

Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention – sciences de l'information et des bibliothèques

Parcours – politique des bibliothèques et de la documentation

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention – humanités numériques

Parcours – pratiques et méthodes en humanités numériques

Jeux vidéo et professionnel·les : la place du 10^e art dans les bibliothèques de lecture publique

Benjamin Cuvilliez

Sous la direction de Nicolas Barret
Responsable adjoint de ludo-médiathèque - Herblay-sur-Seine

Sous la direction de Agnieszka Tona
Maître de conférences - l'ENSSIB

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mes directeur·rices, Agnieszka Tona et Nicolas Barret, qui m'ont accompagné tout au long de ce travail, avec des conseils avisés.

Je remercie aussi Susan Kovacs qui m'a accompagnée dans les débuts de mes recherches sur ce sujet.

Finalement, je tiens à remercier toutes les personnes qui ont répondu au questionnaire, et qui ont pris de leur temps pour répondre à mes questions lors des entretiens.

Résumé :

Le présent travail est un état des lieux du jeu vidéo en bibliothèque, et propose des perspectives. A travers le prisme des professionnel·les des bibliothèques, il traite de différents aspects du jeu vidéo en bibliothèque : le jeu sur place, le prêt, les animations, la création d'une offre de jeux vidéo. L'analyse tend à montrer que le jeu vidéo s'est beaucoup développé et continue de se développer dans les bibliothèques en France, malgré des difficultés existantes, comme la gestion du budget ou de la place, et des difficultés à venir, comme la dématérialisation du jeu vidéo.

Descripteurs :

Bibliothèques – Services audiovisuels

Jeux vidéo et bibliothèques

Jeux vidéo

Bibliothèques municipales

Abstract :

The present work is about the video game situation in libraries, and proposes perspectives. Through the prism of library professionals, it deals with various aspects of video games in libraries: on-site play, lending, events and the creation of a video game offering. The analysis tends to show that video games have developed and continue to develop in libraries in France, despite existing difficulties, such as budget or space management, and future difficulties, such as the dematerialization of video games.

Keywords :

Libraries - Audiovisual services

Video games and libraries

Video games

Municipal libraries

Droits d'auteurs



Cette création est mise à disposition selon le Contrat : « Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France » disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Sommaire

SIGLES ET ABREVIATIONS	9
INTRODUCTION.....	11
CONTEXTE ET ETAT DE L'ART : LE JEU VIDEO ET LES BIBLIOTHEQUES	15
Le jeu vidéo en France en 2024	15
<i>Une industrie culturelle dominante.....</i>	<i>15</i>
<i>Une diversification des manières de jouer et de consommer le jeu vidéo</i>	<i>16</i>
Sociologie des joueur·euses.....	17
<i>Le jeu vidéo, un loisir de jeunes ?</i>	<i>17</i>
<i>Le jeu vidéo, un loisir masculin ?</i>	<i>19</i>
État de l'art : Le jeu vidéo dans les bibliothèques	20
<i>Le jeu vidéo comme objet de recherche</i>	<i>20</i>
<i>La bibliothèque, quel lieu pour quel public ?.....</i>	<i>22</i>
<i>Littérature professionnelle, bibliothèques et jeux vidéo</i>	<i>23</i>
ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE.....	27
Présentation de la méthodologie de l'enquête menée	27
<i>Les enjeux principaux à aborder (questionnaire et entretien).....</i>	<i>27</i>
<i>Le questionnaire : diffusion et traitement des données</i>	<i>29</i>
<i>Mener les entretiens et les retranscrire</i>	<i>33</i>
Mettre en place et maintenir le jeu vidéo dans une bibliothèque : contraintes et difficultés.....	36
<i>Créer une offre de jeu vidéo en bibliothèque : comment faire ?.....</i>	<i>37</i>
<i>L'achat de jeux et consoles</i>	<i>41</i>
<i>Le budget.....</i>	<i>43</i>
Le jeu vidéo sur place	45
<i>La place et le manque de place : contrainte universelle</i>	<i>46</i>
<i>Le jeu pour quel public, avec quel(s) support(s) ?</i>	<i>48</i>
<i>Les animations, uniquement pour les adolescents masculins ?</i>	<i>51</i>
<i>Comment réguler et encadrer le jeu sur place ?.....</i>	<i>54</i>
Le prêt de jeux.....	55
<i>Prêter ou ne pas prêter, telle est la question.....</i>	<i>55</i>
<i>La réglementation du prêt.....</i>	<i>58</i>
Les professionnel·les et la formation aux jeux vidéo	62
<i>Qui sont les professionnel·les des bibliothèques travaillant sur l'offre de jeux vidéo ?.....</i>	<i>62</i>

<i>La formation durant les études</i>	66
<i>Les formations existantes pour les professionnel·les</i>	68
PERSPECTIVES	70
Consolider l’offre existante	70
L’enjeu du dématérialisé	71
Aller chercher de nouveaux publics	73
La formation autour du jeu vidéo	74
CONCLUSION	75
SOURCES	77
BIBLIOGRAPHIE	79
ANNEXES	85
TABLE DES ILLUSTRATIONS	115
TABLE DES MATIERES	117

Sigles et abréviations

BnF : Bibliothèque nationale de France

BPI : Bibliothèque Publique d'Information

CNFPT : Centre National de la Fonction Publique Territoriale

EHESS : École des hautes études en sciences sociales

ENSSIB : École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques

PC : *Personal Computer* (Ordinateur personnel)

PS4 : PlayStation 4

PS5 : PlayStation 5

SELL : Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

VR : Virtual Reality (Réalité Virtuelle)

INTRODUCTION

Le présent travail s'intéresse au jeu vidéo dans les bibliothèques, à travers le prisme des professionnel·les des bibliothèques travaillant sur ce sujet. A travers divers enjeux et sujet, il s'agit donc de traiter de ce sujet, dans sa diversité, à travers un angle plutôt professionnel.

Il est tout d'abord nécessaire de définir ce que l'on entend par jeu vidéo. « Nous appelons jeux vidéo l'ensemble des jeux qui reposent sur un programme informatique et des interactions homme/machine, au travers d'interfaces (graphiques, audio, et mécaniques). »¹ Le jeu vidéo existe depuis les années 1960, et est dans un grand nombre de foyers depuis le milieu des années 1980². De nos jours le jeu vidéo est assez normé, et la définition donnée par Samuel Rufat et Hoving Ter Minassian tout à fait juste. Cependant, il convient de préciser cette définition. Si nous entendons le jeu vidéo uniquement du point de vue matériel, donc un programme informatique avec l'utilisateur·rice peut avoir une interaction, cela est bien trop large pour ce sujet. Nous pourrions mettre là-dedans par exemple des outils de médiation, qui proposent à l'usager·ères d'interagir avec. Le jeu vidéo, comme il est entendu ici, s'inscrit aussi dans un art, le 10^e et dans une industrie. Cette dernière a beaucoup évolué depuis la création du jeu vidéo. Comme nous le verrons par la suite le jeu vidéo que nous allons étudier est celui grand public : les consoles de jeu, les ordinateurs, et les supports mobiles (mobiles, tablettes, etc.)

La notion de 10^e art, bien que souvent contestée, est désormais admise comme représentant les jeux vidéo, et plus largement les arts numériques. Le ministère de la Culture, en France, a reconnu en 2006 le jeu vidéo comme étant une forme d'art. L'objectif dans l'utilisation de ce terme est de pouvoir traiter le jeu tel qu'il est : un bien culturel et un art. S'il peut être considéré parfois uniquement comme un divertissement, le prendre comme cela dans ce travail ne permettrait pas de pouvoir l'étudier dans sa globalité.

Par professionnel·les, on entend ici les personnes travaillant dans les bibliothèques de lectures publiques, et étant au contact des jeux vidéo. Nous reviendrons dessus par la suite, mais ce travail se concentre sur les personnes travaillant déjà sur le jeu vidéo en bibliothèque. Aussi, axer l'étude sur les professionnel·les permet d'aborder des sujets sur la mise en place d'une offre de jeu vidéo, sur l'organisation au quotidien, sur la formation au sujet, sur la relation au public, etc.

Parler de la « place » permet d'amener un double questionnement à ce propos. Premièrement, la place physique des jeux vidéo au sein de bibliothèques. En effet, comme média culturel, le jeu vidéo est probablement celui qui nécessite le plus d'équipement et qui peut engendrer le plus de bruit de la part des usagers. En second lieu, la place qu'accordent les professionnels aux jeux vidéo dans leur travail,

1 RUFAT, SAMUEL ET TER MINASSIAN, HOVIG, 2011. *LES JEUX VIDEO COMME OBJET DE RECHERCHE*. PARIS : QUESTIONS THEORIQUES. ISBN 978-2-917131-06-0. 794.807, p. 77.

2 BLANCHET, ALEXIS, GUILLAUME, MONTAGNON, TRICLOT, MATHIEU ET GENVO, SEBASTIEN, 2020. *UNE HISTOIRE DU JEU VIDEO EN FRANCE* [EN LIGNE]. PIX'N LOVE., p. 12. [CONSULTE LE 16 AOUT 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://HAL.SCIENCE/HAL-03402391](https://hal.science/hal-03402391)

comprendre si ce sujet leur tient à cœur, s'ils cherchent à le développer, étudier les publics qu'ils visent, etc.

