console de salon, et d'ailleurs on retrouve les mêmes habitudes de jeu : ils prennent des jeux en multijoueurs, ils se mettent en petits groupes et jouent ensemble. Donc même avec une console plus personnelle que devant un écran de TV partagé avec les autres, les usagers ont quand même comme tendance de se mettre ensemble, de partager → convivialité, échanges.

Les bibliothécaires interviennent peu, ils mettent à disposition le matériel, les jeux, mais ensuite ils laissent les gens jouer tranquilles et gérer comme ils l'entendent entre eux. Donc le bibliothécaire n'est pas là pour les aider à finir les niveaux, même si ça leur arrive de jouer aussi avec les usagers, car cela fait partie du service et permet aussi de montrer que le bibliothécaire maîtrise la chose, qu'il est interne à tout ça, et pas juste là pour brancher les manettes et mettre le CD au début de la session. Donc le bibliothécaire n'a pas pour rôle d'aider à finir des niveaux ou quoi, les usagers se débrouillent généralement très bien entre eux → Coopération.

Problème du déblocage de personnages, de niveaux, de cartes (par exemple avec les jeux de combat, ou de course)

Au départ, les bibliothécaires s'étaient dit qu'il fallait qu'ils débloquent tous les niveaux, tous les personnages, pour que le jour J tout soit prêt et disponible. Mais en réalité, ils n'ont jamais eu le temps de faire ça. Du coup, ils ont laissé les usagers le faire, et c'est ce qui marche le mieux. En quelques semaines, tous les personnages, cartes et autres étaient débloqués. Cela fait même plaisir aux joueurs d'avancer dans le jeu, de se l'approprier comme ça.

Les jeux appartiennent aux joueurs, aux usagers, donc c'est légitime pour eux que ce soit eux qui défrichent le chemin, et donc finalement c'est mieux de mettre les jeux non débloqués à 100%, et de laisser faire. C'est plus intéressant pour eux, pour s'approprier le jeu, l'espace.

Retro gaming

Ils ne possèdent pas de jeux ou consoles rétros dans leur collection, mais avaient prévu une exposition sur le thème du cinéma et du jeux vidéo, dans laquelle ils prévoyaient d'exposer des consoles et jeux rétro. Le thème du cinéma et du jeu vidéo était une thématique traitée aussi par d'autres bibliothèques du réseau parisien. Ils ont

fait cette expo, mais le problème est qu'elle a eu lieu au mois de novembre, alors que la bibliothèque a ouvert en octobre. En fait, c'est dû au fait que cette expo était prévue depuis plus de six mois, et que la bibliothèque devait à la base ouvrir en juin. Sauf que l'ouverture a pris du retard, et la date de l'expo ne pouvait pas être changée. De ce fait, l'expo a très peu marché car le public n'était pas du tout fidélisé. L'expo était jouable, il y avait plusieurs jeux installés, en lien avec le cinéma (Aladdin, James Bond, Tortues Ninja, MGS...), mais cette expo a très peu touché le public. Les jeunes viennent une fois et trouvent rigolo, mais après ils le lassent, et les adultes voient et disent « ah cool c'est les jeux auxquels je jouais quand j'étais jeune », et ils partent. Donc ils ont tenté le retro gaming, mais ça n'a pas été la bonne expérience. Mais ils pensent le refaire plus tard, maintenant que le public devient fidélisé, et que ça aura plus de sens. Selon Géraud Vérité, la question du retro gaming est une vraie question, et peut valoir la peine. En tout cas, les jeunes sont intrigués par ces vieux jeux et vieilles consoles, même s'ils n'ont pas le côté affectif et nostalgique que nous avons.

La collection de jeux : équilibre entre les consoles

Au début du projet, en 2012, ils ont réfléchi à une politique documentaire d'acquisition. Ils ne savaient pas trop sur quoi se baser d'autre que leurs expériences personnelles, du coup ils ont été sur le site du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), qui sort tous les ans une enquête sur les habitudes de consommation des français. Ils ont regardé quels pourcentages de jeux étaient achetés sur chaque console (car ils avaient déjà décidé des consoles qu'ils prendraient, donc les dernières générations). Ils se sont donc basés sur les consoles au départ pour prendre les jeux ensuite, et non l'inverse. Donc à partir des chiffres du SNJV, ils ont fait des statistiques des jeux les plus achetés sur chaque console, et en ont fait une politique d'acquisition. Donc partis des consoles, ils ont regardé quels genres de jeux étaient les plus joués, et quels titres.

L'équilibre entre les consoles est à peu près là, de manière naturelle. Ils ont en gros le même nombre de jeux sur Xbox 360 et PS3, mais un petit peu moins de jeux sur Wii car le parc de jeux est moins bon en terme de qualité ; les jeux sont biens mais il n'y en a pas autant de biens que sur les autres consoles. Du coup un peu moins de jeux Wii que le reste, mais c'est quand même plutôt bien équilibré.

Ils essaient de garder les jeux de qualité, que les gens aiment bien, qui marchent bien, et c'est comme ça que l'équilibre se fait, mais pas de volonté de mettre plus de jeux de telle ou telle console.

La collection de jeux : PEGI

Ils ont environ 20% de jeux +18. Donc ces jeux ne sont pas mis de côté, mais ils ne prennent pas tout non plus : par exemple, pas de Battlefield ou Call of Duty, car les usagers n'ont pas besoin des bibliothécaires pour découvrir ces jeux, et que ça n'a pas vraiment de sens dans ce que veulent faire les bibliothécaires avec leurs animations et leur salle de jeux. Mais ils proposent des FPS, mais pas ceux-ci. En fait, c'est dû au fait que c'est du FPS multi en ligne. Du coup, pas tellement adéquat pour eux. Par contre le FPS multi en local ils en ont.

Ils ont aussi les FIFA, qui ne sont pourtant pas d'un niveau intellectuel transcendant, mais qui sont bien pour faire des tournois, pour la convivialité. Donc ils ne jugent pas les jeux qu'à leur qualité culturelle, mais aussi à l'aspect communautaire collaboratif qu'ils présentent ou non.

Ils ont aussi exclu les Final Fantasy, car c'est des jeux trop longs : ils ne voient pas tellement quelqu'un venir passer 150 heures de jeu dans la salle au milieu de tous les autres, ils privilégient plutôt les jeux moins longs et qui offrent la possibilité de jouer ensemble.

Mais ils avaient quand même acheté Skyrim à sa sortie, pour montrer ce qu'est un jeu de rôle, mais bon. C'est plus pour des animations et à valeur de démonstration que pour jouer vraiment pendant des heures dessus.

Les jeux PEGI 18 : comme on l'a dit, les usagers doivent avoir au moins 10 ans pour pouvoir venir seuls à la salle de jeux. Si ils ont moins de 10 ans, ils doivent venir accompagnés d'un adulte. A partir du moment où un adulte responsable est avec un enfant mineur, il fait ce qu'il veut. Donc s'il veut le faire jouer à un jeu +18, les bibliothécaires vont lui dire « ce jeu n'est pas adapté pour l'âge de votre enfant, attention, mais vous faites ce que vous voulez en connaissance de cause ». Ce n'est pas de la responsabilité des bibliothécaires. En revanche, s'ils ont plus de 10 ans et sont là seuls, il faut respecter les normes PEGI. A part le PEGI 12 qu'ils ont un peu assoupli, car certains jeux sont PEGI 12 alors qu'ils sont ok pour 10-11 ans aussi, Naruto par exemple, ou des jeux de course de voitures aussi. Mais les bibliothécaires connaissent leurs jeux, et si un jeu PEGI 12 ne contient pas de contenu problématique, ils assouplissent. Les bibliothécaires ont donc lâché du mou sur le PEGI 12, mais en revanche +16 et +18 c'est non négociable. Il faut que les usagers aient l'âge d'y jouer.

Les adultes qui viennent à la bibliothèque sont des gens qui viennent en famille. Par exemple le samedi ou le mercredi, ils ont parfois plusieurs familles ensemble dans la

salle, et c'est intéressant de voir les interactions que cela crée entre les générations. Mais en revanche, pour le cas de Vaclav Havel, le groupe de potes trentenaires n'est pas un public. Ils ne viennent pas, mais c'est un objectif de la bibliothèque et un projet. En fait, ils souhaitent faire venir des communautés de gamers, par exemple la communauté des jeux de combats. Récemment ils ont fait venir Kayane (joueuse semi-professionnelle de jeux vidéo de combat), qui est venue donner des cours à la salle de jeux vidéo de Vaclav Havel. Elle leur a proposé après cela de leur prêter du matériel pour que les gens puissent venir s'entraîner, jouer à la bibliothèque (donc bornes de jeu, etc). Donc c'est le projet qu'ils sont entrain de monter, pour environ novembre. Ils veulent faire venir une communauté de joueurs adultes, mais sans que ce soit fermé : le public actuel de la bibliothèque viendrait aussi, et le but est de faire échanger ces deux types de publics. C'est donc un projet qui intègre des gamers, qui n'ont aucun intérêt actuellement à venir à la bibliothèque et la salle jeux vidéo car ils ont déjà des jeux chez eux, et qui du coup en venant au sein d'une communauté auraient de l'intérêt à venir, valeur ajoutée. Cela montrerait qu'on peut venir à la bibliothèque pour s'entraîner, s'entraider, et que l'entraînement est véritable, on ne fait pas que jouer « bêtement », contrairement à ce que peuvent croire certains détracteurs du jeu vidéo. Conquête de nouveaux publics donc.

