

Mémoire d'étude / janvier 2009

Diplôme de conservateur des bibliothèques

## **Des jeux vidéo à la bibliothèque.**

Céline MENECHIN, élève conservateur des bibliothèques

Sous la direction de Benoît EPRON  
Ingénieur de recherche - ENSSIB

## **Remerciements**

*Je tenais à remercier :*

*Mon directeur de mémoire Benoît Epron pour ses conseils, son expertise et sa sympathie.*

*Gilles Gudin de Vallerin, directeur du réseau des bibliothèques de l'agglomération de Montpellier ainsi que les personnes des bibliothèques Frederico Fellini ; Arnaud Belbeoch, responsable de la bibliothèque et Nicolas De Zeeuw ; et Jean-Jacques Rousseau, Sophie Lemaître responsable de la bibliothèque et Érick Serre, responsable du secteur musique et jeux vidéo, qui m'ont accueillie avec beaucoup d'enthousiasme, de professionnalisme et de sympathie.*

*Stéphane Simon, responsable du secteur multimédia de la Bibliothèque Interuniversitaire de Clermont - Ferrand.*

*Les biblioblogueurs Risu et Bibenfolie pour leurs précieuses références et leurs contacts*

*Myamoto Shigoru, chevalier des arts et lettres, pour les merveilleuses heures passées à arpenter les plaines d'Hyrule.*

**Résumé :**

*Les bibliothèques françaises sont à un tournant de leur histoire, l'essoufflement du modèle traditionnel les pousse à s'intéresser et à expérimenter d'autres supports et services, parmi ceux-ci les jeux vidéo. Il sera ici abordé la légitimité culturelle des jeux vidéo, leur place dans les bibliothèques et ce qu'ils peuvent s'apporter mutuellement.*

*Descripteurs :*

*Bibliothéconomie -- Innovations*

*Bibliothèques -- Services aux utilisateurs*

*Jeux vidéo*

**Abstract :**

*The french libraries are at a turning point of their history, they have to get interested in new media and services because of the fall of their traditional pattern. We will evocate here the cultural legitimacy of video games, their place in the libraries and what they can bring to each other.*

*Keywords :*

*Library science – Innovation*

*Libraries – services to users*

*Video games*

**Droits d'auteurs**

Droits d'auteur réservés.

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.
--

# Table des matières

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>7</b>
<b>PARTIE 1 : UNE INDUSTRIE VIDÉO-LUDIQUE EN QUÊTE DE LÉGITIMITÉ CULTURELLE.....</b>	<b>8</b>
1.1 : BREF HISTORIQUE DU JEU VIDÉO.....	8
1.1.1 : <i>Les débuts confidentiels</i> .....	8
1.1.1.1 : Quelques expériences en laboratoire.....	8
1.1.1.2 : Des changements favorables.....	8
1.1.2 : <i>Les débuts dans la société</i> .....	9
1.1.2.1 : Le règne de l'arcade.....	9
1.1.2.2 : Le temps de la crise et le rebond japonais.....	9
1.1.2.3 : La France et le jeu vidéo.....	10
1.1.3 : <i>Des évolutions technologiques toujours plus importantes</i> .....	11
1.1.3.1 : La guerre des consoles.....	11
1.1.3.2 : L'apparition de la 3D.....	11
1.1.3.3 : Une nouvelle génération de consoles et de jeux.....	12
1.2 : UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ.....	13
1.2.1 : <i>L'état de l'industrie du jeu vidéo</i> .....	13
1.2.1.1 : Industrie ou industrie culturelle ?.....	13
1.2.1.2 : Un visage classique des industries culturelles.....	13
1.2.1.3 : Les chiffres vertigineux de l'industrie vidéo-ludique.....	14
1.2.2 : <i>Des pouvoirs publics de plus en plus concernés</i> .....	15
1.2.2.1 : Les aides à l'industrie du jeu vidéo.....	15
1.2.2.2 : Un cadre légal en réflexion.....	16
1.2.2.3 : La protection du consommateur.....	17
1.2.3 : <i>Plus qu'un effet de mode générationnel</i> .....	18
1.2.3.1 : L'équipement des ménages.....	18
1.2.3.2 : Le profil des joueurs.....	19
1.2.3.3 : Les pratiques.....	20
1.3 : DES JEUX VIDÉO EN QUÊTE CONSTANTE DE LÉGITIMITÉ.....	22
1.3.1 : <i>La vision du jeu dans la société</i> .....	22
1.3.1.1 : Une vision longtemps péjorative.....	22
1.3.1.2 : L'obsession de l'éducatif.....	22
1.3.2 : <i>La vision du jeu vidéo dans la société</i> .....	23
1.3.2.1 : Des jeux violents et dangereux pour la santé ?.....	23
1.3.2.2 : Des joueurs coupés de la réalité ?.....	24
1.3.2.3 : Des jeux auxquels ont trouvé tout de même des qualités.....	25
1.3.3 : <i>Quelle légitimité culturelle pour les jeux vidéo ?</i> .....	26
1.3.3.1 : Un monde inculte ?.....	26
1.3.3.2 : Une culture en devenir.....	27
<b>PARTIE 2 : JEUX VIDÉO ET BIBLIOTHÈQUES.....</b>	<b>29</b>
2.1 : POURQUOI DES JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE ?.....	29
2.1.1 : <i>Des débats à différents niveaux</i> .....	29
2.1.1.1 : L'histoire se répète.....	29
2.1.1.2 : Le cas particulier des jeux vidéo.....	30
2.1.1.3 : Les réactions négatives potentielles des usagers.....	30

2.1.2 : <i>La légitimité des jeux vidéo en bibliothèque</i> .....	31
2.1.2.1 : Le besoin d'un nouveau modèle.....	31
2.1.2.2 : S'adapter aux publics .....	32
2.1.2.3 : Des réactions potentielles positives des usagers.....	32
2.1.3 : <i>Des jeux vidéo déjà présents</i> .....	33
2.1.3.1 : Les jeux éducatifs.....	33
2.1.3.2 : Les jeux PC.....	34
2.1.3.2 : L'émergence d'un nouveau mouvement .....	35
2.2 : DES EXEMPLES DANS LE MONDE.....	37
2.2.1 : <i>Les États-Unis</i> .....	37
2.2.1.1 : Le contexte américain.....	37
2.2.1.2 : Des succès qui se multiplient.....	37
2.2.2 : <i>L'Europe</i> .....	38
2.2.2.1 : Le modèle néerlandais.....	39
2.2.2.2 : L'exemple espagnol.....	39
2.3 : JEUX VIDÉO ET PATRIMOINE.....	40
2.3.1 : <i>Une prise de conscience récente</i> .....	40
2.3.1.1 : Le jeu vidéo, si vite consommé, si vite jeté.....	40
2.3.1.2 : Musées et associations consacrés aux jeux vidéo.....	40
2.3.2 : <i>Un acteur majeur : la BNF</i> .....	41
2.3.2.1 : La collection et ses publics.....	41
2.3.2.2 : La difficile mission de conservation.....	42
2.3.2.3 : Les partenariats mis en place.....	42
2.3.3 : <i>Patrimoine des jeux vidéo et bibliothèques municipales</i> .....	43
2.3.3.1 : Le jeu vidéo et la mission patrimoniale des bibliothèques municipales.....	43
2.3.3.2 : Le souci de la conservation.....	43
<b>PARTIE 3 : QUELLES PERSPECTIVES ? .....</b>	<b>45</b>
3.1 : DES PRATIQUES PROFESSIONNELLES À ADAPTER.....	45
3.1.1 : <i>Une politique documentaire à mener</i> .....	45
3.1.1.1 : Convaincre les tutelles de l'utilité des jeux vidéo en bibliothèque.....	45
3.1.1.2 : De nouveaux outils à maîtriser.....	46
3.1.1.3 : Un support à intégrer dans les collections existantes.....	47
3.1.2 : <i>Avant de se lancer</i> .....	48
3.1.2.1 : Prendre en compte les aspects juridiques.....	48
3.1.2.2 : Prendre en compte les aspects organisationnels et pratiques.....	49
3.1.3 : <i>Repenser la bibliothèque</i> .....	50
3.1.3.1 : La communication, point faible des bibliothèques.....	50
3.1.3.2 : Renouveler l'image des bibliothèques par la communication.....	50
3.1.3.3 : La légitimité des bibliothèques dans le monde des jeux vidéo.....	51
3.2 : QUELS JEUX, QUELLES OFFRES EN BIBLIOTHÈQUE ? .....	52
3.2.1 : <i>Quels jeux ?</i> .....	52
3.2.1.1 : Présentation des principales plateformes.....	52
3.2.1.2 : Des jeux très variés.....	53
3.2.1.3 : La dématérialisation.....	55
3.2.2 : <i>Quelles offres ?</i> .....	55
3.2.2.1 : Adapter les modèles classiques ?.....	55
3.2.2.2 : Créer la convivialité dans les bibliothèques.....	57
3.2.2.3 : Exploiter les potentialités nouvelles.....	57
3.3 : QUELLES RÉPERCUSSIONS POUR LES BIBLIOTHÈQUES ? .....	58

<u>3.3.1 : Un intérêt renouvelé.....</u>	<u>58</u>
<u>3.3.1.1 : Le public adolescent : l'attirer, le fidéliser.....</u>	<u>58</u>
<u>3.3.1.2 : La captation des autres publics.....</u>	<u>59</u>
<u>3.3.2 : L'impact sur les services.....</u>	<u>60</u>
<u>3.3.2.1 : Impact sur les services des bibliothèques.....</u>	<u>60</u>
<u>3.3.2.2 : Création d'une communauté de joueurs.....</u>	<u>60</u>
<u>3.3.2.3 : Des services à la pointe de l'innovation.....</u>	<u>61</u>
<b><u>CONCLUSION.....</u></b>	<b><u>62</u></b>
<b><u>BIBLIOGRAPHIE.....</u></b>	<b><u>63</u></b>
<u>MONOGRAPHIES :</u>	<u>63</u>
<u><i>Généralités sur les bibliothèques :</i></u>	<u>63</u>
<u><i>Généralités sur les TIC et les jeux vidéo :</i></u>	<u>63</u>
<u><i>Bibliothèques et jeux vidéo :</i></u>	<u>64</u>
<u>ARTICLES :</u>	<u>64</u>
<u><i>Généralités sur les jeux vidéo :</i></u>	<u>64</u>
<u><i>Bibliothèques et jeux vidéo :</i></u>	<u>65</u>
<u>RESSOURCES INTERNET :</u>	<u>65</u>
<u><i>Bibliothèques :</i></u>	<u>65</u>
<u><i>Monde des jeux vidéo :</i></u>	<u>66</u>
<u><i>Bibliothèques et jeux vidéo :</i></u>	<u>68</u>
<u>AUTRES RESSOURCES :</u>	<u>68</u>
<u><i>Rapports institutionnels :</i></u>	<u>68</u>
<u><i>Thèse :</i></u>	<u>70</u>
<b><u>TABLE DES ANNEXES.....</u></b>	<b><u>71</u></b>

# Introduction

---

Depuis quelques années, les produits culturels atteignant les chiffres de vente les plus importants sont des jeux vidéo. Cette année, un jeu a battu tous les records en se vendant le premier jour de sa sortie à 4 millions d'exemplaires : Grand Theft Auto IV. Cela est doublement intéressant car premièrement ceci montre que les autres produits culturels sont en perte de vitesse face à la déferlante des jeux vidéo et deuxièmement, il faut savoir que GTA est un jeu déconseillé aux mineurs car on peut y incarner des criminels et y commettre toutes sortes d'infractions et que même parmi les joueurs, il fait partie des jeux les plus controversés. Que recherchent les acheteurs de ce jeu? Ne faut-il voir dans le jeu vidéo qu'un produit vide de sens et de contenu, abrutissant et sans intérêt?

Parallèlement, les bibliothèques sont en pleine mutation et à la recherche de nouveaux modèles pour répondre à des publics qui ont changé depuis l'élaboration du modèle des bibliothèques françaises à la fin des années 1960. Elles subissent actuellement une stagnation du nombre des inscrits (autour de 17% de la population française) et dans tous les établissements, les prêts ont tendance à baisser avec parfois de véritables hémorragies dans certains secteurs comme les discothèques. Pourtant, elles continuent à être des établissements attractifs car la fréquentation, elle, ne diminue pas, bien au contraire<sup>1</sup>. À partir de ces constats, elles mènent des réflexions autour de ces nouveaux publics, des espaces de la bibliothèque, de services innovants, de l'extension des horaires d'ouverture et de l'introduction de nouveaux supports. Des expérimentations commencent d'ailleurs à être menées autour des nouvelles technologies, des outils virtuels du web et des jeux vidéo.

De fait, plusieurs questions se posent. Tout d'abord, pourquoi les jeux vidéo n'auraient-ils pas comme les autres supports culturels leur place dans les bibliothèques? Le monde des jeux vidéo et celui des bibliothèques n'auraient-ils pas tout à gagner si les jeux vidéo étaient présents en bibliothèque (l'un pour valider son caractère culturel, l'autre pour attirer d'autres publics et modifier son image)? Dès lors, quelle place réserver aux jeux vidéo dans les bibliothèques?

Pour répondre à ces questions, nous nous intéresserons tout d'abord à ce qui fait la légitimité culturelle de l'industrie des jeux vidéo et du support jeu vidéo lui-même. Ensuite, nous nous attacherons à montrer que les jeux vidéo ont toute légitimité culturelle d'avoir leur place dans les bibliothèques. Enfin, nous étudierons les perspectives que l'introduction des jeux vidéo peuvent ouvrir aux bibliothèques.

---

<sup>1</sup>Cf. : Bruno Maresca et son enquête *Les bibliothèques municipales en France après le tournant Internet attractivité, fréquentation et devenir*.

# **Partie 1 : Une industrie vidéo-ludique en quête de légitimité culturelle**

---

## **1.1 : BREF HISTORIQUE DU JEU VIDÉO**

L'industrie des jeux vidéo est jeune d'une trentaine d'années mais occupe déjà une place très importante dans nos sociétés. Son histoire est cependant complexe et passionnante, elle est surtout capitale pour comprendre le paysage actuel du jeu vidéo, en voici un bref aperçu.

### **1.1.1 : Les débuts confidentiels**

#### **1.1.1.1 : Quelques expériences en laboratoire**

L'idée du jeu vidéo est née dans les années 1950, mais il faudra attendre les années 1970 pour que ce concept se développe réellement. Durant les années 1960, des expériences furent menées sur les premiers mini-ordinateurs et quelques logiciels de jeux ont été créés. Ces jeux étaient très primaires, mais posaient déjà les principes du jeu vidéo tel qu'on le connaît aujourd'hui :

- système dédié au jeu branché à un poste de télévision sur lequel le joueur interagit avec des manettes connectées à ce système de jeu
- ordinateur sur lequel est installé un programme ludique
- interaction d'un joueur humain et d'un joueur incarné par un programme informatique.

En raison des limites techniques et des coûts importants de ces technologies émergentes, ces expériences restèrent relativement confidentielles.

#### **1.1.1.2 : Des changements favorables**

C'est durant les années 1970 que tout change. Plusieurs raisons d'ordre sociologique et technique permettent d'expliquer cet état de fait.

Tout d'abord, les facteurs sociologiques. Nous sommes alors encore dans les Trente Glorieuses, à la fin des années 1960, début des années 1970 et les ménages s'équipent de biens électroménagers, notamment de télévisions. La société vient de connaître des bouleversements dans les mentalités. Les adolescents sont considérés comme des adultes en devenir et non plus seulement comme des enfants. Ils voient leur pouvoir d'achat augmenter (par l'argent de poche), on leur reconnaît une culture, des modes de sociabilité propres.

Raisons techniques ensuite. En 1971, le premier micro-processeur est créé par Intel. Par la miniaturisation, la performance et l'accessibilité, y compris financière, le micro-processeur va révolutionner le monde de l'informatique.

Les industries de l'électronique commencent alors à songer à une application pour le grand public.

## **1.1.2 : Les débuts dans la société**

### **1.1.2.1 : Le règne de l'arcade**

L'offre au grand public s'est d'abord présentée sous forme de bornes d'arcade\*<sup>2</sup> en noir et blanc. La première borne d'arcade\* *Computer Space* est conçue par Nolan Bushnell, un ingénieur en électronique en 1971. L'année suivante, Bushnell crée la première société entièrement consacrée au jeu vidéo : Atari. La même année il commercialise sur son invention le premier jeu vidéo grand public *Pong* dont le principe très basique est d'opposer deux joueurs (la machine n'était pas programmée pour tenir la place de l'adversaire) dans une partie s'apparentant au tennis, chaque joueur contrôlant un palet et devant renvoyer une balle. En un an, Atari vend plus de 10.000 bornes d'arcade. Ces bornes d'arcade se trouvent généralement dans des cafés et sont utilisées par des jeunes au même titre que le flipper pendant leurs loisirs. Mais le succès est tel, qu'on voit progressivement apparaître des établissements uniquement consacrées à ce loisir : les salles d'arcade. Atari est arrivée sur le marché du loisir au bon moment en raison des facteurs sociologiques évoqués plus haut, ce qui explique son succès fulgurant.

Dans le même temps, les premières consoles\* de jeu de salon à brancher sur les téléviseurs sont commercialisées. Cependant, elles n'eurent qu'une audience très modeste en raison de leur prix et de l'offre limitée à un jeu unique et très basique. En 1976, Atari est rachetée par Warner et annonce la sortie de sa première console pour Noël 1977. La *Video Computer System 2600* est le premier gros succès commercial des consoles de salon, principalement en raison du fait qu'elle permet de jouer à différents jeux contenus dans des cartouches. Mais ce support est encore loin de supplanter les bornes d'arcade.

Le marché des jeux vidéo était encore alors largement américain. En 1978, Nintendo, entreprise japonaise fondée en 1889 dont l'activité principale était le jeu de carte puis le jouet, entre sur le marché des jeux vidéo d'arcade avec son jeu *Othello*. La même année, *Space Invaders*, autre jeu japonais, fait son apparition à son tour sur les bornes d'arcade. C'est une véritable déferlante dans le monde entier, l'anecdote la plus célèbre est que ce jeu a provoqué une pénurie de pièces de monnaie, obligeant le gouvernement japonais à multiplier par quatre la production de yens. C'est aussi avec ce jeu qu'apparaissent les premières polémiques autour des supposés effets abrutissants des jeux vidéo. En 1979, un autre jeu culte fait son apparition : *Pac-Man*, développé par les japonais de Namco. C'est également un très gros succès commercial dès sa sortie dans le reste du monde en 1980, au point qu'Atari rachète les droits pour pouvoir le proposer sur sa console. Les éditeurs de jeux vidéo commencent alors à se multiplier.

### **1.1.2.2 : Le temps de la crise et le rebond japonais**

On assiste alors à la véritable naissance de l'industrie du jeu vidéo. Les chiffres d'affaire sont faramineux, les jeux vidéo sont en passe de devenir un phénomène de société. Cependant, une telle manne attisa les convoitises, les mauvaises consoles et les ersatz des jeux les plus connus se multiplient. En 1983, ce manque de créativité sur le support des consoles, ainsi que le développement des ordinateurs personnels conduisirent au premier crash de l'industrie du jeu vidéo, les ventes chutèrent et des pertes colossales

---

<sup>2</sup>Tous les mots suivis d'un astérisque sont définis en annexe dans le lexique

furent enregistrées par les groupes, à tel point que Warner revendit l'activité consoles d'Atari à Commodore (puissant constructeur des ordinateurs Amiga) et la branche jeux à Namco. Les américains venaient de perdre définitivement leur place sur le marché des consoles.

Parallèlement, Nintendo développe depuis 1980 des petites consoles portables appelées *Game and Watch*, basées sur des jeux à cristaux liquides. Les mascottes de Nintendo, *Mario* et *Donkey Kong* firent d'ailleurs leur première apparition sur ce support grâce à une figure clef du monde des jeux vidéo (encore à l'heure actuelle d'ailleurs) MIYAMOTO Shigeru qui sera à l'origine de la plupart des succès commerciaux de Nintendo (la série des *Mario Bros.*, des *The Legend of Zelda*, etc.). Forte de ce succès et alors que l'industrie des consoles était au plus mal, Nintendo annonce en 1983 la sortie de sa *Famicom* (pour Family Computer), devenue *NES* en Europe et aux États-Unis. Le succès est immédiat au Japon car la *NES*, outre qu'elle était deux fois moins chère que ses concurrentes, proposait un catalogue de jeux novateur et varié. Entre 1983 et 1990, 60 millions d'exemplaires en seront vendus. Encouragée par ce succès, l'entreprise Sega sort en 1984 sa *Master System*. Le jeu sur console retrouvait alors un poids industriel important grâce aux centaines de millions de cartouches qui s'écoulèrent.

Durant cette période, le jeu sur ordinateur se développe lui aussi sur *Apple II*, *Commodore 64* ou *Amstrad CPC*. Il s'agit au départ de jeux classiques des bornes d'arcade adaptés sur ces supports, puis avec l'évolution des machines, le développement de jeux spécifiques et créatifs émergea, notamment sur l'*Amiga 500*, successeur du *Commodore 64*.

### **1.1.2.3 : La France et le jeu vidéo**

En France, des machines construites par Thomson et financées par le Ministère de l'Éducation Nationale sont lancées dès 1982, il s'agit des ordinateurs TO7, MO5 puis TO9. Ces machines furent distribuées massivement dans les écoles dans le cadre du plan « Informatique Pour Tous » dont le but était d'initier les écoliers français à l'informatique en leur permettant l'accès à des technologies qui étaient encore très onéreuses à l'époque. Les ordinateurs étaient livrés avec quelques jeux qui étaient souvent des ersatz des succès de l'arcade. Des créations originales de studios français ont néanmoins vu le jour grâce à ce plan, avec notamment l'apparition d'un studio particulièrement actif : Infogrames. Dès le départ, en France, une vision éducative du jeu vidéo et de l'informatique a été fortement présente. La production s'arrête en 1989 en raison de la concurrence des consoles japonaises et des ordinateurs américains beaucoup plus performants, ainsi que de la multiplication des copies pirates.

Que ce soit sur support console ou sur support ordinateur, désormais tous les éléments, qualités graphiques et sonores des jeux, maniabilité (*gameplay*) et scénarios de plus en plus élaborés, étaient réunis pour l'explosion du jeu en termes de phénomène de société dans les années 1990.

## **1.1.3 : Des évolutions technologiques toujours plus importantes**

### **1.1.3.1 : La guerre des consoles**

En 1989, Nintendo affirme sa suprématie dans le domaine des jeux vidéo en sortant sa console portable en noir et blanc, la *GameBoy* qui à l'époque était vendue avec le fameux jeu *Tetris* (jeu qui contribua largement à augmenter les ventes de la console). Nintendo restera sur ce créneau sans concurrence réelle jusqu'à la sortie de la PSP de Sony en 2004-2005, même si des firmes avaient tenté des sorties de consoles portables comme Sega et sa GameGear en 1990, qui à l'époque était révolutionnaire car proposant de bonnes capacités graphiques en couleur, mais son prix et surtout sa très faible autonomie en ont fait un flop commercial.

En 1988, Sega prend les devants et sort la *Megadrive*, première console 16bits (permettant des graphismes plus beaux et réalistes, des musiques plus élaborées et des jeux plus longs et inventifs), en même temps que sa mascotte le hérisson *Sonic*. Cette console sort en 1989 aux États-Unis (sous le nom de *Sega Genesis*) et en 1990 en Europe. Le marché des consoles redevient concurrentiel. En 1990, Nintendo se renouvelle et lance la *Super Famicom* qui sortira en 1992 en Europe sous le nom *Super NES*. Une guerre des consoles est lancée entre les deux constructeurs, faisant couler à l'époque beaucoup d'encre et contribuant à faire des jeux vidéo un phénomène de société. Cette génération de consoles se concentre surtout sur la qualité des jeux pour faire la différence avec le concurrent. Cela a provoqué une émulation parmi les studios concepteurs et a permis l'émergence de nouveaux types de jeux, plus longs et plus riches scénaristiquement (jeux d'aventure, jeux de rôle). À cette époque, les logiques commerciales de l'industrie se mettent en place : dans ce contexte très concurrentiel, les éditeurs essaient de faire la différence en étoffant au maximum leur catalogue de jeux, en particulier autour de licences\* à succès. Les premiers essais de jeux en trois dimensions voient également le jour, ce sont les jeux basés sur le principe de la 3D isométrique\*. Nintendo finira par remporter le combat grâce aux capacités graphiques plus importantes de sa machine et à des jeux superbes.

Il est intéressant de noter que les consoles sont très longues à arriver sur le marché européen, il en va d'ailleurs de même pour les jeux, nombreux sont les titres qui ne sortent même pas en Europe. Cela tient au fait que le marché européen dépend du marché américain. Seuls les titres ayant fonctionné aux États-Unis sortent en Europe, souvent avec de mauvaises traductions, voire pas de traduction du tout. Les américains gardent ainsi une forme de domination du marché du jeu vidéo, au moins en Europe, ce qu'ils avaient perdu avec le crash de 1983. Cette situation ne changera qu'à la toute fin des années 1990.

Le jeu sur ordinateur explose lui aussi avec les avancées technologiques fulgurantes des PC et des ordinateurs Macintosh d'Apple. De nouveaux types de jeux qui resteront longtemps l'apanage des ordinateurs voient le jour, les jeux de tirs à la première personne (FPS\*), les « point and click \*» et les jeux de stratégie en temps réel (RTS\*).

### **1.1.3.2 : L'apparition de la 3D**

En 1994 apparaît sur le marché japonais la première console de jeux proposant des graphismes en 3D : la *PlayStation* de Sony. Cette technologie est issue d'une collaboration de Sony et de Nintendo dont le projet initial était de proposer une

extension de lecteur cd pour la *Super NES*. Nintendo fut découragé par le projet en raison des temps de chargement des jeux et Sony le poursuivit seul. Cette console révolutionna le monde des jeux vidéo en ouvrant des perspectives techniques énormes. Elle fut un immense succès commercial partout dans le monde. À l'arrêt de sa production en mars 2006, plus de 102 millions d'exemplaires avaient été vendus dans le monde. Nintendo ne survit alors que grâce à son monopole sur le marché des consoles portables et Sega est complètement balayé et abandonne définitivement le secteur de développement et de construction de consoles en 2001.

La puissance technique ne semble plus avoir de limites et l'intérêt des joueurs va s'accroissant. Dans cette période, les ventes de jeux vidéo dépassent pour la première fois les ventes de billets de cinéma.

À partir de 2000, malgré un contexte de crise sans précédent lié à la bulle Internet, sortent les consoles de génération suivante encore plus puissantes que les précédentes, Sony lance la *PlayStation 2*, Nintendo la *Gamecube* et Microsoft se lance dans la course avec sa *X-box* et la ferme intention de détrôner Sony. La *PlayStation 2* rafle à nouveau la mise très loin de ses concurrentes puisqu'il s'en est écoulé à nos jours plus de 120 millions d'exemplaires dans le monde contre un peu plus de 20 millions pour les autres machines. On voit cependant se développer les lignes directrices de la prochaine génération de consoles. Sony et Microsoft misent sur la puissance de leurs machines et les technologies graphiques (elles sont équipées d'un lecteur de DVD). Nintendo place sa réflexion sur le confort du joueur (les jeux Gamecube sont sur des mini-disques afin d'éviter des temps de chargement trop longs dans le jeu) et sur la convivialité. Les premières tentatives de jeu en ligne sur console via Internet apparaissent, mais sans grand succès.

### **1.1.3.3 : Une nouvelle génération de consoles et de jeux**

Fin 2004, c'est le monde des consoles portables qui est en ébullition. Nintendo sort la DS et met l'accent sur l'expérience de jeu plutôt que la puissance graphique. En effet, cette console est dotée de deux écrans dont un tactile qui permet grâce à un stylet de modifier le *gameplay* que l'on connaissait jusqu'à lors, et de la technologie Wifi permettant des parties en réseau dans le monde entier. L'objectif de Nintendo est clair, attirer un public de non joueurs en développant des jeux en direction de ces publics. La même année, sort la concurrente créée par Sony, la *PlayStation Portable* (PSP), outre d'excellentes capacités graphiques, elle se présente comme une véritable plateforme multimédia permettant de lire des films (commercialisés sur un format spécial UMD), d'écouter de la musique, de visionner des photographies, et proposant un système de navigation GPS entre autres. Les stratégies sont donc très différentes, c'est pour le moment celle de Nintendo qui l'emporte.