En utilisant le terme de « bibliothèques de lecture publique », on entend les bibliothèques territoriales accessibles au public, ce qui exclue les bibliothèques universitaires, ou les bibliothèques non-accessibles au public, comme les bibliothèques départementales par exemple. Ce choix a été fait tout d'abord par une volonté de continuité dans la recherche existante sur le sujet, qui s'intéresse aussi surtout aux bibliothèques de lecture publique. Mais aussi, le jeu vidéo dans les bibliothèques universitaires n'est pas aussi développé que dans les bibliothèques de lecture publique, ce qui aurait amené à un travail différent de celui qu'il a été décidé de développer ici.

Comme il a été dit, ce mémoire s'inscrit dans la continuité de la recherche sur le sujet, et notamment du mémoire d'étude de Sarah Perreau, réalisé en 2015 sur le sujet « *État des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique* »³. Ce mémoire traite sensiblement du même sujet qu'ici, à la différence qu'il a été fait en 2015. Comme nous le verrons, le jeu vidéo en bibliothèque a beaucoup évolué depuis 9 ans, ce qui amène à de nouvelles problématiques et de nouveaux enjeux.

De plus, axer le sujet autour des professionnels des bibliothèques permet d'apporter une nouvelle approche dans la recherche, et ne voyant pas le jeu vidéo uniquement comme un nouveau média à intégrer dans les bibliothèques, mais comme un objet culturel et social, qui a ses propres mécaniques et ses propres enjeux. En effet, par bien des aspects, notamment de support et d'accessibilité, le jeu vidéo se démarque des autres documents numériques comme les DVD et le CD.

L'enjeu du numérique est aussi important, car s'il pouvait être en expansion sur les dernières années, il est maintenant bien implanté dans beaucoup de bibliothèques. Il est important de le traiter aussi, car le jeu vidéo s'inscrit dans ces enjeux numériques, tout en ayant une place à part.

Ce travail s'appuie donc sur la recherche qui a été faite sur le sujet depuis plus de 20 ans, mais aussi sur des enquêtes réalisées dans le but de mieux étudier et comprendre le jeu vidéo en bibliothèque. Dans le cadre de ce travail, ont donc été réalisés un questionnaire à destinations des professionnel·les des bibliothèques travaillant autour du jeu vidéo, ainsi qu'une série d'entretiens permettant d'approfondir certains points.

Il s'agit donc d'appréhender les dynamiques existantes entre le jeu vidéo et les bibliothèques, au prisme des professionnel·les. Comprendre les différentes problématiques rencontrées par ces derniers dans leurs activités et leurs volontés. Le questionnement porte aussi sur l'évolution du jeu vidéo, en tant qu'objet numérique, au sein de bibliothèques, et comprendre sa place en 2024.

Pour cela, cette étude se divise en 3 parties. La première, introductive, a pour objectif de présenter le jeu vidéo en France en 2024, à travers ses principaux

3 PERREAU, SARAH, 2015. *ÉTAT DES LIEUX ET PERSPECTIVES DES JEUX VIDEO DANS LES BIBLIOTHEQUES DE LECTURE PUBLIQUE*. [EN LIGNE]. SEPTEMBRE 2015. [CONSULTE LE 19 AOUT 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://WWW.ENSSIB.FR/BIBLIOTHEQUE-NUMERIQUE/NOTICES/66791-ETAT-DES-LIEUX-ET-PERSPECTIVES-DES-JEUX-VIDEO-DANS-LES-BIBLIOTHEQUES-DE-LECTURE-PUBLIQUE](https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique)

acteur·rices, ses joueur·euses, et son industrie. Il s'agira ensuite d'établir un état de l'art sur le jeu vidéo en bibliothèque.

La deuxième partie sera un état de lieux du jeu vidéo en bibliothèque, en reprenant les réponses au questionnaire ainsi que les entretiens. Un premier point sera consacré à la méthodologie employée pour mener à bien cette enquête. Il s'agira ensuite de traiter les différents enjeux liés au jeu vidéo en bibliothèque. En premier lieu, nous aborderons la mise en place d'une offre de jeux vidéo en bibliothèque, ce que cela implique, les moyens nécessaires, etc. Ensuite, nous aborderons le jeu sur place, qui est, comme nous le verrons, le point central du jeu vidéo en bibliothèque. Il sera donc question de traiter de l'accès au jeu, de l'espace nécessaire et des animations. Le troisième point sera consacré au prêt du jeu vidéo, avec notamment une importance accordée à la question du droit. Finalement, nous aborderons de façon plus personnelle les professionnel·les des bibliothèques travaillant avec le jeu vidéo, afin de savoir qui ils et elles sont, et leurs motivations à travailler dans ce domaine.

Enfin, la dernière partie de ce travail sera sur les perspectives qui peuvent être envisagées concernant le futur du jeu vidéo en bibliothèque. Nous reviendrons notamment sur la nécessité de consolider l'offre existante, de préparer le futur du jeu vidéo en dématérialisé, d'aller chercher de nouveaux publics, et de développer la formation autour du jeu vidéo en bibliothèque.

CONTEXTE ET ETAT DE L'ART : LE JEU VIDEO ET LES BIBLIOTHEQUES

Ce premier chapitre s'intéresse au contexte de notre sujet sur le jeu vidéo en bibliothèque. Cela passe tout d'abord par une première partie sur l'industrie du jeu vidéo, avec ce qu'elle représente aujourd'hui et les différentes manières qui existent de jouer. En second point, il s'agira de traiter des joueur·euses, de leur sociologie. Finalement, nous ferons un état de l'art sur le jeu vidéo en bibliothèque, à travers divers aspects concernant le sujet.

LE JEU VIDEO EN FRANCE EN 2024

Dans cette première partie, nous allons nous intéresser au jeu vidéo en France en 2024, à travers divers aspects. Le but n'est pas de faire une simple liste des consoles et des différents supports de jeu, mais de voir où en est le jeu vidéo, en tant qu'industrie culturelle dominante. Cela amène aussi à parler de la diversification des manières de jouer et à traiter des limites qui planent au-dessus du jeu vidéo actuellement.

Une industrie culturelle dominante

Depuis sa création dans les années 1960, en passant par son installation dans les foyers français dans les années 1980⁴, le jeu vidéo est aujourd'hui un bien culturel majeur dans le pays, et dans le monde entier. Depuis 2018, le jeu vidéo est, en termes de valeur marchande et de chiffre d'affaires, la première industrie culturelle en France. En effet, il est difficile de comparer les biens culturels autrement que par leur valeur mercantile. Un livre n'équivaut pas forcément à un jeu vidéo, qui n'est pas pareil qu'une place de cinéma ou l'achat d'un DVD. Pour cela, il est de coutume que les industriels de ces marchés culturels se comparent en utilisant les chiffres d'affaires pour cela. C'est notamment ce que fait le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs).

Le SELL est donc un syndicat, non pas de développeur·euses et de travailleur·euses du jeu vidéo, mais de dirigeant·es des grandes sociétés d'édition. Pour exister, un jeu a besoin d'être développé, mais aussi d'être diffusé au plus grand nombre une fois fini. C'est à cela que servent les éditeurs. Si de grandes sociétés du jeu vidéo, comme Ubisoft, font à la fois le développement et l'édition, d'autres, plus petites, doivent trouver un éditeur pour être diffusées. Ainsi, le SELL ne représente pas celles et ceux qui font les jeux vidéo, mais les personnes qui s'occupent de le

4 BLANCHET, ALEXIS, GUILLAUME, MONTAGNON, TRICLOT, MATHIEU ET GENVO, SEBASTIEN, 2020. UNE HISTOIRE DU JEU VIDEO EN FRANCE [EN LIGNE]. PIX'N LOVE, P. 12. [CONSULTE LE 16 AOUT 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://HAL.SCIENCE/HAL-03402391](https://hal.science/hal-03402391)

diffuser. Pour montrer l'importance et la progression du jeu vidéo, le SELL diffuse régulièrement des données sur les ventes des jeux. Il publie chaque semaine un classement des cinq jeux vidéo les plus vendus de la semaine. Il propose aussi chaque trimestre un rapport détaillé sur l'évolution du jeu vidéo, et en fait une synthèse à la fin de chaque année. Afin de traiter ce sujet convenablement, nous allons prendre les données du rapport annuel de 2023, le plus récent à ce sujet⁵.

Le jeu vidéo, en France, en 2024, a généré 6,1 milliards d'€ de chiffre d'affaires, dont 3,1 sur le marché des consoles, ce qui en fait, comme nous le verrons par la suite, le support de jeu préféré des joueur·euses en France. L'écosystème des consoles représente 52% du marché, là où le PC et les supports mobiles (téléphones, tablettes) représentent 24% chacun.

Aussi, ce qui représente le plus de chiffres d'affaires, environ 50%, ce sont les ventes de « logiciels ». On entend par là les ventes de jeux vidéo en physique ou en dématérialisés, ainsi que les achats pouvant être fait au sein des jeux. Le SELL propose aussi un top des catégories de jeux vidéo les plus vendues en France en 2023. Les deux premières catégories sont les jeux d'aventures et d'action. Ce sont des catégories très larges, et qui donc se retrouvent logiquement en haut du classement. Il y a en troisième position les jeux de sports, portés essentiellement par *EA Sport FC 2024* (anciennement FIFA).