Les usagers peuvent-ils apporter leurs jeux ?

Non, ils ne peuvent pas. On utilise les jeux de la bibliothèque et le matériel de la bibliothèque. Pour plusieurs raisons : la responsabilité, car en cas de problème avec le matériel privé, la bibliothèque ne saurait être tenue responsable ; et aussi parce que la bibliothèque fait un travail de sélection, donc le service englobe tout, il ne s'agit pas d'un service en demi-teinte. Tout matériel externe est donc refusé (jeu, console, manette, casque...).

Jeux en rayon ?

Au départ, l'idée était de mettre des jeux vidéo partout, et donc que les jeux soient dans les rayons avec les autres collections. Jeux pour enfants dans les rayons jeunesse, jeux +18 dans les rayons adultes... Mais ça ne marche pas, car on ne peut pas mettre du jeu vidéo dans tous les espaces de la bibliothèque. Mais Vaclav Havel est en phase de test avec les jeux vidéo, donc ils pensent tout à fait que d'autres façons de faire sont possibles, mais pour eux ça n'allait pas de mettre les jeux dans toute la bibliothèque. Du coup, comme une salle est réservée pour ça, la collection de jeux et aussi les livres et documents qui traitent directement du jeu vidéo sont dans la

salle en question. Sinon, ils ont remarqué que les gens ne feraient pas attention à la présence de ces collections, et que ça ne sortirait pas du tout.

Au départ d'ailleurs, les jeux étaient dans les collections documentaires, mais justement ça ne sortait pas : les gens qui viennent pour jouer viennent directement à la salle, et ne passent pas forcément du temps dans les rayons à chercher les jeux. Donc ce qu'ils n'auraient pas à disposition, ils ne le cherchent pas. Les jeux ont un taux de rotation plus important en étant dans cette salle.

Les collections documentaires (livres) en lien avec les jeux vidéo

Ils en ont, et ces livres sont aussi dans la salle jeux vidéo. Du coup, ils circulent aussi un peu. En fait, ils sont simplement là où le public que ça peut intéresser est.

Trois types de livres sur les jeux vidéo : livres d'artworks, livres sur l'histoire des jeux vidéo, et philosophes du jeu vidéo. Du coup, ça n'intéresse pas énormément les enfants qui viennent jouer, mais en revanche les revues ont un taux de sortie élevé. *(Donc prioriser les revues plutôt qu'une collection de monographies énorme, si le public est plutôt jeune²⁵).*

Activités et animations

En semaine après l'école, les séances jeu vidéo sont jeu libre. Les usagers réservent un créneau et viennent choisir leur jeu, s'installent, et peuvent jouer pendant 1h.

Tous les samedi, de 16h à 18h, une animation est organisée. Elle est différente chaque semaine, par exemple animation DS, tournoi FIFA, jeux pour adultes (du coup ce jour-là pas de mineur dans la salle), sessions découvertes où le bibliothécaire choisit les jeux, afin par exemple de faire découvrir les jeux qui ne sortent pas beaucoup, etc.

Donc chaque samedi, une animation organisée. Le programme est communiqué sur la vitre de la salle. Ces animations du samedi sont aussi sur inscription.

Il est important pour Vaclav Havel de fidéliser son public, et donc de ne pas le lâcher. C'est pourquoi les animations sont régulières, et non en *one shot*, avec juste une animation de temps en temps.

Ils ont donc à cœur de proposer des activités tout le temps. C'est également important de fidéliser son public pour avoir des chiffres à montrer à la direction : il faut que ça marche, que les gens viennent. Sinon ce genre de projet est mis à mal, vu que la

²⁵ Exemples de revues : Canard PC, Games, JV, Game Informer (voir détails chapitre 4.5.1 et annexe 6).

direction met de l'argent dedans, il faut rentabiliser en faisant venir des gens. Donc proposer uniquement du jeu libre est un peu trop restrictif, et ne donne pas vraiment de valeur ajoutée de la part de la bibliothèque. Il est donc primordial de faire de l'animation véritable, et de montrer que les choses bougent, que le jeu vidéo est un média très intéressant à exploiter sous plein d'angles différents.

Espace jeux vidéo

La bibliothèque Vaclav Havel est une bibliothèque récente, et les jeux vidéo étaient intégrés au projet. Il a donc été relativement facile de prévoir un espace dédié, et de mettre en place cette salle. Mais dans le cas de l'implantation d'un projet jeu vidéo dans une bibliothèque déjà en place, il peut être plus compliqué de dédier une salle entière à ce média. En effet, cela voudrait dire qu'il faudrait prendre la place d'une autre collection pour donner de la place au jeu vidéo, ce qui n'est pas une très bonne façon de faire.

D'ailleurs, de nombreuses bibliothèques viennent voir l'espace à Vaclav Havel pour s'en inspirer, parfois dans le cas de la création d'une nouvelle bibliothèque dans laquelle on intégrerait une salle jeux vidéo, ou parfois dans le cas d'une bibliothèque qui est déjà en place mais qui souhaiterait intégrer des jeux vidéo à son fonds. Le problème, c'est que c'est quelque chose d'assez complexe, et chaque projet, chaque bibliothèque est différente. Il faut donc prendre en compte de nombreux aspects, et on ne peut pas juste calquer ce qu'un autre a fait sur son projet.

Il n'y a pas forcément besoin d'une salle insonorisée, c'est selon la façon de considérer les choses. A Vaclav Havel, le bruit n'est pas un problème dans le sens où les espaces de la bibliothèques sont sonores, on a le droit de parler à haute voix mais sans hurler (donc en restant quand même dans la limite du normal et du savoir vivre), et des salles silencieuses sont à disposition des gens qui souhaitent travailler ou lire dans la tranquillité.

C'est important pour que les gens soient à l'aise dans leur bibliothèque de ne pas demander à tout le monde de se taire et de ne pas faire de bruit. Il faut mettre à disposition du public un espace sympathique et où on est à l'aise. Sinon, on ne peut pas changer l'image de la bibliothèque.

Le projet Vaclav Havel était en fait que comme une nouvelle bibliothèque devait être mise en place au sein du réseau de la ville de Paris, et que le souhait d'avoir une bibliothèque qui fait du jeu vidéo était clair, la ville de Paris a décidé que ce serait la nouvelle bibliothèque Vaclav Havel qui aurait ce secteur jeu vidéo.

Donc les jeux vidéo étaient complètement intégrés au projet dès le départ, ce qui a beaucoup simplifié les choses par rapport à un postulat de bibliothèque déjà en place qui voudrait intégrer des jeux vidéo à sa collection.

Pour la bibliothèque Vaclav Havel, il était important que les jeux vidéo soient dès le départ intégrés au projet, car pour recruter l'équipe de la bibliothèque, il fallait que tout le monde soit en accord avec ce projet. Ce qui ne veut pas dire qu'il fallait que les bibliothécaires soient tous des gamers ou soient à l'aise avec les jeux vidéo et les consoles, mais simplement qu'ils soient en accord avec ce projet. Donc ils n'allaient pas recruter quelqu'un qui serait complètement opposé à la présence de jeux vidéo en bibliothèque, et qui ne voudrait pas s'intéresser au sujet, car cela poserait problème dans l'organisation de la bibliothèque.

Le fait qu'il y ait dans l'équipe des gens réfractaires au jeu vidéo n'était donc pas concevable, mais qu'il y ait des gens qui ne jouent pas ce n'était pas grave, car les autres les ont formés. Il y avait dans l'équipe des gens qui n'avaient aucune connaissance des jeux vidéo et n'avaient même jamais touché une manette de leur vie, qui après une formation en interne sont maintenant capables de gérer l'espace jeu vidéo et de brancher les consoles, les manettes etc.

La bibliothèque a fait un questionnaire à l'interne pour évaluer les connaissances de chacun et faire des groupes de travail²⁶. Les bibliothécaires ont mis en place des fiches de formation pour les consoles, les types de jeux, etc. Maintenant, chaque collaborateur est capable de travailler à chaque poste, y compris aux jeux vidéo. Il y a bien sûr un référent pour chaque poste, mais ça tourne. C'est plus intéressant pour eux aussi. De plus, cela permet d'intégrer le jeu vidéo au mieux dans la bibliothèque et dans la culture des bibliothécaires, et de ne pas le mettre à part ou le stigmatiser. Il est intéressant aussi de voir l'influence que le jeu vidéo peut avoir sur le reste de la collection, car le jeu vidéo fait partie d'une culture, qui se retrouve dans des romans, des comics, des manga, des films... Du coup, c'est une culture qui se retrouve aussi dans d'autres collections et pas que dans la salle jeux vidéo. Donc les liens entre les médias, le transmédia, est aussi intéressant, et c'est ce que fait la bibliothèque pour le reste de ses collections aussi.