En 2005, Microsoft est le premier à proposer une console dite nouvelle génération, la *Xbox 360*. Cette console tient désormais plus du PC puisqu'elle est équipée d'un disque dur plus ou moins important selon les versions de la machine. En 2006, Nintendo lance sa *Wii*. La firme reprend la même logique que pour sa console portable, c'est à dire qu'elle se concentre sur de nouvelles façons de jouer (la *Wiimote* remplace les manettes traditionnelles, le joueur intervient de façon plus intuitive dans le jeu grâce à un capteur de mouvements) au détriment de la puissance graphique, sur la convivialité et sur la captation de nouveaux publics. La *PlayStation 3* est la dernière à sortir (en mars 2007 en France), elle est aussi la plus puissante et la plus chère des consoles actuelles, outre un disque dur, elle est équipée d'un lecteur de DVD Blu-ray. Ces trois consoles peuvent être connectées à Internet pour jouer en ligne avec des joueurs du monde entier, pour

télécharger des contenus exclusifs et autre. En cela elles se rapprochent de la philosophie des jeux PC.

En effet, pendant que les consoles connaissaient un succès exponentiel, le jeu sur PC a lui aussi évolué. Les premiers jeux de stratégie proposaient déjà des parties en réseau en connectant plusieurs PC entre eux, quelques uns proposaient même déjà des possibilités de jouer via Internet dès la fin des années 1990. Les machines devenant de plus en plus performantes et Internet de plus en plus rapide, cette fonctionnalité a été de ce fait beaucoup plus exploitée ces dernières années, avec l'apparition de jeux dits *MMOG\** (Massively Multiplayer Online Games) aux univers immenses, persistants, à la durée de vie illimitée. Le succès le plus éclatant est le jeu World of Warcraft qui comptait en janvier 2008 plus de 11 millions de joueurs actifs de par le monde.

Le jeu vidéo est maintenant omniprésent (y compris sur les téléphones portables) dans la société et fait partie intégrante de la culture de nombreuses personnes. Pour s'en convaincre, il suffit d'étudier quelques données chiffrées et statistiques.

## **1.2 : UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ**

### **1.2.1 : L'état de l'industrie du jeu vidéo**

#### **1.2.1.1 : Industrie ou industrie culturelle ?**

Le bref historique du jeu vidéo a permis d'avoir un premier aperçu de cette industrie. Pour autant, est-elle une simple industrie ou fait-elle partie des industries culturelles ? Longtemps l'industrie du jeu vidéo a été sous-estimée en raison de l'image même de sa production, le jeu vidéo n'étant considéré que comme un divertissement pour enfants. Cependant, elle regroupait dès ses origines les caractéristiques propres aux industries culturelles. Même si cette notion d'industrie culturelle varie, elle se caractérise avant tout par le fait de produire ou de diffuser à grande échelle des biens et des services culturels, c'est à dire des biens et des services dont la valeur est avant tout symbolique, souvent couverts par le droit d'auteur. Ces biens et services sont des œuvres de l'esprit originales. Le jeu vidéo est bien un contenu culturel dans le sens où il participe d'un processus de création, d'imagination, de créativité tout comme le cinéma, la musique ou la création littéraire. D'ailleurs, de nombreux parallèles sont faits entre l'industrie vidéo-ludique et le cinéma dans de nombreuses études, mais nous y reviendrons. La conception d'un jeu vidéo fait intervenir non seulement des programmeurs de logiciels, mais aussi des scénaristes, des dessinateurs, des compositeurs, des plasticiens, etc.

Du point de vue de la stricte définition, aucune confusion possible donc, l'industrie vidéo-ludique fait bien partie des industries culturelles. Cette place n'est d'ailleurs plus discutée depuis quelques années, notamment en raison du poids croissant de cette industrie.

#### **1.2.1.2 : Un visage classique des industries culturelles**

L'industrie du jeu vidéo a connu de nombreux mouvements et deux crises majeures qui ont contribué à lui donner son visage actuel.

Comme toutes les industries culturelles actuellement, l'industrie du jeu vidéo est marquée par une très forte concentration de ses acteurs. Alors qu'à ses débuts, de nombreux constructeurs et éditeurs ont fait leur apparition, très vite quelques grands

groupes ont dominé le marché, entourés de nombreuses petites structures sous-traitantes. La particularité de l'industrie du jeu vidéo tient au fait que les studios grands ou petits sont très fortement dépendants des constructeurs pour pouvoir exister et avoir une visibilité sur les plateformes.

Parmi les constructeurs de *hardware\**, trois grands groupes ont le monopole du secteur : Nintendo (le plus ancien, dernier survivant des années 1980), Sony et sa branche Sony Computer Entertainment (arrivé sur le marché des consoles au milieu des années 1990) et Microsoft (dernier arrivé dans le secteur au début des années 2000). Les anciens grands groupes des décennies précédentes n'ont pas tous disparus, mais se sont concentrés sur la conception de *software\**. C'est le cas d'Atari qui par le truchement d'achats et de concentrations successifs est maintenant française et de Sega dont la plupart des software sortent désormais, comble de l'ironie, sur les consoles de Nintendo.

En ce qui concerne les éditeurs et les studios, cela est un peu plus complexe. Il convient d'abord de définir leur rôle. Les studios sont chargés du développement des jeux. Ils cèdent une partie de leurs droits aux éditeurs par contrat pour permettre l'exploitation de leurs créations mais en gardent la propriété. Si l'on compare avec les autres industries culturelles, les studios ont la position d'auteurs. Les éditeurs, comme pour l'industrie du livre, sont chargés de la fabrication, de la publication, de la diffusion et de la promotion des œuvres produites. Les éditeurs peuvent aussi être eux-mêmes des développeurs, notamment pour les plus grosses structures, voire les constructeurs eux-mêmes.

Il existe une myriade d'éditeurs (et encore plus de studios de développement), mais seuls quelques uns dominent le marché. On peut citer notamment :

- **pour les américains** : le leader mondial Electronic Arts (grâce à ses jeux de sports très diversifiés et à son succès planétaire les *Sims*), Activision (qui a dépassé Electronic Arts sur le marché américain en 2007), Blizzard (l'éditeur du MMOG réunissant plus de 11 millions de joueurs dans le monde, *World of Warcraft*),
- **pour les japonais** : Nintendo (qui développe et édite ses jeux les plus connus), Square Enix (développeur et éditeur de séries s'écoulant à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires dans le genre RPG\*), Capcom (développeur et éditeur de séries à succès dans des genres aussi différents que le jeu d'aventure ou le jeu de combat)
- **pour les français** : Atari (racheté en 2003 par Infogrames) et Ubisoft (ayant connu un succès phénoménal avec sa dernière série de jeux *Les lapins crétins*).

L'industrie du jeu vidéo si elle est très concentrée en ce qui concerne les hardware, n'en reste pas moins très concurrentielle en ce qui concerne les software.

### **1.2.1.3 : Les chiffres vertigineux de l'industrie vidéo-ludique**

Il est très difficile d'avoir des chiffres précis dans le domaine du jeu vidéo. On connaît cependant les chiffres globaux des ventes par continent et dans le monde grâce aux annonces des constructeurs et des éditeurs et aux chiffres de l'IDATE<sup>3</sup>. En 2007, le chiffre d'affaire global du jeu vidéo s'est élevé à plus de 30 milliards d'euros aux États-Unis, au Japon et en Europe. Le chiffre d'affaire du jeu vidéo en France s'élève à 2,96 milliards d'euros en 2007, il a donc doublé en sept ans. Cela le place largement au dessus du marché du cinéma et de celui de la musique. Il devrait dépasser les 3 milliards d'euros cette année (l'IDATE table sur 3,4 milliards d'euros).

Les consoles ont à elles seules généré 9,8 milliards de chiffre d'affaire sur les marchés américains, japonais et européens dont 5,6 milliards pour les consoles de salon (dont les

<sup>3</sup>Institut de l'Audiovisuel et des Télécommunications en Europe

ventes ont été largement dominées par le succès de la Wii de Nintendo). En 2007, le chiffre d'affaire des consoles en France s'est élevé à 391 millions d'euros soit une progression de 37% par rapport à 2006.

Les jeux vidéo ont généré un chiffre d'affaire record de 20,7 milliards d'euros sur les mêmes marchés, la moitié concerne les jeux sur consoles de salon, 18% les jeux sur consoles portables, 17,8% les jeux sur PC (le seul segment à avoir connu une diminution), 5,8% les jeux en ligne et 5,3% les jeux sur téléphones portables. En France, le marché des logiciels de console a rapporté 495 millions d'euros, en progression de 56% par rapport à 2006 et celui des logiciels pour PC 173 millions d'euros, en diminution de 19% par rapport à 2006. À noter la montée en puissance des jeux en ligne qui ont réalisé 15 milliards d'euros de chiffre d'affaire en 2007. Rien que le jeu *World of Warcraft* du studio Blizzard compte plus de 11 millions de joueurs actifs dans le monde payant chaque mois environ 14 euros d'abonnement pour pouvoir jouer.

2007 a été une année particulièrement faste en raison de l'arrivée sur le marché de nouvelles consoles (Wii et PS3). 2008 devrait connaître des progressions moins fulgurantes, d'autant que la récente crise financière commence à toucher le secteur puisque Sony connaît d'importantes difficultés et que le premier éditeur mondial, Electronic Arts, prévoit de licencier 6% de son personnel.

## **1.2.2 : Des pouvoirs publics de plus en plus concernés**

Quand les pouvoirs politiques se préoccupent des jeux vidéo, c'est principalement sous trois angles, celui de l'aide à l'industrie de création des jeux vidéo, celui du cadre légal et celui de la santé des consommateurs.

### **1.2.2.1 : Les aides à l'industrie du jeu vidéo**

Nous l'avons vu précédemment avec le plan Fabius, la France s'est très tôt intéressée à l'industrie vidéo ludique, et notamment en termes de soutien à cette industrie. Plus récemment, deux rapports importants ont été commandés. Le premier est le rapport Le Diberder<sup>4</sup> datant de 2002. Ce rapport a été commandé par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique à Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, spécialistes depuis longtemps du secteur<sup>5</sup>. Ce rapport permet de faire le point sur le marché, l'industrie et la création des jeux vidéo en France en 2001, mais aussi sur les usages et la consommation des français, et enfin sur les métiers, filières et acteurs du secteur. Cette étude montre déjà l'importance croissante du jeu vidéo dans la société en général et l'économie française en particulier.

En 2003, se basant sur le rapport Le Diberder, un rapport est remis par Fabrice Fries au ministre de l'économie, des finances et de l'industrie intitulé « Propositions pour développer l'industrie du Jeu Vidéo en France »<sup>6</sup>. Ce rapport justifie l'intérêt porté aux jeux vidéo pour deux raisons, l'une industrielle (l'importance de ce marché dans l'économie) et l'autre culturelle (l'importance croissante de la pratique en France). L'objectif de ce rapport est de conserver des activités de création et de production des

---

<sup>4</sup>Consultable à l'adresse suivante : [http://www.afjv.com/press0402/040227\\_rapport\\_le\\_diberdere.htm](http://www.afjv.com/press0402/040227_rapport_le_diberdere.htm)

<sup>5</sup>Ils sont les auteurs dès 1993 d'un des premiers ouvrages consacrés aux jeux vidéo en France : *Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?*

<sup>6</sup>Consultable à l'adresse suivante : [http://www.afjv.com/press0401/040127\\_rapport\\_fries.htm](http://www.afjv.com/press0401/040127_rapport_fries.htm)

jeux vidéo sur le territoire français, ce secteur ayant connu d'importantes délocalisations depuis 2000. Cinq propositions sont avancées :

- la mise en place d'un fonds de production pour aider les éditeurs à supporter les coûts élevés des gros projets
- un crédit d'impôt accordé aux développeurs de l'ordre de 20% avec une limite de 3 millions d'euros par exercice. Ce crédit d'impôt a été acté dans la loi audiovisuelle du 5 mars 2007 (article 37) et appliqué depuis le 1er janvier 2008 (décret n°2007-1579 du 7 novembre 2007)
- inscrire le jeu vidéo dans des dispositifs existants d'aide à la recherche et au développement
- financer l'avance aux constructeurs de console dont sont redevables les développeurs (10€ par unité de jeu produite)
- aider l'emploi particulièrement précaire dans le secteur.

À l'issue de ce rapport, l'Agence Française du Jeu Vidéo (afjv) est créée en 2003 et a pour mission de mettre en place ces propositions. Afin de favoriser l'emploi, la création d'entreprises, la promotion des innovations et la création artistique et intellectuelle, elle a mis en place un certain nombre d'outils, un annuaire des professionnels du secteur, un portail de l'emploi, la mise à disposition d'informations pratiques de tout genre (juridique, chiffres, manifestations, etc.). L'agence commande également des études, alimente des dossiers et diffuse l'actualité du secteur. Elle est devenue un interlocuteur incontournable dans le paysage vidéo ludique français.

Récemment, le plan « France numérique 2012 »<sup>7</sup> a été lancé. Il a pour but de développer l'économie numérique et de la rendre accessible à un plus grand nombre de français. Ce plan prend en compte l'ensemble des activités liées aux technologies numériques, une partie concerne bien entendu le jeu vidéo. Dans ce domaine, le plan prévoit notamment d'affiner la connaissance de ce secteur jusque là considéré comme marginal en l'intégrant à l'Observatoire européen de l'audiovisuel, d'améliorer l'accès aux emplois, de clarifier le cadre juridique, de développer le *serious gaming*\*.

Jusqu'à présent, les initiatives concernant le secteur du jeu vidéo était le fait des pays indépendamment de l'Union Européenne (outre la France, l'Allemagne et la Grande-Bretagne se sont penchés sur le sujet). Depuis septembre 2007, l'UE s'intéresse elle aussi économiquement au domaine. Un budget de 1,5 millions d'euros réservé aux professionnels européens du jeu vidéo a été débloqué par la Commission Européenne. Il suffit pour pouvoir être éligible à cette subvention d'avoir un projet de développement d'un jeu vidéo. Des primes sont en outre prévues pour les projets mettant en avant la diversité culturelle européenne. Cette action a vu le jour en grande partie grâce au travail de la Fédération Européenne des Développeurs de Jeux Vidéo (EGDF) créée en septembre 2006 et réunissant des studios de développement issus de toute l'UE.

### **1.2.2.2 : Un cadre légal en réflexion**

L'aspect économique n'est pas le seul à être pris en compte. La spécificité du jeu vidéo et la diversité de compétences que son développement requiert font que le législateur s'interroge sur le statut à lui attribuer. Dès le rapport Le Diberder, il était pointé qu'il était urgent de donner au jeu vidéo un cadre juridique propre en raison de l'ampleur croissante de ce média. Depuis, aucun statut juridique n'a été établi, seules des jurisprudences viennent apporter des précisions. La première jurisprudence date de 1986, deux arrêts de la Cour de Cassation ont précisé que les jeux vidéo étaient une œuvre de l'esprit dépendant donc du Code de la propriété intellectuelle. Le 21 juin 2000,

<sup>7</sup><http://francenumerique2012.fr/>

la Cour de Cassation rend l'arrêt Midway, donnant au jeu vidéo le statut de logiciel. Cette même Cour de Cassation le 28 janvier 2003 rend l'arrêt Casaril/Havas précisant que le jeu vidéo est une œuvre collective. Un arrêt du 20 septembre 2007 de la Cour d'appel de Paris prend le contrepied de ces deux décisions. Cet arrêt considère que le jeu vidéo n'est ni une œuvre audiovisuelle, ni un logiciel, mais une œuvre multimédia de collaboration, ce qui implique que les droits d'auteur de certaines parties créatives du jeu sont versés aux auteurs et non plus aux éditeurs (par exemple les compositions musicales).

Toujours est-il qu'à l'heure actuelle le statut juridique du jeu vidéo reste flou. Le plan « France numérique 2012 » prévoit de le clarifier en travaillant avec le Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique qui a déjà fait des propositions en 2005 à ce sujet<sup>8</sup> et les acteurs concernés comme le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL).

À l'échelon de l'Union Européenne, ce statut est tout aussi flou. Les ministres de l'économie de différents pays, dont la France et l'Allemagne, plaident pour que l'UE se penche sur le dossier car ce vide juridique est selon eux préjudiciable à l'économie du secteur puisque les entreprises souhaitant s'installer sur le territoire de l'Union peuvent être rebutées par la complexité et la lourdeur juridique du domaine.

### **1.2.2.3 : La protection du consommateur**

Si l'Union Européenne tarde à prendre en considération le secteur industriel des jeux vidéo d'un point de vue économique et juridique, il est un point qu'elle a traité très vite, celui de la protection des consommateurs. Devant les polémiques autour des jeux vidéo au sujet du caractère violent de certains contenus, l'Union Européenne par l'entremise de l'Interactive Software Federation of Europe<sup>9</sup> (ISFE) a mis en place le système Pan European Game Information (PEGI) issu des réflexions menées depuis 1989 sur le sujet et s'inspirant de ce qui se fait déjà pour les œuvres cinématographiques. Ce système de classification prend en compte le contenu des jeux afin de leur attribuer des caractères spécifiques et un âge conseillé. Il est de plus auto-régulé puisque ce sont les acteurs du secteur qui classent eux-mêmes les jeux. Le classement par contenu indique si le jeu contient des éléments grossiers, de discrimination, pouvant provoquer la peur, relatifs à l'alcool, au tabac ou aux drogues, sexuels, violents ou s'apparentant aux jeux de hasard. Chacune de ces caractéristiques est représentée par une icône<sup>10</sup>. À cette classification des contenus s'ajoute une classification indiquant l'âge minimum conseillé pour jouer à un jeu, ces tranches d'âges sont : 3+, 7+, 12+, 16+ et 18+.

Une enquête menée en 2007 par l'ISFE montre que les usagers ont bien identifié et intégré ce système : 93% reconnaissent la classification par âge et 50% les icônes liées aux contenus, 49% des parents estiment ce système utile<sup>11</sup>.

Il permet d'unifier les pratiques dans les États membres ayant adopté ce système ou d'inspirer les systèmes d'autres pays. Tous les membres de l'UE ont adopté ce système (avec une légère variante de classification des âges pour le Portugal), ils ont été rejoints par l'Islande et la Suisse. Auparavant, les pays avaient mis en place des systèmes

<sup>8</sup><http://www.cspla.culture.gouv.fr/CONTENU/cspla%20aspects%20juridiques%20oeuvres%20multimedia%20avis.pdf> (septembre 2008) dont extraits en annexe

<sup>9</sup> Fondée en 1998 et constituée en association internationale à but scientifique et pédagogique régie par la loi belge en 2002, l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe) représente les intérêts du secteur des logiciels interactifs dans les 27 États membres de l'Union européenne, la Norvège, l'Islande, la Suisse et le Liechtenstein. Elle est constituée de 13 grands éditeurs de logiciels interactifs et de 13 associations nationales d'éditeurs en Europe.

<sup>10</sup>Cf. annexe

<sup>11</sup>Enquête menée en 2007 par l'ISFE intitulée : *2007, données commerciales, démographiques et d'utilisation. Éléments et chiffres clés. Le profil du joueur de jeux vidéo européen.*

nationaux. En France, c'est le SELL qui avait développé dès 1992 une signalétique de ce type.

L'intérêt des pouvoirs publics pour le jeu vidéo n'est que le révélateur de l'intérêt que lui porte la société dans son ensemble.

### **1.2.3 : Plus qu'un effet de mode générationnel**

Considéré comme une pratique ludique n'intéressant que les enfants, le jeu vidéo n'a pendant longtemps fait l'objet d'aucune étude sérieuse. Cependant, les premiers joueurs ont maintenant la quarantaine, sont parents et continuent souvent à jouer, ce qui interpelle de plus en plus les statisticiens et les sociologues. Ce sursaut d'intérêt nous permet donc de disposer de chiffres, mais aussi d'analyses des pratiques.

#### **1.2.3.1 : L'équipement des ménages**

L'équipement des foyers français en plateformes multimédia et de loisirs a énormément progressé depuis ces dernières années. On sait que plus d'un foyer sur deux est désormais équipé d'un PC, que ces foyers sont 28,5% à posséder une ou plusieurs consoles de jeu de salon et 14% à posséder une console portable. Il est à noter que 9,5% des foyers possèdent les trois supports à la fois. Ces chiffres datent cependant de l'enquête Médiamétrie menée en 2006 et semblent avoir sensiblement progressé depuis, notamment en raison du succès fulgurant des consoles Nintendo de dernière génération. Les ventes des plateformes de dernière génération se répartissent ainsi en France à l'heure actuelle :

*Consoles portables :*

- Nintendo DS<sup>12</sup> : 6,1 millions d'unités vendues
- PSP<sup>13</sup> : 1,8 millions d'unités vendues

*Consoles de salon :*

- Nintendo Wii<sup>14</sup> : 2,6 millions d'unités vendues
- PS3<sup>15</sup> : 1,1 millions d'unités vendues
- X-box 360<sup>16</sup> : 937.000 unités vendues

Le marché français est largement dominé par les consoles de Nintendo pour cette génération.

Il est à rappeler que la PS2, console de génération précédente, équipe encore de nombreux foyers français et s'est vendue depuis 2000 à plus de 6 millions d'exemplaires dans notre pays.

Parallèlement, plus d'un foyer sur deux<sup>17</sup> est désormais équipé d'une connexion internet. Cette connexion est à haut débit dans 90% des cas. Cette donnée n'est pas anodine par rapport aux jeux vidéo puisque les offres en ligne sont de plus en plus développées aussi bien sur PC que sur console.

---

<sup>12</sup>Selon les chiffres officiels annoncés en novembre 2008 par Nintendo sur les résultats du premier semestre de l'année

<sup>13</sup>Chiffres disponibles sur <http://www.gamepro.fr> et sur le comparateur de hardware <http://vgchartz.com>

<sup>14</sup>Selon les chiffres officiels annoncés en novembre 2008 par Nintendo sur les résultats du premier semestre de l'année

<sup>15</sup>Chiffres disponibles sur <http://www.gamepro.fr> et sur le comparateur de hardware <http://vgchartz.com>

<sup>16</sup>Même source que précédemment

<sup>17</sup>Chiffres du Ministère de l'équipement

Une étude de juin 2003 menée par Ipsos pour Sony France montre que les foyers les plus aisés sont évidemment les mieux équipés mais aussi que la présence d'enfants de 11 à 15 ans renforce le taux d'équipement : 19% des foyers sans enfants font partie des mieux équipés contre 34% pour les foyers ayant au moins un enfant de 11 à 15 ans.

Une autre donnée intéressante est celle de l'équipement en consoles de jeux vidéo des usagers des bibliothèques<sup>18</sup>.

Globalement, on peut constater que les usagers des bibliothèques se situent largement au dessus de la moyenne des ménages français en ce qui concerne les équipements en consoles. 35% des inscrits possèdent au moins une console chez eux. Les usagers non inscrits sont encore mieux équipés puisque 42% possèdent au moins une console chez eux. À l'inverse les non usagers des bibliothèques sont moins bien équipés et se situent en dessous de la moyenne nationale puisqu'ils ne sont que 26,6% à être équipés d'au moins une console.

Cela démontre qu'à l'évidence les usagers des bibliothèques sont aussi des joueurs, et même plus joueurs que la moyenne des français.

Chez vous, avez-vous un(e) ou plusieurs...	Inscription BM n=412	Fréquentation BM hors inscription n=291	Fréquentation BM antérieure n=737	Absence de fréquentation BM au cours de la vie n=561	Ensemble n=2001
<b>Console(s) et autres équipements pour les jeux vidéo</b>					
Un	26,5	33	30	19,8	26,8
Plusieurs	8,7	8,9	9,1	6,8	8,3
Aucun	64,6	58,1	60,8	73,4	64,7
Non- réponse	0,2				0,1
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

*Niveau d'équipement en appareils « son et image » selon type de fréquentation des bibliothèques (en%).*

Il faut savoir également que selon une étude de NPD Group, un ménage français sur 4 a acheté des jeux vidéo en 2007 avec un budget moyen de 700€. Les 30-45 ans représentent 53% des acheteurs et 36% des ventes cumulées. Il est intéressant de noter que les retraités représentent maintenant 9% des acheteurs (contre 5% en 2006).

### 1.2.3.2 : Le profil des joueurs

L'image d'Épinal veut que le joueur est un jeune garçon d'environ 12 ans aimant rester dans sa chambre à passer des heures devant les jeux vidéo. Les enquêtes récentes<sup>19</sup> nous démontrent tout le contraire.

Deux enquêtes importantes existent désormais en France. La première est une enquête Médiamétrie, « Le jeu vidéo français », rendue publique au mois d'août 2006. La deuxième est la série d'enquêtes de TNS Sofres, « Le marché français des jeux vidéo » menée pour l'Agence Française du Jeu Vidéo auprès de 1000 personnes âgées de plus de

<sup>18</sup> Bruno Maresca, *Les bibliothèques municipales en France après le tournant Internet attractivité, fréquentation et devenir*, 2007

<sup>19</sup> cf. Enquête Médiamétrie « Le jeu vidéo français » rendue publique le 31 Août 2006

Enquête TNS-Sofres « Le marché français des jeux vidéo » menée pour l'Agence Française du Jeu Vidéo rendue publique en décembre 2006

15 ans, également interrogées sur les pratiques des autres membres du foyer. Ces enquêtes sont effectuées depuis 2002 et s'étoffent chaque années de nouvelles données (par exemple, le *casual gaming*\* et les autres loisirs des joueurs ont été ajoutés dans l'enquête parue en décembre 2006).

Les deux instituts de sondage trouvent des résultats concordants. Un quart des français joue régulièrement aux jeux vidéo sur PC et/ou sur console, soit un foyer sur deux avec en moyenne 2 joueurs par foyer. Ce qui est loin d'en faire une pratique minoritaire. L'âge moyen du joueur est estimé à 25 ans, sachant que la pratique des jeux est plus répandue chez les 13-19 ans et les 35-49 ans. La moyenne d'âge varie selon le type de plateforme, les joueurs PC sont beaucoup plus âgés, 35ans, alors que la moyenne d'âge des joueurs de console de salon est de 21 ans et celle des consoles portables de 19 ans. Il est à noter qu'un joueur sur dix a moins de 10 ans et qu'un quart a 35 ans ou plus. L'augmentation de la moyenne d'âge des joueurs tend à se confirmer année après année.

Parmi ces joueurs, deux tiers sont des hommes, même si la proportion de femmes joueuses reste minoritaire, elle tend à gagner du terrain. Par ailleurs, on peut noter une différence entre les plateformes puisque si moins de 30% des joueurs de console sont des femmes, elles représentent plus de 40% des joueurs sur PC.

Le joueur passe en moyenne 5h45 par semaine devant les jeux vidéo, ce qui place la France au deuxième rang européen juste après le Royaume-Uni. Cette moyenne peut paraître élevée, mais en fait la moitié des joueurs joue moins de 3 heures par semaine. Ce sont les joueurs âgés de 15 à 24 ans, qui jouent en moyenne entre 6 et 14 heures par semaine, et les joueurs sur consoles portables et de jeux en ligne, qui jouent environ 7 heures par semaine, qui poussent cette moyenne vers le haut.

Médiamétrie note également que 8 millions de français visitent des sites internet consacrés aux jeux vidéo et ce en moyenne 9 fois par mois.

Une enquête a également été menée en 2007 à l'échelle de l'Union Européenne par l'ISFE intitulée « 2007, données commerciales, démographiques et d'utilisation. Éléments et chiffres clés. Le profil du joueur de jeux vidéo européen ». Elle nous permet de pouvoir comparer le profil du joueur français avec celui de ses voisins. On constate que le joueur français est plus jeune, en effet le joueur anglais a en moyenne 33 ans, le finlandais 31 ans et l'espagnol 26 ans. Le nombre de joueurs actifs est sensiblement le même puisque l'Espagne et la Finlande en comptent 26%, le Royaume-Uni est en tête avec 37%. Cette enquête nous apprend également que 44% des joueurs européens sont diplômés dont 20% de l'enseignement supérieur ou universitaire.