Une diversification des manières de jouer et de consommer le jeu vidéo

Sur la dernière décennie, et même depuis la fin des années 2000, le jeu vidéo a beaucoup évolué, en proposant de nouvelles manières de jouer sur une multitude de plateformes. L'objectif ici est de présenter ces différents supports et les manières de jouer qui existent au sein du paysage vidéoludique.

Comme nous l'avons vu, le SELL divise le jeu vidéo en trois catégories bien distinctes : les consoles, le PC et les supports mobiles. Il s'agit donc de présenter ces différents supports.

Pour les consoles, il y a essentiellement 3 constructeurs, qui occupent 100% du marché en France : Sony, Microsoft et Nintendo avec respectivement les consoles PlayStation 5, Xbox Series et Nintendo Switch. Ces trois consoles n'ont pas toutes le même objectif et la même cible. Nintendo, avec la Nintendo Switch cible plutôt un public familial et jeunesse, là où Sony et Microsoft s'adressent plus à un public adolescent ou adulte.

Le PC, a quant à lui, plutôt tendance à être un support de jeu à destination des personnes jouant déjà aux jeux vidéo, et ayant des connaissances dans le domaine⁶.

⁵ [HTTPS://WWW.SELL.FR/SITES/DEFAULT/FILES/ESSENTIEL-JEU-VIDEO/EJV_MARS_2024_2.PDF](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_2024_2.pdf)

⁶ PEYRON, DAVID, 2019. QU'EST-CE QUE L'IDENTITE GAMER ? MODALITES DE L'AUTENTICITE DANS LA PRATIQUE VIDEOLUDIQUE. *EMULATIONS - REVUE DE SCIENCES SOCIALES*. 3 SEPTEMBRE 2019. N° 30, pp. 17-31. DOI 10.14428/EMULATIONS.030.02.

Comme nous le verrons, le PC sert aussi à différencier les vrais joueur·euses, les *gamers*, des *casus*, les joueur·euses occasionnel·les. Le PC n'est donc pas ce qui représente le plus gros chiffre d'affaires du jeu vidéo en France, mais il est le support sur lequel le plus de jeux sortent chaque année.

Le support mobile a un positionnement plus particulier dans l'écosystème vidéoludique. Il est, comme nous le verrons, le support avec le plus de personnes actives, mais aussi avec les personnes les plus éloignées du jeu vidéo. Le jeu sur mobile se consomme de façon plus sporadique, et est bien souvent gratuit, voire pour certains préinstallés sur les téléphones ou les tablettes. De ce fait, le jeu mobile est celui qui s'adresse au plus de personnes, mais est aussi le support des joueur·euses occasionnel·les.

La nouveauté concernant la consommation du jeu vidéo sur les dix dernières années repose surtout sur un passage progressif du format physique au format dématérialisé. L'arrivée de fibre et en général de l'internet à haut débit dans les foyers permet de pouvoir télécharger rapidement des jeux vidéo, qui avant cela auraient plusieurs dizaines d'heures à s'installer.

Toujours dans le même rapport du SELL, on voit que la vente de jeux vidéo en physique représente en 2023 environ 35% du chiffre d'affaires. Tout le reste se concentre sur de l'achat de jeux vidéo en dématérialisé ou de contenu additionnels, qu'il faut aussi acheter en dématérialisé.

Si l'on prend le rapport du SELL de 2014, sur les chiffres de 2013⁷, on voit que le physique représentait 60% des ventes de jeux vidéo, ce qui est 25% de plus qu'aujourd'hui. En 10 ans, le jeu vidéo a glissé d'un marché principalement physique à un marché majoritairement dématérialisé. Cela est à tel point que sur PC, il n'existe presque plus de jeux en physique, et la quasi-intégralité des ventes se font sur des plateformes dédiées, comme *Steam* ou *Epic Games*.

SOCIOLOGIE DES JOUEUR·EUSES

Dans cette partie, l'objectif est de comprendre qui sont les joueur·euses de jeux vidéo. Est-ce que sont plutôt des hommes, des femmes, des jeunes, des personnes âgées ? Il s'agit aussi de voir la différence qu'il existe entre les enquêtes statistiques, et d'autres travaux de sociologies, qui s'intéressent plus aux questions de dominations et de positionnement vis-à-vis de ce bien culturel.

Le jeu vidéo, un loisir de jeunes ?

Chaque année, des études statistiques sortent, montrant à chaque fois le fait que toute la France joue aux jeux vidéo. La dernière, faite par Médiamétrie et le

⁷ [HTTPS://WWW.SELL.FR/SITES/DEFAULT/FILES/EJV_03_FR.PDF](https://www.sell.fr/sites/default/files/EJV_03_FR.PDF)

SELL, tend à montrer que les plus de 50 ans jouent plus que les 18-24 ans aux jeux vidéo⁸. Si cette statistique n'est certainement pas à remettre en cause, il convient tout de même de comprendre ce qu'il se cache derrière, notamment ce qu'on appelle être joueur ou ne pas l'être.

Dans la littérature scientifique, on peut tout d'abord citer David Peyron, enseignant-chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication, qui a notamment fait sa thèse sur la culture geek. Il est très impliqué dans les différents domaines qui traitent de la culture geek ou de la culture populaire au sens large. Il a publié en 2015 un article, « Qu'est-ce que l'identité *gamer* ? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique »⁹. Tout l'enjeu de cet article est de démontrer qu'il ne suffit pas de jouer aux jeux vidéo pour être un *gamer*. Le premier point du joueur est celui de la temporalité, tout d'abord synchronique, il faut connaître les jeux et y jouer avant le grand public, et aussi diachronique, il faut jouer beaucoup et depuis longtemps. Il y a aussi la question des jeux auxquels joue un *gamer*. Un·e bon·ne joueur·euse jouera à des jeux difficiles, pointus, là où une personne jouant plus occasionnellement aura plus tendance à se tourner vers des jeux accessibles, grand public.

C'est aussi ce que dit Samuel Coavoux, sociologue des arts et de la culture, dans son article « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », paru en 2019¹⁰. Il précise que pour les adolescent·es, des jeux comme *Les Sims*, *Just Dance* ou les différents *Mario* sont vu par certain·es joueur·euses comme des jeux dits *casual*. Ce terme de *casual* est primordial dans l'étude des joueurs, autant que geek ou *gamer*. Un joueur *casual* est une personne qui joue aux jeux vidéo de temps en temps, sans pour autant être un passionné du médium ou de la culture vidéoludique. Le jeu vidéo aurait subi une casualisation autour de la fin des années 2000, lors de l'explosion des jeux sur téléphones portables et de la commercialisation de la Wii ainsi que de la Nintendo DS¹¹. Cependant, Peyron et Coavoux expliquent tout de même que le sentiment de supériorité que peut ressentir un *gamer* vis-à-vis d'un joueur plus *casual* existe depuis bien avant les années 2010.

Pour en revenir sur l'âge, cette construction du *gamer* est surtout le fait de personnes relativement jeunes qui s'affirment par le jeu vidéo¹². 97% des jeunes de 11 à 17 ans jouent aux jeux vidéo, ce qui est bien plus que dans les tranches d'âge supérieures. Une personne jeune aura plus tendance à affirmer sa culture et son positionnement dans la société à travers le jeu vidéo. De ce fait, et quand bien même les chiffres montrent qu'une grande majorité de la population est joueuse, le jeu vidéo reste une pratique culturelle jeune.

⁸ https://afjv.com/news/11292_etude-mediometrie-2023-francais-jeux-video.htm#:~:text=EN%202023%2C%20LE%20JEU%20VIDEO,VIDEO%20COMME%20UNE%20ACTIVITE%20POSITIVE.

⁹ PEYRON, DAVID, 2019. « QU'EST-CE QUE L'IDENTITE GAMER ? MODALITES DE L'AUTENTICITE DANS LA PRATIQUE VIDEOLUDIQUE. », *EMULATIONS - REVUE DE SCIENCES SOCIALES*, 3 SEPTEMBRE 2019. N° 30, pp. 17-31. DOI 10.14428/EMULATIONS.030.02.

¹⁰ COAVOUX, SAMUEL, 2019. « LES JEUX VIDEO, SOCIOLOGIE D'UN LOISIR DE MASSE. », *LA VIE DES IDEES* [EN LIGNE]. 12 NOVEMBRE 2019. [CONSULTE LE 29 FEVRIER 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : <https://laviedesidees.fr/les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse>

¹¹ JUUL, JESPER, 2012. *A CASUAL REVOLUTION: REINVENTING VIDEO GAMES AND THEIR PLAYERS*. LONDON : MIT PRESS, p. 34. ISBN 978-0-262-51739-3.

¹² BERRY, VINCENT, BOUTET, MANUEL, COLÓN DE CARVAJAL, ISABEL, COAVOUX, SAMUEL, GERBER, DAVID, RUFAT, SAMUEL, TER MINASSIAN, HOVIG, TRICLOT, MATHIEU ET ZABBAN, VINCIANE, 2021. CHAPITRE 1. TOUS AUX MANETTES. IN : *LA FIN DU GAME ? : LES JEUX VIDEO AU QUOTIDIEN* [EN LIGNE]. TOURS : PRESSES UNIVERSITAIRES FRANÇOIS-RABELAIS. pp. 25-53. HORS COLLECTION. [CONSULTE LE 17 AOUT 2024]. ISBN 978-2-86906-870-4. DISPONIBLE A L'ADRESSE : <https://books.openedition.org/pufr/20152>

Cependant, la sociologie du jeu vidéo ne s'arrête pas à savoir qui se considère comme *gamer* ou non. Il y a aussi une part importante de la littérature scientifique qui traite du genre dans le jeu vidéo.