²⁶ Explication détaillée dans le billet de blog <http://blog-bibliotheque.paris.fr/vaclavhavel/2013/01/17/retour-sur-investissement>.

Le jeu vidéo comme produit d'appel ? Est-ce que des non publics sont venus à la bibliothèque pour les jeux vidéo et ont ensuite été vers d'autres collections ?

Le but de la bibliothèque n'est pas que le jeu vidéo soit un produit d'appel, d'ailleurs ils n'obligent pas du tout les usagers à utiliser d'autres services. Il faut être inscrit à la bibliothèque pour utiliser la salle jeux vidéo, mais on peut s'inscrire uniquement pour jouer, il n'y a pas de clause du genre « il faut avoir emprunté 3 monographies dans le mois pour pouvoir jouer.. ». Selon Géraud Vérité, le jeu vidéo ne doit pas être un produit d'appel dans le sens où on compte vraiment sur le fait que les gens utilisent d'autres services, comme c'était le cas au début avec la BD, où on ne pouvait pas en emprunter si on ne prenait pas de « vrais » livres aussi.

La collection de jeux vidéo doit être là pour elle-même et en tant que telle. Après, les gens s'intéressent aussi aux ouvrages proposés dans la salle, en lien avec le jeu vidéo, ou même aux mangas, à la BD, aux romans... Et beaucoup sont déjà lecteurs en plus d'être joueurs, donc ils utilisent aussi les autres collections et autres espaces de la bibliothèque.

Il ne faut pas compter sur la corrélation entre le fait que les gens viennent à la bibliothèque pour le jeu vidéo et qu'ils s'orientent ensuite vers d'autres collections. En revanche, au niveau de l'image de la bibliothèque et du fait de se faire connaître, le jeu vidéo a du sens comme produit d'appel.

C'est une erreur de ne pas considérer le jeu vidéo en tant que tel, et de ne le considérer que comme la carotte qui fera venir les non publics.

C'est se leurrer de croire qu'un enfant qui vient s'inscrire à la bibliothèque parce qu'il a vu qu'il y avait une salle de jeux vidéo et qu'il fallait être inscrit pour pouvoir jouer va ensuite lire du Victor Hugo parce qu'il est dans la bibliothèque. En revanche, ce qui est sûr, c'est que cet enfant qui jusque-là ne voyait pas l'intérêt de la bibliothèque et considérait les bibliothécaires comme des vieilles personnes aigries et venant d'une autre époque, va dorénavant voir la bibliothèque comme un endroit où il fait bon être, et qui lui plaît. C'est déjà une belle évolution pour changer la façon dont les bibliothèques sont perçues. Cela entre donc dans la même idée que l'animation jeunesse autour d'une thématique de romans, le but est de changer l'image que donne la bibliothèque, aux plus jeunes mais pas que.

Retours sur l'expérience jeux vidéo après 6 mois

Au départ, les réactions étaient surtout de la part de parents inquiets. Mais les bibliothécaires ont expliqué leur projet, ont montré comment ça se passait, expliqué les règles du lieu, et finalement ces mêmes parents qui étaient inquiets sont venus jouer eux-mêmes avec leurs enfants.

Au niveau du retour des usagers, ils sont très contents. Cela est dû au fait qu'avant l'ouverture de Vaclav Havel, il n'y avait pas de bibliothèque dans le quartier. C'était donc une vraie demande de la part du quartier. La bibliothèque représente donc un espace de vie pour les gens, qui attendaient vraiment ça. Ce n'est pas une bibliothèque 3^e lieu non plus, mais le fait qu'il y ait la salle de jeux vidéo entre autres fait que les gens voient cet endroit comme un lieu où ils peuvent venir et rester plusieurs heures par jour.

Le jeu vidéo étant inclus dans le projet de base de la bibliothèque, il n'y a pas eu de grosses difficultés au niveau de tutelles à convaincre. En revanche, les difficultés se sont présentées au moment d'aller voir les services de la ville. En effet, les bibliothèques de Paris travaillent avec certains services pour leurs bibliothèques, par exemple pour le mobilier, l'équipement, la logistique. Le problème a été que rien n'était prévu pour le jeu vidéo, étant donné que c'était une nouveauté pour ce réseau. Du coup, trouver les meubles, les écrans, les connexions internet adaptées pour les consoles, etc. s'est avéré difficile. Les bibliothécaires sont donc allés voir ces services pour trouver des solutions, et finalement une fois la surprise du départ passée, la situation est devenue sympathique car ces services ont vu cela comme un challenge. Ils ont donc pu fournir du matériel adapté, et les choses se sont bien passées.

En revanche, les réactions les plus problématiques étaient celles de certains collègues du réseau des bibliothèques de Paris, très réticents aux jeux vidéo. Certains ont une vision de la bibliothèque très conservatrice, « temple de la culture », culture légitime, et donc considèrent que le jeu vidéo n'a rien à y faire. Il a alors fallu essayer de convaincre ces personnes. Les bibliothécaires de Vaclav Havel ont organisé peu après l'ouverture une journée de présentation des jeux vidéo, pour les collègues du réseau. Donc que à l'interne, et avec comme public cible les gens qui ne savent pas trop ce qu'est un jeu vidéo, pour ceux qui ne comprennent pas pourquoi ça aurait sa place en bibliothèque, et pour tous les autres du réseau. Les bibliothèques doivent être en accord avec les demandes de leur public, et être à leur service. Il faut donc comprendre que la mentalité maintenant est celle de l'ouverture, et non du repli sur soi-même, du bibliothécaire avec ses livres que personne ne doit toucher ni déranger ou

quoi. Non, maintenant les bibliothèques doivent être à la disposition et à l'écoute de leur public et prendre en compte leurs demandes.

Joueurs mauvais perdants ?

Pas de problèmes avec ça, car en cas de soucis le bibliothécaire rappelle les règles, ensuite si ça continue c'est un avertissement, et si il y a une 3^e fois la personne sort. Du coup, les gens respectent bien ça et il n'y a pas tellement de problème. D'autant plus que la plupart des jeux qui sont choisis par les usagers sont des jeux coopératifs, donc pas sujets à des disputes en principe. Et puis avec le jeu vidéo, bien souvent, les éventuels désaccords se règlent à la partie suivante.

Joueurs squatteurs de consoles ?

Ce n'est en principe pas possible, car l'accès à la salle est uniquement sur réservation. Donc les usagers ont réservé leur créneau, et c'est un seul créneau par jour (donc 1h par jour et par personne). Il n'y a pas de problème de trop de monde sur la même console, puisque c'est réservé et que le nombre de places est limité. A la fin d'une session, le bibliothécaire sur place désinstalle tout le monde, éteint les consoles, range les jeux et les manettes, et tout le matériel. Ensuite, à la session suivante (pause de 15 min environ entre les sessions), il réinstalle selon ce dont les joueurs ont besoin. Cela permet de vérifier l'état du matériel entre chaque session, et de ranger un peu tout le temps. Si un problème se pose au niveau d'un jeu ou d'une manette par exemple, on sait tout de suite de quelle session il s'agit, et qui était inscrit à telle ou telle console.

La problématique des ludothèques

Selon Géraud Vérité, il n'y a pas de concurrence avec les ludothèques du fait que bibliothèque et ludothèque, ce n'est pas la même chose. Mais à côté de la bibliothèque il y a une ludothèque privée (car plus aucune n'est dans le réseau public de Paris), avec laquelle les bibliothécaires de Vaclav Havel voudraient bien pouvoir travailler, pour proposer de temps en temps des jeux de société aussi dans la salle, des animations sur le jeu en général (et pas uniquement jeu vidéo). Mais une bibliothèque ne remplacera jamais une ludothèque, ce n'est pas la même chose. Une ludothèque est plus orientée sur les jeux de société, les jeux éducatifs, les choses comme ça. Ce n'est pas ce que propose une bibliothèque avec un secteur jeux vidéo. Mais, ce sont deux choses complémentaires et non deux opposés.

