



## Jeux vidéo et bibliothèques

### 1. Une offre en mouvement

Si l'on excepte la BNF qui reçoit au titre du dépôt légal toute la production multimédia en double exemplaire depuis le décret d'application n°93-1429 (31 décembre 1993) de la loi du 20 juin 1992, les bibliothèques françaises ne proposent des jeux vidéo qu'à la fin des années 1990, sous la forme de cédéroms éducatifs pour très jeunes enfants, à un public qui compte déjà deux générations de joueurs: ceux des années 1980 sur les consoles *NES* de Nintendo et *Megadrive* de Sega, et des années 1990 sur les *Playstation* de Sony et *GameBoy* de Nintendo. Et tandis que les jeux sur ordinateur à destination des adolescents et adultes ont eux aussi explosé avec les avancées technologiques des PC et Macintosh.

L'introduction dans les collections de ces derniers vise et parvient au milieu des années 2000 à enrayer l'effondrement des prêts de cédéroms, et dynamise en outre les espaces multimédia: les jeux vidéo en bibliothèque trouvent un public de plus en plus large, qui ouvre aux établissements la porte de nouvelles expériences, enfin similaires à ce que d'autres pays ont initié.

Ainsi ils sont présents depuis 1995 dans les bibliothèques de Hollande, où de nos jours la DOK de Delft propose une convivialité ludique, sur place, avec des ateliers et tournois autour de consoles *X-box 360* (Microsoft), *Wii* (Nintendo), et *Playstation 2* (Sony), à l'instar de ce qui se fait à Barcelone et dans le Michigan depuis 2005, et qui en France est mis en oeuvre depuis 2007: par le réseau des médiathèques de l'agglomération de Montpellier, ou la bibliothèque de Saint Raphaël qui offre de jouer au jeu de rôle en ligne massivement multijoueur *Dofus*, et la mise à disposition dans la BMVR de Troyes du jeu *Cerebral Academy* sur console *DS* (Nintendo).

### 2. Le jeu vidéo, un « mauvais genre » en cours de légitimation

Si son succès commercial ne fait aucun doute (selon l'IDATE en 2007 son chiffre d'affaires en France est environ 3 milliards d'euros, deux fois plus qu'en 2000), la reconnaissance du jeu vidéo comme produit culturel est difficile, et les bibliothèques qui en proposent participent à sa légitimation au même titre que celle des romans policiers et des mangas.

Pourtant il est bien une nouvelle forme d'expression, de création, de culture, et non uniquement de consommation, car scénaristes, dessinateurs ou encore musiciens y contribuent autant que les techniciens informatiques: en liens étroits avec les autres formes d'art, qui parfois l'adaptent en retour (une série de mangas est tirée de *Dofus* notamment), il devient la référence centrale de cultures personnelles ou de communautés avec leurs figures emblématiques (*Mario*, *Sonic*) ou manifestations (la Game Connection de Lyon), et l'objet d'un véritable travail de décryptage, d'histoire, par des chercheurs et journalistes spécialisés (la chaîne télévisée *Game One* par exemple), ainsi que d'enseignement à l'université (un DESS à celle de Poitiers ou de La Rochelle notamment).

Aussi il est limitatif de n'y voir qu'un produit d'appel, ou de ne le proposer qu'à titre pédagogique, plutôt que de promouvoir sa valeur en soi, qui implique au contraire que soit pensée en concertation avec la BNF et ses partenaires (comme l'association



MO5.COM) une politique de conservation pour ses supports fragiles, de nature patrimoniale.

Sa richesse (diversité de genres, de plateformes, de jouabilité) défie par ailleurs les traditionnels préjugés de violence, asocialité ou abêtissement à son égard et offre un grand éventail d'expériences (entraide, compétition, quête initiatique...) à une palette de joueurs toujours plus large: selon une enquête Médiamétrie de 2006 plus de la moitié des foyers sont alors équipés d'un PC, 28,5% possèdent au moins une console de jeu de salon, 1/3 des joueurs sont des femmes, et selon NPD Group les retraités représentent 9% des acheteurs en 2007 (53% sont des 30-45 ans), contre 5% en 2006.

Une bibliothèque peut donc trouver dans son intégration à ses collections et sa politique d'animation l'occasion de renouveler son offre de services aux publics (garder ou gagner certains d'entre eux) et améliorer son image. D'autant que son propre univers est très présent dans le jeu vidéo.

### 3. Un vide juridique?

Le jeu vidéo est considéré depuis un arrêt de la Cour d'appel de Paris du 22 mars 2007 comme une « œuvre multimédia de collaboration dont les droits d'auteur notamment musicaux ne sont pas attribués à l'éditeur du jeu », ce qui laisse ouverte la question des droits possibles des autres créateurs ayant concouru à sa réalisation par des apports originaux et, à l'instar de la musique, non confondus dans l'ensemble du produit.

Son droit de prêt et de consultation en bibliothèques dépend en fait du support: négocié pour le jeu PC auprès des éditeurs par les fournisseurs de supports multimédia et vidéo classiques (l'ADAV, CVS, Circle...), les éditeurs s'y refusent encore pour le jeu sur console, qui peut cependant être mise à disposition des publics pour jouer sur place.

Liens	Bibliographie et Webographie
	<ul style="list-style-type: none"><li>– <b>BEAU, Frank.</b> Ouvrage collectif coordonné par la FING et TELECOM Paris Tech. <i>Culture d'univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique.</i> FYP Editions, 2008</li><li>– <b>MENEGHIN, Céline.</b> <i>Des jeux vidéo à la bibliothèque.</i> Enssib, 2009. Disponible sur : &lt;<a href="http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-2102">http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-2102</a>&gt;</li><li>– <b>NEIBURGER, Eli.</b> <i>Gamers... in the library?!: the why, what and how of videogame tournaments for all ages.</i> Chicago: American Library Association, 2007.</li><li>– L'Agence Française pour le Jeu Vidéo et son expertise juridique: <a href="http://www.afjv.com/juridique/080422_qualification_juridique_jeux_video.htm">http://www.afjv.com/juridique/080422_qualification_juridique_jeux_video.htm</a></li><li>– <i>La modernisation de la bibliothèque publique hollandaise et l'influence du non-livre</i> par John Valk de la Rotterdam Public Library: <a href="http://www.ifla.org/IV/ifla64/156-117f.htm">http://www.ifla.org/IV/ifla64/156-117f.htm</a></li><li>– Le blog <i>Jeux vidéo et Bibliothèques</i>: <a href="http://www.jvbib.com/blog/">http://www.jvbib.com/blog/</a></li><li>– <a href="http://signets.bnf.fr/html/categories/c_006multimedia_jeux.html">http://signets.bnf.fr/html/categories/c_006multimedia_jeux.html</a></li></ul>

Fiche réalisée par : Jean-André ITHIER  
Créée le : 15 septembre 2009