Le jeu vidéo, un loisir masculin ?

Pour cette partie, je me suis essentiellement appuyé sur l'ouvrage dirigé par Fanny Lignon et paru en 2015, *Genre et jeux vidéo*¹³. Ce dernier est composé d'une dizaine d'articles de différents chercheurs sur le sujet du genre dans le jeu vidéo, et notamment de la place des femmes. Dans l'introduction, Lignon revient sur le sexisme dans le jeu vidéo, qui est présent à toutes les étapes de la création d'un jeu, jusqu'à sa diffusion et sa consommation.

D'après Mathieu Triclot, chercheur en philosophie, on retrouve beaucoup de codes chevaleresques dans les premiers jeux vidéo à succès, dans lesquels un chevalier ou un héros doit sauver une princesse enfermée dans un château¹⁴. De plus, les personnages masculins sont souvent plus complexes, avec une histoire dure, là où la représentation des femmes est plus superficielle, ne servant que d'accroche au personnage principal, qui est un homme.

Samuel Coavoux en parle aussi dans son article en pointant l'hypersexualisation des personnages féminins au sein des jeux. Les jeux vidéo n'échappent pas au tropisme masculiniste. Beaucoup de représentations dans le paysage vidéoludique peuvent être décrites par le concept de « masculinité militarisée ». En effet, parmi les jeux les plus populaires, on retrouve beaucoup de jeux de tirs ou de simulation de guerre, qui mettent en scène des militaires, quasiment exclusivement des hommes¹⁵.

De ce fait, et comme en parle Catherine Driscoll, maître de conférences en étude de genre et culturel, on retrouve des jeux qui sont considérés comme « jeux pour filles »¹⁶. Ces jeux ont été créés, car selon l'industrie vidéoludique, les jeux n'étant pas conçus pour les filles, il fallait en développer spécifiquement pour elles. De plus, les filles ne sont pas considérées comme pouvant jouer au même niveau que les garçons sur les jeux. Finalement, le nombre limité de femmes impliquées dans la conception des jeux vidéo contribue à perpétuer cette tendance.

Aussi, les filles et les garçons ne jouent pas forcément aux mêmes jeux vidéo. En effet, on remarque que les filles vont plutôt se tourner vers des jeux de danse

13 LIGNON, FANNY, 2015. *GENRE ET JEUX VIDEO*. TOULOUSE : PRESSES UNIVERSITAIRES DU MIDI. LE TEMPS DU GENRE. ISBN 978-2-8107-0363-0.

14 TRICLOT, MATHIEU, 2011. *PHILOSOPHIE DES JEUX VIDEO*. PARIS : EDITIONS LA DECOUVERTE, ZONES. ISBN 978-2-35522-038-8. GV1469.3 .T75 2011

15 COAVOUX, SAMUEL, 2019. « LES JEUX VIDEO, SOCIOLOGIE D'UN LOISIR DE MASSE. », *LA VIE DES IDEES* [EN LIGNE]. 12 NOVEMBRE 2019. [CONSULTE LE 17 MAI 2023]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://LAVIEDESIDEES.FR/LES-JEUX-VIDEO-SOCIOLOGIE-D-UN-LOISIR-DE-MASSE](https://laviedesidees.fr/LES-JEUX-VIDEO-SOCIOLOGIE-D-UN-LOISIR-DE-MASSE)

16 DRISCOLL, CATHERINE, 2015. *GAMER GIRLS*. PP. 179-216. PP. 179-216.

(*Just Dance*) ou de simulation de vie (*Les Sims*), là où les garçons sont plus attirés par des jeux de plateformes (*Mario*) ou des jeux de simulation de guerre (*Call of Duty*). Ces pratiques reflètent aussi la société dans laquelle vivent ces enfants et ces adolescents, c'est-à-dire une société patriarcale où le rôle du féminin sera plus de la gestion de la famille et de la maison, là où le rôle du masculin reste encore ancré dans un imaginaire assez guerrier, voir chevaleresque, comme le disait Mathieu Triclot.

« Il y a une forme de domination masculine dans la hiérarchisation même des pratiques. Au final, les pratiques vidéoludiques féminines connaissent une triple domination liée au genre, à l'âge, mais aussi aux classes sociales. »¹⁷

ÉTAT DE L'ART : LE JEU VIDEO DANS LES BIBLIOTHEQUES

Au premier abord, il semble assez difficile de pouvoir lier la bibliothèque, lieu parfois considéré comme le « temple de la lecture » et le jeu vidéo. En effet, comme nous le verrons, la littérature sur le sujet n'est pas abondante, bien que suffisamment développée pour pouvoir la traiter. De plus, il s'agit plus, en ce qui concerne précisément le jeu vidéo en bibliothèque, de publications professionnelles et de retour d'expériences, qui sont pertinentes, mais qui n'amène pas une approche scientifique du sujet. En outre, le sujet a eu durant une période, entre 2010 et 2015, un certain engouement, qui est redescendu par la suite.

Ainsi, l'enjeu ici est d'avoir une approche à la fois distincte et conjuguée du sujet, avec d'un côté les jeux vidéo et de l'autre les bibliothèques.

L'objectif de cette partie étant de faire l'état de l'art sur le sujet, il convient en premier lieu de définir les thématiques abordées. En premier lieu, la recherche sur le jeu vidéo, aussi appelé les *game studies*. Dans un deuxième temps, il faut s'intéresser aux bibliothèques en tant que lieu social. Finalement, il est pertinent de traiter des différentes publications professionnelles qui abordent le sujet du jeu vidéo dans les bibliothèques, souvent du point de vue des professionnels.

Le jeu vidéo comme objet de recherche

Afin de parler de la recherche dans le jeu vidéo, il faut déjà avoir une définition claire de ce qu'est un jeu vidéo. En effet, parle-t-on d'un programme informatique,

17 BERRY, VINCENT, BOUTET, MANUEL, COLÓN DE CARVAJAL, ISABEL, COAVOUX, SAMUEL, GERBER, DAVID, RUFAT, SAMUEL, TER MINASSIAN, HOVIG, TRICLOT, MATHIEU ET ZABBAN, VINCIANE, 2021. CHAPITRE 1. TOUS AUX MANETTES. IN : *LA FIN DU GAME ? : LES JEUX VIDEO AU QUOTIDIEN* [EN LIGNE]. TOURS : PRESSES UNIVERSITAIRES FRANÇOIS-RABELAIS. PP. 25-53. HORS COLLECTION. [CONSULTE LE 17 AOUT 2024]. ISBN 978-2-86906-870-4. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PUFR/20152](https://books.openedition.org/pufr/20152)

d'une industrie ou encore d'une œuvre d'art ? Chaque position sur ce qu'est le jeu vidéo peut se défendre tant il s'agit d'un médium divers, qui peut aller de jeux faits par une seule personne à des superproductions mercantiles dont des milliers de travailleurs ont participé à sa création.

La recherche concernant le jeu vidéo se nomme en anglais les *game studies*, qui est un terme maintenant aussi utilisé en France et partout dans le monde. Selon Fanny Lignon, chercheuse en cinéma et audiovisuel, l'étude du jeu vidéo est un champ transdisciplinaire, dont les chercheurs viennent souvent de sociologie, de sciences de l'information et de la communication ou encore d'études de cinéma, mais rarement d'études de jeux vidéo, qui forment généralement plus à un aspect technique de théorique dans le domaine¹⁸. Cette vision peut néanmoins être nuancée, notamment par Julien Rueff¹⁹, chercheur en sciences de l'information et de la communication, qui explique que l'engouement autour des *game studies* vient tout autant des chercheurs en sciences humaines et sociales que des concepteurs de jeux vidéo, même si évidemment leur approche du sujet ne sera pas la même.

La recherche dans le domaine du jeu vidéo commence dans les années 1990 avec l'ouverture au domaine de *The Association for the Study of Play*, qui traite essentiellement de la narration et des textes au sein de jeux²⁰. On voit émerger plusieurs revues scientifiques autour des jeux vidéo dans les années 2000, comme *Game Studies* ou *Game and Culture*²¹. En France, la recherche dans le jeu vidéo est plus récente et moins structurée que dans les pays anglo-saxons. En 1990, un premier ouvrage sur le jeu vidéo, par Pierre Brunon, *Les jeux vidéo*, propose une réflexion sur le cadre théorique de l'étude des jeux vidéo et interroge les rapports entre chercheur et industriels, ce qui est une question récurrente chez les universitaires de filiation marxiste. En 2005 est créé l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), qui rassemblent des chercheurs autour du jeu vidéo. On voit aussi l'émergence de beaucoup d'associations et de laboratoires de recherches au sein des universités autour du jeu vidéo.