Formations jeux vidéo

On l'a vu, au début du projet il a fallu mener des formations à l'interne pour que le personnel soit prêt à travailler avec des jeux vidéo. Géraud Vérité propose, avec d'autres collègues, des formations ouvertes aux bibliothécaires même hors du réseau parisien. En effet, la demande est réelle et ce sont les bibliothécaires qui souhaitent ces formations pour pouvoir mettre en place leur projet. Les bibliothécaires suisses peuvent également tout à fait suivre ces formations. Deux choses différentes : formation théorique sur le jeu vidéo en bibliothèque (catalogage, gestion des collections, ce genre de choses, comment faire au niveau théorique en fait) et formation pratique où on joue aux jeux vidéo, on découvre les consoles. Géraud Vérité et Julien Prost propose ces formations ensemble, et le but est que les gens jouent, car ce n'est qu'en jouant qu'on peut comprendre le jeu vidéo.

Ces formations ont lieu à Paris, mais certains collègues font des formations jeux vidéo dans toute la France. Ils sont assez sollicités pour ces formations, et il y en a de plus en plus. Donc des bibliothécaires suisses qui seraient intéressés peuvent tout à fait s'y inscrire, ou regarder s'il y en a plus près de chez eux que Paris.

Questionnaire d'auto évaluation

Le questionnaire d'auto évaluation qu'a créé Géraud Vérité pour évaluer les compétences en jeu vidéo de ses collègues afin d'organiser son équipe est en ligne et tout à fait utilisable par d'autres. Donc si une bibliothèque en Suisse souhaite faire le point sur les connaissances de ses collaborateurs pour éventuellement mettre en place un projet, elle peut utiliser ce questionnaire tel quel.

Succès de la salle jeux vidéo dû au quartier ?

Etant donné que la bibliothèque Vaclav Havel est située dans un quartier un peu difficile, peut-être que le succès de la salle est dû au fait que les gens n'ont pas forcément de console chez eux, ou pas forcément la place pour jouer à quatre devant la télé. Mais on peut se poser la question de savoir si dans un quartier plus aisé, où chaque famille a sa console, et que les enfants peuvent jouer avec tous leurs copains dans le salon des autres, une salle comme ça marcherait. Peut-être pas, mais en revanche le prêt à domicile de jeux et / ou de consoles marcherait sans doute bien (alors qu'à Vaclav Havel, ce ne serait pas forcément le cas).

Donc pour mettre en place un projet jeux vidéo, il est important aussi de prendre en compte l'environnement de la bibliothèque, et pas seulement ses moyens financiers ou logistiques.

Figure 15 : Géraud Vérité animant une session de jeu libre



(Photos Fanny Béguelin)

Figure 16 : L'espace jeux vidéo à la bibliothèque Vaclav Havel



(Photos Fanny Béguelin)

Figure 17 : Session de jeu libre



(Photo Fanny Béguelin)

Annexe 5 : Entretien avec Julien Prost (Bibliothèque Louise Michel, 28 mars 2014)

Suite à ma visite à la bibliothèque Vaclav Havel, je me suis rendue à la bibliothèque Louise Michel où j'avais rendez-vous avec Julien Prost, responsable du secteur jeu vidéo.

La bibliothèque Louise Michel fait également partie du réseau des bibliothèques de la ville de Paris. Elle est récente, mais moins que Vaclav Havel. En effet, la bibliothèque Louise Michel a ouvert au printemps 2011.

Les jeux vidéo n'étaient pas intégrés au projet de conception de la bibliothèque, mais l'ont été peu avant l'ouverture. Ils sont donc présents depuis l'ouverture, mais la bibliothèque ne dispose pas d'un espace dédié aux jeux vidéo. Les animations se déroulent dans une salle qui est également utilisée pour les réunions et les autres animations de la bibliothèque. Les consoles et les jeux n'y sont donc pas en permanence : les bibliothécaires les rangent dans un réduit en back-office après chaque animation, et les ressortent pour la suivante.

Julien Prost m'a lui aussi accordé un entretien d'environ une heure, que j'ai retranscrit à mon retour.

Avec Vaclav Havel, bibliothèque référence ?

Sur Paris, Vaclav Havel et Louise Michel sont les deux seules bibliothèques à proposer des animations jeux vidéo. D'ailleurs, Vaclav Havel prête à Louise Michel des jeux et parfois des consoles.

Mais sur le réseau parisien, d'autres bibliothèques souhaitent mettre en place des animations ponctuelles, du coup Géraud et Julien les aident et leur prêtent du matériel, mais ça reste encore ponctuel. Toutefois, ça va s'étendre petit à petit.

Heure du conte numérique ?

Le terme ne paraît pas vraiment adapté pour Julien Prost, car ça vend le mauvais produit. Des bibliothèques proposent des heures du conte numérique, mais ce n'est pas le cas de Louise Michel. Eux, c'est plutôt du jeu d'aventure à plusieurs, toujours avec une trame narrative. Donc en général c'est avec des jeux Point and Click, qui se finissent assez rapidement (30-40min de jeu). Les jeux types Escape Room marchent assez bien pour ça aussi.

Dans la salle des PCs, un ordinateur est branché au projecteur et les enfants jouent chacun leur tour mais tous voient en même temps l'écran. Donc un seul à la fois bouge la souris, mais ils cherchent tous ensemble la solution. La trame narrative est présente, puisqu'on raconte une histoire. Exemple de Mimou Escape, qui se finit en 5min environ, et qui est l'histoire d'un chat qui veut sortir de sa cage. Les bibliothécaires construisent une histoire autour de ça, et en même temps l'interaction entre parents, enfants, bibliothécaires est stimulée. Donc ils essaient d'en faire véritablement une aventure collaborative.

Ils essaient de prendre chaque semaine un jeu différent, donc ce sont des jeux pas très longs à chaque fois. Mais ils ont comme envie de pouvoir faire ces aventures communes avec des jeux plus longs, et donc de les faire durer sur plusieurs semaines. Pour le moment ils ne peuvent pas encore, car le public doit être hyper fidélisé pour que ça marche, on doit retrouver le même groupe de gens d'une fois à l'autre sinon ça ne marche pas. Mais c'est un peu compliqué de fidéliser les enfants, car ce ne sont pas toujours les mêmes qui viennent et en plus ils n'ont pas forcément envie d'avoir des rendez-vous réguliers.

Atelier Scratch

Ils ont fait un atelier autour de l'outil Scratch, qui est un outil en ligne développé par le MIT, et qui permet de faire de l'animation ou des jeux vidéo. Ils l'ont fait sur trois mois, un samedi sur deux. Mais là aussi, ça a été très difficile d'obtenir un groupe homogène qui reste du début à la fin et avec lequel il soit possible de travailler sur des projets ambitieux.

Au départ, ils voulaient faire un vrai jeu vidéo, et avaient un projet assez chouette, mais au final comme ils n'avaient pas les mêmes gens à chaque fois, ils ont plutôt fait de l'animation : comment est-ce qu'on anime un personnage, comment on le crée... Mais pour avoir des gens qui viennent régulièrement et à chaque fois, c'est compliqué.

Mais ceci est peut-être dû au fait qu'actuellement, le public de ce genre d'animation est plutôt des enfants assez jeunes, qui profitent plutôt du côté ludique de la chose et qui ne voient pas forcément l'intérêt de devoir venir à heure et date fixe pour un projet.

Cela pourrait en revanche se tenter avec des plus grands.

Le public

L'essentiel des animations jeux vidéo à Louise Michel sont pour les enfants, mais ils font aussi des animations spécifiques pour les familles avec du jeu vidéo parents-enfants, où la règle est la suivante : si tu veux jouer, tu ramènes ton parent.

Ils font aussi des sessions spécifiquement pour les adultes, en soirée, sur un mode d'apéro. Donc apéro jeu vidéo, animation appelée « les jeux vidéo c'est pas pour les enfants », et là c'est un mode de présentation du jeu. Le postulat de base est de dire : vous êtes des adultes, vous ne connaissez pas le jeu vidéo, vous doutez peut-être de la légitimité de ce média en bibliothèque, car certains usagers avaient justement demandé ce qu'avaient à faire les jeux vidéo dans une bibliothèque. Du coup, le principe de ces animations est de leur en mettre plein la vue, de dire « voilà, le jeu vidéo c'est ça. ». Donc au départ, c'est pour un public non joueur. Ils essaient de les faire jouer, puisque c'est quand même en jouant qu'on découvre les choses, mais dans le cas de jeux qui ont une narration très intéressante ce sont les bibliothécaires qui jouent pour leur montrer. La dernière fois était sur le thème des zombies, donc ils ont montré trois jeux en lien avec le thème : The Last of Us, Walking Dead, Zombie U. Mais par exemple pour The Last of Us, c'est Julien Prost qui a joué pendant 1h, avec projection sur écran. Cela pour montrer l'ambiance qui se déploie, le côté spectaculaire (spectacle) du jeu. C'est ce genre de chose qui fonctionne bien avec les adultes non joueurs.

Même si ces animations sont destinées à des adultes non joueurs, des gamers viennent quand même aussi car ils sont intéressés. Du coup, les bibliothécaires ont dû trouver un moyen de les intégrer aussi sans faire de trop gros décalage d'un côté ou de l'autre. Ils proposent aux gamers de jouer à leur tour, pour présenter les jeux. Donc au lieu que ce soit Julien ou un bibliothécaire, ce sont les usagers joueurs qui prennent la manette et font la démo. Donc ils investissent les publics dans ces animations, ce qui est fondamental pour Julien.