### **1.2.3.3 : Les pratiques**

Le jeu est donc devenu une pratique quotidienne pour beaucoup de français. À quels jeux jouent-ils ? Qu'en retirent-ils ? Comment jouent-ils ? Quelles sont leurs autres pratiques ?

Les pratiques des plateformes tout d'abord sont assez nettes : 63% des joueurs utilisent le PC pour jouer, dont 43% l'utilisent exclusivement, 28% utilisent uniquement des consoles de salon, 25% jouent indifféremment sur plusieurs plateformes. La console portable vient très souvent en supplément d'autres plateformes puisque seuls 4% des joueurs y jouent exclusivement. Le type de plateforme dépend également de l'âge du joueur. Les joueurs âgés de 35 ans et plus ont plutôt tendance à privilégier le PC, les joueurs de moins de 15 ans la console portable. De même les femmes ont plutôt tendance à préférer le PC (et particulièrement les jeux en ligne) et les consoles portables. On remarque également que les consoles de salon ont tendance à fidéliser leurs publics puisque le nombre de joueurs exclusifs gagne du terrain sur les joueurs de PC. Il est

également intéressant de noter que la nouvelle génération des consoles Nintendo (Wii et DS) intéresse des personnes qui jusqu'à présent ne jouaient pas et qui sont plutôt plus âgées que la moyenne des joueurs (la quarantaine environ). Les chiffres précis n'existent pas encore, mais cela est très sensible dans les ventes et les analyses concordent toutes en ce sens.

Du type de plateforme utilisé dépendent souvent les types de jeux les plus pratiqués. Cela tient au fait que certains jeux sortent plus et/ou sont plus adaptés à certaines plateformes. Le joueur, en fonction de ses affinités à un type de jeu sera donc amené à jouer sur la plateforme idoine. Ainsi les jeux de course ou de sport se jouent surtout sur console alors que les jeux de stratégie en temps réel (RTS) ou de simulation se jouent plutôt sur PC. Certains autres types de jeux sont développés sur PC ou console, comme les RPG ou les jeux de tir à la première personne (FPS), la plateforme utilisée par le joueur dépendra alors de ses affinités avec tel ou tel titre ou de ses habitudes de jeux.

L'enquête TNS Sofres indique que les joueurs préfèrent avant tout les jeux d'action et d'aventure à 46% (cette catégorie incluant les jeux d'action, d'aventure et les jeux de tir notamment) puis les jeux de course ou de pilotage à 40%, les jeux de sport à 39%, les jeux de rôle et de stratégie à 36% et enfin les jeux divers (plateforme\*, simulation, combat, etc.) à 33%. Cela montre que les joueurs peuvent avoir des pratiques variées, ils ne se contentent pas d'un seul type de jeux.

Les joueurs recherchent avant tout dans le jeu un moyen de s'amuser à 80%<sup>20</sup> et de se détendre à 55%. Le principal avantage perçu est de passer le temps à 72%, de stimuler l'imagination à 57%, de favoriser la relaxation à 45% et de cultiver la forme mentale à 42%. Si l'amusement reste l'atout premier des jeux vidéo, on s'aperçoit que les joueurs lui attribuent d'autres avantages, notamment intellectuels. De même, beaucoup de joueurs sont également des parents : environ un quart en France et en Espagne et jusqu'à 40% au Royaume-Uni. Ces parents voient dans le jeu principalement une activité amusante pour toute la famille (54%), un bon moyen de passer du temps avec leurs enfants (47%). De même, ils sont 59% à contrôler les jeux achetés par leurs enfants et 52% à contrôler ceux qu'ils utilisent. Il ressort également que le fait d'avoir des enfants incite les parents à devenir joueurs s'ils ne l'étaient pas.

Même si la pratique du jeu vidéo est devenue courante dans beaucoup de foyers français, elle n'est pas la principale. Les joueurs de plus de 15 ans passent majoritairement (57%<sup>21</sup>) plus de temps avec leur famille et leurs amis, écoutent de la musique (53%). Par contre, le jeu vidéo concurrence des activités comme regarder la télévision (seuls 41% des joueurs passent plus de temps devant la télévision qu'à jouer), surfer sur Internet (même proportion que pour la télévision), lire des livres (36% des joueurs favorisent cette activité par rapport au jeu), faire du sport (plus important pour 34% des joueurs) et aller au cinéma (26% des joueurs). Ces chiffres nous permettent de constater que le *hardcore gamer*\* est très minoritaire alors qu'il est le stéréotype le plus répandu sur les jeux vidéo.

Cette pratique du jeu vidéo est donc de plus en plus répandue, mais elle peine à gagner en crédibilité et en légitimité, notamment en France, nombreux sont les débats autour des jeux vidéo.

---

<sup>20</sup>Selon l'enquête menée par l'ISFE en 2007

<sup>21</sup>Selon l'enquête TNS-Sofres menée en octobre 2006

## **1.3 : DES JEUX VIDÉO EN QUÊTE CONSTANTE DE LÉGITIMITÉ**

### **1.3.1 : La vision du jeu dans la société**

#### **1.3.1.1 : Une vision longtemps péjorative**

Dans leur ouvrage *Qui a peur des jeux vidéo*<sup>22</sup>, Alain et Frédéric Le Diberder exposent un bref historique des jeux et montrent qu'il a longtemps fait l'objet de répression. Nous disposons de très peu d'éléments sur ce qu'était le jeu dans l'Antiquité, comment il était perçu et quelle était sa fonction sociale. Nous savons juste qu'il existait (les archéologues ont découvert des dés égyptiens ou des poupées romaines) et qu'il pouvait du moins chez les grecs servir à des apprentissages basiques.

L'histoire du jeu dans notre société débute réellement au Moyen-Âge et cette période ne lui fut pas des plus fastes. Dès le VI<sup>e</sup> siècle Grégoire de Tours condamne le jeu dans son *Histoire des rois francs* comme une activité pourvoyeuse de déviances et d'oisiveté, à mettre sur le même plan que la boisson. Les mentalités commencent à évoluer à partir du XIII<sup>e</sup> siècle, on tolère alors le jeu pour les enfants. *Gargantua* de Rabelais sera l'exemple de cette évolution au XVI<sup>e</sup> siècle. On pense alors que si l'oisiveté mène au jeu, celui-ci lui est tout de même préférable. En fait, le jeu est désormais conçu comme acceptable pour les enfants mais signe d'attardement mental ou de mauvaise vie pour les adultes. Malgré tout, le jeu se développe, parmi la noblesse d'abord, avec le jeu d'échecs (qui curieusement sera le seul jeu toléré par l'Église) puis parmi le peuple avec notamment les jeux de cartes.

À la fin du Moyen-Âge cependant, un arsenal de répression est mis en place contre les jeux d'argent et le jeu pour adultes est extrêmement mal vu. Seuls les jeux de stratégie (comme les échecs) et les jeux pour enfants sont tolérés. Cette vision des choses demeurera la même jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle quand l'industrialisation de la production des jouets permettra d'en faire diminuer le prix et donc de les diffuser plus largement dans la société. Malgré tout<sup>23</sup>, cette mentalité n'a pas tout à fait disparu à notre époque, les jeux de hasard restent très étroitement encadrés en France et le jeu pratiqué par des adultes n'est pas encore très bien perçu s'il ne l'est pas dans le cadre familial parents/enfants.

#### **1.3.1.2 : L'obsession de l'éducatif**

Le sociologue Roger Caillois avait dans les années 1950 donné une définition du jeu<sup>24</sup> comme étant une activité "libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive".

Si le jeu a depuis les années 1960 une meilleure image dans la société, c'est que des chercheurs, à l'image de Caillois, ont multiplié les études pour démontrer qu'il pouvait aussi avoir des aspects positifs, notamment dans le domaine des apprentissages et de la socialisation des jeunes enfants.

Néanmoins, très vite les pédagogues se sont emparés de ces aspects et ont élaboré des jeux éducatifs. En effet, la perception du jeu dans les sociétés dépend principalement de la perception de l'enfance et de la jeunesse qu'ont ces sociétés. Avec la massification de l'enseignement scolaire pour des enfants de plus en plus jeunes et le fait que les enfants

<sup>22</sup>Cf. bibliographie

<sup>23</sup>Laurent Trémel, *Jeux, éducation et socialisation politique : contribution au rappel de la permanence d'un processus, Géographie, Économie, Société*, 2007

<sup>24</sup>Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957.

deviennent moins nombreux dans les familles et donc sur-investis, l'éducation est devenue centrale. On reconnaît ainsi aux enfants le droit de jouer, mais à des jeux qui les rendent intelligents et non pas à des jeux qui pour les adultes paraissent bêtes et sans fondements. Le jeu vidéo souffre particulièrement de cette image, un certain nombre d'adultes n'ayant jamais joué ou ne comprenant pas ce qu'ils voient à l'écran considèrent que le jeu vidéo est abrutissant et qu'il n'a donc aucun intérêt intellectuel ou culturel. Les détracteurs du jeu vidéo citent d'ailleurs toujours en exemple les jeux de tirs ou de combat sans jamais citer les jeux de gestion et de stratégie ou les RPG qui font appel à beaucoup de connaissances et de facultés de raisonnement et de réflexion.

Le jeu éducatif est devenu le seul jeu légitime car il est sensé apporter plus aux enfants que le jeu lui-même. Peut-être, si l'on se place du point de vue des pédagogues. Mais on perd alors ce qui fait le plaisir du jeu, la liberté, la construction des imaginaires.

## **1.3.2 : La vision du jeu vidéo dans la société**

Tous ces éléments sur le jeu permettent de comprendre les critiques dont font l'objet les jeux vidéo.

### **1.3.2.1 : Des jeux violents et dangereux pour la santé ?**

La violence est la critique principale faite aux jeux vidéo, c'est d'ailleurs pour cela que le système PEGI a été créé. Il faut revenir sur ces préjugés.

Tout d'abord, les jeux vidéo violents interdits aux mineurs sont minoritaires dans la production et dans les ventes. En 2007, ils représentaient 15% des ventes des jeux alors que 53% des jeux vendus étaient classés tout public. De la même manière, les joueurs interrogés dans toutes les études et dans tous les pays sont loin de classer ce type de jeux parmi leurs favoris. Ce sont surtout les jeux de sport et les jeux de plateforme et d'aventure qui sont les plus prisés des joueurs.

De même, toutes les études concordent, jouer à des jeux vidéo violents ne rend pas plus violent. Lors du massacre de Columbine en 1999 aux États-Unis, les jeux vidéo violents ont été accusés d'être à l'origine de ce drame. Or les experts s'accordent pour dire que le passage à l'acte était inévitable et que ces jeunes n'avaient pas réussi à faire taire leur violence en se défoulant sur des jeux. Le psychiatre Marc Valleur<sup>25</sup> indique d'ailleurs :

*« Notre pratique auprès des joueurs nous a montré que, à de rares cas près de personnes présentant des troubles psychiatriques majeurs, aucun ne confond le monde du jeu et celui de la réalité : les joueurs savent très bien que ce n'est que du jeu, que ni le risque ni la violence n'ont de conséquences réelles. »*

On peut également noter que le reproche d'exacerbation de la violence des enfants fait aux jeux vidéo dénote d'une certaine hypocrisie. En effet, les enfants se sont toujours bagarrés entre eux dans les cours d'école par exemple, ils n'ont pas attendus les jeux vidéo pour avoir des comportements violents.

Enfin, pour reprendre l'argument de la dernière campagne d'information du SELL<sup>26</sup>, tous les jeux ne sont pas violents, condamner l'ensemble de la production relève de l'ignorance. On ne condamne pas le cinéma parce que certains films sont ultra-violents (avec des images réelles contrairement aux jeux vidéo où les images sont tout au plus réalistes) ou la musique à cause du contenu des paroles de certaines chansons.

Une autre critique très vive faite aux jeux vidéo est qu'ils sont dangereux pour la santé. La polémique fut particulièrement virulente dans les années 1990 et la presse<sup>27</sup> se faisait

<sup>25</sup> « L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? », article paru dans la revue *Enfances et Psy* n°31

<sup>26</sup> <http://www.sell.fr/spip.php?article59>

<sup>27</sup> cf. *Qui a peur des jeux vidéo ?* Chapitre 3.8: « La campagne de l'épilepsie: désinformation »

une joie de relayer des informations n'ayant aucune valeur scientifique. Le jeu vidéo a été notamment accusé de provoquer des crises d'épilepsie. Il a depuis été démontré que seules les personnes déjà épileptiques et parmi elles uniquement un petit pourcentage de personnes dites photosensibles pouvaient avoir une crise en jouant un certain temps aux jeux vidéo. Laisser croire le contraire est un non-sens médical. Les études actuelles montrent que l'abus de jeux vidéo chez des individus ne présentant aucune pathologie particulière peut juste provoquer des états de grande fatigue et des maux de tête. Il n'empêche, cette polémique autour de l'épilepsie et de la santé a été telle que les pouvoirs publics ont pris des mesures dans de nombreux pays. En France, obligation est faite aux éditeurs de mentionner un message d'avertissement<sup>28</sup> sur les boîtiers. Nintendo inclut même dans chaque boîtier un livret de précautions sur la santé et la sécurité et un message d'avertissement au début de ses jeux.

### 1.3.2.2 : Des joueurs coupés de la réalité ?

L'autre très important reproche fait aux jeux vidéo est qu'ils favorisent les comportements solitaires et anti-sociaux. Il s'agit là encore d'accusations faites par des adultes prompts à s'inquiéter. Les rarissimes faits divers de joueurs morts d'avoir trop jouer ou coupés de la société sont mis en exergue par les médias<sup>29</sup>.

Tout d'abord, la majorité des jeux propose un mode multi-joueurs. Cela est d'autant plus vrai avec les jeux de nouvelle génération puisque presque tous proposent des modes multi-joueurs via internet, voire pour les MMOG sont développés pour être joués en ligne à des millions de joueurs en même temps. Que ce soit pour des parties entre amis ou en ligne, le joueur n'est souvent pas seul. Le jeu ne rend pas asocial, puisqu'il encourage la création de communautés de joueurs. Les joueurs aiment d'ailleurs énormément partager sur leurs expériences de jeu. Que ce soit dans la cour d'école, sur des forums ou des blogs, les joueurs échangent. De même, les jeunes enfants aiment partager avec leurs copains et leurs parents en racontant leur partie comme ils le feraient de n'importe quel autre jeu. En fait, pour les enfants, le jeu n'est intéressant que s'il permet d'en parler ou d'y jouer en communauté. Avoir le dernier jeu à la mode peut aussi être un facteur d'intégration sociale. Benoît Virole indique<sup>30</sup>:

*« l'usage extensif des jeux vidéo chez les adolescents du monde entier est hautement significatif. Ils s'échangent des CD, partagent des « codes », se retrouvent pour jouer collectivement et fréquentent souvent les salles spécialisées, où ils parlent ensemble le langage particulier de leur passion. Ce goût prononcé des adolescents pour les jeux vidéo en réseau n'est pas un hasard, ni le résultat d'un marketing réussi. Ces adolescents sont en quête d'un espace culturel qui leur appartienne en propre et dont ils soient les créateurs. »*

Le jeu n'est pas plus un facteur d'isolement que peut l'être un livre ou un baladeur MP3. Les jeunes joueurs ne restent pas plus cloîtrés chez eux que leurs aînés puisque nous avons vu que les enquêtes montrent que les sorties entre amis et la pratique de sport chez les adolescents restent plus importantes que la pratique des jeux vidéo.

Avec le stéréotype du joueur solitaire s'est aussi développé le stéréotype du joueur drogué à ses jeux et prisonnier de sa réalité virtuelle. C'est faire insulte à l'intelligence des joueurs. Il y a certes une immersion importante et une identification à l'avatar durant la partie, mais, comme nous l'a démontré l'argument de Marc Valleur cité ci-dessus, une fois celle-ci terminée, le joueur ne confond pas réalité et fiction sous prétexte que les images des jeux sont de plus en plus réalistes. Rares sont également les joueurs qui

<sup>28</sup>Message sur les boîtiers : « Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe. »

<sup>29</sup>En 2005, deux joueurs français ont été hospitalisés parce qu'ils auraient trop joué à Wow, cette histoire a fait très vite le tour des médias français. Il faut cependant relativiser car Wow réunit 11 millions de joueurs et ces cas d'addictions sont très marginaux.

<sup>30</sup>Benoît Virole, Du bon usage des jeux vidéo, *Enfances et Psy*, 2005

présentent des comportements addictifs. Certes les jeux sont de plus en plus chronophages, et notamment les MMOG qui n'ont pas de fin, mais les statistiques vues précédemment montrent que les joueurs savent réguler eux-mêmes leur temps de jeu. Dans l'article précédemment cité, Marc Valleur ajoute:

*« Il ne faut donc pas trop chercher des critères objectifs ou quantitatifs en matière de jeu : il n'existe pas un nombre d'heures standard, au-dessus duquel le risque addictif mériterait une consultation auprès d'un spécialiste. C'est dans les autres secteurs de l'existence qu'il faut avoir des repères : si l'investissement social et affectif (pour les jeunes la famille, l'école, les amis) reste intact, il n'y a pas de raisons de s'inquiéter. »*

Enfin, en ce qui concerne les enfants et les adolescents, ils appartiennent toujours aux parents d'imposer des règles.

De même que pour l'argument de la violence, le jeu ne provoque pas de comportements addictifs chez des personnes équilibrées mentalement, seules des personnes présentant des troubles peuvent être concernées, mais elles auraient de toute façon développé ce type de comportement avec autre chose.

### **1.3.2.3 : Des jeux auxquels ont trouve tout de même des qualités**

Tout n'est cependant pas noir en ce qui concerne les jeux vidéo. Pendant longtemps, aucune étude scientifique ne s'était penchée sérieusement sur les jeux vidéo. Cela change depuis ces dernières années. Si ces études ne nient pas les comportements pathologiques que peuvent accentuer les jeux vidéo chez des personnes déséquilibrées, elles s'accordent à trouver des qualités et des avantages aux jeux vidéo.

Tout d'abord, le jeu vidéo en lui-même, comme tous les jeux, est éducatif puisqu'il implique de maîtriser les règles pour pouvoir gagner. Il aide également à développer la faculté à résoudre des problèmes, les jeux de gestion et de stratégie sont en effet des systèmes de jeux complexes qui requièrent une forte réflexion et une importante concentration. On peut aussi malgré tout apprendre des choses dans des jeux dont l'objectif premier n'est pas éducatif. Les wargames\* ou jeux de gestion de civilisation permettent d'apprendre beaucoup d'éléments d'histoire, d'économie, de géographie ou de politique. De plus, les jeux vidéo permettraient de faciliter l'apprentissage car ils permettent une mise en œuvre pratique du contenu de ces apprentissages<sup>31</sup>.

D'autres études se sont penchées sur les facultés que permettraient de développer les jeux vidéo, notamment les réflexes ou les capacités d'observation, mais les résultats ne sont pas encore assez probants pour les considérer comme fiables.

Il est par contre certain que les jeux vidéo peuvent avoir des effets bénéfiques sur la santé. De plus en plus de jeux sont basés sur le sport (wii sport, wii fit) ou impliquent une pratique physique intense (jeux de rythmes ou de danse\*), le stéréotype du joueur se goinfrant de sucreries devant sa console a lui aussi vécu. De même, une étude très sérieuse réalisée par le Beth Israel Medical Center de New-York<sup>32</sup> montre que les chirurgiens jouant 3 heures par semaine opèrent 27% plus vite et commettent 37% d'erreur en moins. Ceci tendrait à confirmer les études indiquant que le jeu vidéo améliore les réflexes et la concentration. Enfin, le corps médical emploie de plus en plus le jeu vidéo pour venir en aide aux patients. C'est notamment le cas dans de nombreuses maisons de retraites ayant fait l'acquisition de Nintendo DS et de jeux d'entraînement cérébral pour aider les personnes âgées ou atteintes de la maladie d'Alzheimer à entretenir leur mémoire.

<sup>31</sup>Source : *Information literacy meets Library 2.0*

<sup>32</sup>Cette étude a été menée auprès de 303 chirurgiens en exercice

Le jeu vidéo souffre encore beaucoup de nombreux préjugés et doit sans cesse se justifier pour conserver sa légitimité culturelle et sociale. Aucun autre produit culturel n'est attaqué à ce point. Accusé de tous les maux, le jeu vidéo n'en est pas la cause, mais seulement un révélateur de l'équilibre mental des joueurs. Il peut même aider à développer des capacités intellectuelles et motrices.

### **1.3.3 : Quelle légitimité culturelle pour les jeux vidéo ?**

Longtemps le monde des jeux vidéo a été déconsidéré. En plus d'être abrutissant, il était accusé d'être inculte.

#### **1.3.3.1 : Un monde inculte ?**

Le parallèle entre le jeu vidéo et le cinéma est très souvent avancé dès lors qu'il s'agit de la légitimité culturelle des jeux vidéo. Plus personne ne remettrait en cause la légitimité culturelle du cinéma, pourtant il a dû faire face aux mêmes critiques cinglantes à ses débuts. Alain et Frédéric Le Diberder reprennent dans un de leur ouvrage<sup>33</sup> deux citations particulièrement éloquentes à ce sujet. La première est d'Anatole France qui déclare : « Le cinéma matérialise le pire idéal populaire. Il ne s'agit pas de la fin du monde, mais de la civilisation. », on peut cependant se dire qu'il a révisé son point de vue puisque quelques unes de ses œuvres ont été adaptées de son vivant au cinéma. Autre citation très cocasse, celle de George Duhamel : « Le cinématographe est un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne, une machine d'abêtissement et de dissolution. », toutes les critiques faites actuellement aux jeux vidéo se retrouvent dans cette phrase.

Pourtant, il est injustifié de dire que les jeux vidéo procèdent d'un monde inculte. Il entretient des liens étroits avec des formes artistiques reconnues. En effet, le processus de création et de développement d'un jeu ne fait pas intervenir uniquement des compétences informatiques. Tout d'abord, comme pour un film, de nombreux jeux ont un scénario, écrit selon les mêmes procédés littéraires. Avant la mise en forme en 3D, des dessinateurs et des plasticiens interviennent pour faire des story-board et le design des personnages (*chara design*). Des artistes reconnus travaillent parfois sur ces titres, on peut par exemple citer le mangaka Akira Toriyama (auteur entre autre de la série à succès *Dragon Ball*) qui s'est chargé de l'ensemble du *chara design* des RPG de la série *Dragon Quest*. On peut d'ailleurs noter que dans son style graphique, le jeu vidéo a beaucoup emprunté à l'esthétique des mangas dont beaucoup ont également été adaptés en jeu vidéo. Des musiciens professionnels composent et interprètent les musiques qui ont également énormément évolué parallèlement aux avancées techniques des consoles. Par exemple, le générique d'ouverture du jeu *Super Smash Bros. Brawl* sorti cette année sur Wii est un chœur latin. Par plusieurs aspects, le jeu vidéo peut être considéré comme une œuvre artistique et culturelle.

Les liens des jeux vidéo avec les autres formes d'art ne s'arrêtent pas là. Des interactions existent depuis les débuts du jeu vidéo avec les autres industries culturelles. Avec le cinéma tout d'abord, les succès commerciaux sont systématiquement adaptés en jeux vidéo. Il s'agit très souvent d'ailleurs de jeux de mauvaise facture dont le but est purement commercial. On remarque aussi de plus en plus le phénomène inverse, des jeux vidéo sont adaptés en films. Cela a débuté dans les années 1980, quelques films

<sup>33</sup>« Qui a peur des jeux vidéo », 1993

s'inspiraient du monde des jeux vidéo (comme *Tron*), maintenant il ne s'agit plus d'une simple inspiration, ce sont les succès des jeux vidéo qui sont purement et simplement adaptés (comme *Tomb Raider* ou encore *Resident Evil*). Le même phénomène s'observe avec la musique. Au départ, les capacités des consoles étaient très limitées, malgré tout, on retrouvait dans certains jeux des emprunts à la musique classique (par exemple le requiem de Chopin dans *Final Fantasy VI* sorti sur Super Nintendo), puis avec les évolutions techniques, des jeux se sont développés ayant pour thème la musique, des artistes de renommée mondiale s'y sont alors intéressés. On peut citer une grande première pour l'industrie musicale et celle du jeu vidéo, le dernier album du groupe de heavy metal Metallica était disponible le même jour dans les bacs et en téléchargement pour le jeu *Guitar Hero 3* le 12 septembre dernier. L'industrie musicale voit évidemment dans ces partenariats un moyen de sortir de la crise dans laquelle elle se trouve. On peut citer un dernier type d'interaction, celui des jeux vidéo et du monde du livre. Tout d'abord le livre en tant qu'objet est très présent dans les jeux vidéo, dans les RPG par exemple pour faire évoluer les personnages il faut trouver des livres de sorts ou les consulter dans des bibliothèques, il est souvent aussi un élément important pour faire évoluer les quêtes des personnages. Les bibliothèques sont très présentes dans les jeux d'aventure et les jeux de rôle et sont souvent des endroits clés pour la quête initiatique des héros, elles sont le lieu des savoirs ultimes, le lieu où le personnage pourra gagner en sagesse. Le jeu vidéo a donc une culture de l'écrit. Par ailleurs, il n'est pas rare qu'un jeu vidéo soit adapté en bandes dessinées, manga et romans dédiés aux adolescents, l'exemple le plus frappant en ce moment est celui du MMOG *Dofus* édité par la société française Ankama. Un manga a été tiré du jeu vidéo et connaît un succès important. À la lueur de ces éléments, il est évident que les fondements du jeu vidéo ne sont pas incultes puisqu'ils empruntent à toutes les pratiques. Puisque les jeux vidéo sont des œuvres originales faisant intervenir des artistes dans leur processus de création, on peut les considérer comme une forme artistique.

### 1.3.3.2 : Une culture en devenir

On constate depuis quelques années qu'une culture propre au jeu vidéo est entrain d'émerger. Les jeux vidéo deviennent pour beaucoup de passionnés des références culturelles à part entière. Certains jeux au même titre que certains films sont devenus cultes. On observe le même phénomène qu'avec les autres produits culturels, certains jeux ont eu un tel impact qu'ils sont emblématiques de la génération des joueurs de son époque. Les jeunes joueurs des années 1980 sont ceux de la génération *Mario*, *The Legend of Zelda* et *Sonic*, ceux des années 1990 de la génération PlayStation par exemple. Des communautés se créent autour de ces jeux et de plus en plus on assiste à des manifestations dont le but est de faire jouer à ces anciens jeux. Ce phénomène est appelé *retrogaming*\* et prend de l'ampleur au fur et à mesure que les joueurs vieillissent. Ils aiment se retrouver autour de références communes vidéo ludiques qui font partie intégrante de leur culture personnelle.

Sur internet, le jeu vidéo est également très présent. Quelques sites sont devenus des références dans leur domaine. Ainsi, un véritable travail de critique est mené sur les jeux vidéo par des journalistes spécialisés<sup>34</sup> comme c'est le cas pour la littérature, la musique ou le cinéma. D'autres sites se sont spécialisés sur l'histoire du jeu vidéo<sup>35</sup>, d'autres enfin ont constitué des encyclopédies des jeux<sup>36</sup>.

<sup>34</sup> Comme par exemple [www.gamekult.com](http://www.gamekult.com), [www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com) ou encore [www.gamepro.com](http://www.gamepro.com)

<sup>35</sup> Par exemple [www.grospixels.com/site/](http://www.grospixels.com/site/)

<sup>36</sup> Comme [www.culture-jeux.com/](http://www.culture-jeux.com/)

Parallèlement, une littérature se développe autour du jeu vidéo. Outre les ouvrages consacrés au décryptage du phénomène, on trouve des livres portant sur l'histoire des jeux vidéo, des compilations des meilleurs titres sortis avec présentation détaillée et critiques et également des outils de référence pour les joueurs comme des livres de *soluces*\* très détaillés et souvent indispensables pour terminer complètement un jeu. En effet, les RPG et les jeux d'aventure proposent maintenant des mondes très vastes et outre le scénario principal, le joueur peut mener des quêtes dites annexes et une aide de jeu est souvent nécessaire pour toutes les mener à bien.