Dans son article paru en 2008, « Où en sont les *game studies* », Julien Rueff détaille l'ensemble des domaines de recherches en ce qui concerne le jeu vidéo. Le premier grand aspect est celui des sciences humaines, ce qui regroupe, l'histoire, la psychologie et les phénomènes culturels et d'appropriation. Le deuxième point est celui du *game design*, donc du côté plus technique du jeu vidéo. Finalement, le troisième pôle de recherche est celui du numérique, des médias.

De nos jours, les catégories concernant les *game studies* semblent rester les mêmes. Cependant, la recherche avance vite, plus vite que celle sur le cinéma à la même époque²². Comme le cinéma, le jeu vidéo a maintenant des classiques qui ont

¹⁸ LIGNON, FANNY, 2015. *GENRE ET JEUX VIDEO*. TOULOUSE : PRESSES UNIVERSITAIRES DU MIDI. LE TEMPS DU GENRE. ISBN 978-2-8107-0363-0, p. 15.

¹⁹ RUEFF, JULIEN, 2008. « OU EN SONT LES « GAME STUDIES » ? », *RESEAUX*. 2008. VOL. 151, N° 5, PP. 139-166.

²⁰ CARR, DIANE, BUCKINGHAM, DAVID, BURN, ANDREW ET SCHOTT, GARETH, 2006. *COMPUTER GAMES: TEXT, NARRATIVE AND PLAY*. 1ST EDITION. CAMBRIDGE : POLITY. ISBN 978-0-7456-3400-5, PP. 62.

²¹ RUFAT, SAMUEL ET TER MINASSIAN, HOVIG, 2011. *LES JEUX VIDEO COMME OBJET DE RECHERCHE*. PARIS : QUESTIONS THEORIQUES. ISBN 978-2-917131-06-0. 794.807, PP.10-12.

²² HUTTON, MARGARET-ANNE ET BARR, MATTHEW, 2020. « INTRODUCTION: A LITERARY STUDIES/GAMES STUDIES CONVERSATION. », *GAMES AND CULTURE*. NOVEMBRE 2020. VOL. 15, N° 7, PP. 751-756. DOI 10.1177/1555412019884461.

changé l'industrie et la vision des joueurs sur ce médium, comme *Bioshock* par exemple.

La bibliothèque, quel lieu pour quel public ?

Dans cette deuxième partie, il s'agit de comprendre sociologiquement les bibliothèques. Cela passe tout d'abord par le niveau social des usagers, mais aussi par les pratiques et des envies des personnes se rendant dans les bibliothèques, sans forcément y aller pour lire ou emprunter des livres.

Classe sociale et bibliothèque

L'enjeu de cette partie est d'avoir un point de vue sur la fréquentation sociale des bibliothèques et des études qui sont menées à ce sujet. Nous pouvons en premier lieu parler de l'ouvrage *Les bibliothèques municipales et leurs publics : Pratiques ordinaires de la culture*²³, publié en 2001 et co-rédigé par Anne-Marie Bertrand, qui travaille à la Direction du Livre au ministère de la Culture, Martine Burgos, chargée d'études à l'EHESS, Claude Pissenot, sociologue et Jean-Marie Privat, professeur d'université en linguistique. Cette étude fait un état des lieux des pratiques et des usages dans les bibliothèques municipales.

Si la bibliothèque est un lieu très fréquenté, il ne l'est que par 25,7% de la population. On y retrouve principalement des jeunes, des femmes, des diplômés et des catégories socioprofessionnelles moyennes et supérieures, principalement urbaines.

Les étudiant·es sont en particulier présents dans les bibliothèques étant donné qu'ils et elles représentent 19% des usager·ères. Cela s'explique par le fait que s'ils y viennent moins souvent que les adultes ou les familles, ils ont tendance à y rester plus de temps, la plupart de temps pour travailler. Claude Pissenot explique aussi tout cela dans son article « Penser le public des bibliothèques sans la lecture »²⁴. Il y a une surreprésentation des diplômés dans les bibliothèques, et cela ne s'explique pas que par la lecture, mais surtout par un ancrage social. Pour revenir à l'ouvrage sur les bibliothèques municipales, il soutient la même thèse, en expliquant que la majorité des usagers des bibliothèques viennent par le fait d'une tradition et d'un quotidien familial. Mais la bibliothèque n'est pas qu'un lieu de lecture et d'emprunt de livre, il peut aussi être un tiers-lieu, proposant une offre culturelle plus riche.

²³ BERTRAND, ANNE-MARIE, BURGOS, MARTINE, POISSENOT, CLAUDE ET PRIVAT, JEAN-MARIE, 2001. *LES BIBLIOTHEQUES MUNICIPALES ET LEURS PUBLICS : PRATIQUES ORDINAIRES DE LA CULTURE* [EN LIGNE]. PARIS : ÉDITIONS DE LA BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE D'INFORMATION. [CONSULTE LE 29 FEVRIER 2024]. ÉTUDES ET RECHERCHE. ISBN 978-2-84246-163-8. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/BIBPOMPIDOU/238](https://books.openedition.org/bibpompidou/238)

²⁴ POISSENOT, CLAUDE, 2001. *PENSER LE PUBLIC DES BIBLIOTHEQUES SANS LA LECTURE ?* [EN LIGNE]. 1 JANVIER 2001. [CONSULTE LE 20 AOUT 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BBF.ENSSIB.FR/CONSULTER/BBF-2001-05-0004-001](https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2001-05-0004-001)

La bibliothèque comme tiers-lieu en dehors de la lecture

Si la bibliothèque est souvent vue comme le « temple de la lecture », cela tend à évoluer avec le temps, du fait que ces structures modifient leurs pratiques culturelles. Ainsi, beaucoup de bibliothèques se sont transformées en médiathèques à la fin des années 1990, avec de proposer à leurs usagers de la musique et de la vidéo. Cependant, si cela est un grand changement, la plupart des usager·ères continuent toujours d'emprunter très majoritairement des livres²⁵.

Cependant, ces changements ont tout de même de réels impacts, qui font passer la bibliothèque d'un lieu de lecture à un lieu public et culturel, qui propose diverses activités pour les usager·ères comme pour les non-usager·ères²⁶. Notons aussi que ce sont les non-usager·ères qui auront plus tendance à profiter des équipements multimédias ou des propositions culturelles²⁷.

La bibliothèque peut donc être aussi un lieu autre que celui de la lecture. C'est ce que plaide Mathilde Servet, conservatrice d'État des bibliothèques à la ville de Paris, dans son article paru en 2018, « Les bibliothèques, de troisièmes lieux culturels à forte valeur humaine ajoutée »²⁸. Le terme de tiers-lieu représente un espace de loisir, un lieu culturel qui se situe entre le travail et le foyer, c'est un troisième lieu dans la vie d'une personne. Ainsi, les bibliothèques actuelles s'inscrivent dans cette définition du tiers-lieu, en proposant de nouveaux équipements, des activités culturelles, des expositions, des conférences, etc. De plus, les bibliothèques offrent un environnement protecteur pour le public, car les usagers se sentent comme tous les autres socialement au sein du lieu.

Littérature professionnelle, bibliothèques et jeux vidéo

En troisième et dernier lieu, il s'agit de voir la littérature professionnelle qui a été produite concernant le jeu vidéo en bibliothèque. C'est un point très important de ce sujet, car les articles et ouvrages sont bien souvent des retours d'expériences, comme par exemple « l'univers de Tobie Lolness sur Minecraft. Retour d'expérience sur un travail mené avec des collégiens », écrit par Véronique Amar en 2015²⁹. Cet article traite d'un atelier qui s'est déroulé en 2013 dans les bibliothèques

²⁵ BERTRAND, ANNE-MARIE, BURGOS, MARTINE, POISSENOT, CLAUDE ET PRIVAT, JEAN-MARIE, 2001. *LES BIBLIOTHEQUES MUNICIPALES ET LEURS PUBLICS : PRATIQUES ORDINAIRES DE LA CULTURE* [EN LIGNE]. PARIS : ÉDITIONS DE LA BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE D'INFORMATION. [CONSULTE LE 29 FEVRIER 2024]. ÉTUDES ET RECHERCHE. ISBN 978-2-84246-163-8. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/BIBPOMPIDOU/238](https://books.openedition.org/bibpompidou/238), p. 46.

²⁶ POISSENOT, CLAUDE, 2001. *PENSER LE PUBLIC DES BIBLIOTHEQUES SANS LA LECTURE ?* [EN LIGNE]. 1 JANVIER 2001. [CONSULTE LE 29 FEVRIER 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BBF.ENSSIB.FR/CONSULTER/BBF-2001-05-0004-001](https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2001-05-0004-001)

²⁷ BERTRAND, ANNE-MARIE, BURGOS, MARTINE, POISSENOT, CLAUDE ET PRIVAT, JEAN-MARIE, 2001. *LES BIBLIOTHEQUES MUNICIPALES ET LEURS PUBLICS : PRATIQUES ORDINAIRES DE LA CULTURE* [EN LIGNE]. PARIS : ÉDITIONS DE LA BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE D'INFORMATION. [CONSULTE LE 29 FEVRIER 2024]. ÉTUDES ET RECHERCHE. ISBN 978-2-84246-163-8. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/BIBPOMPIDOU/238](https://books.openedition.org/bibpompidou/238), p. 46.