Il faut bien connaître les jeux présentés alors ?

En fait, Julien Prost n'est plus responsable de secteur documentaire dans la bibliothèque. Il est vraiment responsable des jeux vidéo uniquement, et c'est lui qui s'occupe de ça. Toute l'équipe est quand même formée aussi, mais c'est son secteur. Il a donc un poste dédié aux jeux vidéo, ce qui lui permet d'avoir le temps de prendre correctement connaissance des jeux.

Du coup, il connaît très bien son fonds et les jeux qu'il propose, qu'il sélectionne, il y a joué. Donc en principe, pas de soucis du genre être coincé au milieu d'une session de présentation d'un jeu.

Les espaces jeux vidéo

Il n'y a pas de salle dédiée spécifiquement aux jeux vidéo, mais la bibliothèque dispose d'une salle PC et une salle d'animations. La salle PC est utilisée pour les animations de jeu d'aventure en commun (« heure du conte qui n'en n'est pas une »), et la salle d'animation est utilisée pour les jeux consoles. La salle dispose de stores foncés pour assombrir, et d'un projecteur. Les consoles et le matériel sont installés pour les animations, et rangés ensuite. Tout le matériel jeu vidéo est stocké dans un bureau réservé, auquel le public n'a pas accès. Donc les jeux et les consoles ne sont pas en libre accès et ne sont pas en continu dans la bibliothèque, comme à Vaclav Havel.

Les apéros jeux vidéo sont donc faits dans cette salle d'animation aussi.

La salle sert également aux autres animations de la bibliothèque, salle de projection ciné club, salle de réunion, salle qu'ils prêtent aussi à des partenaires sur la base d'échanges non marchands, par exemple des conteuses professionnelles qui sont hébergées pour répéter et qui en échange fournissent leurs services de conteuses à la bibliothèque, par exemple.

Mais pas d'espace dédié en continu aux jeux vidéo, que des espaces temporaires. C'est dû au fait que le projet de la bibliothèque ne comprenait pas de jeu vidéo à la base, mais ils ont pu amener du jeu vidéo au moment de l'ouverture. Du coup, la bibliothèque Louise Michel propose du jeu vidéo depuis son ouverture, mais le projet n'a pas été conçu avec ce média pris en compte. C'est pour cela qu'il n'y a pas un espace tel que celui à Vaclav Havel. Mais ils ont dès le départ lancé des animations régulières en lien avec le jeu vidéo.

Prêt de jeux ?

Non, à cause de la situation juridique qui est très floue en France sur le jeu vidéo, et encore plus sur le prêt de jeux. Donc ça nécessite une prise de risque de la part des collectivités, qui ne veulent pas forcément le faire. C'est le cas de la ville de Paris, donc à ce niveau-là les bibliothèques de Vaclav Havel et Louise Michel sont dans la même situation.

Des collectivités ont tout de même pris le risque, comme c'est le cas à Chartres qui prête des jeux vidéo.

Mais la ville de Paris est extrêmement frileuse pour tout ce qui concerne les aspects juridiques. Donc ils disent catégoriquement non dès que c'est un peu flou, et ils revenaient encore récemment sur le prêt des Cds qui lui non plus n'est pas toujours très clair, et n'est pas encadré par une règle de prêt, une règle légale. Du coup la ville voulait même revenir là-dessus.

Pour le moment, ils se concentrent donc sur l'animation sur place, la découverte, et favorisent le partage et l'expérience de jeu. Mais peut-être que plus tard, une fois que les choses seront plus claires au niveau légal, ils pourront envisager le prêt.

La fréquence des animations

Les animations pour adultes, donc « les jeux vidéo c'est pas pour les enfants » se font à peu près tous les deux mois, le vendredi soir de 19h à 23h.

Les animations jeux vidéo sont toutes régulières, il n'y a pas de « *one shot* ». Les seules choses qui se font en *one shot* sont les animations liées à des événements, par exemple pour les Journées Mondiales du Jeu Vidéo (JMJV), où des choses un peu particulières sont organisées. Par exemple, à Louise Michel pour les JMJV 2013, ils ont organisé un marathon du jeu vidéo, et ont joué de 10h à 22h en continu, avec des publics différents et des jeux différents. Mais évidemment, ce genre de chose ne peut pas se faire tous les mois, donc ils ne le font qu'une fois par an.

Toutes les autres animations, par exemple les jeux sur consoles, party gaming pour préados et ados ont lieu pour l'instant deux fois par mois, le mercredi après-midi, mais il est prévu d'intensifier ce rythme pour arriver à une fois par semaine.

Les autres animations ont lieu à peu près une fois par mois, une fois tous les deux mois. Cela dépend aussi du rythme des vacances scolaires.

La sauvegarde des parties

Etant donné que les consoles ne sont pas en libre accès mais seulement sur animation, il ne fait pas vraiment sens de pouvoir sauvegarder les parties. D'autant plus que les jeux choisis par la bibliothèque sont des jeux pouvant avoir une temporalité très courte, comme des party games, sur lesquels l'accent est mis sur le côté socialisant du jeu vidéo car les joueurs jouent à plusieurs, sont beaucoup à la fois, et voient comment interagir pendant 2h dans la même salle sans développer de conflits. C'est donc un apprentissage de la socialisation aussi, à travers les jeux vidéo. Ces animations se déroulent très bien, et il n'y a jamais de problème. Les usagers

jouent le jeu sans problème, et sont tout à fait respectueux et contents de ces animations.

Lors des animations avec des jeux plus longs, le principe est que les bibliothécaires montrent des phases de jeu, des passages visuellement intéressants, et donc pas besoin d'autre sauvegarde que celle préparée par les bibliothécaires en avance, lorsqu'ils jouent au jeu pour préparer l'animation.

Pour les party games, le système est le même qu'à Vaclav Havel : ce sont les joueurs qui débloquent les personnages et les cartes, donc tout le monde joue après avec les mêmes sauvegardes. Il n'y a pas lieu de mettre en place la possibilité de sauvegarder chacun sa partie personnelle. Donc sauvegarde collective.

Les consoles

Actuellement, ils ont plusieurs Nintendo DS utilisées en animations, une Xbox 360, une PS3 et une Wii U. Ils viennent (mois de mars) de commander une Xbox One et une PS4, car ils veulent pouvoir proposer tous types de jeux et pouvoir suivre les sorties de nouveaux jeux. Donc avoir les consoles de dernière génération est important pour ça.

Le jeu dématérialisé

Le jeu dématérialisé est également intéressant pour la bibliothèque Louise Michel, qui essaie de faire connaître des jeux indépendants, de plus petits éditeurs, afin de pouvoir montrer des choses différentes aussi, notamment aux adultes. C'est aussi la mission de la bibliothèque de faire découvrir d'autres choses que les titres à gros succès commercial. Par exemple Journey, qui a permis de faire une animation adulte très belle, ou Super Meat Boy aussi pour les plus jeunes. Jeux qui tranchent avec les gros succès.

Pour avoir accès au jeu dématérialisé, ils vont sur le Xbox Live avec les systèmes de cartes prépayées, et sur le PlayStation Network ou Nintendo Network mais pas sur Steam, car leur parc de PCs n'est pas du tout assez puissant pour du jeu PC, et en plus les ordis sont reliés au réseau des bibliothèques de Paris, qui comprend des pare-feu et autres restrictions d'accès. Le système d'exploitation ne permet pas d'installer quoi que ce soit, donc ils peuvent faire du jeu en flash en ligne sur certains sites non bloqués, mais Steam n'est pas une possibilité pour eux, même si des offres pour les cybercafés et bibliothèques existent sur Steam, il faut avoir le matériel adapté, ce qui demande de l'entretien et qui aurait plombé un peu tout le budget. Mais la scène indépendante présente sur Steam intéresse beaucoup les bibliothèques, donc il y a

des choses à faire de ce côté-là. Plus tard, ce serait bien que les jeux PCs soient possibles. Mais pour le moment ce n'est pas le cas. Du coup, la bibliothèque sélectionne des jeux en flash qu'ils mettent sur leur blog, www.nslmb.wordpress.com pour les enfants et autres usagers qui souhaitent de bons jeux en flash. Sélection de jeux par thème, et le blog est un double outil : à la fois sur place, pour avoir les jeux à disposition pour tous les collaborateurs de la bibliothèque au cas où ils auraient besoin d'un outil de médiation pour un usager qui cherche un jeu, et aussi outil de blog vers l'extérieur car ils ont commencé à poster des compte rendus d'animations, même si pour l'instant ce blog en est à ses débuts. C'est en tout cas un projet d'ouvrir ce blog vers l'extérieur aussi. Du coup, même pour ces petits jeux, la bibliothèque fait son travail de sélection pour proposer les jeux à ses usagers.