Un autre signe que la culture du jeu vidéo existe, est le nombre croissant de manifestations consacrées aux jeux vidéo. Certains grands rendez-vous internationaux sont incontournables pour les joueurs comme le Tokyo Game Show ou l'Electronic Entertainment Expo (appelée E3) et réunissent à chaque édition des dizaines de milliers de personnes. En France, le phénomène se développe également. Rien que cette année, pas moins d'une cinquantaine d'événements consacrés aux jeux vidéo ont été organisés partout dans le pays<sup>37</sup>. Cela va de l'événement généraliste où le but est de présenter les nouveautés, comme le Festival du jeu vidéo à Paris, à l'organisation de conférences pour les professionnels (la très reconnue Game Connection de Lyon) et/ou pour le public, en passant par l'organisation de tournois à grande échelle (les « Trophées Fnac » sont nationaux) ou de conventions thématiques.

Le jeu vidéo a pris une telle ampleur culturelle que des émissions de radio et de télévision lui sont consacrées, voire même des chaînes de télévision entières. C'est le cas de la chaîne Game One qui fête d'ailleurs ses dix ans d'existence cette année et de la chaîne No Life qui a maintenant un peu plus d'un an.

Enfin, le jeu vidéo est désormais reconnu comme digne d'être enseigné et étudié puisque des formations universitaires toujours plus nombreuses sont assurées.

La reconnaissance culturelle est très difficile pour les jeux vidéo. En dehors du cercle des connaisseurs, le jeu vidéo est souvent attaqué ou du moins vu de manière très péjorative. Pourtant, il est indéniable que le jeu vidéo a une légitimité culturelle, possède ses références, construit son art. Ce sont maintenant les joueurs de la première génération qui s'évertuent à donner du jeu vidéo une meilleure image, à renverser les stéréotypes dont souffre le domaine, à donner au jeu vidéo son statut de produit culturel. Le jeu vidéo dépasse le cadre du divertissement, il est une nouvelle forme d'expression, de création et de culture. Les bibliothèques peuvent-elles encore longtemps ignorer ce phénomène ?

---

<sup>37</sup>Source : calendrier des manifestations disponible sur le site de l'afjv [http://www.afjv.com/infos\\_salons.htm](http://www.afjv.com/infos_salons.htm)

## **Partie 2 : Jeux vidéo et bibliothèques**

---

### **2.1 : POURQUOI DES JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE ?**

#### **2.1.1 : Des débats à différents niveaux**

##### **2.1.1.1 : L'histoire se répète**

L'introduction de nouveaux supports ou de nouvelles pratiques en bibliothèque a toujours posé débat depuis leur apparition. On peut citer l'exemple de la bibliothèque de l'Université de la Sorbonne dont les moines rechignèrent à mettre en place le libre accès aux collections par peur du vol et de la détérioration. Cela provoqua un vif débat en 1212 mais finalement, les chaînes qui jusque là retenaient les livres aux tables de consultation furent enlevées. De la même façon, la vision de la bibliothèque savante est restée très longtemps présente en France, de ce fait on ne devait y trouver que des ouvrages propres à développer l'esprit, des ouvrages rigoureux à portée scientifique au sens large du terme. L'introduction de la fiction n'alla pas de soit car elle était accusée de pervertir l'esprit de la jeunesse, de n'avoir aucune place à la bibliothèque puisqu'elle n'était que récréative. Dans les années 1970, la vision savante de la bibliothèque s'estompa avec le mouvement de créations sans précédent de bibliothèques de lecture publique gérées par les collectivités locales. Néanmoins, les débats ne s'arrêtèrent pas pour autant et chaque introduction de nouveaux supports ou services provoquèrent des débats houleux au sein de la profession. On peut citer les disques à la toute fin des années 1970, certains considéraient alors que ce format n'avait pas sa place car il n'était pas un livre. Même chose pour les films, les bibliothèques furent longues à se mettre à l'acquisition de cassettes vidéo dans les années 1980, et quand elles le firent, elles acquirent principalement des documentaires ou des classiques du cinéma jugés plus légitimes culturellement que les films « populaires ». Le manga, malgré le fait que les français sont les deuxièmes consommateurs de ce support après les japonais et devant les américains<sup>38</sup>, a très longtemps été absent des bibliothèques car condamné dans son ensemble comme étant trop violent. Il a fallu attendre les années 2000 pour une introduction dans presque toutes les bibliothèques avec le succès public que l'on connaît. En termes de services, c'est internet qui posa problème à la fin des années 1990. Les positions étaient plutôt frileuses : fallait-il permettre aux usagers un accès illimité à tous les sites ou au contraire imposer des filtres et des contrôles ? Chaque bibliothèque a finalement pris sa décision, ce qui fait que d'un établissement à l'autre, on retrouve encore aujourd'hui différents types de services et d'accès. Maintenant, les espaces multimédia sont présents dans la plupart des médiathèques et des programmes d'animation (comme la formation des usagers aux principaux logiciels ou à la navigation sur internet) sont souvent organisés avec succès, en plus du simple accès à des

---

<sup>38</sup><http://www.bandedessinee.info/Bilan-2006-du-marche-de-la-bande.html>

ordinateurs. Mais certaines des questions posées aux débuts d'Internet se posent encore , certes en se renouvelant, il y a quelques temps, un débat eut lieu sur la liste Biblio-fr au sujet de l'accès ou non des usagers à des outils comme les messageries instantanées<sup>39</sup> ou les outils communautaires (comme Facebook ou MySpace) car ces derniers en plus d'être pourvoyeurs de virus ne seraient pas des outils utiles comme des logiciels de bureautique par exemple et n'auraient donc pas leur place dans les espaces multimédia.

### **2.1.1.2 : Le cas particulier des jeux vidéo**

Les bibliothèques face aux innovations ont toujours avant de les intégrer dans leurs services ou collections un temps de réflexion, parfois trop long, avec des débats qui se justifient autour des missions premières des bibliothèques. Les hésitations sont encore plus grandes en ce qui concerne les jeux vidéo et ce pour différentes raisons. Tout d'abord, le jeu vidéo est récent et peut provoquer des réticences générationnelles. Les personnes n'ayant pas grandi avec ou pratiqué cette activité peuvent avoir du mal à considérer que le jeu vidéo a sa place en bibliothèque car elles ont souvent en tête l'image péjorative que nous avons déjà décrite précédemment. Les réticences ne s'arrêtent pas bien-sûr à ces simples considérations d'ordre générationnel. Elles peuvent également tenir à la nature même du jeu vidéo comme support d'activité ludique. Certains professionnels peuvent penser que dans la mesure où ces jeux ne sont pas éducatifs, ils n'apportent rien aux usagers en termes de contenus culturels et s'éloignent donc de la mission des bibliothèques, selon eux, leur place serait plutôt dans des ludothèques. Un dernier aspect peut également être abordé, celui de la convivialité. Cette idée d'espace de la bibliothèque comme un lieu convivial où l'on vient échanger par exemple autour d'un café est encore assez neuve en France. Seules les structures les plus innovantes (comme la Bibliothèque Municipale de Lyon Part-Dieu) possèdent des cafés et/ou des restaurants dans leur enceinte. Or les jeux vidéo sont une activité nécessitant de l'espace et bien-sûr plus bruyante que la lecture d'un livre ou d'un périodique.

Ces objections sont bien-sûr recevables, mais l'on peut facilement contre-argumenter en s'inspirant justement de l'histoire des bibliothèques elles-mêmes. Comme nous l'avons vu ci-dessus, à chaque introduction d'un nouveau support ou d'un nouveau type de service, il y a eu des craintes par rapport au dévoiement supposé de la mission élémentaire de lecture publique des bibliothèques et par rapport aux nouveaux usagers et usages. Or à chaque fois, non seulement ces introductions se sont bien passées, mais en plus elles ont apporté une réelle plus-value aux bibliothèques. Pourquoi en serait-il autrement des jeux vidéo ?

### **2.1.1.3 : Les réactions négatives potentielles des usagers**

Les réticences quant aux jeux vidéo ne proviennent pas seulement des professionnels des bibliothèques mais peuvent aussi venir de leurs usagers plus traditionnels, voire traditionalistes pour qui seuls la culture et l'éducatif ont leur place dans ces établissements. Pour ces usagers, le rôle des bibliothèques envers les enfants et les jeunes se résume à la lecture publique : leur lire des livres, leur en prêter et faire des animations autour du livre. Dans cette optique, les jeux vidéo n'ont rien à faire dans une bibliothèque. D'autant plus, qu'ils sont bruyants et encouragent les rassemblements de groupes de jeunes ce qui pourrait déranger les autres usagers dans leur utilisation « normale » de la bibliothèque.

---

<sup>39</sup>cf. débat ayant eu lieu aux mois d'avril et mai de cette année

À ces éventuelles réticences, il suffit de présenter les bibliothèques telles qu'elles sont depuis maintenant des décennies : elles ne s'occupent plus seulement de livres, mais de contenus. Elles n'ont plus seulement une vocation savante mais aussi une vocation de distraction (comme peut l'être la fiction) envers ses usagers. Nous avons déjà démontré la légitimité culturelle de l'industrie des jeux vidéo, en cela leur présence dans les bibliothèques ne doit pas plus choquer les usagers que celle des dernières séries américaines en DVD. Il s'agit également de mettre en place des dispositifs afin que les usagers ne se gênent pas entre eux durant leurs différentes pratiques. Enfin, proposer des jeux vidéo en bibliothèque peut engager ces usagers réticents à les découvrir grâce à des animations ciblées.

Les bibliothèques sont-elles toujours condamnées à être en retard par rapport aux évolutions de la société ? Certes non, il faut oser prendre des initiatives sans pour autant renier leurs missions de lecture publique.

## **2.1.2 : La légitimité des jeux vidéo en bibliothèque**

### **2.1.2.1 : Le besoin d'un nouveau modèle**

Il ne faut pas se voiler la face, les bibliothèques vivent en ce moment une crise : le nombre d'usagers inscrits stagne à un peu moins de 18% de la population française et les prêts ont tendance à baisser dans toutes les bibliothèques, voire à chuter sur certains secteurs, notamment les fonds de cédéroms. Le modèle sur lequel ont été bâties nos bibliothèques actuelles date des années 1960, il n'est de toute évidence plus adapté à la société et aux publics actuels. Il est impératif de mener des expérimentations et des innovations dans nos établissements pour pouvoir attirer à nouveau le public, pour conserver même une légitimité à exister. Les bibliothèques occupent comme la plupart des équipements culturels une partie non négligeable des budgets des collectivités et en ces temps de restriction budgétaire, il serait facile de diminuer fortement les crédits si les résultats des bibliothèques n'étaient pas à la hauteur des espérances des tutelles.

Pour cela il faut rénover l'image de la bibliothèque qui malgré tout conserve pour beaucoup de personnes une image scolaire, de « temple de la lecture »<sup>40</sup> où l'on ne peut trouver que des livres. La bibliothèque dans ses missions se doit de toucher tous les publics y compris les publics qui n'aiment pas lire.

Les jeux vidéo ne sont certes pas la solution miracle, mais ils peuvent contribuer à ce changement d'image en attirant des publics qui n'envisageaient pas qu'il puisse y avoir des jeux vidéo, voire par extension des DVD des dernières séries américaines à la mode ou des mangas grand public, dans une bibliothèque. Les bibliothèques dans l'esprit des français gardent encore une image trop liée à la scolarité. Pour eux, elles ne peuvent être utiles qu'aux enfants pour apprendre la lecture grâce à l'emprunt de nombreux albums et romans pour la jeunesse ou aux étudiants pour avoir une place tranquille pour travailler et réviser. Introduire de nouveaux services et des supports pouvant surprendre les usagers peut permettre de casser cette image. D'autre part, nous avons vu que la part des joueurs dans la population française tendait à croître rapidement et que les usagers des bibliothèques étaient mieux équipés en consoles que la moyenne et surtout que les non fréquentants. Les bibliothèques peuvent-elles se priver plus longtemps de cet énorme succès commercial ?

<sup>40</sup>*Le Métier de bibliothécaire*, Cercle de la Librairie, 1996.

### **2.1.2.2 : S'adapter aux publics**

Les bibliothèques se situent plutôt dans une logique d'offre qu'une logique de demande. Elle pense être là pour proposer des contenus que les usagers n'auraient jamais découverts sans elle, pour proposer des ressources. Certes, ce rôle est indéniable et est au cœur de nos métiers, mais il ne faut pas perdre de vue qu'en tant que service public, les bibliothèques sont là aussi pour satisfaire les demandes de ses usagers et de ses usagers potentiels. La pratique du jeu vidéo se répandant de plus en plus, il est légitime que les usagers souhaitent en trouver dans les bibliothèques.

Ces dernières ont d'ailleurs tout à gagner à tenter l'expérience. Tout d'abord, elles pourraient satisfaire ses propres usagers qui sont souvent eux-mêmes des joueurs, ensuite elles pourraient attirer de nouveaux publics qui ne sont pas équipés à domicile ou qui cherchent à tester les derniers jeux ou à se mesurer à d'autres joueurs. Nous verrons plus loin qu'une intéressante politique documentaire et une importante programmation d'animations culturelles sont possibles avec et autour de ce médium du jeu vidéo.

Il est bien-sûr toujours possible de rétorquer que les bibliothèques ne sont pas des salles d'arcade et que pour se procurer des jeux, il existe de nombreux magasins spécialisés. Cet argument peut d'ailleurs tellement bien fonctionner que les publics qui auraient pu être potentiellement visés ne risquent pas de mettre les pieds dans une bibliothèque. On peut comprendre les réticences face à certains jeux vidéos très controversés, mais si les bibliothèques ne profitent pas de ce phénomène de société, elles risquent de devenir des lieux n'intéressant plus qu'une infime partie de la population desservie et de perdre la place d'équipement culturel et social qu'elles occupent actuellement dans les territoires.

Face à ces réticences, on peut soulever entre autres deux arguments. Tout d'abord, une politique d'animation bien menée s'intègre tout à fait dans la mission essentielle de lien social des bibliothèques. Ensuite, on peut s'inspirer de l'exemple des mangas. Cette littérature était très décriée lors de son apparition en France, elle était unanimement condamnée comme étant violente et sans intérêt, reproches d'ailleurs faits également aux jeux vidéo. De ce fait, les bibliothèques hésitèrent un certain temps avant de les intégrer à leurs collections, estimant, souvent par ignorance, que les mangas n'avaient pas la légitimité culturelle suffisante. Devant le succès commercial et les demandes croissantes des usagers, les bibliothécaires commencèrent à s'intéresser à cette littérature, les formations sur le sujet se multiplièrent, elles restent d'ailleurs nombreuses de nos jours, et les mangas furent introduits peu à peu dans les collections. Tout cela se passait il y a moins de dix ans. Aujourd'hui, les mangas font partie, avec les bandes dessinées, des ouvrages ayant les taux de rotation les plus importants aussi bien dans les secteurs adultes que dans les secteurs jeunesse. Le parallèle est plus qu'évident avec les jeux vidéo.

Il ne s'agit pas pour autant de renier les missions de lecture publique des bibliothèques et d'en faire des supermarchés culturels. Il s'agit de s'adapter un peu plus aux demandes du public et à la société, sans renier ce qui légitime les bibliothèques, mais en faisant une passerelle entre tous ces services nouveaux et les usagers actuels et à conquérir.

### **2.1.2.3 : Des réactions potentielles positives des usagers**

Nous avons vu tout à l'heure que l'introduction des jeux vidéo pourrait poser problème à des usagers très attachés à leur vision traditionnelle des bibliothèques. L'inverse peut

également être vrai, d'autres usagers peuvent avoir des réactions très positives et montrer de la curiosité à l'égard de cette nouveauté.

Prenons l'exemple de parents s'inquiétant de voir leur enfant passer des heures devant les jeux vidéo et ne comprenant pas ce qui peut tant les intéresser dans ces jeux. Le fait que la bibliothèque propose des jeux vidéo peut avoir un triple effet positif. Premièrement, les parents peuvent se sentir rassurés : puisque la bibliothèque propose des jeux vidéo, c'est que cela n'est fondamentalement pas mauvais pour leurs enfants. Deuxièmement, ils peuvent éprouver une certaine curiosité et profiter des animations proposées par la bibliothèque pour découvrir eux-mêmes ces jeux vidéo. Enfin, la présence des jeux vidéo peut faire que les enfants, en particulier les adolescents, souhaitent se rendre de leur plein gré dans une bibliothèque.

De plus, nous l'avons vu, la pratique du jeu vidéo est loin d'être marginale dans notre société. Proposer des jeux faciles d'accès et auxquels on peut jouer peu de temps correspondrait tout à fait à la pratique du *casual gaming* qui se développe de plus en plus. En fait, plus d'1/4 des usagers de la bibliothèque sont déjà des joueurs et les autres peuvent le devenir si on leur propose ce service, sans compter que cela peut attirer des non usagers et/ou inciter des fréquentants à s'inscrire.

Le jeu vidéo n'intéresse donc pas uniquement les familles, ils peuvent aussi intéresser des personnes n'ayant pas ou plus d'enfant : en fonction des catégories d'âge, il est alors possible de proposer des animations différenciées comme nous le verrons tout à l'heure.

Le jeu vidéo paraît devenir incontournable pour les bibliothèques tant en termes d'image et d'innovation que de captation de nouveaux publics. D'ailleurs certaines bibliothèques l'ont déjà compris et les jeux vidéos y sont déjà présents sous différentes formes.

### **2.1.3 : Des jeux vidéo déjà présents**

Les jeux vidéos sont déjà présents sous différentes formes dans les bibliothèques françaises.

#### **2.1.3.1 : Les jeux éducatifs**

Les premiers jeux vidéo à entrer dans les bibliothèques furent les jeux éducatifs. Lors de la constitution des fonds de cédéroms à la toute fin des années 1990 et surtout au début des années 2000, les jeux étaient déjà le produit le plus répandu et le plus vendu sur ce support<sup>41</sup>. Les bibliothèques dans une optique de mission d'éducation se concentrèrent sur l'acquisition de jeux éducatifs. Cela ne posa aucun problème quant à la légitimité de leur présence en bibliothèque puisqu'il ne s'agit pas simplement de jeux, mais de jeux jugés plus utiles et intelligents puisqu'ils permettent aussi d'apprendre.

Ces jeux éducatifs sont principalement des logiciels d'éveil pour les plus jeunes, des logiciels de soutien scolaire présentés de façon ludique ou des jeux d'aventure dans lesquels il faut résoudre des énigmes basées sur des savoirs et apprentissages de type scolaire. Ce souci d'incorporer des éléments éducatifs dans les jeux vidéos n'est pas récent. En effet, dès 1985 sort sur NES le jeu *Donkey Kong Junior Math* qui reprend le système de jeu classique de plateforme de *Donkey Kong* à la différence près que pour monter dans les niveaux, le joueur devait résoudre des opérations mathématiques. La même année sort le premier jeu *Carmen Santiago*, jeu d'aventure dans lequel le joueur doit résoudre des énigmes pour retrouver la piste de la célèbre voleuse Carmen Santiago. Cette série de jeux connaît un grand succès mondial et permet au jeu éducatif de se

<sup>41</sup>Georgia Leguem, *Offre et usages des cédéroms en bibliothèque jeunesse*, 1999, BBF

développer. Dès lors de très nombreux jeux sont sortis dont les bibliothèques ont fait l'acquisition telle la série des *Adibou* (jeu éducatif proposant de réviser et d'apprendre des programmes scolaires aux côtés d'un sympathique personnage).

Le jeu vidéo éducatif est particulièrement apprécié des institutions publiques (écoles, bibliothèques, pouvoirs publics, etc.), une université d'été existe sur ce sujet, LUDOVIA, réunissant tous les professionnels du secteur. Des partenariats sont souvent signés entre les acteurs du jeu éducatif et les pouvoirs publics, par exemple le partenariat entre le Groupement d'Éditeurs et Diffuseurs d'Éducatif Multimédia et le Conseil Général de l'Ariège consiste à mettre gratuitement à disposition des élèves de tous les âges une mallette pédagogique d'environ 70 logiciels principalement éducatifs. Des fournisseurs se sont spécialisés comme Circle<sup>42</sup> et permettent ainsi aux bibliothèques d'acquérir ces logiciels et de pouvoir les prêter dans le respect du droit d'auteur, ces jeux sont d'ailleurs principalement destinés à un usage sur ordinateur.

Néanmoins, ces jeux ne sont plus des jeux à proprement parler, on rejoint l'obsession du tout éducatif que nous avons évoqué tout à l'heure. On perd l'optique du jeu pour le jeu, du jeu pour se détendre.

D'autre part, ces jeux n'intéressent bien souvent que des enfants très jeunes, dès lors toute une partie du public, et notamment le public des adolescents, est exclue de cette offre.

Enfin, les jeux éducatifs, comme l'ensemble des fonds de cédéroms, ont connu une importante diminution du nombre de prêts, poussant les bibliothèques à se tourner vers d'autres contenus que proposent ces supports, sans l'alibi de l'éducatif : le jeu PC.

### 2.1.3.2 : Les jeux PC

Les bibliothèques sont de plus en plus nombreuses à proposer dans leur catalogue des jeux PC, une bonne partie d'entre elles ont d'ailleurs répondu à l'initiative de créer une carte de France des bibliothèques proposant des jeux vidéo.<sup>43</sup>

La question de l'introduction du jeu PC dans les bibliothèques s'est posée lorsque les prêts des fonds de cédéroms se sont effondrés. Parallèlement, les fournisseurs de supports multimédia et vidéo classiques<sup>44</sup> des bibliothèques se sont mis à proposer dans leur catalogue des jeux PC.

Le problème majeur est qu'il est difficile de se fournir en jeux récents, la plupart des jeux sont des classiques. Cela présente l'avantage de permettre l'acquisition de jeux en respect avec le droit d'auteur pour un moindre coût (compter en moyenne 30€) mais l'inconvénient de ne pas pouvoir proposer les dernières nouveautés au public. Un autre problème est soulevé, celui du manque de réactivité de certains fournisseurs pour qui le jeu sur PC représente une activité annexe et infime et qui de fait peuvent avoir des délais de livraison très variables et plus longs que pour les autres supports.

Néanmoins, les retours sur ces expériences d'introduction de jeux vidéo dans les fonds de cédéroms sont plutôt positifs et ont permis au moins de juguler la chute des prêts de ce support. Ainsi, à la Bibliothèque communautaire et interuniversitaire (BCIU) de Clermont-Ferrand en 2006, les jeux sur PC représentaient 10% du fonds et 70% des emprunts. Depuis un réajustement a été fait entre la demande du public et le fonds, d'où un transfert de 60 à 70% du budget des cédéroms vers les jeux PC. Ce fonds rencontre un succès certain, le public est très varié, cela va du public familial au joueur averti en passant par le joueur occasionnel. L'introduction de ce support a également permis de

<sup>42</sup>[http://www.circle.fr/\(nsfvsnyt121oxlyan1ae4m55\)/Default.aspx?SubtitleID=Logiciels](http://www.circle.fr/(nsfvsnyt121oxlyan1ae4m55)/Default.aspx?SubtitleID=Logiciels)

<sup>43</sup><http://www.bibliopedia.fr/index.php/J>

<sup>44</sup>L' ADAV, CVS ou Circle

redynamiser l'espace multimédia, depuis que l'espace propose les jeux vidéo, le mail et les chats, les inscriptions exclusives ont augmenté : sur les 20.000 inscrits à la partie BM de la BCIU, 1000 se sont inscrits grâce à l'espace multimédia dont 500 n'utilisent que ce service.<sup>45</sup>

Cette expérience montre de toute évidence que la présence de jeux vidéo en bibliothèque répond à une demande non négligeable des usagers de ces établissements. De plus, il ne s'agit pas d'un public très segmenté, mais, comme le montrent les études sociologiques déjà citées, d'un public de plus en plus large.

Les bibliothèques en ont pris conscience peu à peu et de nouvelles expériences sont désormais menées.

### 2.1.3.2 : L'émergence d'un nouveau mouvement

Depuis la fin de l'année dernière, des bibliothèques ont mené des expériences nouvelles centrées autour du jeu vidéo.

La bibliothèque municipale de Saint Raphaël a mis en place en octobre 2007 un projet autour du MMORPG *Dofus*, de la société roubaisienne Ankama.<sup>46</sup> La bibliothèque de Saint Raphaël explique d'ailleurs très précisément sa démarche sur son blog *mediazone*.<sup>47</sup> Le projet s'est d'ailleurs étendu cette année au nouveau MMORPG d'Ankama, *Wakfu*. Même si les animations de la bibliothèque s'en tiennent aux zones gratuites de ces jeux (il est possible de s'y abonner et d'avoir ainsi accès à de nouvelles zones pour 5€ par mois), une convention a été mise en place entre la bibliothèque et l'éditeur pour présenter la démarche et la philosophie du projet qui est de s'intéresser aux activités des jeunes usagers et de les intégrer aux services proposés par l'établissement. Les comptes étaient tous gérés par la bibliothèques, il n'était ainsi possible de jouer que sur place et ce dans l'optique de rendre le jeu plus intéressant puisque les joueurs tout en se rencontrant virtuellement par avatars interposés pouvaient aussi communiquer en temps réel. Initialement, Saint Raphaël avait prévu l'ouverture de 50 comptes, c'est finalement plus de 80 comptes qu'il a fallu créer, provoquant par ailleurs une augmentation du nombre d'inscription à la bibliothèque puisqu'il s'agit d'une condition sine qua non pour accéder au service. La bibliothèque de la ville voisine de Roquebrune sur Argens a également pris part à l'initiative et a créé ainsi une cinquantaine de comptes. Pour donner plus d'intérêt au jeu, des tournois entre les équipes des deux bibliothèques sont organisés dont le dernier en date du 6 décembre 2008 sur le jeu *Wakfu*.

Une autre initiative autour des jeux vidéo a été prise cette année par le réseau des médiathèques de l'agglomération de Montpellier, celle d'implanter dans les établissements des consoles de jeux vidéo<sup>48</sup>. Devant le constat de baisse de fréquentation des équipements, un plan courant de 2007 à 2011 en 15 points a été mis en place pour y remédier. L'idée d'introduire des jeux vidéo sur console est née de ce contexte de réflexion autour de la conquête et reconquête des publics, d'autant que le constat était également fait d'un effondrement des emprunts des cédéroms qui en plus posaient des problèmes d'installation et de maintenance sur les postes informatiques du secteur multimédia. Le premier équipement du réseau à proposer ce service fut la médiathèque

<sup>45</sup>Données recueillies lors d'un entretien téléphonique le 9 octobre 2008 avec le responsable du secteur multimédia de la BM de Clermont-Ferrand, Stéphane Simon

<sup>46</sup>Une interview est disponible dans son intégralité sur le blog Jeux vidéo et bibliothèques à l'adresse suivante : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/du-mmorpg-en-bibliotheque-dofus-a-saint-raphael/>

<sup>47</sup><http://www.bm-saintraphael.fr/blog/mediazone/?p=6>

<sup>48</sup>Ces informations proviennent d'entretiens menés avec les responsables des secteurs concernés par les jeux vidéo des médiathèques Rousseau et Fellini lors d'un déplacement à Montpellier le 10 octobre 2008

Jean-Jacques Rousseau située en zone urbaine sensible, cela paraissait d'autant plus naturel que la médiathèque partageait ses locaux depuis déjà plusieurs années avec une ludothèque. Elle propose deux X-box 360 et deux PlayStation 3 dans un espace dédié situé dans l'espace discothèque. Les consoles reprennent le système des bornes de consultation sur place des vidéos (secteur en perte de vitesse) soit quatre postes de consultation équipés de casques audio et de banquettes pouvant accueillir deux personnes. Le public visé était celui des 14 ans et plus, devant le succès un créneau horaire a dû être créé pour les 10-13 ans. L'expérience étant récente il y a encore peu de recul, mais les bibliothécaires ont constaté que le nombre d'inscriptions à la médiathèque sur ce public se sont envolées, une centaine de personnes par mois sont accueillies pour ce service. Un tournoi a été organisé et a rencontré le succès, de ce fait, d'autres manifestations de ce genre seront organisées.