²⁸ SERVET, MATHILDE, 2018. « LES BIBLIOTHEQUES, DE TROISIEMES LIEUX CULTURELS A FORTA VALEUR HUMAINE AJOUTEE. », *L'OBSERVATOIRE*. 2018. VOL. 52, N° 2, PP. 71-74. DOI 10.3917/LOBS.052.0071.

²⁹ AMAR, VERONIQUE, 2015. *LE JEU COMME OUTIL DE CREATION : L'UNIVERS DE TOBIE LOLNESS SUR MINECRAFT.RETOUR D'EXPERIENCE SUR UN TRAVAIL MENE AVEC DES COLLEGIENS*. IN : DEVRIENDT, JULIEN (ED.), *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. PP. 102-109. LA BOITE A OUTILS.

municipales de Lyon, avec pour objectif de recréer un monde fantastique, tiré de bandes dessinées, au sein du jeu Minecraft, qui est un jeu vidéo de type « bac à sable », c'est-à-dire un jeu dans lequel il est possible de recréer tout ce que l'on souhaite. Ces articles de retours d'expériences sont très importants pour ce travail, car ils constituent des ressources précieuses pouvant amener à des analyses. Si un article en lui-même ne permet pas de tirer des conclusions, la somme de tous avec une méthodologie de recherche et d'interrogation adaptée le permet.

Une des questions qui a animé le sujet du jeu vidéo en bibliothèque est celle du droit de prêt. En effet, beaucoup de professionnel·les se sont posés la question et se la posent encore : ont-ils le droit ou non de prêter des jeux vidéo ? L'article « Le cadre juridique du jeu en bibliothèque : acquisitions, consultations, prêt », paru en 2015, est celui qui tente de répondre clairement à cette question³⁰. De fait de son statut juridique d'œuvre collaborative, il est complexe de faire respecter tous les droits d'auteurs qui peuvent exister dans un jeu, lors d'une acquisition pour prêt. Néanmoins, la jurisprudence a reconnu en 2004 que le prêt de jeux vidéo n'était pas illégal³¹.

Concernant spécifiquement les jeux vidéo en bibliothèques et les différentes approches possibles, on peut citer deux ouvrages importants. Premièrement, *Jeux vidéo en bibliothèque*, dirigé par Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Perisse, et publié en 2014 aux éditions de l'Association des bibliothécaires de France³². Cet ouvrage, collectif, tente de traiter le jeu vidéo en bibliothèque sous tous ses aspects, en passant de l'étude des *game studies* aux animations sur place et au prêt du jeu vidéo. C'est un ouvrage professionnel très intéressant sur bien des aspects et le 1^{er} ouvrage complet en français traitant du sujet.

Un autre ouvrage important est celui paru en Presses de l'Enssib en 2019, *Jouer en bibliothèque*³³. Cet ouvrage, plus largement que le jeu vidéo, traite du ludique en bibliothèque, sous tous les angles. On retrouve, comme nous avons vu, des retours d'expérience, mais aussi des activités autour des jeux de société, des *serious games*, etc. En outre, des sujets connexes à celui du jeu vidéo en bibliothèques. Ainsi, même si cet ouvrage dans son entièreté et de façon concrète ne sera pas utile à ce travail, il permet d'amener une ouverture bienvenue à la réflexion sur les jeux vidéo.

Finalement, on retrouve quelques articles traitant du jeu vidéo en bibliothèques, comme celui de Julien Devriendt en 2019, « État des lieux du jeu vidéo dans les bibliothèques françaises »³⁴, ou encore « Les jeux vidéo, des

[CONSULTE LE 29 FEVRIER 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSESENSSIB/4653](https://books.openedition.org/pressesenssib/4653)

³⁰ FOURMEUX, THOMAS ET MAUREL, LIONEL, 2015. *LE CADRE JURIDIQUE DU JEU VIDEO EN BIBLIOTHEQUE : ACQUISITIONS, CONSULTATION, PRET*. [EN LIGNE]. [CONSULTE LE 28 NOVEMBRE 2023]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://HAL.PARISNANTERRE.FR/HAL-01528094](https://hal.parisnanterre.fr/hal-01528094)

³¹ [HTTPS://WWW.LEGIFRANCE.GOUV.FR/JURI/ID/JURITEXT000007047511/](https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007047511/)

³² GAUDION, ANNE-GAËLLE, PERISSE, NICOLAS ET COLLECTIF, 2014. *JEUX VIDEO EN BIBLIOTHEQUE*. PARIS : ASSOCIATION DES BIBLIOTHECAIRES DE FRANCE. ISBN 978-2-900177-39-6.

³³ DEVRIENDT, JULIEN (ED.), 2019. *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. [CONSULTE LE 15 DECEMBRE 2023]. LA BOITE A OUTILS. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTP://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSESENSSIB/4181](http://books.openedition.org/pressesenssib/4181)

³⁴ DEVRIENDT, JULIEN, 2019. « ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDEO DANS LES BIBLIOTHEQUES FRANÇAISES. », *DOCUMENTATION ET BIBLIOTHEQUES*. 2019. VOL. 65, N° 3, PP. 30-38. DOI 10.7202/1064747AR.

collections pas comme les autres », de Nicolas Barret paru en 2022³⁵. Ces articles, relativement courts, reviennent en chiffres sur l'état du jeu vidéo en France et dans les bibliothèques françaises. On voit donc que des articles continuent à être publiés sur le sujet, sans pour autant que cela soit abondant.

³⁵ BARRET, NICOLAS, 2022. *JEUX VIDEO EN BIBLIOTHEQUE : DES COLLECTIONS PAS COMME LES AUTRES ?* [EN LIGNE]. 15 JUIN 2022. [CONSULTE LE 14 DECEMBRE 2023]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BBF.ENSSIB.FR/CONSULTER/BBF-2022-00-0000-003](https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2022-00-0000-003)

ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE

PRESENTATION DE LA METHODOLOGIE DE L'ENQUETE MENE

Dans ce présent chapitre, le but est de présenter le travail de réflexion et technique sur le questionnaire et les entretiens menés. En effet, afin de pouvoir par la suite appréhender les résultats, en dresser un résultat net, et présenter l'état des lieux du jeu vidéo en bibliothèque, il faut tout d'abord présenter la méthode de travail. Il s'agit donc en premier lieu d'aborder les enjeux liés à aux méthodes du questionnaire et de l'entretien. Le deuxième sous-chapitre est consacré au questionnaire, à sa diffusion et à ses résultats. Ainsi, le troisième sous-chapitre concerne les entretiens, dans la suite directe du questionnaire. Finalement, il sera évidemment question, au sein de ces sous-chapitres, d'évoquer les limites de ces méthodes.

Les enjeux principaux à aborder (questionnaire et entretien)

La méthodologie envisagée pour ce travail est tout d'abord celle de l'enquête, afin de recueillir des données statistiques exploitables, et ensuite d'entretiens qualitatifs, peu nombreux, afin d'approfondir certains points précis qui le nécessitent.

L'enquête, tout d'abord, doit être aussi large et aussi précise que possible. Elle s'organise sous la forme d'un questionnaire, assez long, et divisé en six parties bien distinctes. L'objectif de cela est de pouvoir travailler chaque partie indépendamment et que l'enquêté puisse lui aussi répondre à chaque partie de façon indépendante.

La première partie de ce questionnaire concerne les aspects généraux de la bibliothèque et du professionnel répondant au questionnaire. Cela permet d'avoir des informations relatives au contexte sans pour autant traiter directement du sujet du jeu vidéo.

La deuxième partie traite du jeu vidéo en général au sein de la bibliothèque, tant sur les supports, le nombre, l'espace alloué physiquement, etc.

La troisième partie concerne le prêt de jeux vidéo, qui est un enjeu primordial, tant les questions autour du droit du prêt ou non ont animé les professionnels il y a une dizaine d'années. Si la bibliothèque ne prête pas de jeux vidéo, il y a la possibilité d'expliquer pourquoi, car c'est là un sujet intéressant, puis de passer directement à la prochaine partie.

La quatrième partie traite du jeu sur place, afin de connaître les motivations des professionnels à proposer du jeu vidéo au sein de leur bibliothèque, et de comprendre la façon dont il est mis à disposition.

La cinquième partie concerne l'enquêté·e et son rapport au jeu vidéo. C'est un point important dans le questionnaire, qui est complété par quelques questions sur la formation autour du jeu vidéo. Cela permet de comprendre si une personne qui

s'occupe d'un service de jeu vidéo est elle-même joueuse, ce qui semble être le cas pour la plupart.

La sixième et dernière partie concerne les ressources humaines et financières. Cela permet de comprendre si le jeu vidéo est soutenu par la bibliothèque, la collectivité ou pas.

Ainsi, le questionnaire a pour objectif de traiter tous les sujets pertinents pour ce travail. Beaucoup de questions sont fermées, afin de pouvoir produire des statistiques rapidement et facilement, et sont souvent suivies d'un emplacement pour expliciter la réponse plus clairement. Il y a aussi des questions ouvertes, qui me permettront d'avoir un regard plus précis sur certains sujets et de pouvoir ensuite les trier pour en faire des analyses statistiques³⁶.