Les usagers peuvent réagir et commenter aussi sur ce blog, faire des suggestions etc. Pour l'instant la communauté n'est pas énorme, mais ils ont au moins déjà cette plateforme d'expression et d'échange. D'ailleurs, les suggestions des usagers sont tout à fait bienvenues pour les bibliothécaires, qui autorisent même les gens à venir avec leurs propres jeux. Mais du coup, beaucoup viennent avec Call of Duty par exemple, mais la bibliothèque n'autorise pas car elle respecte le PEGI, au moins le +16 et +18. Il peut arriver que certains jeux PEGI 16 soient quand même autorisés pour des ados de 14 ans, mais c'est rare et c'est uniquement dans le cas de jeux que les bibliothécaires connaissent très bien et dont ils connaissent le contenu, savent que ce n'est pas choquant etc. Les jeux PEGI 18 en revanche sont gardés pour les soirées d'animation adulte.

Donc ils disent aux enfants qu'ils peuvent jouer chez eux si leurs parents sont d'accord, mais pas à la bibliothèque, où on essaie plutôt de leur faire découvrir autre chose. Après, s'ils viennent avec des jeux adaptés, ils peuvent partager leurs jeux le temps d'une animation avec les autres usagers (contrairement à Vaclav Havel, qui n'utilise que le matériel et les jeux de la bibliothèque).

La politique d'acquisition

Le budget accordé aux jeux vidéo est en fait un budget pour tout le réseau des bibliothèques de Paris, du coup c'est un seul budget que toutes les bibliothèques du réseau se partagent, pour le moment. Etant donné que seules Vaclav Havel et Louise Michel proposent des animations jeux vidéo pour l'instant, les deux bibliothèques se sont organisées entre elles : Vaclav Havel achète les jeux, et les prête à Louise Michel pour les animations.

Comme pour Vaclav Havel, il n'a pas été possible de trouver d'accord avec les éditeurs. Toutefois, dans le même quartier que la bibliothèque Louise Michel se trouvent les bureaux d'Ubisoft. Du coup, beaucoup d'employés d'Ubisoft habitent le quartier, fréquentent la bibliothèque et donc connaissent les bibliothécaires, leurs projets, etc. Certains sont même déjà venus faire des interventions dans des ateliers, des animations. Donc ils ont un contact assez bon avec cet éditeur, mais c'est dû à la proximité. Ils ont un projet qui se fera prochainement, autour du genre médiéval fantastique et du jeu *Might and Magic*, donc pas mal de choses. Ils donnent aussi de temps en temps des services de presse (des jeux, affiches et accessoires de leurs jeux à eux), mais ce ne sont pas des choses exceptionnelles (Ubisoft a par exemple offert à la bibliothèque le jeu Nintendo DS *Léa passion bébé*). Mais pour les animations et les projets, c'est un bon partenariat.

Le fournisseur de jeux vidéo pour les bibliothèques de Paris devait être au départ un marché public, car en principe les bibliothèques de la ville doivent se fournir en priorité dans le public. Mais c'est un peu compliqué au niveau du jeu vidéo, car les seuls prestataires sur le marché public vendent des droits qui en fait n'existent pas, vu le flou juridique existant. Donc les jeux sont trois fois plus chers, pour des droits qui n'existent en réalité pas, vu que le cadre juridique n'est pas encore posé. Du coup, ils passent par un marché à procédures adaptées, qui est en fait limité en terme d'argent : 4'000€ pour les jeux et 4'000€ pour le matériel, à partager entre tout le réseau (donc pour l'instant Vaclav Havel et Louise Michel). Ils ont pu choisir un magasin indépendant pour se fournir, Trader Games, avec qui ils ont pu travailler en expliquant leurs contraintes administratives dues à la ville de Paris. C'est finalement un super partenaire, qui en plus des jeux et des consoles peut leur fournir des affiches, du matériel annexe etc. Ils ne vont pas ailleurs (genre Fnac ou autre), car il fallait choisir d'office un fournisseur partenaire. Au départ, la ville voulait que les 4'000€ soient dépensés en une fois, afin de constituer le fonds. Mais les bibliothécaires ont réussi à renégocier ça, en expliquant que ce n'était pas pertinent car comme les livres, les jeux sortent tout au long de l'année. Il y aurait donc forcément plusieurs commandes dans l'année.

Retro gaming

Ils en font très peu. Dans les soirées pour adultes, ils ont une fois organisé une animation sur le thème des jeux d'aventure. Du coup, Julien a fait une sorte de panel autour de Tomb Raider, du premier jusqu'au dernier de la série, sorti sur Xbox. Pour les autres plus anciens, c'était du matériel personnel de Julien : Playstation etc. Donc c'est arrivé de faire du retro gaming, mais c'est ponctuel, et c'est du matériel personnel

car aucun fournisseur ne peut leur fournir des jeux anciens : les bibliothécaires ne peuvent pas utiliser le budget accordé pour acheter de jeux d'occasion. Donc seuls les jeux récents entrent en compte.

Vol, casse ?

Etant donné que les espaces sont ouverts uniquement lors des animations, ils ne sont pas accessibles en temps normal. De plus, il y a toujours un ou plusieurs bibliothécaires présents, donc la surveillance du matériel n'est pas un problème. D'une manière générale, ce problème n'en n'est pas un à Louise Michel, dans n'importe quel secteur, car les usagers sont responsabilisés. Les bibliothécaires essaient d'instaurer un climat dans lequel les usagers se sentent co-responsables du lieu. Pour les bibliothécaires de Louise Michel, la bibliothèque appartient à ses usagers. Du coup, ce n'est pas la peine d'essayer de voler des choses, c'est déjà à eux.

Les résultats sont très encourageants, car ce système d'auto responsabilisation fonctionne bien.

Depuis combien de temps la bibliothèque propose-t-elle des jeux vidéo ?

Depuis sa création, il y a trois ans. Même si dans la construction du projet de départ les jeux vidéo n'étaient pas inclus, ils l'ont été dès avant l'ouverture. Du coup, ils ont pu proposer du jeu vidéo depuis le début.

Les plus anciens en France à proposer des jeux vidéo dans leur bibliothèque sont Chartres, St-Raphaël (10 ans environ), etc. Les collectivités ont petit à petit compris que le jeu vidéo pouvait apporter quelque chose en bibliothèque, et pour peu de coûts. Car mine de rien, ça ne coûte pas très cher de s'équiper. Et l'apport en terme d'image est très conséquent, et permet de valoriser un service avec un budget de fonctionnement très faible. Aujourd'hui, le groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque » compte presque 2'000 membres alors qu'il y a deux ans, ils étaient à peine 500. Donc les choses bougent, les mentalités changent au sujet du jeu vidéo en bibliothèque. Il y a eu un vrai boom, et les collectivités se sont bien emparées de ça. Mais paradoxalement, la question du jeu de société classique reste toujours difficile. Le jeu de société a toujours du mal à trouver sa place en bibliothèque, alors que cela fait longtemps qu'il y est. A Louise Michel, un espace de jeux de société a été mis en place, mais ils ont toujours du mal à le faire accepter à leur tutelle, et même à certains usagers. Ce qui est assez étonnant, en parallèle du boom que connaît le jeu vidéo en bibliothèque.

La concurrence avec les ludothèques

Selon Julien Prost, il n'y a pas de concurrence puisque déjà il n'y a plus de ludothèque dans le réseau, mais aussi parce que bibliothécaire et ludothécaire sont deux métiers bien différents. Les ludothécaires considèrent que les spécificités de leur métier sont très distinctes de celles du métier de bibliothécaires, et que les places ne sont pas interchangeables. Mais du coup, les relations qui existaient entre les bibliothécaires et les ludothécaires se sont un peu estompées, et les ludothèques municipales ont disparu. La ville de Paris finance toujours, mais que de l'associatif, donc privé. Il en reste 5 sur la ville de Paris.

Donc il n'y a pas de problème de concurrence, mais en revanche une difficulté à communiquer qui est dommage, car il pourrait y avoir des partenariats très intéressants entre bibliothèques et ludothèques. Mais les évolutions du métier permettront peut-être plus tard d'avoir des partenariats, mais pour le moment ce n'est pas tellement le cas.

Catalogage des jeux

C'est comme pour Vaclav Havel, car le catalogue est commun à tout le réseau donc Louise Michel est dedans aussi. Du coup, c'est Vaclav Havel qui catalogue, et avec le système de prêt sur place enregistre les statistiques de rotation des collections. Mêmes notices, catalogue commun.