Une seconde implantation a été créée en raison de ce succès à la médiathèque Frederico Fellini située en centre-ville et pôle image du réseau (secteur « Images en mouvement » de la médiathèque centrale Émile Zola). En tant que pôle image, elle dispose de 74 postes de consultation disposés sur deux étages. Les jeux vidéo sont proposés au rez-de-chaussée. Ce service connaît une baisse de fréquentation depuis que la médiathèque propose le prêt de DVD. Il est donc apparu normal après le succès de l'implantation à la médiathèque Jean-Jacques Rousseau que les postes de consultation puissent être utilisés pour le jeu vidéo sur console. L'offre est encore en cours de constitution, d'ici à la fin de l'année 2008, il est prévu que la médiathèque dispose de dix PlayStation 3 (qui en plus des jeux permet la lecture de Blu-ray DVD ce qui concorde avec la mission de pôle image de l'équipement) et d'une Wii et que la salle du rez-de-chaussée soit réservée aux jeux vidéo. Pour le moment, des ateliers sont organisés autour des jeux Wii les mercredis et samedis et rencontrent le succès auprès d'un public très varié car cette console suscite beaucoup de curiosité. Les PlayStation 3 sont placées dans la centrale de stockage de matériel. Un système informatique reliant tous les postes de consultation permet de lancer les jeux à distance. Les manettes wifi de la PS3 ont une très grande portée, depuis la salle de consultation, le joueur est ainsi connecté à la console située dans la centrale. Cette introduction des jeux vidéo sur console connaît un tel succès qu'il est prévu d'équiper les autres médiathèques du réseau. L'offre proposée l'est pour le moment uniquement sur place, en raison des problèmes de droits liés au prêt. Cela ne pose aucun problème aux acteurs du secteur puisque Nintendo, Sony et Microsoft ont été interrogés et ont donné leur accord pour une offre sur place. Nous verrons ultérieurement quels sont les impacts sur les publics et les autres services des équipements.

Le succès rencontré par les initiatives menées en bibliothèque autour des jeux vidéo encourage ce mouvement et de plus en plus de bibliothèques s'y intéressent, notamment au jeu sur console, comme c'est le cas pour le réseau des bibliothèques de Grenoble ou à la BCIU de Clermont-Ferrand. Les journées professionnelles sur le sujet se multiplient. Nous n'avons ici présenté que quelques exemples précis, mais un réel mouvement est entrain d'émerger dans le monde des bibliothèques. Le jeu est introduit pour le jeu et non plus pour un « alibi » éducatif, il est introduit pour s'adapter et répondre à une frange de plus en plus importante du public effectif et potentiel des bibliothèques.

## **2.2 : DES EXEMPLES DANS LE MONDE**

La France suit un mouvement initié depuis quelques années avec succès dans d'autres pays.

### **2.2.1 : Les États-Unis**

#### **2.2.1.1 : Le contexte américain**

L'introduction des jeux vidéo en bibliothèque a débuté aux États-Unis. Plusieurs facteurs pour expliquer cela. Tout d'abord, les bibliothèques anglo-saxonnes, les *Public Libraries* n'envisagent pas leurs missions de la même façon que nos bibliothèques. Elles se basent principalement sur leur rôle éducatif, la liberté totale d'information et leur présence tout au long de la vie des citoyens sur toutes les problématiques qui peuvent les toucher (social, culturel, économique, formation, etc.). D'autre part, elles touchent une proportion beaucoup plus importante de la population, plus de 50% là où les bibliothèques françaises stagnent à 17%. Le jeu étant une composante normale des *Public Libraries*, le jeu vidéo semblait être un support facile à introduire, pouvant paraître comme une évolution logique et technologique de l'offre.

Enfin, le pourcentage de joueurs dans la population américaine n'est pas comparable avec les chiffres français. 65% des américains déclarent jouer à des jeux vidéo<sup>49</sup> dont 40% de femmes (soit plus que les garçons âgés de 12 à 18 ans qui représentent 23% des joueurs) pour une moyenne d'âge de 35 ans. Les parents sont 63% à penser que les jeux vidéo sont un bon divertissement pour leur enfants. Les usages sur Internet ont également été étudiés. On constate que les jeunes américains âgés de 12 à 17 ans l'utilisent principalement pour jouer à des jeux *on-line* (81%) juste derrière les messageries instantanées (89%).

Malgré leur fort impact sur les populations, les bibliothèques américaines ont fait le constat que certaines catégories de publics ne les fréquentaient que très peu, notamment les adolescents et les jeunes adultes. En effet, avant Internet, elles étaient un lieu obligatoire de ressources pour les devoirs ou exposés scolaires, par la suite elles ont donc perdu ce rôle et les adolescents se sont mis à désertier les bibliothèques. Devant l'importance du phénomène des jeux vidéo aux États-Unis, les bibliothèques ne pouvaient plus ignorer ce support pour reconquérir ces publics.

#### **2.2.1.2 : Des succès qui se multiplient**

Même si le contexte paraît plus favorable que le contexte français, introduire des jeux vidéo dans les bibliothèques américaines n'est pas allé de soi. Les mêmes polémiques autour des jeux vidéo et les mêmes débats entre les professionnels des bibliothèques s'y sont déroulés. Les premières bibliothèques à proposer des jeux vidéo ont dû avant tout convaincre que ce support avait sa place dans des équipements culturels. Pour faire leurs preuves, elles sont parties de moyens modestes mais avec des idées précises. L'une des bibliothèques pionnières en la matière fut celle du district d'Ann Arbor<sup>50</sup> dans le Michigan. Cette bibliothèque commença par proposer une saison de tournois autour d'un jeu vidéo sur GameCube (Mario Kart Double Dash) puis elle étoffa son offre devant le

<sup>49</sup>Selon une étude menée par l'Entertainment Software association : 2008, *sales demographic and usage data, essential facts about the computer and video game industry*

<sup>50</sup><http://www.aadl.org/>

succès rencontré pour devenir l'un des modèles américains de la réussite de l'implantation des jeux vidéo en bibliothèque. La philosophie de cet établissement est de créer un espace de convivialité dans la bibliothèque et entre les usagers autour du jeu vidéo. Le public de base visé était celui des adolescents désertant les bibliothèques en raison de leur image trop scolaire, cela fonctionna tellement bien que l'offre fut étendue aux joueurs plus âgés par exemple en organisant des tournois de *retrogaming*. Tout cela a été raconté en détail par l'initiateur du projet, Eli Neiburger dans un ouvrage paru l'année dernière *Gamers... in the Library ? !*<sup>51</sup>. Beaucoup de bibliothèques suivirent le mouvement<sup>52</sup>.

Les jeux vidéo aux États-Unis sont également très présents dans les bibliothèques universitaires. Le but est d'apprendre aux étudiants la façon dont ils peuvent se servir des ressources qui leur sont proposées (*information literacy*). Des programmes existent déjà mais sont très peu attrayants, de fait, les étudiants étaient peu à les utiliser. D'où l'idée de se servir du jeu. Il s'agit très souvent de *serious games* créés par les bibliothécaires eux-mêmes. Les objectifs sont cette fois clairement éducatifs. On peut citer à cet égard l'exemple de la bibliothèque de l'Université de Caroline du Nord Greensboro qui crée des *serious games* autour de l'*information literacy*<sup>53</sup>.

Enfin, les associations professionnelles sont elles aussi très investies et favorables aux jeux vidéo en bibliothèque. L'idée d'introduire des jeux vidéo en bibliothèque aux États-Unis date de 2005. Lors du premier *Gaming in Libraries Symposium* (décembre 2005), Eli Neiburger avance que l'offre des bibliothèques ne s'adapte pas aux souhaits des publics selon leur âge, certaines classes d'âges peuvent être perdues à jamais pour les bibliothèques. Cela attire l'ALA qui sur son blog ALA TechSource<sup>54</sup> prend conscience que l'utilisateur type auquel les bibliothèques se réfèrent n'existe plus, il a évolué.

Ainsi, l'ALA a créé un groupe de travail autour du jeu vidéo en bibliothèque<sup>55</sup>. Une grande opération de promotion a même été organisée à son initiative : le 15 novembre 2008 a eu lieu la première *National Gaming Day at your Library*. Le but était que les bibliothèques proposent toutes en même temps des activités autour des jeux y compris donc des jeux vidéo, de préférence autour d'un même jeu pour pouvoir organiser des tournois à travers tout le pays. L'ALA a même ouvert un wiki autour du jeu en bibliothèque<sup>56</sup>.

De ces actions menées autour des jeux en bibliothèque on peut retenir outre un mouvement très dynamique, une grande diversité dans l'offre proposée : prêt, consultation sur place, animation (tournois, MMOG, etc.), *serious games*, etc.

Mais les États-Unis ne sont pas les seuls à proposer des jeux vidéo en bibliothèque, certains pays européens s'y sont eux aussi mis depuis un certain temps.

## 2.2.2 : L'Europe

Nous n'évoquerons pas ici le modèle britannique qui est le même que le modèle américain. Même chose pour les bibliothèques nordiques qui, si elles sont considérées comme des modèles, ont été bâties sur une philosophie différente de celle des bibliothèques françaises. Il apparaît plus intéressant de se pencher sur des modèles de bibliothèques plus proches du modèle français.

---

<sup>51</sup>cf. bibliographie

<sup>52</sup>Une liste très détaillée des bibliothèques américaines proposant des jeux vidéo est disponible sur le site : <http://www.libsuccess.org/index.php?title=Gaming>

<sup>53</sup><http://library.uncg.edu/game/>

<sup>54</sup><http://www.techsource.ala.org/blog/>

<sup>55</sup><http://gaming.ala.org/news/>

<sup>56</sup>[http://gaming.ala.org/resources/index.php?title=Main\\_Page](http://gaming.ala.org/resources/index.php?title=Main_Page)

### 2.2.2.1 : Le modèle néerlandais

Les bibliothèques néerlandaises ont été pensées sur le même modèle que les bibliothèques françaises dans les années 1960. Cependant, elles ont pris de nombreuses initiatives et ont maintenant pris beaucoup d'avance sur leurs homologues si bien qu'elles figurent actuellement parmi les bibliothèques les plus modernes et dynamiques du monde.

La question des jeux vidéo a été très tôt abordée. En effet, lors de la 64<sup>e</sup> Conférence de l'IFLA<sup>57</sup>, en août 1998, le représentant de la bibliothèque de Rotterdam, John Valk, retrace l'historique des bibliothèques hollandaises et précise que les jeux vidéo y étaient déjà présents depuis environ 1995. Il rappelle qu'«un cédérom avec des informations utiles d'accord mais un cédérom de jeu est aussi exaltant qu'un livre plein de suspense ». En fait, très tôt la réflexion a été menée plus généralement sur les supports non-livre et les moyens de modernisation qu'ils permettent. L'innovation est devenue leur maître mot, le jeu vidéo n'en est qu'une partie, tout comme la dématérialisation ou encore les e-books.

De nos jours, presque toutes les bibliothèques hollandaises proposent des jeux vidéo au moins sur support cédérom. Pour les plus importantes d'entre elles, une offre de jeux sur console est proposée. C'est le cas de l'Openbare Bibliotheek d'Amsterdam, de la DOK à Delft ou encore de la bibliothèque de Rotterdam. La DOK<sup>58</sup> est particulièrement dynamique sur le sujet. L'offre est variée, il est possible de jouer sur place sur des bornes d'arcade X-box 360, PlayStation 2 et de participer à des ateliers organisés autour de la Wii. L'offre sur place est divisée en deux pôles, trois bornes disponibles dans le secteur réservé aux adolescents, deux bornes, la Wii et deux DS dans le secteur discothèque. Même s'il est possible d'emprunter des jeux PC et des jeux PlayStation 2 (les droits de prêt n'ont pu être négociés qu'avec Sony), la DOK met surtout l'accent sur l'animation possible autour des jeux vidéo. Une série de vidéo a d'ailleurs été tournée par les membres de l'équipe pour promouvoir ces actions. La convivialité autour des jeux vidéo est au centre des objectifs de la DOK car elle permet non seulement aux usagers d'avoir une nouvelle image des bibliothèques, beaucoup plus sympathique, mais aussi de créer des liens entre les usagers et de les fidéliser.

Le recul est plus important qu'en France et très positif car non seulement les adolescents reprennent le chemin de la bibliothèque, mais d'autres usagers de tous les âges se montrent très curieux et enthousiastes. Aucun usager n'est d'ailleurs venu à ce jour se plaindre du fait que la DOK proposait des jeux vidéo<sup>59</sup>.

### 2.2.2.2 : L'exemple espagnol

Autre pays européen à s'être intéressé aux jeux vidéo pour ses bibliothèques, l'Espagne et en particulier le réseau des 29 bibliothèques de Barcelone. L'objectif est clair, faire revenir le public des adolescents dans ces équipements. Lors de la 71<sup>e</sup> conférence de l'IFLA en août 2005<sup>60</sup>, la représentante des bibliothèques de Barcelone, Mònica Medina Blanes, explique que pour attirer le public adolescent, il faut répondre à ses demandes et que les jeux vidéo en font partie. C'est pourquoi le réseau barcelonais travaille autour de thématiques afin de présenter des collections amples et attractives. La bibliothèque Les Corts – Miquel Ilongueras, spécialisée sur les thèmes des jeux et du sport, propose une importante collection de jeux vidéo empruntable, mais uniquement sur cédérom.

<sup>57</sup><http://www.ifla.org/IV/ifla64/156-117f.htm>

<sup>58</sup>[http://www.dok.info/index.php?cat=home&video\\_id=63](http://www.dok.info/index.php?cat=home&video_id=63)

<sup>59</sup>Informations recueillies lors d'un entretien informel avec le personnel de la DOK le 10 novembre 2008

<sup>60</sup>[http://www.ifla.org/IV/ifla71/papers/107f\\_trans-Blanes.pdf](http://www.ifla.org/IV/ifla71/papers/107f_trans-Blanes.pdf)

En fait, la présence des jeux vidéo dans les bibliothèques se trouve légitimée par les usagers eux-mêmes et leur demande.

Ces exemples nous montrent que les jeux vidéo ont déjà une place importante dans les bibliothèques étrangères et partout où ils sont proposés, le succès est au rendez-vous grâce à des activités attractives et innovantes.

La France a accumulé le retard sur le sujet, mais peut encore le rattraper comme le prouve l'exemple montpelliérain.

## **2.3 : JEUX VIDÉO ET PATRIMOINE**

Il est cependant un domaine dans lequel la France a été en avance sur les autres pays, c'est celui de la conservation des jeux vidéo.

### **2.3.1 : Une prise de conscience récente**

#### **2.3.1.1 : Le jeu vidéo, si vite consommé, si vite jeté**

À ses débuts, le jeu vidéo était plutôt considéré comme un bien de consommation courante, un jouet pour les enfants. Souvent, boîtes et livrets étaient jetés et seule la précieuse cartouche était utilisée. Aucune vision sur le patrimoine en devenir des jeux vidéo n'était envisagée, même pas la plupart des industriels du secteur. Les joueurs de l'époque étant plutôt jeunes, ils ne voyaient que l'intérêt immédiat du jeu et non ce qu'il allait advenir dans quelques années.

Les jeux vidéo ont maintenant plus de trente ans et depuis quelques années, une prise de conscience s'est faite autour de l'importance de la préservation des anciens jeux vidéo. Un marché de l'occasion s'est développé d'abord dans les boutiques spécialisées puis a explosé grâce à Internet. Les collectionneurs privés, nostalgiques des jeux de leur enfance se sont également multipliés. Cela engendre sur le marché de ces jeux rétro une forte augmentation des prix, en particulier lorsque les jeux sont complets (avec boîtes et livrets), alors qu'il y a encore une dizaine d'années, on pouvait se procurer des jeux pour un très bon prix.

#### **2.3.1.2 : Musées et associations consacrés aux jeux vidéo**

Ces collectionneurs particuliers passionnés par les jeux rétro ont parfois monté des associations dont le but est justement de sauvegarder la mémoire des jeux vidéo.

L'association la plus importante dans le secteur est MO5.COM<sup>61</sup> située à Paris. Depuis plus de dix ans, elle s'est donnée pour mission de collecter, préserver et mettre à disposition du public par des expositions les machines et jeux qui ont fait l'histoire du jeu vidéo. Son but est d'ouvrir un véritable musée consacré à cette culture, comme on peut en trouver au Japon (musée Nintendo ou encore musées gérés par des éditeurs comme Capcom). Les membres de l'association sont aussi bien des collectionneurs particuliers passionnés que d'autres associations, créant ainsi un véritable réseau français autour du patrimoine de l'industrie du jeu vidéo. Elle a réussi à réunir actuellement plus d'une centaine de machines et entretient sur son site une base de données très détaillée sur l'histoire de l'informatique et des consoles de jeu.

---

<sup>61</sup><http://mo5.com/index.php>

Une autre association a également une activité importante dans le domaine, il s'agit de l'association Silicium<sup>62</sup>, basée à Toulouse et fondée en 1994. Elle aussi collecte des vieilles machines pour les conserver et les mettre à la disposition du public lors d'expositions. Elle a également créer un musée virtuel sur son site retraçant l'histoire des supports informatiques et vidéoludiques, et indiquant les caractéristiques de ces machines.

Ces exemples montrent que la valeur patrimoniale des jeux vidéo est maintenant présente chez les joueurs de première et deuxième générations. Mais les associations et les particuliers ne sont pas les seuls à en avoir conscience, un acteur majeur dans le domaine existe : la Bibliothèque Nationale de France.

## **2.3.2 : Un acteur majeur : la BNF**

La toute première bibliothèque à avoir accueilli des jeux vidéo dans ses locaux est tout simplement la Bibliothèque Nationale de France.

### **2.3.2.1 : La collection et ses publics**

Depuis la loi du 20 juin 1992 n°92-546 et son décret d'application n°93-1429 du 31 décembre 1993, la BNF reçoit au titre du dépôt légal toute la production multimédia, aussi bien les logiciels que les jeux vidéo en double exemplaire. Un service spécifique aux jeux vidéo s'est progressivement mis en place au sein du département de l'audiovisuel dans la thématique multimédia. Il est d'ailleurs intéressant de constater que la BNF fait clairement la distinction entre les jeux vidéos et les logiciels ludo-éducatifs pour des raisons évidentes de différence des finalités de ces supports.

Du fait de ce dépôt légal, un large choix de support est mis à la disposition du public. Il est possible en effet de venir consulter sur place plusieurs milliers de titres sur les machines d'époque et les machines actuelles. La responsable du département de l'audiovisuel note d'ailleurs que le service jeux vidéo est de plus en plus sollicité par des étudiants et des chercheurs dans le cadre de travaux sur l'histoire du multimédia.

Depuis quelques années, la BNF souhaite en effet mettre en valeur et communiquer autour de ce patrimoine des jeux vidéo. À cet effet, elle organise des conférences, des expositions.

Les supports jeux vidéo sont mis à disposition du public dans deux salles différentes. L'une est réservée aux chercheurs accrédités et donne accès à l'intégralité du fonds avec les machines et les supports d'origine. L'autre est accessible au grand public et propose une sélection présentant l'histoire du multimédia.

La collection n'est pas statique et ne s'en tient pas au dépôt légal. Des dons et des acquisitions viennent l'enrichir. En effet, la BNF a réellement conscience de l'importance du jeu vidéo comme médium représentatif de la culture de toute une époque et donc de l'importance de la transmettre aux générations à venir. Aussi vise-t-elle à compléter les manques, notamment en machines, de sa collection pour viser l'exhaustivité.

### **2.3.2.2 : La difficile mission de conservation**

Mais il ne suffit pas de collecter ces supports et de les communiquer au public. Pour que ce fonds soit accessible aux générations futures, la conservation des supports et contenus est impérative. Cette mission est doublement délicate de par le besoin de machines

---

<sup>62</sup><http://www.silicium.org/index.htm>

spécifiques pour accéder aux contenus et de par le peu d'intérêt des éditeurs eux-mêmes pour le dépôt légal.

En effet, l'ancien responsable du secteur jeux vidéo, Grégory Miura<sup>63</sup> déclarait que les éditeurs ne s'investissaient pas assez dans le dépôt légal de leurs productions, qu'ils voyaient plutôt cela comme une corvée légale. Il était donc difficile pour la BNF de recevoir tous les jeux sortis et encore plus lors de la sortie d'un même titre sur plusieurs plateformes. Les éditeurs eux-mêmes n'ont pas conscience de l'importance de laisser une trace durable de leur travail. Depuis, la BNF a mis en place une veille plus poussée pour se tenir au courant de toutes les sorties, même si devant la masse de la production cela est difficile et sensibilise les éditeurs à ses missions en les rassurant notamment sur l'utilisation faite des documents collectés (but de recherches).

L'autre problème est donc celui de la conservation elle-même. En effet, les jeux vidéo au cours de leur courte histoire ont déjà connu différents supports en fonction des machines sur lesquelles ils sont sortis à l'époque : cassettes, disquettes de différents formats, cartouches, cédéroms, DVD, et maintenant Blue-Ray. Les machines elles-mêmes sont très diverses et nombreuses. Pour continuer à avoir accès aux contenus, il faut donc non seulement préserver les supports des jeux mais aussi les machines permettant d'accéder à leur contenu. Un programme de sauvegarde sur cédéroms et disques durs a été mené pour les disquettes, les cédéroms utilisés sont en verre et ont une durée de vie estimée à environ cent ans. Mais pour cela, il faut impérativement disposer des machines d'origine pour pouvoir lire et convertir les données. Pour préserver le contenu des autres supports, notamment des cartouches, il faudra certainement passer par les émulations\* même si la possession des originaux en état de marche demeure plus intéressante dans une perspective de transmission du patrimoine. Il faudra néanmoins veiller à faire des sauvegardes dans différents formats ou modifier régulièrement les formats en fonction des évolutions afin de pouvoir pérenniser l'accès aux contenus.

Un autre problème va très vite se poser également à la BNF, celui des jeux qui sortent sur les consoles virtuelles des consoles de salon de nouvelle génération. Ces jeux sont soit des créations originales, des rééditions de jeux rétro, soit des jeux rétro japonais jamais sortis sur notre territoire sous une autre forme. Comment va pouvoir se faire la conservation de tels supports immatériels ?

### **2.3.2.3 : Les partenariats mis en place**

Pour mener à bien cette mission de conservation et de valorisation du fonds patrimonial des jeux vidéo, la BNF a conclu quelques partenariats, notamment avec l'association MO5.COM. En 2005, un partenariat a été signé afin de permettre à la BNF d'accroître sa collection de machines en passant par le réseau de l'association MO5. L'association se charge de collecter les dons et les achats pour la BNF. Une liste des machines recherchées par la BNF est ainsi mise en ligne sur le site de l'association. La BNF achète également ces machines sur la base du tarif argus qu'elle a voté en conseil d'administration et qui dépend de l'état de préservation et d'équipement (câblage, moniteurs, périphériques, manuels, etc.) de la machine. Les particuliers comme les associations peuvent venir ainsi enrichir la collection de la BNF via MO5.COM.

Ce genre d'initiative est particulièrement intéressant car il fait non seulement connaître les activités patrimoniales autour des jeux vidéo de la BNF à un public plus large, mais il permet aussi de constituer des réseaux d'une importance capitale pour cet

<sup>63</sup>Interview réalisée en 2002 par le magazine des professionnels de l'informatique ITR : *BNF, la mémoire du jeu vidéo* disponible à l'adresse suivante :

<http://www.itrmanager.com/>

établissement afin qu'il puisse mener sa mission. Il n'y a certes pas encore urgence, mais si l'on ne veut pas perdre les contenus des tous premiers jeux vidéos, c'est maintenant qu'il faut agir.

### **2.3.3 : Patrimoine des jeux vidéo et bibliothèques municipales**

#### **2.3.3.1 : Le jeu vidéo et la mission patrimoniale des bibliothèques municipales.**

Les bibliothèques municipales seront sûrement un jour amenées à faire entrer dans leurs collections patrimoniales des jeux vidéo même si cela n'est pas encore dans leurs préoccupations actuelles. Cela paraît évident non seulement parce que les collections vont peu à peu se constituer et s'accroître et donc au fur et à mesure de l'évolution temporelle des fonds la question de leur conservation se posera, d'autant plus vite que la durée de vie des supports tend à diminuer tant les évolutions techniques sont rapides.

D'autre part, un certain nombre de bibliothèques (Bibliothèques Municipales à Vocation Régionale ou Bibliothèques Municipales Classées) a une mission patrimoniale de transmission aux générations futures de la culture actuelle. On peut alors pour ces établissements envisager non seulement une politique de conservation des fonds courants, mais aussi comme à la BNF une politique d'acquisition de documents et de machines comme cela peut se faire pour l'écrit avec l'acquisition de livres anciens ou pour fonds sonores et l'acquisition de phonogrammes rares.

#### **2.3.3.2 : Le souci de la conservation**

Pour les bibliothèques municipales, la question de la conservation est différente de celle de la BNF. En effet, les fonds en jeux vidéo des bibliothèques municipales sont des fonds courants. En ce qui concerne les jeux sur ordinateur, ce sont des supports qui sont très demandés et ont un important taux de rotation. De ce fait, le support s'use vite et devient rapidement inutilisable. Cela pose un réel problème dans l'optique de se constituer un fonds patrimonial car cela signifierait que les bibliothèques devraient acquérir en double les jeux. Pour le moment, le support n'a pas encore la légitimité suffisante dans les bibliothèques pour envisager de consacrer une part trop importante des budgets qui par ailleurs ont de plus en plus tendance à être serrés.

En ce qui concerne le jeu vidéo sur console, l'offre actuelle est surtout une offre sur place, on peut supposer que si les jeux s'usent vite, les machines elles dureront plus longtemps. La problématique rejoint alors celle des jeux sur ordinateur car quel serait l'intérêt de conserver des machines sans aucun contenu ?

La solution de l'émulation pourra elle aussi être envisagée. Cependant, il faudra conserver un support original, même en mauvais état, afin de ne pas tomber dans l'illégalité car l'émulation sans possession des supports originaux est du piratage. D'ailleurs certains éditeurs, même lorsque l'on possède l'original peuvent s'opposer à l'émulation pour des raisons de droits d'auteur qui nous l'avons vu sont de plus en plus complexes.

Néanmoins, les bibliothèques municipales ont le gros avantage de s'inscrire dans un territoire, celui de leur collectivité, d'en être un acteur culturel de premier plan. Ainsi, s'il apparaît impossible pour une bibliothèque municipale de se constituer un fonds

patrimonial de jeux vidéo, elle peut toujours soutenir des associations locales, en leur fournissant par exemple des espaces de stockages avec de bonnes conditions de conservation ou encore en organisant des expositions, ateliers, animations autour de l'histoire du jeu vidéo en partenariat avec ces mêmes associations.

Le jeu vidéo gagne de plus en plus sa légitimité au sein des bibliothèques à l'étranger surtout mais aussi de façon émergente en France. Il apparaît non seulement comme un support répondant à une demande d'une frange des usagers qui tend à s'élargir, comme un moyen d'attirer des publics qui s'étaient éloignés des bibliothèques, mais aussi comme un produit culturel à part entière représentatif de son époque. Pour toutes ces raisons, il offre de nouvelles perspectives aux bibliothèques en termes d'image et de services.

## **Partie 3 : Quelles perspectives ?**

---

### **3.1 : DES PRATIQUES PROFESSIONNELLES À ADAPTER**

#### **3.1.1 : Une politique documentaire à mener**

##### **3.1.1.1 : Convaincre les tutelles de l'utilité des jeux vidéo en bibliothèque**

Quoi que l'on puisse en dire introduire des jeux vidéo dans les bibliothèques ne va pas de soi en raison de toutes les images négatives véhiculées que nous avons soulevées et des réticences de toute une frange de la profession.

Pour que l'implantation des jeux vidéo fonctionne, il faut remporter l'adhésion de toute l'équipe et cela, nous l'avons également vu, n'est pas évident. Que dire alors des tutelles ?

Dans certains cas, cela se passera très bien car les tutelles ont une vision d'avenir pour leurs établissements et voient le jeu vidéo comme un vecteur de modernité. Dans d'autres cas, les tutelles considéreront que les jeux vidéo n'ont rien à faire dans une bibliothèque, qu'ils ne sont pas de la culture au sens noble du terme et que l'utilisateur peut très bien s'en procurer dans une grande surface ou dans un magasin spécialisé s'il le souhaite. Dans un cas comme d'en l'autre il faudra de toute façon préparer un argumentaire solide soit pour aider la tutelle à légitimer ce pan de son action culturelle soit pour la convaincre.