À la suite de cela, le but est de prolonger ce questionnaire et faisant des entretiens individuels et semi-directifs. L'objectif est d'obtenir des précisions, des éclaircissements concernant certaines questions³⁷. En effet, le questionnaire étant très large et comprenant quasiment tous les sujets possibles en ce qui concerne le jeu vidéo en bibliothèque, il y a certains points qui ne pouvaient être évoqués dans leur entièreté. Par exemple, si la question des animations est posée, et demandant dans un champ de réponse libre quelles animations sont proposées, il est plus aisé de demander cela à l'oral. Cela permet de développer le contexte des animations, d'expliquer qui y participe, dans quel but. Cela est aussi le cas pour un certain nombre de sujets. Comme nous le verrons dans les prochaines parties, les mêmes questions reviennent souvent durant les entretiens, quand bien même les personnes interrogées sont très différentes et n'ont pas répondu de la même manière au questionnaire. En outre, l'entretien a un aspect beaucoup plus personnel que le questionnaire. Cela permet à l'interrogé-e de livrer une vision personnelle de son sujet³⁸.

Finalement, le questionnaire et les entretiens fonctionnent ensemble, et dans le cadre de ce travail, l'un ne peut pas aller sans l'autre. Si le questionnaire nous permet d'avoir des statistiques intéressantes concernant certains aspects très importants du sujet, les entretiens sont un prolongement indispensable, afin d'avoir des retours personnels sur cela. C'est ce tout qui permet d'avoir des résultats intéressants et exploitables dans le cadre d'un travail comme celui-ci. Cependant, et nous y reviendrons par la suite, les résultats ne sont pas totalement exhaustifs. L'intégralité des bibliothécaires travaillant sur l'offre de jeux vidéo n'a pas répondu. De plus, certaines questions n'ont pas eu beaucoup de réponses. De même pour les entretiens, un choix a été fait, car il n'est pas possible d'interroger toutes les personnes ayant répondu au questionnaire.

³⁶ FENNETEAU, HERVE, 2015. *L'ENQUETE : ENTRETIEN ET QUESTIONNAIRE*. 3E ED. PARIS : DUNOD. LES TOPOS. ISBN 978-2-10-072234-1., pp. 7-8

³⁷ FENNETEAU, HERVE, 2015. *L'ENQUETE : ENTRETIEN ET QUESTIONNAIRE*. 3E ED. PARIS : DUNOD. LES TOPOS. ISBN 978-2-10-072234-1., pp. 10

³⁸ PIN, CLEMENT, 2023. *L'ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF. LIEPP METHODS BRIEF / FICHES METHODOLOGIQUES DU LIEPP* [EN LIGNE]. 3 MAI 2023. [CONSULTE LE 10 JUILLET 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://SCIENCESPO.HAL.SCIENCE/HAL-04087897](https://sciencespo.hal.science/hal-04087897)

Le questionnaire : diffusion et traitement des donn es

Pour mener   bien cette enqu te, il a tout d'abord  t  question d' tablir un questionnaire, dont nous avons expliqu  les contours pr c demment. Ainsi, il s'agit ici de pr ciser les modalit s sur la diffusion, les r ponses attendues, et leurs limites. Ensuite, l'objectif sera de parler du traitement de ces r ponses afin de pouvoir en tirer des donn es graphiques exploitables et pr sentables, gr ce   RStudio.

La diffusion, les r ponses et leur limite

La premi re  tape pour obtenir des r ponses   ce questionnaire a tout d'abord  t  de r fl chir   sa diffusion. Pour cela, j'ai pris la d cision, au vu du questionnaire, de ne viser que des biblioth caires qui travaillent d j  sur une offre de jeu vid o. Il a donc fallu rep rer les possibilit s de diffusion du questionnaire aupr s de ce public sp cifique. Par chance, il se trouve que les professionnel les travaillant sur ce service discutent d j  r guli rement ensemble sur divers canaux. J'ai donc diffus  le questionnaire sur le groupe Facebook « Jeux vid o en biblioth que » qui regroupe plus de 7 000 membres, ainsi que sur le serveur Discord « Jeuxvid oth que », qui regroupe plus de 300 membres. Ces bases seules m'ont permis de diffuser largement le questionnaire et ainsi de r cup rer un certain nombre de r ponses.

Il y a eu au final 43 r ponses, ce qui peut para tre peu au vu des chiffres  voqu s sur les membres de ces groupes. Tout d'abord ces groupes sont assez anciens et contiennent donc de nombreux membres inactifs. De plus, le questionnaire  tant assez long, cela a d  r duire le nombre de r pondant es. Aussi, certaines questions assez pr cises et non obligatoires n'ont pas r colt  assez de r ponses pour pouvoir  tre exploitt es. De ce fait, il a donc fallu  carter certaines questions lors du traitement des donn es.

Le traitement des donn es avec RStudio

La deuxi me  tape dans ce questionnaire est celle du traitement des donn es. Lorsque toutes les r ponses ont  t  mises sur un fichier csv, il a tout d'abord fallu le nettoyer, afin de pouvoir ensuite l'exploiter correctement. Au vu du nombre de r ponses, et malgr  la quantit  de questions, j'ai pris le choix de nettoyer le fichier   la main, car cela me permettait aussi d'avoir un aper u concret des diff rentes r ponses. Il a donc fallu uniformiser les r ponses lorsque ces derni res  taient libres, supprimer les champs de commentaires ou encore v rifier la coh rence de l'ensemble.

Une fois cela fait, j'ai donc d cid  d'utiliser le logiciel RStudio afin de travailler les donn es. RStudio est un environnement de d veloppement pour le langage R. Ce dernier est un langage de programmation destin  aux statistiques et   l'exploitation de donn es. Ainsi RStudio permet de donner une interface graphique au langage R, afin de faciliter son utilisation, et l'exportation de fichiers par la suite.

RStudio permet d'importer directement un fichier csv et comprend automatique la s paration de la premi re ligne afin d'en faire un titre de colonne. Le but ensuite est d' crire en langage R afin de sortir les donn es que l'on souhaite. Pour ma part, j'ai fait le choix d'avoir un code uniformis  pour la plupart des

donn es, afin qu'il puisse fonctionner rapidement et simplement en rempla ant uniquement la colonne   choisir.

Pour une question classique, avec une r ponse par « oui » ou « non » par exemple, le code ressemble   cela :

```
# Installer les packages n cessaires
install.packages("ggplot2")
install.packages("dplyr")
install.packages("knitr")
install.packages("gt")

# Charger les packages
library(ggplot2)
library(dplyr)
library(knitr)
library(gt)

# Calculer les fr quences des r ponses
reponse_counts <- table(questionnaire$professionnel_joueur)

# Convertir les fr quences en dataframe pour ggplot2
reponse_professionnel_joueur <- as.data.frame(reponse_counts)
colnames(reponse_professionnel_joueur) <- c("R ponse", "nombre")

# Calculer les pourcentages
reponse_professionnel_joueur <- reponse_professionnel_joueur %>%
  mutate(percentage = round(nombre / sum(nombre) * 100, 1),
         label = paste0("percentage", "%"))

# Cr er le diagramme circulaire
ggplot(reponse_professionnel_joueur, aes(x = "", y = nombre, fill = R ponse))
+
  # Ajouter des barres de hauteur  gale pour chaque r ponse
  geom_bar(stat = "identity", width = 1) +
  # Transformer les barres en un diagramme circulaire
  coord_polar("y") +
  # Enlever tous les  l ments du th me par d faut pour un fond vide
  theme_void() +
```

```

# Ajouter un titre au graphique
labs(title = "Le·a professionnel·le est-il ou elle joueur·euse ?") +
# Ajouter des  tiquettes sur le diagramme circulaire pour chaque segment
geom_text(aes(label = nombre),
           position = position_stack(vjust = 0.3), # Positionner les  tiquettes sur
chaque segment
           size = 5, # Taille du texte des  tiquettes
           color = "white", # Couleur du texte des  tiquettes
           check_overlap = TRUE) #  viter le chevauchement des  tiquettes

# Trier par ordre d croissant de Count
reponse_professionnel_joueur <- reponse_professionnel_joueur %>%
  arrange(desc(nombre))

# Cr er le tableau avec gt
tableau <- reponse_professionnel_joueur %>%
  gt() %>%
  tab_header(
    title = "Le·a professionnel·le est-il ou elle joueur·euse ?"
  )

# Afficher le tableau
tableau

```

La premi re partie du code consiste simplement   ajouter des packages, ou des biblioth ques. Ce sont des suppl ments   R, qui permettent d'effectuer des actions plus complexes par pr vu dans le langage de base, comme par exemple cr er des diagrammes circulaires. Install permet d'installer la biblioth que souhait e sur l'ordinateur et « library » permet de les charger pour ce code pr cis ment.

La ligne qui transforme le champ « professionnel_joueur » en « reponse_count », permet comme cela est indiqu  de calculer la fr quence des r ponses avec « table », puis ensuite de mettre cela dans la variable « reponse_count »

La suite sert   transformer cela en un tableau de donn es, un *dataframe*, avec le nom des colonnes indiqu es.