Charte, règlement

A Louise Michel, l'animation jeu vidéo s'insère complètement dans le reste de la bibliothèque. Du coup, il n'y a pas de charte ou de règlement spécifique pour les jeux vidéo, c'est le même règlement pour toute la bibliothèque et toutes ses animations. Les espaces sont communs, les objectifs sont communs, et les règles aussi. Pour les bibliothécaires, mettre en place un règlement spécifique aurait été encore une étape de plus à franchir pour accéder aux jeux vidéo, alors que c'est déjà difficile de faire venir certains publics. Donc pour ne pas trop rendre la tâche plus ardue qu'il ne faut, le règlement est tout simplement celui de la bibliothèque.

Mauvais joueurs, squatteurs de consoles...

Il n'y a pas de problèmes dans les animations, mais c'est aussi grâce au fait que les règles sont claires : chacun doit trouver sa place, et il ne doit pas y avoir une personne qui prend l'ascendant sur une autre. Ils essaient de trouver des relais au sein des animations, par exemple avec les groupes d'ados, un ou deux relais dans le groupe seront garants du respect des règles. Donc par exemple, avant une animation FIFA les

bibliothécaires rappellent qu'on peut faire du bruit, mais qu'il ne faut pas non plus abuser. Et une ou deux personnes au sein-même du public sont choisies pour être garantes du respect de ces règles. Il faut bien les choisir, ni trop marginal ni à se considérer comme un despote, mais ce système fonctionne bien, toujours dans l'idée de l'auto-responsabilisation.

Pas de problèmes de mauvais perdants non plus, car les groupes s'auto régulent facilement et ce genre de chose se règle à la partie suivante. De plus, la régularité des animations permet de ne jamais trop frustrer les gens au point qu'ils ne veuillent plus revenir du tout.

Figure 18 : Bibliothèque Louise Michel



(Photo Fanny Béguelin)

Les usagers des animations jeux vidéo viennent-ils parce qu'ils n'ont pas de console chez eux, ou pour profiter de l'ambiance des animations même s'ils ont des jeux vidéo à la maison ?

C'est assez mélangé, car la bibliothèque se trouve dans un quartier assez mixte socialement. On trouve d'un côté des familles assez aisées, mais aussi beaucoup de logements sociaux, ce qui fait que ces deux populations se rencontrent à la bibliothèque. La bibliothèque devient un lieu légitime en particulier pour les enfants, qui la considèrent au même titre que d'aller au stade, au parc... Parce que la bibliothèque ce n'est pas l'école, et ce n'est pas la maison non plus. Bibliothèque 3^e lieu. C'est un endroit dans lequel ils peuvent s'exprimer, jouer ensemble, et rencontrer des gens qui ne sont pas des figures d'autorité, car les bibliothécaires sont des figures de cadres mais pas des figures d'autorité.

Le fait que les bibliothèques soient un lieu de référence pour les enfants est important, car c'est en leur donnant une bonne image de la bibliothèque qu'ils continueront (peut-être) à la fréquenter plus tard. La bibliothèque Louise Michel étant encore jeune (3 ans), ils n'ont pas encore le recul pour savoir si leurs usagers actuellement enfants continueront à venir une fois adulte. C'est néanmoins l'objectif et l'espoir des bibliothécaires. L'expérience le montrera dans quelques années.

La bibliothèque fait partie des rares services publics qui sont ouverts continuellement et où l'on peut se former, s'exprimer, et devenir de véritables acteurs de la société. Il est donc important de garantir cet accès, et de s'assurer que les gens savent que les bibliothèques existent, et ce qu'elles ont à offrir.

Le jeu vidéo comme produit d'appel

Certains non publics se sont inscrits à la bibliothèque uniquement pour les jeux vidéo, et ont ensuite découvert les autres services et collections. Mais ce n'est pas le cas de tous, et de toute façon lorsque l'on met du jeu vidéo en bibliothèque c'est pour trois raisons principales :

- aspect produit d'appel, marketing : certains pensent que les ados qui viendront à la bibliothèque pour les jeux vidéo finiront à lire du Victor Hugo. A Louise Michel, l'aspect produit d'appel est présent, mais l'idée n'est pas que ces usagers deviennent des lecteurs assidus, l'idée est que l'image qu'ils ont de la bibliothèque soit changée, et qu'ils comprennent ce qu'elle peut offrir. Le produit d'appel est donc là pour que les gens se disent « c'est quand même cool une bibliothèque », et qu'ils sentent qu'ils y sont légitimes et qu'ils y ont

leur place. Certains sont venus comme ça pour le jeu vidéo, et sont restés pour d'autres services. Les bibliothécaires essaient quand même de faire découvrir les autres collections, mais ça ne prend pas toujours.

- Valoriser le jeu vidéo en tant que tel : c'est ce qu'ils font à Louise Michel par le biais des animations
- Se servir du jeu vidéo comme outil d'animation et média de socialisation, l'utiliser pour construire des animations.

En bibliothèque, le jeu vidéo est un outil, tout comme les livres, les DVD, les postes informatiques, offrir le thé ou le café... Ce sont tous des outils, qui doivent répondre à des objectifs. Mais le point de départ n'est pas l'objectif, mais plutôt de savoir ce qu'on veut faire avec ses publics. Comment les faire venir, est-ce qu'on veut qu'ils viennent, quelle place on leur donne dans la bibliothèque... Et c'est en réponse à ces questions que l'on met en place des outils, dont le jeu vidéo fait partie. Les jeux vidéo sont de très bons outils pour faire le lien avec certains publics, faire de la socialisation, de l'apprentissage de vivre ensemble, développer des compétences... Donc un outil très chouette pour tout cela.

Retours et réactions qu'ils ont eues sur les jeux vidéo

Les retours d'utilisateurs sont tous très positifs, et les animations sont très appréciées.

Au départ, lorsqu'ils ont expliqué leur projet et annoncé qu'ils allaient mettre du jeu vidéo dans la bibliothèque, certains ont été très étonnés et des retours très traditionnalistes ont été faits, par exemple « une bibliothèque c'est des livres », alors que cela fait longtemps qu'il y a aussi des Cds et des DVDs, que les gens peuvent téléphoner, boire le café, etc. Mais depuis que le projet a démarré, les réactions négatives sont de plus en plus rares.

Le travail pédagogique effectué par les bibliothécaires a porté ses fruits, mais c'est un travail continu. Ils doivent sans cesse défendre le fait que le jeu est un vecteur de culture, en tant que tel, et pas uniquement un outil même si on s'en sert de cette façon. C'est un objet culturel qui a totalement sa place dans un lieu comme une bibliothèque.

Cette acceptation du jeu vidéo en bibliothèque doit s'entretenir sans cesse, car il y a toujours de nouvelles personnes, de nouveaux usagers, qui s'étonnent et posent des questions. On leur fait alors découvrir les soirées adultes. Certains viennent aussi parce qu'ils sont gamers et que ça les intéresse et leur faire plaisir de pouvoir partager tout ça. Partage d'une culture commune, mais aussi partage avec des gens qui ne sont

pas du tout de cette culture gamer et à qui on va pouvoir faire bénéficier de ça. Mise en valeur des gens aussi donc.

Le fait de proposer des jeux vidéo en bibliothèque est aussi un moyen de donner accès à ce média à des gens qui ne le connaîtraient pas autrement, ne s'y intéresseraient pas. C'est le rôle de la bibliothèque de leur mettre à disposition ces choses-là, car le jeu vidéo est une industrie culturelle colossale, qui dépasse maintenant le cinéma. Ce n'est donc plus un marché de niche, un passe-temps de marginal. De plus, avec les nouvelles productions de plus en plus impressionnantes scénaristiquement et graphiquement, il n'est plus très difficile de montrer que le jeu vidéo est une forme d'art.

Le mécanisme du jeu vidéo est aussi facilement testable pour des gens qui n'auraient jamais joué : par exemple dans les formations pour les bibliothécaires, Julien Prost propose de jouer à Just Dance. Le côté un peu décalé et ridicule de la chose fait tout de suite prendre la mayonnaise, c'est le point de bascule pour la découverte de ce que peut représenter le jeu vidéo en terme de partage, d'émotion, de socialisation...

Formations

Les cycles de formation organisés le sont d'une part en interne pour les collègues de la bibliothèque afin qu'ils soient formés pour les animations, puis aussi au niveau du réseau pour sensibiliser certains réfractaires. En effet, beaucoup de bibliothécaires sont encore très classiques, d'avant-garde, et ne comprennent pas pourquoi des jeux vidéo devraient être proposés en bibliothèque. Ces formations sont destinées aux chefs d'établissements, qui du coup sont sensibilisés aux jeux vidéo et peuvent transmettre cela à leurs équipes.