Cet argumentaire pourra être développé autour de plusieurs points dont certains ont déjà été abordés :

- le jeu vidéo est un produit culturel à part entière même si son objectif premier est de divertir
- les bibliothèques ont besoin d'attirer de nouveaux publics et de fidéliser ceux qu'elles ont. Elles ont longtemps mis l'accent sur la construction de collections de « culture légitime » et d'éducation, si elles veulent réussir à rester ou redevenir attractives, elles doivent satisfaire à l'intellectuel et au divertissement
- acquérir et entretenir un fonds de jeux vidéo ne coûte pas plus cher que par exemple les DVD, à l'échelle du budget global d'une bibliothèque, cela n'est presque rien. D'autre part, les fonds alloués jusqu'à présent au fonds des cédéroms, qui est un fonds ayant perdu beaucoup de son intérêt sauf pour quelques secteurs bien particuliers comme les méthodes de langues, peuvent être transférés pour l'acquisition de jeux vidéo
- le jeu vidéo est un vecteur de modernité indéniable pour les bibliothèques. Les bibliothèques ne sont pas dédiées au livre uniquement, elles ont toujours évolué.

Pour finir de les convaincre, on peut également penser à leur faire tester eux-mêmes des jeux de qualité pour leur montrer l'intérêt et la diversité de la production vidéoludique.

### 3.1.1.2 : De nouveaux outils à maîtriser

Il y a encore peu d'expertise sur les jeux vidéo dans les bibliothèques. Mis à part pour quelques membres du personnel joueurs sur leur temps libre et s'y connaissant à titre d'amateurs de jeux, peu de bibliothécaires connaissent réellement le domaine.

Néanmoins, comme pour tous les supports et domaines présents en bibliothèque, il suffit d'identifier des outils et de se former : trouver quelques ouvrages généraux sur les jeux vidéo pour avoir une idée du domaine, puis affiner les recherches sur des outils plus précis. Sur support papier, il n'existe bien-sûr pas encore de magazine bibliothéconomique spécialisé sur les jeux vidéo. La presse professionnelle classique des bibliothèques n'aborde pas non plus encore les jeux. On peut dès lors consulter les magazines spécialisés sur les jeux vidéo, néanmoins ils ne constituent pas pour la plupart des outils pertinents car leur public cible est plutôt le public adolescent. D'autre part, ce domaine a connu depuis l'apparition d'Internet une forte restructuration. De nombreux titres ont simplement disparus, ceux qui restent sont souvent des titres propres aux éditeurs et constructeurs (par exemple *PlayStation Magazine* ou *Nintendo Magazine*), de ce fait, les critiques ne sont peut-être pas très objectives puisque ces magazines participent plutôt de la technique marketing pour vendre les titres sortant sur les plateformes de leur éditeur. Il reste néanmoins deux références sur support papier dont les tests sont pour la plupart très professionnels et pertinents, des dossiers variés sur le monde des jeux vidéo y sont également développés, il s'agit de *Console* <sup>64</sup> pour les jeux sortant sur console et *Joystick* <sup>65</sup> pour les jeux sortant sur ordinateur. Ces titres font partie des plus anciens et se trouvent souvent facilement en bibliothèque.

Outre les supports papiers, on peut trouver une multitude de sites consacrés aux jeux vidéo et aux tests de ces jeux. Les plus reconnus en la matière sont *Gamekult* <sup>66</sup>, *Jeux Vidéo.com* <sup>67</sup>, *Jeux Vidéo.fr* <sup>68</sup>, ou encore *Gamepro* <sup>69</sup>. Sur ces sites, un véritable travail journalistique est mené autour des jeux vidéo, de plus, on peut s'abonner à des flux RSS sur la plupart d'entre eux, ce qui facilite d'autant plus la veille professionnelle sur le sujet. De même, les chaînes de télévision spécialisées sur les jeux vidéo, NoLife notamment dans l'émission 101% ou Game One, mènent un travail très professionnel et leurs chroniques permettent non seulement d'en apprendre plus sur le monde des jeux vidéo aux novices comme aux joueurs chevronnés, mais aussi d'avoir un point de vue très pertinent sur les supports et les jeux.

Enfin, Internet regorge de jeux gratuits ne nécessitant aucune installation, les fameux jeux en flash\*, devant l'importance de la production, repérer des outils en ligne pour proposer des jeux innovants et originaux est très important. Le site de Libération « Écrans » <sup>70</sup> dans sa rubrique « Jeux chronophages\* » ou le blog de l'émission « Temps perdu » <sup>71</sup> diffusée sur NoLife regorge de ces jeux sortant des sentiers battus. La bibliothèque pourra ainsi proposer des signets régulièrement mis à jour à ses usagers.

En plus de la connaissance du secteur, le personnel devra impérativement être formé à la manipulation des hardware et des software. En effet, il faudra non seulement pouvoir initier les usagers non joueurs mais aussi répondre aux demandes des joueurs experts qui sont un public souvent très pointu et exigeant. Pour cela, profiter des passes-temps du personnel : les bibliothécaires joueurs pourront initier leurs collègues novices.

<sup>64</sup>Site officiel à l'adresse suivante : <http://www.consolesplus.fr/>

<sup>65</sup>Site officiel à l'adresse suivante : <http://joystick.fr/>

<sup>66</sup><http://www.gamekult.com/>

<sup>67</sup><http://www.jeuxvideo.com/>

<sup>68</sup><http://www.jeuxvideo.fr/>

<sup>69</sup><http://www.gamepro.fr/>

<sup>70</sup><http://www.ecrans.fr/-chronophages-.html>

<sup>71</sup>[http://blogs.nolife-tv.com/temps\\_perdu](http://blogs.nolife-tv.com/temps_perdu)

Les jeux devront également être testés avant de les proposer au public pour les mêmes raisons que celles évoquées pour la formation des personnels.

Dans les premiers temps, il pourra aussi être intéressant d'investir les jeunes usagers en leur posant quelques questions avant le lancement du service pour se mettre au courant de ce qui fonctionne ou est à la mode chez les adolescents. Une fois le service lancé, on peut mettre en place comme cela existe pour les autres supports des outils de suggestion d'acquisition de jeux, les refus devant toujours être motivés afin de ne pas heurter les usagers, surtout le public jeune particulièrement sensible et qui ne comprendrait pas forcément que tel jeu soit acheté et un autre pas.

### **3.1.1.3 : Un support à intégrer dans les collections existantes**

Mais introduire des jeux vidéo en bibliothèque ne doit pas être un acte isolé parce qu'il s'agit d'un phénomène de mode. Ce support doit être pensé et intégré dans la politique documentaire globale de la bibliothèque.

Pour intéresser les joueurs novices ou avertis, d'autres supports peuvent être acquis, s'intégrant ainsi à la collection. Nous avons évoqué bien-sûr les magazines, mais il peut aussi s'agir de livres sur l'histoire des jeux vidéo ou regroupant les meilleurs jeux d'une année ou de certaines catégories. Le portail de la bibliothèque ou son blog pourra proposer des liens pertinents de sites et blogs consacrés aux jeux vidéos.

Les joueurs sont également très demandeurs de *soluces* surtout en ce qui concerne les jeux d'aventure et les RPG qui sont des jeux longs très riches en quêtes. Pour les finir intégralement, le joueur a souvent besoin de ces précieuses aides de jeux. Un éditeur est spécialisé dans ce type d'ouvrages : Piggyback<sup>72</sup>. De même, s'ils ne sont pas très pertinents sur le plan critique et en tant qu'outil professionnel, les magazines dédiés à des plates-formes spécifiques proposent souvent des Hors-Séries consacrés aux *soluces* de leurs jeux.

Enfin, les jeux vidéo sont souvent déclinés sur d'autres supports. Les bandes son des jeux sont désormais des œuvres à part entière et on les trouve maintenant assez facilement sur le marché français. Des compilations des musiques des jeux retro sont de plus en plus nombreuses à être éditées également. Certains jeux sont également dérivés en livres et manga : c'est le cas par exemple du MMOG *Dofus* dont le succès a poussé la société Ankama à créer un manga autour de cet univers, on peut également citer le cas de la série des jeux *Dragon Quest* adaptée elle aussi en mangas ou encore de la série des jeux *Final Fantasy* qui a donné lieu à une série de romans édités en France par Fleuve Noir.

Tout cela montre que le jeu vidéo n'est pas un support unique, qu'il peut se décliner et ainsi s'intégrer dans de nombreux secteurs d'une bibliothèque.

Néanmoins, avant de se lancer dans un projet qui est très enthousiasmant, il convient de prendre en considération certains éléments qui détermineront les types d'offres que l'établissement sera en mesure de proposer.

---

<sup>72</sup>Site officiel à l'adresse suivante : <http://www.piggybackinteractive.com/fr/>

## **3.1.2 : Avant de se lancer**

### **3.1.2.1 : Prendre en compte les aspects juridiques**

Nous l'avons vu, le statut juridique des jeux vidéo en France n'est pas encore fixé. Cela n'est guère mieux en ce qui concerne ses usages et notamment en matière de prêt.

Une directive européenne du 19 novembre 1992 relative au droit de prêt et de location définit tout d'abord le prêt en ces termes : « la mise à disposition pour l'usage, pour un temps limité et non pour un avantage économique ou commercial direct ou indirect, lorsqu'elle est effectuée par des établissements accessibles au public » ce qui n'exclut que la mise à disposition de documents à des fins de consultation sur place. Le champ de cette directive est très large puisqu'il concerne toutes les œuvres à quelques exceptions dont les logiciels. L'auteur s'y voit reconnaître le droit exclusif cessible par contrat d'accepter ou d'interdire le prêt de ses œuvres, les systèmes de licences légales peuvent aussi être adoptés par les États contre rémunération des auteurs, les États peuvent également exempter certaines catégories d'établissements. Ce texte européen est donc très large et laisse une latitude juridique importante aux États membres. À ce moment, d'ailleurs, le Code de la Propriété Intellectuelle français prévoyait déjà la plupart de ces mesures.

Cette directive a été retranscrite dans le droit français par la loi du 18 juin 2003 relative à la rémunération au titre du prêt en bibliothèque et renforçant la protection sociale des auteurs. La loi française est cependant beaucoup plus restrictive puisqu'elle ne prend en compte que les livres. Elle prévoit d'ailleurs l'abandon par l'auteur de son droit d'accord sur le prêt contre rétribution, ce qui à l'époque provoque des débats houleux entre les bibliothèques d'un côté qui se voyaient imposer une charge financière supplémentaire et qui voyaient dans cette loi la remise en cause de leur service public principal ; et les éditeurs et auteurs d'autre part pour qui le prêt en bibliothèque représentait un manque à gagner.

Pour tous les autres supports, les bibliothèques doivent donc s'en remettre au Code de la Propriété Intellectuelle, c'est à dire que les droits doivent être négociés directement auprès des auteurs, producteurs ou éditeurs. Pour simplifier cela, des fournisseurs se sont spécialisés dans les supports audio et vidéo, voire proposent quelques jeux PC pour lesquels ils disposent de l'accord des éditeurs pour la location. Mais en ce qui concerne les jeux vidéo sur console, le problème n'est pas résolu car les éditeurs font un blocage. Il n'existe à ce sujet en France qu'une seule jurisprudence, un arrêt Nintendo de la Cour de Cassation du 27 avril 2004 qui stipule que la location est soumise à l'accord préalable de l'éditeur. Cela veut dire qu'un distributeur peut revendre des jeux mais pas l'offrir à la location. Si par la première vente l'éditeur ne peut pas interdire de le revendre (marché de l'occasion), la Cour de Cassation considère par contre qu'il ne perd pas son droit d'interdiction s'agissant de la location.

On pourrait dès lors penser qu'il s'agit de reproduire le schéma des Cd et DVD et de négocier via des fournisseurs les droits de prêt des jeux vidéo sur console. En ce qui concerne le prêt, les bibliothèques, tout comme le marché de l'occasion et les loueurs, sont plutôt mal vu par les éditeurs qui pensent qu'il y aurait un gros manque à gagner s'ils acceptaient le prêt sur le même modèle que ce qui se pratique pour les livres. Lors d'une journée professionnelle s'étant déroulée en octobre 2008 à Montpellier, le directeur du fournisseur Circle, Dominique Orban, a déclaré qu'il pensait que les éditeurs n'accepteraient jamais le prêt pour leurs jeux vidéo sur console. Circle a donc pris le parti de proposer l'intégralité du catalogue des jeux Wii aux médiathèques pour

des activités sur place. Le fournisseur CVS commence à proposer pour le prêt certains jeux Wii et DS développés par des studios français, mais le prix est alors prohibitif (il faut au moins doubler le prix normal) et l'offre très peu intéressante (les jeux sont souvent de qualité moyenne voire médiocre).

Si l'on suit la logique du Code de la Propriété Intellectuelle et celle de la directive européenne citée ci-dessus, l'offre sur place de consoles de jeux vidéo ne pose par contre aucun problème.

### **3.1.2.2 : Prendre en compte les aspects organisationnels et pratiques**

En fonction du type d'offres et de supports choisis ainsi que des activités liées aux jeux vidéo, il faudra impérativement prévoir de réorganiser les effectifs en personnel disponibles à la bibliothèque. En effet, le jeu vidéo ne peut être considéré comme une activité annexe car nous l'avons vu, cela demande beaucoup d'implication et de temps. D'autre part, si un espace dédié aux jeux est prévu, cela nécessitera qu'une personne y soit présente en permanence non seulement pour renseigner et accompagner les usagers, mais aussi pour éviter tout débordement, surtout sonore. Il ne faut pas le nier, les jeux lorsqu'ils sont pratiqués à plusieurs sont une activité plus bruyante que la consultation individuelle d'un autre support. Il faudra aussi gérer les comportements des joueurs, et notamment de ceux qui n'aiment pas perdre. Néanmoins, dans les établissements où cette offre existe<sup>73</sup>, aucun problème avec les autres usagers n'a été constaté car justement, un membre du personnel tient constamment le rôle d'animateur. Il convient aussi dès le départ d'instaurer un règlement par exemple sous la forme d'une charte d'utilisation que l'utilisateur s'engagera à respecter pour avoir accès au service.

Proposer des jeux vidéo est une idée qui emballera à coup sûr les usagers en particulier les plus jeunes. De fait, les usagers se servent déjà des ordinateurs des espaces multimédia pour jouer aux très nombreux jeux gratuits disponibles sur internet. Pour éviter l'encombrement des supports proposés et pour éviter que des jeunes ne passent leur temps devant les jeux à la bibliothèque (alors que leurs parents le leur interdisent peut-être à domicile), il faut impérativement mettre en place des créneaux horaires d'une heure ou d'une heure et demie par jour par exemple. Cela permettra non seulement d'éviter d'essuyer des reproches éventuels de la part de parents mais aussi de permettre au plus grand nombre d'utilisateur d'en profiter.

En ce qui concerne l'acquisition des supports et des jeux, nous l'avons vu, peu de fournisseurs traditionnels des bibliothèques proposent des jeux vidéo. En ce qui concerne une offre de communication sur place, les achats peuvent donc s'effectuer auprès d'autres fournisseurs, comme les revendeurs spécialisés, dans le respect du cadre des achats publics. Effectuer ses achats auprès de fournisseurs locaux pourra permettre plus de réactivité, notamment pour proposer des nouveautés, car les délais de livraisons sont de fait nuls. L'achat pourra se faire sur place, comme sur le principe des offices pour les livres, avec un bon engagement.

Si proposer des jeux vidéo intéressera inmanquablement le public, encore faut-il que ce public soit averti de cette nouvelle offre de prestation. Il s'agit de ne pas recommencer l'erreur qui a été faite à la fin des années 1970, début des années 1980 quand on pensait qu'il suffisait d'ouvrir une bibliothèque pour que les gens viennent. Il faut repenser la bibliothèque et en particulier sa communication.

---

<sup>73</sup>Médiathèques Frederico Fellini et Jean-Jacques Rousseau à Montpellier, la DOK à Delft

### **3.1.3 : Repenser la bibliothèque**

#### **3.1.3.1 : La communication, point faible des bibliothèques**

Un des défauts des bibliothèques est qu'elles ne savent pas ou pas bien communiquer sur ce qu'elles offrent. Beaucoup d'usagers sont encore surpris de pouvoir trouver des DVD récents et pas seulement des documentaires. Pour les jeux vidéo, même chose, les jeux PC existent de fait depuis quelques années dans les fonds de certaines bibliothèques. Pourtant, avant cette année et la mise en place d'une carte de France des bibliothèques<sup>74</sup> proposant des jeux vidéo, il était très difficile de savoir ce qui était proposé dans le domaine et par qui. Même dans les catalogues, quand on sait que le support est disponible dans le fonds et que l'on veut faire une recherche informatisée pour plus de renseignements, trouver un jeu vidéo peut se révéler être un véritable challenge ou peut-être un jeu dans le jeu. Avant l'initiative de Montpellier, on n'entendait que très peu parler des jeux vidéo en bibliothèque, seuls quelques bibliothécaires s'y intéressaient sur la blogosphère.

Autre carence en la matière, les bibliothèques en général communiquent peu envers leur public mais beaucoup (trop) envers ses pairs. Bertrand Calenge dans un billet récent<sup>75</sup> sur son blog déplorait entre autres choses que la liste de diffusion professionnelle biblio-fr comporte de trop nombreux messages portant sur les activités internes des médiathèques (tel festival ou fête du livre très locale). Cela ne peut avoir de l'intérêt que s'il s'agit d'une initiative innovante dont pourraient s'inspirer les collègues ou si la manifestation tend à avoir un rayonnement sinon national, au moins régional. C'est malheureusement très rarement le cas et la plupart des informations restent très locales, elles intéressent le public, pas les autres professionnels. Or on constate que les publics sont généralement assez peu au courant des activités des bibliothèques qu'ils fréquentent, s'ils ne vont pas eux-mêmes à la pêche aux informations ils passent à côté.

Les portails, lorsqu'ils existent, ont encore beaucoup de chemin à faire pour intégrer tous les outils du web comme les blogs ou les outils communautaires. Tout cela est encore à l'état d'émergence et d'expérimentation dans les bibliothèques alors que les usagers se sont pour beaucoup déjà appropriés ces outils et s'attendent à ce que les bibliothèques les utilisent et soient au moins sinon plus, expertes en la matière.

On ne peut concevoir que les usagers découvrent par hasard l'existence de jeux vidéo dans leur bibliothèque. De plus, comment faire venir les non usagers si la nouveauté introduite reste confidentielle ? Dans cette ère d'information, les bibliothèques ne peuvent plus se permettre de friser l'amateurisme dans ces domaines qui devraient être leur cœur de métier. Mettre en place des actions innovantes ne sert à rien si l'on ne sait pas communiquer correctement dessus.

#### **3.1.3.2 : Renouveler l'image des bibliothèques par la communication**

Pour très peu de frais et avec beaucoup d'inventivité, les bibliothèques peuvent promouvoir leurs activités autour du jeu vidéo.

À la médiathèque Jean-Jacques Rousseau de Montpellier, par exemple, avant le lancement du service, les boîtes des consoles et des jeux ont été exposées en vitrine de l'établissement. Immanquablement, les jeunes sont entrés et ont posé des questions.

<sup>74</sup><http://www.jvbib.com/blog/index.php/la-carte-des-jeux-video-en-bibliotheque/>

<sup>75</sup><http://bccn.wordpress.com/2008/11/29/jen-ai-marre-de-bibliofr/>

L'information s'est ainsi peu à peu diffusée car le bouche à oreille, notamment auprès des adolescents, fonctionne énormément. C'est généralement la meilleure des publicités. Lorsque l'offre est novatrice, il n'est pas rare non plus que la presse locale s'y intéresse, la bibliothèque bénéficie alors d'un article ou d'un reportage gratuitement. Si le public visé est jeune, il ne sera pas directement touché par cette publicité, mais le sera plutôt par l'intermédiaire de ses parents.

Autre moyen à moindre coût, celui des affiches ou des flyers placés dans les lieux fréquentés par le public ciblé : cafés, collèges, lycées, sans oublier les commerçants du quartier, et les magasins spécialisés dans les jeux vidéo (qui pourraient devenir des partenaires dans le cadre de l'organisation d'événements) et les associations locales qui s'occupent des publics jeunes. Ce type de communication est surtout très porteur lors de l'organisation d'événements comme des tournois. Par contre, pour que cela fonctionne, il faut intégrer des pratiques marketing de base : tout d'abord éviter les polices de caractères trop classiques, mais ne pas non plus faire dans la surcharge, éviter également de mettre en évidence le logo de la bibliothèque, mettre plutôt en avant ceux des consoles et jeux proposés, enfin cultiver l'art du *teasing* en ne mettant que peu d'informations, par exemple juste l'adresse du portail de la bibliothèque où les détails seront développés, pour pousser la curiosité des personnes et pour éviter que d'autres ne soient rebutées par le fait qu'il s'agisse de la bibliothèque.

Enfin, il ne faut évidemment pas négliger les nouvelles technologies dans ce plan de communication. Un mailing auprès des usagers inscrits permettra dans un premier temps de toucher une partie du public directement ou indirectement (parents ou grands-parents). Ensuite, un blog dédié aux jeux vidéo pourra être créé par la bibliothèque dans un premier temps pour promouvoir sa nouvelle activité, puis dans un second temps, nous le verrons plus tard, pour la faire vivre. Il est possible de créer gratuitement et très facilement des blogs, notamment sur Wordpress qui est un logiciel libre. Cet outil du blog permet de personnaliser complètement sa communication et ses outils en fonction des desseins et besoins de la bibliothèque.

Une stratégie de communication bien menée peut fondamentalement changer l'image que se font de la bibliothèque non seulement ses publics, mais aussi les non usagers. Elle montre en plus l'expertise et le savoir-faire qu'elle peut avoir dans un domaine.

### **3.1.3.3 : La légitimité des bibliothèques dans le monde des jeux vidéo**

À cette étape d'un projet, la bibliothèque et son personnel aura su acquérir l'expertise nécessaire pour proposer des jeux vidéo. Elle pourra non seulement répondre à des usagers exigeants comme les *hardcore gamers* qui par leur propre expertise essaieront de voir si l'offre de la bibliothèque est suffisamment intéressante pour eux et n'est pas du simple amateurisme, comme les joueurs occasionnels ou les non joueurs qui viendront plutôt pour découvrir l'offre.

Le bibliothécaire pourra également montrer sa légitimité dans l'offre que son établissement propose grâce à ses pratiques professionnelles. Nous l'avons vu, une réelle politique documentaire peut être menée autour des jeux vidéo. Certes s'il faut pouvoir proposer aux publics les *best sellers* du genre, la bibliothèque est là aussi pour proposer des jeux qui diffèrent des grosses licences qui n'ont de toute façon pas besoin d'elle pour faire leur publicité et se vendre. Par contre, certains titres moins connus mais très intéressants par leur univers, leur *gameplay* novateur ou leur fraîcheur et originalité ont tout à fait leur place en bibliothèque et pourront alors aller à la rencontre des publics plus facilement que dans un magasin dont l'objectif est la vente. Les *gamers* sont

d'ailleurs très à l'affût de ce genre de titres qui changent de la logique hollywoodienne des grosses licences, la bibliothèque n'en aura que plus de valeur et de légitimité dans le domaine à leurs yeux.

Ainsi, dans la sélection qu'elle fera, la bibliothèque devra, comme pour les autres supports, trouver un juste milieu entre le jeu à gros succès et le jeu qu'on pourrait presque qualifier de jeu d'auteur. Par ailleurs, pour construire une offre légitime auprès des usagers, les bibliothécaires devront veiller à ce que tous les types de jeux soient représentés. On peut par exemple éviter des jeux particulièrement polémiques et déconseillés aux mineurs, mais ne pas exclure systématiquement un genre, notamment le FPS qui est le plus montré du doigt, car non seulement de très bons jeux existent aussi dans ce genre, mais cela reviendrait à faire de la censure et écarterait toute une partie du public demandeur de ces jeux. Comme sur les autres supports, l'important est d'apporter une offre de qualité aux publics et non pas de tenir compte des préjugés. C'est ce que pratiquent les bibliothèques de Montpellier et la BCIU dans les catalogues desquelles on peut trouver des FPS.

L'introduction du jeu vidéo en bibliothèque, si elle est réfléchie et aboutie, ouvre d'importantes perspectives en termes d'offres et d'innovation. Voyons lesquelles.

## **3.2 : QUELS JEUX, QUELLES OFFRES EN BIBLIOTHÈQUE ?**

### **3.2.1 : Quels jeux ?**

Avant de se lancer dans l'aventure des jeux vidéo, une réflexion concernant l'offre à proposer aux publics s'impose. Cela commence par les *hardware* et les *software*.

#### **3.2.1.1 : Présentation des principales plateformes**

Il ne s'agira pas ici de faire une présentation exhaustive de tous les supports, mais de pointer leurs caractéristiques et ce qu'ils peuvent apporter aux bibliothèques dans leurs offres vidéoludiques.

Les bibliothèques ont le choix de mettre en place une offre de jeux vidéo autour des PC qu'elles possèdent souvent déjà dans ses espaces multimédia. Elles peuvent aussi innover en proposant des consoles de dernière génération.

#### **Les ordinateurs :**

- les bibliothèques sont déjà informatisées et pour beaucoup proposent déjà des espaces multimédia, l'offre de jeu vidéo sur PC n'induit donc pas des coûts supplémentaires d'achat de matériel s'il s'agit de faire tourner des jeux assez anciens ou des jeux flash
- S'il s'agit de faire tourner des titres très récents qui requièrent des configurations très puissantes, il faudra alors penser à renouveler plus fréquemment le parc informatique dédié aux jeux
- les ordinateurs ne servent pas seulement aux jeux
- les ordinateurs peuvent être connectés en réseau pour organiser des parties LAN
- l'accès à Internet permet à l'utilisateur de profiter de la multitude de jeux gratuits en ligne

- l'installation en local de jeux dont dispose la bibliothèque et à plus forte raison la connexion en réseau pour des parties LAN posent souvent des problèmes techniques liés aux mesures de sécurité mises en place sur les réseaux des collectivités

### **Les consoles de salon (Wii, PlayStation 3, Xbox 360) :**

- la Wii se démarque de ses concurrentes par l'innovation autour du *gameplay*. Le joueur ne joue plus avec une manette traditionnelle, mais une *WiiMote* qui permet grâce à un capteur de reproduire ses gestes dans les jeux
- la Xbox360 et la PlayStation 3 sont équipés de dispositifs multimédia: un lecteur de DVD pour la Xbox 360 et un lecteur de Blu Ray DVD pour la PlayStation 3. Ces consoles existent en différents modèles intégrant des disques durs de capacité plus ou moins importante. Leur fonctionnement se rapproche maintenant plus de celui des PC
- de nombreux jeux sont exclusifs aux plateformes, acquérir des consoles des différents constructeurs permettra une offre variée
- des coûts supplémentaires sont à prévoir par rapport aux ordinateurs car pour pouvoir être utilisées, les consoles doivent être connectées à des téléviseurs. Dans le cas de la PlayStation 3 et de la Xbox 360, des téléviseurs HD sont préconisés pour pouvoir pleinement profiter de la puissance graphique de ces machines
- de même les consoles ne sont livrées qu'avec une seule manette, l'achat d'accessoires supplémentaires est à prévoir dès l'acquisition des plateformes
- toutes ces consoles se connectent sur Internet permettant des mises à jour des systèmes et même le téléchargement de patches correctifs pour les jeux, cette fonctionnalité permet aussi de pouvoir jouer en ligne avec des adversaires du monde entier.
- les trois consoles proposent un espace virtuel donnant aux joueurs accès à des contenus différents de celui des supports physiques.

### **Les consoles portables (Nintendo DS, Sony PSP) :**

- elles sont petites et pratiques puisque le but est qu'elles puissent tenir dans la poche. On pourrait craindre le vol, mais un système d'attache anti-vol en fils métalliques (système adopté à la DOK) permet de le prévenir
- la DS est munie de deux écrans dont l'un tactile permettant au joueur d'agir différemment dans le jeu grâce à un stylet
- la PSP est une console portable multimédia qui permet la lecture de fichiers musiques et de films (cartouches au format UMD vendues spécifiquement)
- ces consoles disposent d'une connection sans fil permettant à des joueurs proches de faire des parties à plusieurs sans avoir à connecter de câbles. Elles disposent également de la technologie Wifi permettant selon les jeux de télécharger des contenus supplémentaires ou de faire des parties via internet avec des joueurs du monde entier

#### **3.2.1.2 : Des jeux très variés**

De la même façon que les plateformes, les jeux sont très variés et nombreux, mais on peut les regrouper en familles de genres. Le but n'est à nouveau pas de faire une présentation exhaustive de toutes les catégories de jeux, ni de les définir<sup>76</sup>, mais plutôt de voir en fonction de leurs caractéristiques ce que les bibliothèques peuvent en faire.

<sup>76</sup>Les définitions des principaux genres de jeux sont disponibles dans l'annexe « Lexique »

### **Les jeux d'aventure et de rôle :**

- ce sont des jeux à la durée de vie longue (compter au minimum une cinquantaine d'heures de jeu)
- ils sont majoritairement destinés à un joueur seul devant sa machine
- s'il n'est pas possible de conserver les sauvegardes<sup>77</sup> des joueurs à la bibliothèque, ce type de jeu sera plutôt réservé à une offre de prêt

### **Les jeux d'actions :**

- catégorie très large regroupant des types de jeux très différents tels que les simulations\* sportives, les jeux de course, les jeux de tir ou les jeux de combat
- ces jeux proposent pratiquement tous des modes multi-joueurs
- la durée des parties est relativement courte (le temps d'une course, d'un match ou d'un combat)
- la sauvegarde n'est pas impérative mais peut être intéressante car à force de jouer, des contenus se débloquent (nouveaux personnages, nouveaux environnements, etc.)
- ces jeux sont adaptés à une offre sur place et à l'organisation d'événements

### **Les jeux de stratégie et de réflexion :**

- certains (RTS) sont très longs et se déroulent sur des campagnes, les mêmes remarques que pour les jeux d'aventures peuvent donc leur être faites
- certains comme les jeux de réflexion traditionnels portés sur format vidéoludique (jeux d'échec par exemple) ou les *puzzle games*\* peuvent être proposés sur place car ils ne nécessitent pas de sauvegarde des données

### **Les jeux conviviaux :**

- catégorie proposant des genres très variés de jeux comme les *party games*\*, les jeux de simulation de musique ou les jeux de rythme et de sport. La Wii avec son *gameplay* particulier et ses accessoires, comme le *Wii Balance Board*, propose beaucoup de ces jeux
- tout à fait adaptés pour des animations en bibliothèque
- par contre l'offre permanente sur place peut poser des problèmes car ces jeux requièrent souvent beaucoup d'espace puisque le but est de rassembler le plus de joueurs possible, des problèmes de bruit peuvent donc aussi être envisagés

### **Les jeux en ligne :**

- ces jeux se jouent exclusivement sur PC
- les jeux flash sont tout à fait indiqués pour les bibliothèques pour une offre sur place car ils ne nécessitent aucune installation préalable et sont totalement gratuits
- les MMOG sont plutôt indiqués dans le cadre d'animations puisque la gestion des comptes des joueurs peut s'avérer complexe. De plus, beaucoup d'entre eux sont payants par abonnements mensuels, ce que la bibliothèque ne peut proposer, les animations se faisant plutôt autour des zones non payantes de ces jeux ou lors de

---

<sup>77</sup>Les sauvegardes des jeux peuvent être effectuées directement sur les disques durs ou les mémoires des consoles, ainsi que sur des cartes de format SD, dans cette optique, il est envisageable que les joueurs puissent apporter leur propres cartes pour pouvoir poursuivre leur partie. Cela évite les problèmes de création de compte sur les consoles utilisées par de nombreux joueurs en bibliothèque. Pour les jeux PC, cela est beaucoup plus difficile car les sauvegardes sont des fichiers enregistrés sur le disque dur dans les fichiers du jeu.

proposition de tests gratuits (par exemple Blizzard propose de tester gratuitement World of Warcraft pendant dix jours)

Cette classification est très sommaire, mais elle permet déjà d'appréhender les types d'offres que les bibliothèques pourront proposer.

### **3.2.1.3 : La dématérialisation**

Le contexte actuel de toutes les industries culturelles est à la dématérialisation. L'industrie du jeu vidéo n'y échappe pas et depuis quelques années se développe un nouveau modèle ludique et économique parallèle à celui des supports physiques.

Ainsi, de plus en plus de jeux PC peuvent être achetés en les téléchargeant sur des plateformes internet (comme Metaboli ou Steam). La dématérialisation de l'offre sur PC n'est pas récente, mais s'est accentuée comme nous l'avons vu avec l'apparition de jeux jouables entièrement en ligne, les jeux flash et les MMOG.

En ce qui concerne les jeux sur console, la dématérialisation s'est développée sur les consoles de nouvelle génération qui chacune possède une plateforme de téléchargement propre. Ces plateformes proposent à la fois des jeux retro dont certains n'avaient jamais franchi les frontières du Japon auparavant et des créations originales. De même, des jeux physiques trouvent leur contenu enrichi par les offres de consoles virtuelles, il est par exemple possible de télécharger des chansons supplémentaires pour le jeu *Guitar Hero*. Enfin, presque tous les jeux proposent un mode multi-joueur grâce à une connexion internet, désormais, les parties sont mondiales.

Dernier type d'offre dématérialisée qui se développe, celle proposée sur les téléphones portables: plateformes N-Gage, OVI ou Android. Il ne s'agit plus de simple petits jeux aux graphismes et au *gameplay* primaires, mais de créations originales ou de transposition de succès du jeu PC ou console sur le support des téléphones mobiles qui deviennent de plus en plus performants techniquement (génération des téléphones 3G permettant la navigation sur internet, la lecture de contenus audio et vidéo, etc.).

La dématérialisation des jeux vidéo ne peut que se développer. Tout d'abord parce que les coûts de production sont moindres que pour les supports physiques. Ensuite, les nouvelles technologies poussent à se porter vers toujours plus de dématérialisation.

Dernière innovation en projet, celle des jeux proactifs. Le principe est que le joueur disposant d'un compte d'abonné à un MMOG reste toujours en contact avec l'évolution du monde de son jeu grâce à des alertes envoyées sur son téléphone portable et lui permettant en retour d'agir en fonction de ces événements.

Si cette dernière évolution paraît encore impossible à proposer en bibliothèque, la dématérialisation des contenus ouvre cependant des perspectives intéressantes.

## **3.2.2 : Quelles offres ?**

Les différentes plateformes et les nombreux types de jeux disponibles permettent d'envisager des offres variées.

### **3.2.2.1 : Adapter les modèles classiques ?**

L'introduction de ce nouveau support peut se faire selon les modèles classiques des offres des bibliothèques.

### **Le prêt :**

Les bibliothèques possédant des jeux PC les proposent souvent en prêt. À la BCIU, les jeux PC sont empruntables trois semaines avec possibilité de prolongation. À la DOK, il est possible d'emprunter des jeux PC, mais aussi des jeux PlayStation 2 dont les droits de prêt ont pu être négociés avec les éditeurs. La contrepartie de cette négociation est que les usagers doivent s'acquitter, en plus de leur abonnement classique, d'une somme de 2€ par semaine d'emprunt. En France, nous l'avons vu les perspectives de pouvoir proposer du prêt de jeux sur console sont pour le moment très limitées. Néanmoins, imaginons que cela puisse être plus aisé. Cette offre aurait certainement un effet très bénéfique sur les statistiques de prêt. Mais est-ce la meilleure façon de proposer des jeux? Proposer des jeux sur des étagères sans médiation autour n'apporte aucune plus-value, empêche une communauté de joueurs de se créer et limitent les rapports avec le personnel. De plus, il faut prendre en compte que débiter une collection digne de ce nom, au vu des nombreux supports et jeux proposés, coûterait très cher et ne tiendrait sûrement pas la comparaison avec les magasins spécialisés. D'autre part cela ne toucherait qu'une partie des joueurs intéressés car il serait impossible d'acquérir en de multiples exemplaires les jeux à succès qui seraient de fait toujours empruntés ce qui engendrerait de la frustration pour ceux qui n'arrivent pas à les avoir ou alors trop tard. On pourrait envisager la constitution d'une collection de classiques qui coûtent beaucoup moins cher, mais l'intérêt serait moindre, notamment pour les adolescents plutôt en attente de nouveautés. Enfin, la durée de vie des consoles diminue tant les innovations se font plus rapides et le risque d'avoir un fonds rapidement obsolète est réel. De ce fait, dans les pays où le prêt de jeux est légalement possible, comme aux États-Unis, beaucoup de bibliothèques renoncent à ce service pour les jeux console.

### **La consultation sur place:**

C'est actuellement la seule offre que les bibliothèques françaises puissent proposer sans problème juridique. C'est celle choisie par le réseau des bibliothèques de Montpellier<sup>78</sup>. Les jeux peuvent être consultés sur place individuellement ou en groupe par créneaux horaires d'une heure ou une heure et demie, ces créneaux sont limités à deux par semaine et par usager. Le catalogue de jeux est varié et s'étoffe de plus en plus, l'usager fait part de son choix au bibliothécaire présent dans l'espace pour que ce dernier lui installe le jeu sur la machine et lui fournisse les manettes.

Cette offre est plus porteuse que la simple offre de prêt car elle permet un échange avec les bibliothécaires qui non seulement sont là pour surveiller l'espace, aider les usagers, mais aussi pour prendre en compte leurs remarques, discuter des jeux, ce qui permet de prendre au passage bonne note pour les acquisitions envisageables.

Cette offre permet aussi la constitution d'une communauté d'usagers autour des jeux. Les animateurs du secteur jeu vidéo de la médiathèque Rousseau ont pu noter que les jeunes étaient souvent équipés à domicile de consoles de nouvelle génération, ça n'est donc pas la découverte qu'ils recherchent. Ils sont plutôt à la recherche d'adversaires à qui se mesurer, notamment sur les jeux de simulation de football. Ils sont justement à la recherche de la sociabilité que peuvent apporter les jeux à la bibliothèque et qu'ils n'ont pas à la maison (les parents n'acceptent pas forcément l'arrivée d'une dizaine d'adolescents dans leur salon). Cette offre sur place est la plus porteuse car elle ouvre des perspectives en termes de convivialité.

---

<sup>78</sup>[http://mediatheque.montpellier-agglo.com/1207861147407/0/fiche\\_\\_\\_actualite/&RH=1159291833487](http://mediatheque.montpellier-agglo.com/1207861147407/0/fiche___actualite/&RH=1159291833487)

### 3.2.2.2 : Créer la convivialité dans les bibliothèques

L'expérience des bibliothèques de Montpellier est encore très enrichissante de ce point de vue. Ces établissements ne se contentent pas de proposer un service de consultation sur place, mais mettent aussi sur pied une politique d'animation autour des jeux vidéo. Des ateliers autour de la Wii sont organisés à la médiathèque Fellini attirant plutôt un public de curieux et de joueurs occasionnels dont la moyenne d'âge est plus élevée que celle des joueurs qui viennent pour la PlayStation 3. La Wii, dont l'offre est surtout axée autour de jeux multi-joueurs et conviviaux, se prête particulièrement bien à ce type d'animations. La médiathèque Rousseau a organisé un tournoi autour du jeu de football PES 2008 et compte en faire une animation régulière. Ce premier tournoi a connu le succès : limité à 32 joueurs, la demie finale et la finale ont été retransmises sur écran géant dans la salle de projection (toutes les bibliothèques de Montpellier en sont équipées) et ont réuni un public important estimé à une cinquantaine de personnes, regardant ce qui se passait dans un silence quasi religieux.

Si la bibliothèque ne dispose pas de l'espace suffisant pour proposer des jeux vidéo en permanence, l'alternative des tournois peut être intéressante. Cela demandera de réserver selon un calendrier prévu un espace de la bibliothèque pour pouvoir installer le matériel et accueillir les joueurs.

De la même manière, l'initiative de la bibliothèque de Saint Raphaël autour du MMOG *Dofus* permet de créer une convivialité autour de ce type particulier de jeux qui habituellement se pratique plutôt seul devant sa machine. Sur le plan pratique, la bibliothèque doit pouvoir disposer d'un espace multimédia de quelques PC et doit pouvoir réserver dans cet espace des créneaux horaires spécifiques à l'activité.

Outre le fait de donner une image plus dynamique et jeune aux bibliothèques, ces activités montrent qu'elles sont aussi des lieux de vie dans lesquels les usagers peuvent se sentir à l'aise et s'approprier ainsi les ressources mises à leur disposition.

### 3.2.2.3 : Exploiter les potentialités nouvelles

Les consoles de nouvelle génération proposent en plus du classique support jeu des fonctionnalités nouvelles qui peuvent présenter un intérêt important dans l'offre aux publics. Pour le moment, ces potentialités ne sont pas encore exploitées en bibliothèque. Les consoles de salon proposent toutes des plateformes Internet, véritables consoles virtuelles.

La Wii propose une interface de « chaînes », dont l'accès est gratuit : une chaîne de jeux évidemment pour faire tourner les logiciels, une *chaîne Mii* (pour créer ses avatars) et quelques autres chaînes ludiques. Il est également possible de télécharger des jeux sur la chaîne *Wii boutique*, soit des classiques du jeu vidéo (dont beaucoup sont inédits en France) sur la *Console virtuelle*, soit des logiciels originaux sur le *WiiWare*. Ces jeux sont payables en *Wii Points* (compter 20€ pour une carte de 2000 *Wii Points* que l'on peut se procurer très facilement dans le commerce, ce qui présente un avantage important dans le cadre de la procédure des achats publics).

Sony propose le *PlayStation Network* (PSN) sur lequel on trouve des contenus additionnels et des jeux inédits non seulement pour la PlayStation 3, mais aussi pour la PSP. Il donne accès au *PlayStation Store* ainsi qu'à d'autres fonctions comme une messagerie instantanée. L'inconvénient est que pour télécharger des contenus virtuels, il faut alimenter le compte de l'utilisateur avec une carte bancaire, ce qui peut poser problème pour un établissement public.

La Xbox 360 propose son *Xbox Live* et un catalogue de jeux virtuels : le *Xbox Live Arcade* dans lequel on trouve tout comme sur la Wii des jeux retro ou des jeux inédits.

Le bémol du *Xbox Live* est qu'il propose un accès gratuit appelé *Silver* qui permet d'accéder aux contenus téléchargeables et un accès payant appelé *Gold* qui outre les fonctions de l'accès *Silver* permet de jouer en ligne. Alors que cette fonctionnalité est gratuite chez ses concurrents, Microsoft impose au joueur un abonnement annuel de 59,99€. Les contenus virtuels s'achètent avec des *Microsoft Points* dont des cartes sont disponibles en magasin (compter 25€ pour 2100 points).

Ces plateformes sont réellement innovantes car on peut y trouver des jeux qui sortent de l'ordinaire. En effet, les coûts de productions étant moindres que ceux des supports physiques, des petits studios indépendants peuvent par ce biais commercialiser leurs créations, de même les gros studios se permettent de tester des idées qui n'auraient pas vu le jour sans cette dématérialisation. Ainsi, sur le *Xbox Live*, un jeu de réflexion appelé *Braid* fait partie des jeux les plus téléchargés de la plateforme. De même, sur le *WiiWare*, *Final Fantasy : My Life as a king* du grand studio Square Enix propose autour de sa licence phare un jeu de construction et de stratégie. Ces jeux virtuels sont en plus beaucoup moins chers que les jeux physiques. Pour un jeu retro, il faut compter entre 5 et 8€, pour une création entre 8 et 15€.

Il ne faut pas non plus oublier les consoles portables qui innovent également. Nintendo va en effet de sortir pour sa DS une première cartouche contenant cent classiques de la littérature. La sortie est prévue le 26 décembre sur le marché anglophone. Cette console est particulièrement adaptée pour la lecture (tourner la page se fait avec le stylet et il est possible de modifier la taille des caractères), elle ouvre aux bibliothèques des perspectives proches de celle des e-books, mais à bien moindre coût.

Il serait donc dommage que les bibliothèques se privent de ces fonctions car non seulement elles peuvent leur permettre de proposer des contenus innovants à moindres coûts, mais aussi une offre de qualité grâce à l'originalité de nombre de jeux que l'on ne trouve que sur ces plateformes.

### **3.3 : QUELLES RÉPERCUSSIONS POUR LES BIBLIOTHÈQUES ?**

#### **3.3.1 : Un intérêt renouvelé**

##### **3.3.1.1 : Le public adolescent : l'attirer, le fidéliser**

Les publics adolescents font particulièrement défaut aux bibliothèques. À cela plusieurs raisons. Tout d'abord, la bibliothèque se rapproche trop de l'école, avec un aspect contraignant que les jeunes n'apprécient pas. D'autre part, pour eux, la bibliothèque est un endroit qui ne propose que des livres et à l'adolescence, les pratiques de lecture ont plutôt tendance à être subies car prescrites dans le cadre scolaire. Le manga a contribué à changer cette vision, mais principalement sur les jeunes adolescents (jusqu'à 12 ans environ). Avant l'apparition d'Internet, la bibliothèque était un passage obligé pour les adolescents dans leurs études puisqu'ils ne pouvaient trouver les ressources dont ils avaient besoin qu'à cet endroit. Depuis, ils peuvent trouver tout ce dont ils ont besoin en ligne sans se déplacer de chez eux. Parallèlement, les CDI des établissements scolaires se sont beaucoup développés ces dernières années concurrençant les bibliothèques sur ce terrain.

Le peu d'intérêt que portent les adolescents aux bibliothèques vient des bibliothèques elles-mêmes. En effet, des animations et des collections très développées sont mises en place dans l'action culturelle et les politiques d'acquisition en direction de la petite enfance et des enfants du primaire, mais peu nombreuses sont les bibliothèques françaises qui proposent un espace adolescent où ils peuvent se réunir, discuter ou encore utiliser les outils communautaires du web. Seule la littérature pour adolescents est proposée grâce au succès de séries comme *Harry Potter* de J.K Rowling ou le cycle des *Chroniques de Narnya* de C.S Lewis, cela n'est pas suffisamment attractif pour faire venir le public et encore moins pour le fidéliser. Il faut repenser dans son intégralité l'offre aux publics adolescents et non pas seulement par segments en fonction des modes.

Des espaces conçus pour les adolescents représenteraient une réelle plus-value pour les bibliothèques. Non seulement parce que cela permettrait d'attirer ce public, mais aussi parce que ce dernier est particulièrement friand de nouveautés et que cela permettrait aux bibliothèques de tester les innovations qu'elles veulent introduire dans leurs services et collections, le jeu vidéo en fait partie. Le recul est certes encore assez faible en France, mais la bibliothèque Rousseau de Montpellier a constaté une forte augmentation des inscriptions des 14-16 ans (à 99% des garçons), à qui l'offre était d'abord dédiée, puis a dû devant le succès étendre son offre aux 10-13 ans.

### **3.3.1.2 : La captation des autres publics**

Mais il ne s'agit pas seulement d'attirer le public des adolescents. Le monde du jeu vidéo est en constante évolution et se rapproche désormais du concept de jeu pour tous. En effet, depuis ces dernières années, la pratique du *casual gaming* s'est beaucoup développée. Non seulement le nombre de joueurs augmente mais leur profil change. Les *casual gamers* sont soit d'anciens joueurs qui pour des raisons familiales ou professionnelles n'ont plus le temps de jouer qu'occasionnellement, soit des joueurs occasionnels cherchant à apprendre ou à se divertir sur des jeux simples dont les parties peuvent être courtes.

Si la Nintendo DS et la Wii rencontrent un tel succès, ça n'est pas par hasard. Elles occupent en effet ce segment du marché du *casual gaming*. Ainsi, un nombre impressionnant de logiciels éducatifs d'un nouveau genre ou de coaching personnalisé a fait son apparition ces trois dernières années. Nintendo a permis de renouveler le marché du jeu éducatif en changeant de cible, car ces jeux ne sont pas prioritairement destinés aux enfants, mais aux adultes voire aux personnes âgées, comme le *Programme d'entraînement cérébral du Dr. Kawashima* paru en 2006 sur DS. Des jeux de rythmes comme *Guitar Hero* connaissent aussi un franc succès car outre le fait qu'ils sont très conviviaux, ils sont aussi très faciles d'accès. La pratique du *casual gaming* explique aussi le succès des jeux flash sur Internet, leur prise en main est immédiate et l'on peut y jouer de cinq minutes à plusieurs heures.

Les bibliothèques ont tout à gagner à s'engouffrer dans cette brèche car le *casual gaming* peut permettre de proposer des animations courtes et conviviales ou de mettre à disposition du matériel pour permettre par exemple aux adultes de venir se détendre durant l'heure du déjeuner en jouant à ces jeux simples ou encore comme à la bibliothèque Fellini de permettre à des non joueurs de s'initier.

Une autre pratique très en vogue est celle du *retrogaming* chez les trentenaires et quadragénaires nostalgiques des jeux de leur jeunesse. Nous l'avons vu, les plateformes virtuelles des consoles de salon permettent d'acquérir en toute légalité et à très bas prix

nombre de ces jeux. Organiser des animations autour de ces jeux après les heures de bureaux (par exemple le jour où la bibliothèque est ouverte en nocturne) peut aussi permettre d'attirer et de fidéliser ce public. Très souvent d'ailleurs, parmi les usagers, nombreux seront ceux qui se proposeront d'amener leur vieilles machines pour pouvoir faire partager leur plaisir de redécouvrir les jeux.

Il ne faut donc pas se focaliser sur un seul type de public, mais étendre au maximum la cible car de nos jours, tout le monde est un joueur potentiel.

### **3.3.2 : L'impact sur les services**

#### **3.3.2.1 : Impact sur les services des bibliothèques**

Proposer des jeux vidéo dans une bibliothèque peut avoir un impact bénéfique sur les autres services. Des animations communes peuvent être menées, comme par exemple organiser des ateliers dans l'espace multimédia autour de la création des jeux vidéo en recevant des professionnels du secteur comme on le fait pour les auteurs, organiser des concours de nouvelles dont les sujets s'inspireraient des mondes des jeux vidéo ou encore organiser avec l'espace discothèque un tournoi de jeu de rythme de type *Guitar Hero* en proposant au prêt les œuvres originales.

On peut aussi proposer et mettre en avant des livres se rapprochant des mondes des jeux vidéo. On peut également faire de la médiation auprès des joueurs après une partie en leur indiquant des livres liés aux jeux qu'ils aiment, par exemple, s'ils aiment les RPG, on peut proposer de la fantasy, si ce sont des RTS, des romans historiques, etc. Mais amener les joueurs vers les livres nécessite une connaissance poussée de l'offre éditoriale des jeux vidéo et beaucoup de tact afin de ne pas rebuter les usagers non-lecteurs. Bien souvent cette médiation se fait naturellement. L'exemple de la bibliothèque Rousseau montre à nouveau que cela est possible l'espace jeux vidéo est situé dans l'espace discothèque et près de l'espace jeunesse, qui de ce fait servent de « salle d'attente » des joueurs qui viennent naturellement à découvrir et emprunter les autres supports.

Mais il ne faut pas que le jeu vidéo devienne un simple produit d'appel, il est introduit pour lui-même avant tout.

#### **3.3.2.2 : Création d'une communauté de joueurs**

L'autre intérêt d'introduire des jeux vidéo est que cela crée une émulation parmi les usagers qui souhaiteront s'investir. Il est préférable que la bibliothèque prévoit un espace à cet effet. Un blog est pour cela l'outil idéal. Il permettra de communiquer facilement sur les évolutions du service et les animations envisagées. Il permettra aussi aux joueurs d'échanger, de donner des *soluces* ou de prévoir des rencontres à la bibliothèque. Il est important que le bibliothécaire joue le rôle de modérateur pour éviter les abus et insultes, mais il est aussi important de laisser un espace d'expression aux usagers. Les joueurs aiment réellement partager autour de leurs expériences de jeu. Ce blog ne nécessite pas un investissement en temps énorme. Il suffit de le surveiller une fois par semaine. Il ne s'agit pas en effet de se ruer sur la moindre question pour vouloir y répondre tout de suite car non seulement cela pourrait frustrer les autres membres (dans cette optique d'échange de *soluces*) mais cela deviendrait vite ingérable au niveau du

temps passé. Seules les questions sur les événements et les demandes d'acquisition doivent être traitées par le bibliothécaire.

Enfin pour que le blog parte sur de bonnes bases (et que les joueurs ne soient pas tentés d'aller en ouvrir un autre), le bibliothécaire doit certes montrer qu'il est le professionnel et qu'il gère le blog, mais qu'il laisse aussi de la latitude à ses usagers (en ne corrigeant pas les fautes d'orthographe par exemple).

### **3.3.2.3 : Des services à la pointe de l'innovation**

Avec l'introduction des jeux vidéo, les bibliothèques peuvent aussi développer des outils très novateurs.

Ainsi, quelques bibliothèques, notamment américaines, sont présentes sur le jeu en ligne *Second Life* et outre le renseignement des usagers proposent des contenus dématérialisés provenant de leurs collections. Cela se fait sur le modèle des bibliothèques numériques classiques. C'est le cas notamment de la Public Library of Charlotte and Mecklenburg County<sup>79</sup>. Une bibliothèque francophone existe également dans ce monde virtuel depuis février 2007, elle est gérée par l'avatar Hugobiwan Zolnir (de son vrai nom Hugues Aubin, chargé de mission TIC à la ville de Rennes). Pour ce dernier, l'apport de ces mondes virtuels est plus dans l'échange entre avatars autour des livres que dans le contenu du catalogue lui-même.

Les bibliothèques peuvent également proposer sur un agrégateur de flux RSS, comme Netvibes, une page publique sur laquelle les sites sélectionnés par les bibliothécaires pour leur pertinence seraient mis à disposition des usagers, leur permettant de faire leur propre veille (à la bibliothèque ou depuis leur domicile) sur le domaine.

Il est aussi envisageable d'ouvrir des espaces MySpace ou Facebook pour faire connaître les jeux vidéo en bibliothèque et ainsi faire le lien entre communautés de joueurs et bibliothécaires ou entre les bibliothèques proposant des jeux vidéo.

Enfin, un blog ou un site professionnel sur le thème peut apporter beaucoup à l'ensemble de la profession, comme le fait depuis quelques années l'auteur du blog « Jeux vidéo et bibliothèques »<sup>80</sup>.

---

<sup>79</sup><http://www.plcmc.org/teens/secondlife.asp>

<sup>80</sup><http://www.jvbib.com/blog/>

## Conclusion

---

Au premier abord, il peut être surprenant que les bibliothèques, symboles d'une culture légitime et éducative, puissent s'intéresser aux jeux vidéo. Pourtant, ces deux mondes sont-ils si éloignés? Ils sont tous les deux à des tournants de leur histoire : le jeu vidéo, même s'il s'impose comme un produit culturel de masse dépassant tous les autres par les ventes et les revenus qu'il génère, peine à se faire reconnaître comme une véritable création artistique au même titre que le cinéma, la musique ou la littérature ; les bibliothèques, elles, traversent une période de crise de leur modèle et sont demandeuses et pourvoyeuses d'expérimentations.

Ainsi les jeux vidéo luttent pour se faire reconnaître comme un pan à part entière de la culture de nos sociétés et les bibliothèques réfléchissent à tous les moyens à mettre en œuvre pour ne pas perdre cette légitimité culturelle qui leur est naturellement dévolue, mais remise en question par les pratiques de toute une frange de la population qui arrive à s'en passer.

Il ne faut pas perdre de vue que réels ou potentiels, certains usagers des bibliothèques ne sont pas des lecteurs et que pourtant, en tant que service public, les bibliothèques se doivent de leur apporter une offre de qualité leur correspondant.

Introduire des jeux vidéo dans les bibliothèques ne signifie pas la remise en cause des missions fondamentales de lecture publique, d'information et d'éducation de ces dernières, mais cela répond à une autre mission importante de nos établissements : apporter de la distraction aux publics.