Géraud et Julien interviennent aussi à l'extérieur, pour des formations à la BnF. La Joie par les livres organise des cycles de formations autour du numérique, et actuellement en particulier autour du jeu vidéo. Les gens qui suivent ces formations sont toujours très différents, et sont tous quand même intéressés puisqu'ils se sont inscrits, mais certains sont de farouches opposants au jeu vidéo et viennent pour trouver des arguments contre. C'est alors toujours le jeu de Géraud et Julien de réussir à les faire basculer de l'autre côté, à les faire réaliser. Et surtout, ils les font jouer, car il n'y a que comme ça qu'on peut se rendre compte du potentiel que le jeu vidéo peut avoir. Ce n'est pas uniquement avec des cours théoriques sur l'histoire des jeux vidéo que les réticents pourront être convaincus. Mais les phases de jeux doivent toujours être un contenu professionnel, ce n'est pas n'importe quel jeu n'importe comment. Les

formations pratiques tournent autour de la posture du professionnel, comment animer une session de jeu, quels sont les jeux adaptés pour tels ou tels publics, que choisir selon le type d'animation, le temps à disposition...

Formations ouvertes à tous les professionnels, donc les formations de la Joie par les Livres sont accessibles à tout le monde, bibliothécaires suisses aussi.

En France, il existe aussi des centres de formation par région, où maintenant presque partout des formations jeux vidéo sont proposées. Donc c'est quelque chose qui est vraiment entré dans les mœurs, et même si pour l'instant ce n'est que dans les formations continues et pas encore dans les formations initiales, ça commence.

Equipe de la bibliothèque

Toute l'équipe est formée pour les jeux vidéo, mais ils sont deux collaborateurs à s'occuper du projet jeu vidéo en particulier. Mais tout le monde est amené à collaborer et participer aux animations, grâce aux formations à l'interne pour les collaborateurs.

Annexe 6 : Guide pratique du jeu vidéo en bibliothèque

Jeu vidéo en bibliothèque, approche pratique

BNF-JPL 9 octobre 2013

Géraud Vérité ([bibliothèque Vaclav Havel](#)) - geraud.verite@paris.fr
Julien Prost ([bibliothèque Louise Michel](#)) - julien.prost@paris.fr

Des références pour y voir plus clair

1. Vous n'êtes pas seuls !

Le jeu vidéo en bibliothèque, ce n'est pas nouveau, et de nombreuses institutions (et bibliothécaires isolés) ont déjà réfléchi à la question ... [Ludicité](#) : réflexions autour de la "gamification" dans l'espace public. Jeu vidéo donc, mais pas seulement et pas limité aux bibliothèques ... Le site n'est plus alimenté, mais ses archives sont passionnantes pour qui veut se lancer dans la réflexion.

[Présentation de Thierry Robert sur les jeux vidéo en bibliothèques](#) : La présentation de l'auteur principal de Ludicité, bourrée de références sous une forme pour le moins adaptée. [Jeux vidéo et bibliothèques](#) : Le blog de référence : bibliographies, dossiers de droit, réflexion sur l'animation ...

[La plaquette de présentation](#) des jeux vidéo en bibliothèque réalisée par l'ABF en 2011 (parfait pour vos tutelles). [Le guide jeux vidéo](#) du groupe Hybrides de l'ABF (Bibliolab) [Le tumblr de Julien Devriendt](#) sur la question.

[Le jeux video à Vaclav Havel](#), pourquoi, comment ? [Le blog des jeux vidéo](#) de Louise Michel : jeux en flash et sur consoles, compte-rendus d'animations et d'ateliers, veille. Un tournoi de [League of Legends](#) qui s'organise entre bibliothèques.

2. Organiser sa veille

Sites d'information jeux vidéo :

- les sites des média généralistes
 - playtime.blog.lemonde.fr
 - www.ecrans.liberation.fr
- les spécialisés
 - <http://www.jeuxvideo.com> la plus grande base de données sur les jeux vidéo en français
 - <http://www.gamekult.com>
 - www.journaldugeek.com
 - <http://www.consolesyndrome.com>
 - <http://www.eurogamer.fr>
- pour aller plus loin
 - <http://www.merlanfrit.net>
 - <http://www.nesblog.com> des émissions spécialisées très bien menées et permettant de comprendre tous les aspects du jeu vidéo
- le rétrogaming
 - mo5.com
 - <http://www.le-serpent-retrogamer.org>

- l'information officielle
 - <http://www.pegi.info/fr>
 - [les français et le jeu vidéo](#) (AFJV)
 - [jeux vidéo et populations](#) (AFJV)

Les imprimés :

- Livres
 - [1001 jeux vidéo auxquels il faut avoir joué dans sa vie](#)
 - [La grande histoire des Jeux vidéo](#)
 - [Philosophie des jeux vidéo](#)
 - [Les jeux vidéo au cinéma](#)
 - L'ensemble du catalogue des éditions [Pix'n Love](#) (sans exception)
- Revues et magazines (après une crise complexe l'ensemble de la presse jeu vidéo a disparu ... sauf deux titres dont l'un seulement à sauver)
 - [Canard PC](#) malgré son nom s'adresse bien à tous les joueurs, y compris sur console.
 - citons [IG Magazine](#) qui était jusque récemment la référence de la presse indé spécialisée jeux vidéo. Si vous avez l'opportunité de commander leurs anciens numéros, allez-y les yeux fermés.
 - [Games](#) un nouveau bimestriel qui propose beaucoup de dossiers de fond, et de nombreuses interviews des acteurs majeurs de l'industrie.
 - [JV](#) un nouveau mensuel qui reprend l'esprit de So Foot pour la presse sportive : un contenu maîtrisé, de l'humour, un léger pas de côté pour aider à comprendre la culture gamer.

Un film à voir

[Indie Game, the Movie](#)

3. Sur les réseaux sociaux

Facebook

Le groupe "[Jeux vidéo en bibliothèque](#)", très actif pour rejoindre cette vaste communauté.

Twitter

Quelques comptes à suivre pour se tenir au courant de l'actualité et avoir le regard pertinent de ces personnalités (artistes, producteurs ou journalistes)

Usul [@UsulduFutur](#) chroniqueur et réalisateur du 3615 sur Nesblog
 Bounthavy Suvilay [@enexilalille](#) ex-rédactrice en chef d'IG Magazine
 L'Arène [@AreneDesJeux](#) institution montréalaise spécialisée dans le jeu
 Vanessa Lalo [@Vanessa_Lalo](#) psychologue clinicienne
 Mathieu Triclot [@MathieuTriclot](#) universitaire spécialisé en philosophie des jeux vidéo
 Canard Console [@canardconsole](#) le compte spécialisé console de Canard PC
 MO5.COM [@assomo5](#) l'association rétro gaming
 Alanah Pearce [@Charalanahzard](#) éditorialiste américaine
 Jean Zied [@JeanZied](#) journaliste sur France info
 Bertrand Amar [@bertrand_amar](#) journaliste TV et web
 Eric Viennot [@EricViennot](#) créateur de la société Lexis Numérique et auteur du jeu In Mémoirium (entre autres)
 Ecrans.fr [@ecrans](#)

RaHaN [@ RaHaN](#) ex-rédacteur en chef du site gameblog.fr
Yann Leroux [@yannleroux](#) docteur en psychologie et gamer
Erwan Cario [@erwancario](#) rédacteur en chef d'ecrans.fr
Julien Chièze [@JulienChieze](#) rédacteur en chef de gameblog.fr

4. Les fiches pratiques

Pour former l'équipe de la bibliothèque un [questionnaire sur le jeu vidéo](#) a été réalisé, et suivant les résultats des groupes de niveau ont été constitués. Durant la préfiguration des formations ont permis d'amener tous les bibliothécaires à être en capacité de gérer la salle jeu vidéo : [vous trouverez ici toutes les fiches de formations](#), ainsi que les réponses au questionnaire.

Et pour finir quelques liens en vrac :

[L'article wikipédia sur l'histoire des consoles](#) est vraiment très bien fichu, allez vous y perdre c'est toujours intéressant. [Un point de vue pertinent](#) sur l'évolution des graphismes dans le jeu vidéo. [Crossed](#), une émission sur les jeux vidéo adaptés en film.

Une [infographie](#) sur l'évolution de la pratique du jeu vidéo en France (le point de vue y est plus économique). Les [Journées Mondiales du Jeu Vidéo](#), un événement unique pour célébrer partout le jeu vidéo, auront lieu du 22 au 24 novembre 2013 !

Les jeux auxquels nous avons joué :

- [Nintendo Land](#), sur Wii U appartient à la famille des [party game](#)
- [Super Street Fighter IV Arcade Edition](#), sur Xbox 360 est un [jeu de combat](#) (ou *Versus Fighting*)
- [Journey](#) et [Flower](#) sur PS3, sont des Ovnis de la production, mais illustrent tant bien que mal le [jeu d'aventure](#)
- [Kinect Adventures !](#), sur Xbox 360 avec la caméra Kinect, est lui aussi un party game servant également de démo technique au matériel de Microsoft
- [Just Dance 3](#), sur Xbox 360 avec la caméra Kinect, appartient lui au genre des [jeux de rythme](#)

N'hésitez pas à nous contacter pour préciser un détail, demander conseil, ou visiter nos établissements, nous serons ravi de prolonger cette formation avec vous !