Les jeux vidéo peuvent permettre non seulement cela, mais aussi de dynamiser l'image des bibliothèques trop souvent encore considérées comme des temples du savoir alors qu'elles devraient être perçues comme des lieux de vie, de convivialité, des lieux où chaque citoyen peut trouver ce qu'il recherche sans se sentir intimidé.

Les jeux vidéo seuls ne sont bien-sûr qu'une partie de cette volonté de modifier l'image des bibliothèques et doivent s'inscrire dans une logique plus générale d'expérimentation et de renouvellement des services.

Le mouvement est émergent, il appartient maintenant à nos établissements de le développer.

# Bibliographie

---

## MONOGRAPHIES :

### Généralités sur les bibliothèques :

MARESCA Bruno, EVANS Christophe, GAUDET Françoise. *Les bibliothèques municipales en France après le tournant Internet : attractivité, fréquentation et devenir*. Paris : Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou, 2007.

Association des bibliothécaires français, HECQUARD, Françoise (coordonné par). *Le Métier de bibliothécaire*. Paris : Cercle de la Librairie, 1996.

### Généralités sur les TIC et les jeux vidéo :

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New - York : Palgrave Macmillan, 2007.

LARDELLIER, Pascal. *Le pouce et la souris : enquête sur la culture numérique des ados*. Paris : Fayard, 2006.

FORTIN, Tony, MORA, Philippe, TRÉMEL, Laurent. *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Paris : L'Harmattan, 2005.

GEE, James Paul. *Why Video Games are Good for Your Soul*. Australie :Common Ground 2005.

NATKIN, Stéphane. *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*. Paris : Vuibert, 2004.

GENVO, Sébastien. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan, 2003.

ROUSTAN, Mélanie. *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*. Paris : L'Harmattan, 2003.

VIROLE, Benoît. *Du bon usage des jeux vidéo*. Paris : Hachette, 2003.

BRUNO, Pierre. *Existe-t-il une culture adolescente ?* . Paris : In-press, 2000.

LE DIBERDER, Alain, LE DIBERDER, Frédéric. *L'univers des jeux vidéo*. Paris : La Découverte, 1998.

LE DIBERDER, Alain, LE DIBERDER, Frédéric. *Qui a peur des jeux vidéo ?* . Paris : La Découverte, 1993.

## **Bibliothèques et jeux vidéo :**

GALLAWAY, Beth. *Game on: Gaming at the Library*. New-York : Neal-Schuman Publishers, à paraître courant 1er trimestre 2009.

GODWIN, Peter, PARKER, Jo. *Information Literacy Meets Library 2.0*. London : Facet Publishing, 2008. Chapitre 15, Teaching information literacy through digital games, p. 153-164.

NEIBURGER, Eli. *Gamers ... in the library?! : the why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association, 2007.

FARKAS, Meredith. *Social software in libraries : building collaboration, communication, and community online*. Medford, N.J. : Information Today, 2007. Chapitre 13, Gaming.

## **ARTICLES :**

### **Généralités sur les jeux vidéo :**

TRÉMEL, Laurent. Jeux, éducation et socialisation politique : contribution au rappel de la permanence d'un processus. *Géographie, Économie, Société*, vol. 9, 2007, pp. 83-99.

MAUCO, Olivier. PEGI : Signalétique et autorégulation des jeux vidéo. *Actes du VIIIème colloque international Brésil France Echirolles, 29 et 30 septembre 2006*, Echirolles: 2006.

VALLEUR, Marc. L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? . *Enfances et Psy*, vol. 2, 2006, pp. 125-133.

CRAIPEAU, Sylvie, SEYS, Bertrand. Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes*, vol. 11, 2005, pp. 101-127.

NACHEZ Michel, SCHMOLL Patrick. Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. *Sociétés*, 2003, pp. 5-17.

ESTHER GABRIEL, Évelyne. L'imaginaire des mondes virtuels. *Imaginaire & Inconscient*, vol. 3, 2002, pp. 107-118.

TRÉMEL, Laurent. Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique. *Education et société*, vol. 2, 2002, pp. 45-56.

## **Bibliothèques et jeux vidéo :**

GUDIN DE VALLERIN, Gilles. De la bibliothèque idéale à la médiathèque réelle, l'exemple du réseau de Montpellier Agglomération. *Bulletin des Bibliothèques de France*, vol. 53, 2008.

MEDINA BLANES, Monica. Attrapez ces usagers: les jeunes et les bibliothèques ? . *71<sup>st</sup> IFLA General Conference*, Oslo : 2005.

LEGUEM, Georgia. Enfants, lectures et bibliothèques. *Bulletin des Bibliothèques de France*, vol. 44, 1999.

VALK, John. La modernisation de la bibliothèque publique hollandaise et l'influence du non-livre. *64th IFLA General Conference*, Amsterdam : 1998.

## **RESSOURCES INTERNET :**

### **Bibliothèques :**

Acquisitions et (droit de) prêts en bibliothèques - partie I/III - De la directive européenne à la loi française sur le droit de prêt (1992-2003). *Jeux vidéo et Bibliothèques* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.jvbib.com/blog/index.php/acquisitions-et-droit-de-prets-en-bibliotheques-partie-iiii-de-la-directive-europeenne-a-la-loi-francaise-sur-le-droit-de-pre-1992-2003/>>.

Licence globale et droit de prêt en bibliothèque : même combat!. *Bibliobsession 2.0* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.bibliobsession.net/2008/03/28/licence-globale-et-droit-de-pre-1992-2003/>>.

MORIN, Nicolas. La bibliothèque risque-t-elle de disparaître ?. *Nicomo* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://www.nicolasmorin.com/blog/?p=421>>.

## Monde des jeux vidéo :

Ankama s'impose au Deloitte Technology Fast 50. *LaTribune.fr* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.latribune.fr/entreprises/tpe---pme/44951/ankama-simpose-au-deloitte-technology-fast-50.html>>.

DELAHAYE, Sébastien. « Le jeu vidéo doit en permanence prouver sa légitimité ». *Ecrans.fr* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.ecrans.fr/Le-jeu-video-doit-en-permanence,4487.html>>.

Deux principes de préservation des jeux vidéo : migration des supports, émulation des machines. *Jeux vidéo et Bibliothèques* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.jvbib.com/blog/index.php/deux-principes-de-preservation-des-jeux-video-migration-des-supports-emulation-des-machines/>>.

GfK. Marché des loisirs interactifs. *afjv.com* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <[http://www.afjv.com/press0806/080600\\_marche\\_loisirs\\_interactifs.htm](http://www.afjv.com/press0806/080600_marche_loisirs_interactifs.htm)>.

MICHAUD, Laurent. Les 5 enjeux majeurs pour l'industrie des jeux vidéo. *afjv.com* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <[http://www.afjv.com/press0804/080415\\_enjeux\\_jeux\\_video.htm](http://www.afjv.com/press0804/080415_enjeux_jeux_video.htm)>.

MICHAUD, Laurent. Jeux vidéo : Ne ratons pas la révolution du online. *afjv.com* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <[http://www.afjv.com/press0812/081202\\_jeux\\_video\\_online.htm](http://www.afjv.com/press0812/081202_jeux_video_online.htm)>.

Nintendo annonce ses résultats ainsi que des ventes record. *afjv.com* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <[http://www.afjv.com/press0810/081031\\_nintendo\\_rapport\\_financier.htm](http://www.afjv.com/press0810/081031_nintendo_rapport_financier.htm)>.

Wii : quand la console Nintendo entre dans une maison de retraite. *Senioractu* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <[http://www.senioractu.com/Wii-quand-la-console-Nintendo-entre-dans-une-maison-de-retraite\\_a8756.html](http://www.senioractu.com/Wii-quand-la-console-Nintendo-entre-dans-une-maison-de-retraite_a8756.html)>.

CHARTIER, Mathieu. L'Union Européenne soutient le jeu vidéo. *GamePro* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://www.gamepro.fr/actualites/13531/union-europeenne-jeu-video/>>.

Le Forum des droits sur l'internet énonce la règle du jeu vidéo en ligne. *Forum des droits sur l'Internet* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://www.foruminternet.org/institution/espace-presse/communiques-de-presse/le-forum-des-droits-sur-l-internet-enonce-la-regle-du-jeu-video-en-ligne.html>>.

Médiathèque de Lisieux – Multimédia. Jeu video, un mal ou un bien ? . *Le blogue de la médiathèque de lisieux* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://bmlisieux.blogspot.com/2007/12/jeu-video-un-mal-ou-un-bien.html>>.

METABOLI. Non aux idées reçues sur les jeux vidéo (et sur les joueurs). *afjv.com* [en ligne]. 2007. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0709/070927\\_etude\\_joueurs\\_jeux\\_video.htm](http://www.afjv.com/press0709/070927_etude_joueurs_jeux_video.htm).

SIMONOVICI, Éric. Histoire(s) du jeu vidéo. *Overgame* [en ligne]. 2007. Disponible sur : [http://www.overgame.com/items/20272\\_histoires-du-jeu-video.html](http://www.overgame.com/items/20272_histoires-du-jeu-video.html).

TNS Sofres. Etude TNS Sofres sur le marché français des jeux vidéo. *afjv.com* [en ligne]. 2007. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0712/071207\\_etude\\_marche\\_france\\_jeux\\_video.htm](http://www.afjv.com/press0712/071207_etude_marche_france_jeux_video.htm).

CHARTIER, Mathieu . Enquête : le jeu vidéo français. *GamePro* [en ligne]. 2006. Disponible sur : <http://www.gamepro.fr/actualites/4411/jeu-video/>.

Cinéma et Jeu vidéo : développement d'une grammaire narrative propre à chaque art et construction d'une légitimité culturelle. *Jeux vidéo et Bibliothèques* [en ligne]. 2006. Disponible sur : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/cinema-et-jeu-video-developpement-dune-grammaire-narrative-propre-a-chaque-art-et-construction-dune-legitimite-culturelle/>.

EA Games. Marché Jeux vidéo : Principaux chiffres. *afjv.com* [en ligne]. 2006. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0409/040909\\_chiffres\\_marche\\_jeux\\_video.htm](http://www.afjv.com/press0409/040909_chiffres_marche_jeux_video.htm).

LACROIX, Antoine. La distribution de jeux vidéo. *afjv.com* [en ligne]. 2006. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0501/050110\\_jeux\\_video\\_distribution1.htm](http://www.afjv.com/press0501/050110_jeux_video_distribution1.htm).

Partenariat entre le GEDEM et le Conseil Général de l'Ariège. *afjv.com* [en ligne]. 2006. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0507/050720\\_gedem\\_ariège.htm](http://www.afjv.com/press0507/050720_gedem_ariège.htm).

TNS Sofres. Panorama et évolution du marché des jeux vidéo. *afjv.com* [en ligne]. 2006. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0401/040119\\_tns\\_sofres.htm](http://www.afjv.com/press0401/040119_tns_sofres.htm).

TNS Sofres. Le marché français des jeux vidéo : console, PC, téléphone.... *afjv.com* [en ligne]. 2006. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0611/061122\\_marche\\_jeux\\_video\\_france.htm](http://www.afjv.com/press0611/061122_marche_jeux_video_france.htm).

TNS Sofres. État des lieux du marché français des jeux vidéo. *afjv.com* [en ligne]. 2006. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0411/041117\\_marche\\_jeux\\_video\\_france.htm](http://www.afjv.com/press0411/041117_marche_jeux_video_france.htm).

CHÉRON, Antoine. La notion d'éditeur de jeux vidéo. *afjv.com* [en ligne]. 2005. Disponible sur : [http://www.afjv.com/juridique/051209\\_editeur\\_de\\_jeux\\_video.htm](http://www.afjv.com/juridique/051209_editeur_de_jeux_video.htm).

IPSOS. Les Français, les loisirs et les nouvelles technologies. *afjv.com* [en ligne]. 2004. Disponible sur : [http://www.afjv.com/press0306/030626\\_ipsos.htm](http://www.afjv.com/press0306/030626_ipsos.htm).

## **Bibliothèques et jeux vidéo :**

CALENGE, Bertrand. Entre e-reader et console de jeu, quelle place pour une bibliothèque ? . *Carnet de notes* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://bccn.wordpress.com/2008/12/09/entre-e-reader-et-console-de-jeu-quelle-place-pour-une-bibliotheque/>>.

CHAIMBAULT, Thomas. Shanachietour 2007, an investigation in best practise libraries in the USA. *Vagabondages* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.vagabondages.org/post/2008/05/09/ShanachieTour-2007>>.

CHAIMBAULT, Thomas. Livres et consoles de jeux. *Vagabondages* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <<http://www.vagabondages.org/post/2008/12/22/livres-et-consoles-de-jeux#c8384367>>.

Des gamers dans ta BU – GeorgiaTech. *Assessment Librarian* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://assessmentlibrarian.wordpress.com/2007/10/27/des-gamers-dans-ta-bu-georgiatech/>>.

Du MMORPG en bibliothèque : Dofus à Saint-Raphaël. *Jeux vidéo et Bibliothèques* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://www.jvbib.com/blog/index.php/du-mmorpg-en-bibliotheque-dofus-a-saint-raphael/>>.

Le jeu vidéo au service de la formation des usagers. *Assessment Librarian* [en ligne]. 2007. Disponible sur : <<http://assessmentlibrarian.wordpress.com/2007/10/14/le-jeu-video-au-service-de-la-formation-des-usagers/>>.

Gaming in Libraries: pourquoi le jeu vidéo en bibliothèque ? . *Jeux vidéo et Bibliothèques* [en ligne]. 2006. Disponible sur : <<http://www.jvbib.com/blog/index.php/gaming-in-libraries-pourquoi-le-jeu-video-en-bibliotheque/>>.

Jeux en réseaux, Apprentissages, Bibliothèques. *Bruits et chuchotements* [en ligne]. 2005. Disponible sur : <<http://bruitetchuchotements.blogspot.com/2005/12/jeux-en-reseaux-apprentissages.html>>.

BNF, la mémoire du jeu vidéo. *ITRnews* [en ligne]. 2002. Disponible sur : <<http://www.itrnews.com/articles/13961/13961.html>>.

## **AUTRES RESSOURCES :**

### **Rapports institutionnels :**

*2008 Sales, demographic and usage data : essential facts about the computer and video*

*game industry*. Entertainment Software Association, 2008.

BESSION, Éric. *France numérique 2012 : plan de développement de l'économie numérique*. Paris: Services du Premier Ministre, prospective, de l'évaluation des politiques publiques et du développement de l'économie numérique, 2008.

LENHART, Amanda. *Teens, Video Games and Civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*, Pew Internet & American Life Project, 2008.

Nielsen Games. *2007 Données commerciales, démographiques et d'utilisation, éléments et chiffres clés : le profil du joueur de jeux vidéo européen*. Interactive Software Federation of Europe, 2008.

CHANTEPIE, Philippe, BERRET, Pierre, BOUCHERAT, Jacqueline, CARDONA, Jeannine, LACROIX, Chantal. *Aperçu statistique des industries culturelles*, Paris: Ministère de la culture et de la communication, Délégation au développement et aux affaires internationales, Département des études, de la prospective et des statistiques, 2006.

COMMISSION SUR LES ASPECTS JURIDIQUES DES ŒUVRES MULTIMÉDIAS. *Aspects juridiques des oeuvres multimedia*. Paris: Conseil Supérieur de la propriété littéraire et artistique, 2005.

FRIES, Fabrice. *Rapport Fries - Propositions pour développer l'industrie du Jeu Vidéo en France*, Paris: Ministère de l'économie, des finances et de l'industrie, 2003.

LE GOFF, Joëlle, MOULINE, Aziz. *Les stratégies des firmes dans les industries du multimedia - 10 ans d'opération de rapprochement 1993 – 2003*. Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie, 2003.

LE DIBERDER, Alain, LE DIBERDER Frédéric. *La création de jeux vidéo en France en 2001*, Conseil Supérieur de la propriété littéraire et artistique, 2002.

## **Thèse :**

ALVAREZ, Julian. *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*. 2007. Thèse : Spécialité science de la communication et de l'information : Université TOULOUSE II - Toulouse le Mirail : Université TOULOUSE III - Paul Sabatier, 2007.

## **Table des annexes**

---

<b>LEXIQUE.....</b>	<b>72</b>
<b>QUESTIONNAIRE SUR LES JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE.....</b>	<b>74</b>
<b>SYSTÈME D'ÉVALUATION PEGI.....</b>	<b>75</b>
<b>LIENS UTILES.....</b>	<b>76</b>

## **Lexique**

**3D isométrique** : première tentative de créer sur les machines 16 bits une impression de 3D, ceci est également appelé mode 7. Le principe est de créer un effet de perspective en jouant sur les tailles et échelles des lignes horizontales. Les premières expériences furent effectuées sur Super NES

**Borne d'arcade** : système de jeu relié à un téléviseur et encastré dans un meuble comprenant des manettes et des boutons permettant au joueur d'utiliser le logiciel dès qu'il introduit les pièces dans le monnayeur

**Casual gaming** : fait de jouer occasionnellement, principalement dans le but de se divertir, souvent à des jeux courts dont la prise en main est immédiate

**Chronophage** : petits jeux souvent développés en flash et proposés sur Internet dont le principe est simple et la prise en main immédiate et dont le but est de faire passer le temps

**Console de jeux vidéo** : système de jeu personnel. Les consoles de salon sont connectées sur un téléviseur classique par péritel, les autres sont des consoles portables dont le but est qu'elles puissent tenir dans la poche

**Émulation** : principe permettant de créer une machine virtuelle sur une autre machine (généralement, des émulations de vieilles machines installées via un logiciel sur des ordinateurs plus récents), cela permet de sauvegarder des contenus anciens parfois introuvables sur leur support d'origine. Les software peuvent aussi être convertis en émulation

**FPS** : First Person Shooter, jeu de tir à la première personne. La vue est généralement subjective. Le joueur doit abattre des ennemis pour évoluer. Dans certains de ces jeux, des scénarios, des campagnes et des éléments d'infiltration et de recherche sont intégrés

**Hardcore gamer** : personne dont le jeu vidéo occupe tout le temps libre et l'argent. Il possède souvent toutes les machines commercialisées et est à la pointe du domaine et à l'affût de toutes les innovations. C'est le stéréotype du joueur de jeux vidéo alors qu'il ne représente qu'une infime partie de ce public

**Hardware** : terme professionnel pour désigner la partie physique des systèmes électroniques en informatique

**Jeux à licence** : jeux à succès ayant donné lieu à des suites et dans lesquels ont retrouvé des protagonistes et/ou des systèmes de jeu communs à tous les épisodes (*The Legend of Zelda*, *Final Fantasy*, *Super Mario Bros.*, etc.)

**Jeux de plateformes** : jeux dans lequel le joueur doit avancer dans un tableau en effectuant des sauts ou actions afin de passer au niveau suivant. Les jeux *Super Mario Bros.* sont les plus emblématiques

**Jeux de rythme ou de danse** : jeux nécessitant souvent un équipement supplémentaire (tapis de danse connecté au système de jeu ou instruments de musique factices). Le but est de reproduire des séquences qui défilent sur l'écran en respectant le rythme et les touches ou couleurs. Ils sont particulièrement physiques

**Jeux en flash** : jeux ne nécessitant aucune installation préalable puisqu'ils se jouent directement en ligne via un serveur. Ces jeux peuvent être des chronophages pour les plus simples ou des MMOG pour les plus évolués

**MMOG** : Massive Multiplayer Online Game, jeux en ligne pouvant regrouper plusieurs millions de joueurs de par le monde. Les univers sont constants et illimités

**Party games** : type de jeux conviviaux souvent courts et très ludiques

**Point and click** : type de jeu dans lequel le joueur doit pointer et cliquer sur des éléments du décor afin d'agir. Ces jeux sont souvent des jeux de réflexion et d'énigmes

**Puzzle games** : jeux de réflexion dans lesquels les joueurs doivent résoudre des énigmes ou placer des pièces pour évoluer dans le jeu

**Retrogaming** : fait de jouer à des jeux datant du début des jeux vidéo au milieu des années 1990

**RPG** : Role Playing Game, transposition en jeux vidéo des jeux de rôles. Le joueur incarne un personnage ou une équipe de personnages et doit mener des quêtes tout au long d'une aventure scénarisée

**RTS** : Real Time Strategy, jeux de réflexion dans lesquels les joueurs doivent gérer des ressources et maintenir un équilibre pour remporter la victoire.

**Serious gaming** : pratique particulière dont le but est de faire apprendre par le jeu. Le *serious gaming* diffère du jeu éducatif par le fait que les logiciels sont souvent développés dans un but particulier par et/ou pour des établissements ou entreprises, par exemple en BU il existe des *serious games* développés pour faire apprendre à l'utilisateur les bases de la bibliothéconomie et de l'utilisation des ressources mises à disposition

**Simulations** : jeux dont le but est de simuler une pratique réelle, par exemple les jeux de course, de football ou même de vie (type les *Sims*)

**Software** : terme professionnel pour désigner les logiciels

**Soluce** : guide élaboré pour aider les joueurs durant leur partie

**Wargames** : jeux de stratégie qui consistent à gérer et mener une armée sur des cartes plus ou moins vastes. Il s'agit d'une transposition en jeu vidéo des wargames de plateau et de figurines.

# **Questionnaire sur les jeux vidéo en bibliothèque**

Ce questionnaire a servi de base aux entretiens réalisés auprès des bibliothèques interrogées dans le cadre des recherches préliminaires à ce mémoire d'étude.

## **La démarche :**

- Pourquoi avoir choisi de proposer des jeux vidéo dans votre bibliothèque ?
- Qui a été à l'initiative de la démarche, comment a-t-elle été mise en place ?
- Quel a été le degré d'implication de la tutelle ? Que pensait-elle au départ de cette démarche (avez-vous dû la convaincre) ? Son point de vue a-t-il évolué depuis la mise en place concrète ?

## **Le service :**

- Que proposez-vous à vos usagers : prêts de jeux, consultation sur place, MMORPG, *serious games* développés spécifiquement, etc.
- De quel équipement disposez-vous ? (consoles nouvelle génération, PC, Mac, anciennes machines, etc.)
- Quels supports proposez-vous ? (jeux vidéo sur console, jeux vidéo sur PC, cédéroms ludiques, jeux téléchargés sur les consoles virtuelles de type Wii-ware ou X-Box live)
- Proposez-vous des animations autour de ces jeux ? (organisation de tournois, jeux en réseau, proposer des thématiques de type « rétro », etc.)

## **Le public :**

- Visiez-vous un public particulier en mettant en place cette initiative ?
- Quel public est effectivement le plus touché ?
- Y a-t-il des « retombées » concrètes sur les autres activités / supports / secteurs de la bibliothèque ?
- Que représente l'activité jeux vidéo en termes de fréquentation / prêts ?
- Avez-vous une estimation du nombre d'usager s'étant inscrits spécifiquement à la bibliothèque pour pouvoir accéder aux jeux vidéo ?

## **La pratique professionnelle :**

- Avez-vous élaboré une politique d'acquisition formalisée spécifique aux jeux vidéo ?
- Comment se décident les acquisitions? Avec quels outils ?
- À quel secteur sont rattachés les jeux vidéo (jeunesse, multimédia,...)
- Quelle est la part des jeux vidéo dans le budget d'acquisition du secteur, de la bibliothèque ?
- Comment se gère le droit de prêt sur ces différents supports ?
- Pensez-vous développer une politique patrimoniale autour des jeux vidéo ? (en relation avec la BNF ou des associations ? )

# Systeme d'evaluation PEGI

Signalétique du classement par âge:



Le Portugal présente une légère différence de classification les mentions 3+ et 7+ sont respectivement remplacées par les mentions 4+ et 8+

Signalétique du classement par contenus:



Jeux comportant des scènes de violence



Jeux contenant des expressions vulgaires



Jeux dont le contenu peut effrayer de jeunes enfants



Jeux montrant la nudité et/ou des contacts sexuels ou faisant allusion au sexe



Jeux faisant référence aux drogues ou montrant leur usage



Jeux montrant ou encourageant la discrimination



Jeux encourageant ou enseignant les jeux de hasard

## Liens utiles

Cette rubrique n'a pas pour but d'être exhaustive, mais de présenter quelques sites utiles dans le domaine du jeu vidéo.

### *Sites généralistes :*

- Les signets de la BNF, régulièrement mis à jour, présentent une série de liens sur les jeux vidéo : <[http://signets.bnf.fr/html/categories/c\\_006multimedia\\_jeux.html](http://signets.bnf.fr/html/categories/c_006multimedia_jeux.html)>

### *Sites des principales institutions :*

- Le site de l'agence française du jeu vidéo : <<http://www.afjv.com/>>

- Le site du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir : <<http://sell.fr/>>

- Le site du Syndicat National du Jeu Vidéo (anciennement Apom) :

<<http://www.apom.org/>>

- Le site de l'Éducation Nationale consacré aux TIC sur lequel on trouve des dossiers très détaillés notamment sur les *serious games* : <<http://www.educnet.education.fr/>>

### *Sites consacrés aux jeux vidéo pouvant servir pour la veille et les acquisitions:*

- <<http://www.gamekult.com/>>

- <<http://www.jeuxvideo.com/>>

- <<http://www.jeuxvideo.fr/>>

- <<http://www.gamepro.fr/>>

- <<http://www.ecrans.fr/+-jeux-.html>>

- <[http://blogs.nolife-tv.com/temps\\_perdu](http://blogs.nolife-tv.com/temps_perdu)>

### *Sites et blogs sur les jeux vidéos en bibliothèque :*

- Site de l'ALA consacré au groupe de travail autour du jeu en bibliothèque : <<http://gaming.ala.org/news/>>

- Site français des bibliothèques proposant des jeux vidéo : <[http://www.bibliopedia.fr/index.php/LISTE\\_DES\\_BIBLIOTHÈQUES\\_PROPOSANT\\_DES\\_Jeux\\_VIDÉOS](http://www.bibliopedia.fr/index.php/LISTE_DES_BIBLIOTHÈQUES_PROPOSANT_DES_Jeux_VIDÉOS)>

- Site américain des bibliothèques proposant des jeux vidéo, des rubriques sont proposées en fonction des différentes offres (prêt, animations, création, etc.) : <<http://www.libsuccess.org/index.php?title=Gaming>>

- Blog français tenu par un bibliothécaire consacré exclusivement aux jeux vidéo en bibliothèque : <<http://www.jvbib.com/blog/>>

- Cette même personne propose depuis peu de partager sa veille sur le sujet : <<http://www.jvbib.com/blog/index.php/la-sentinelle>>

- Site consacré à l'actualité du *serious game* : <<http://jeuxserieux.fr/>>

- Blog consacré aux *serious games* : <<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php>>

De nombreux autres sites consacrés aux jeux vidéos existent et peuvent être utiles ponctuellement. De même, de plus en plus de biblioblogs abordent la question du jeu vidéo en bibliothèque.

## Index des mots du lexique

3D isométrique.....	11, 72
borne d'arcade.....	9
Borne d'arcade.....	72
casual gaming.....	20, 33, 59
Casual gaming.....	72
chronophage.....	46, 73
Chronophage.....	72
émulation.....	42, 43, 44, 66, 72
Émulation.....	72
FPS.....	11, 21, 52, 72
hardcore gamer.....	21, 51
Hardcore gamer.....	72
hardware.....	14, 46, 52
Hardware.....	72
jeux de plateforme.....	23
Jeux de plateforme.....	73
Jeux de rythme ou de danse.....	73
jeux en flash.....	46
Jeux en flash.....	73
licence.....	11, 51, 52, 58, 72
MMOG.....	13, 14, 24, 25, 27, 38, 47, 54, 55, 57, 73
party games.....	54
Party games.....	73
point and click.....	11
Point and click.....	73
puzzle games.....	54
Puzzle games.....	73
retrogaming.....	27, 59
Retrogaming.....	73
RPG.....	14, 21, 23, 26, 27, 28, 35, 47, 60, 68, 73, 74
RTS.....	11, 21, 54, 60, 73
serious gaming.....	16, 73
Serious gaming.....	73
simulations.....	54
Simulations.....	73
software.....	14, 46, 52, 57, 64, 72
Software.....	17, 69, 73
soluce.....	28, 47, 60
Soluce.....	73
soluces.....	60
wargames.....	25, 73
.....	73