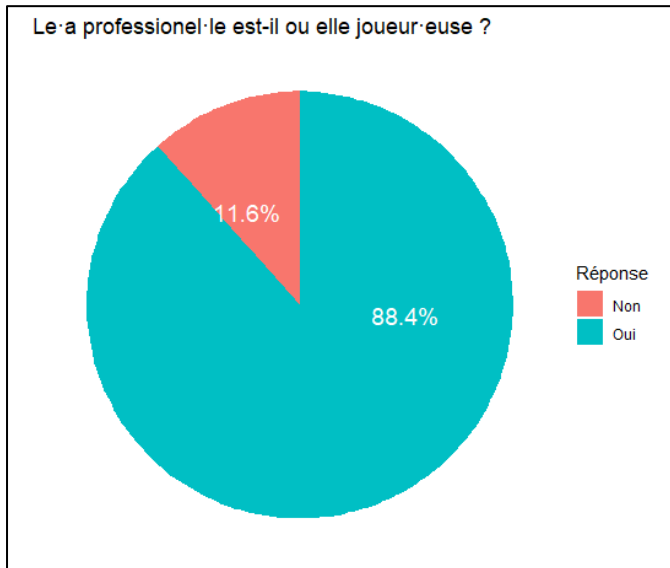
Le paragraphe suivant sert simplement   convertir les r sultats bruts en pourcentages, afin de les avoir affich s sur le graphique final.

La suite permet de cr er, gr ce   la librairie ggplot2, un diagramme circulaire pour le *dataframe*.

La ligne suivante sert à trier par ordre décroissant les réponses. Cela n'est pas utile dans le cadre de cet exemple, mais l'a été sur des questions concernant par exemple les consoles que possèdent les bibliothèques.

Finalement, les dernières lignes servent à créer un tableau de ces données et à l'afficher dans RStudio.

Ainsi, ce code précis permet d'obtenir les résultats suivants :



Le·a professionnel·le est-il ou elle joueur·euse ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	38	88.4	88.4%
Non	5	11.6	11.6%

Il a bien sûr fallu adapter le code précédent en fonction des cas qui se présentaient, notamment pour les réponses chiffrées. Dans ce cas-là, le diagramme circulaire n'avait pas d'utilité, mais au vu du nombre de réponses et de l'exploitation voulues des données, il ne me semblait pas non plus nécessaire de faire une boîte à moustache (*plotbox*). Ainsi, le choix a été fait d'afficher sur un même tableau les données maximums, minimales, la moyenne et la médiane. Ainsi, le code change complètement, et ne sont gardés que l'installation des bibliothèques et l'affichage du tableau. Pour le reste, il suffit simplement de faire le code suivant :

```
# Calculer les statistiques
min_value <- min(questionnaire$nombre_personne_service_jv, na.rm = TRUE)
max_value <- max(questionnaire$nombre_personne_service_jv, na.rm = TRUE)
median_value <- median(questionnaire$nombre_personne_service_jv, na.rm = TRUE)
mean_value <- round(mean(questionnaire$nombre_personne_service_jv, na.rm = TRUE), 1)

# Créer un dataframe pour les statistiques
stats_df <- data.frame(
  Statistique = c("Minimum", "Maximum", "Médiane", "Moyenne"),
```

```
Valeur = c(min_value, max_value, median_value, mean_value)
)
```

Les premières lignes servent à créer les variables qui vont ensuite servir pour créer le tableau. Pour que les réponses vides ne bloquent pas le calcul, il est important de mettre à chaque fois « na.rm = TRUE », afin qu'elles ne soient simplement pas prises en compte.

La deuxième partie permet de créer le tableau en donnant le nom des lignes.

Ce code permet donc de créer le tableau suivant :

Nombre de personnes travaillant pour le service jeux vidéo de la structure	
Statistique	Valeur
Minimum	0.0
Maximum	30.0
Médiane	2.0
Moyenne	3.4

Mener les entretiens et les retranscrire

À la suite du questionnaire, et dans sa continuité, le choix a été fait de mener des entretiens avec des professionnel·les. Comme nous le verrons, j'ai décidé d'interroger des personnes qui avaient déjà répondu au questionnaire. Par la suite et pour la transcription des entretiens, j'ai utilisé un outil open source, NoScribe, qui utilise l'intelligence artificielle.

Qui interroger, et pourquoi ?

Les premières questions en ce qui concerne les entretiens ont été : qui interroger, et dans quel but ? Aussi, la quantité de personnes à interroger est essentielle. Le cadre de ce travail ne me permettait pas de pouvoir interroger tous·tes les professionnel·les. Le nombre total a donc été de 6 personnes interrogées. C'est un chiffre suffisant, étant donné qu'il vient en complément du questionnaire, auquel plus de 40 personnes ont répondu.

Ainsi, mon objectif avec ces entretiens est de pouvoir approfondir le questionnaire, en abordant des points survolés, ou qui demandent plus de précisions. C'est aussi et surtout l'occasion d'avoir un point de vue plus humain sur les jeux vidéo en bibliothèque. Le questionnaire est utile pour rendre compte de points statistiques, mais l'est moins pour recevoir des analyses et des ressentis personnels

sur le sujet. De ce fait, il a fallu faire un choix sur les personnes à contacter pour une demande d'entretien. Dans le questionnaire, qui est anonyme, il y avait à sa fin un encart pour mettre son mail si la personne était d'accord pour être recontactée pour un entretien. Sur les 43 répondants, 16 ont laissé leur mail. Cela a permis un premier tri parmi les professionnel·les. Par la suite, j'ai sélectionné en priorité les personnes qui ont indiqué avoir participé à la création et la mise en place de l'offre de jeux vidéo au sein de leur bibliothèque. Cela me paraissait pertinent, car pouvant amener à des questions et des réflexions sur le jeu vidéo en bibliothèque dans sa globalité, de la création de l'offre à son maintien et son développement aujourd'hui. Pour la suite, la sélection s'est fait sur divers critères, comme le nombre de jeux, le prêt, les animations, etc. Le but était d'avoir des bibliothèques assez différentes dans leurs propositions. Finalement, j'ai interrogé 4 professionnel·les travaillant dans des bibliothèques de lecture publique : Lison Malerba de la bibliothèque de Craponne, Kylian Dupuis de la bibliothèque Assia Djebar à Paris, Olivier Delaunay de la bibliothèque du Val de l'Aurence à Limoges, ainsi qu'une bibliothécaire qui a souhaité rester anonyme.

À cela, ce sont ajoutés des entretiens avec Emilie Fissier, cheffe du service « Nouvelle Génération » à la BPI, ainsi que David Benoist chargé de collection des jeux vidéo à la BnF. Il m'a paru intéressant d'interroger ces deux personnes, qui ne travaillent pas dans des bibliothèques comme les autres. La BPI, de par son emplacement, sa mission et son public, est très différente des autres bibliothèques. En effet, et nous le verrons plus tard, la BPI s'adresse à un public adulte, et son espace de jeu, en libre accès, aussi. C'est la seule bibliothèque rencontrée lors de cette enquête qui vise spécifiquement un public adulte. La BnF est aussi intéressante en ce qui concerne le jeu vidéo. Elle a tout d'abord la mission la conservation du jeu vidéo développé et/ou édité en France, qu'il soit physique ou dématérialisé³⁹. De plus, la BnF a désormais un espace de jeu vidéo en accès libre, ce qui oblige à penser différemment la dynamique qu'ils avaient jusqu'alors. Ces deux entretiens se sont avérés pertinents pour ouvrir les horizons sur le jeu vidéo en bibliothèque, et pouvoir le traiter dans toute sa diversité.

L'utilisation de noScribe et le l'IA pour la retranscription

Pour retranscrire les entretiens, plutôt que de faire ça manuellement en réécoutant les enregistrements⁴⁰, j'ai décidé d'utiliser un logiciel spécialisé dans la retranscription de fichiers audio. J'ai choisi d'utiliser l'outil noScribe, pour plusieurs raisons que je vais expliquer. Toutes les explications du développeur du logiciel se trouvent sur la page GitHub du projet⁴¹. Par la suite, j'expliquerai les différents outils et programmes utilisés pour que noScribe fonctionne.

³⁹ BENOIST, DAVID, 2021. CONSERVER LES JEUX VIDEO A LA BnF. IN : *IFLA WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS (WLIC) 2021* [EN LIGNE]. EN LIGNE, FRANCE. AOUT 2021. [CONSULTE LE 15 JUILLET 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://HAL.SCIENCE/HAL-03337133](https://hal.science/hal-03337133)

⁴⁰ TOUS LES ENTRETIENS ONT ETE ENREGISTRES, SOIT VIA LE LOGICIEL ZOOM, SOIT VIA L'ENREGISTREUR WINDOWS DE L'ORDINATEUR POUR L'ENTRETIEN REALISE VIA LE TELEPHONE.

⁴¹ RETROUVEZ ICI TOUTES LES INFORMATIONS CONCERNANT NOSCRIBE : [HTTPS://GITHUB.COM/KAIXXX/NOSCRIBE](https://github.com/KAIXXX/NOSCRIBE)

Tout d'abord, noScribe est un logiciel *open source* sous la licence GPL-3.0. GPL (General Public Licence) est une licence, une norme qui définit ce qu'on peut faire ou non avec un logiciel sous cette licence⁴². Cette dernière peut être appliquée sur les logiciels qui peuvent être utilisés à n'importe quelle fin, sans droit de regard de son créateur, être modifiée à volonté, grâce au code qui doit être en libre accès et être partagé à quiconque. C'est de cela que l'*open source* est le nom, la possibilité de télécharger et d'utiliser le logiciel comme on le souhaite, ainsi que de pouvoir le modifier grâce au code source mis à disposition. De plus, le logiciel est développé par Kai Dröge, un doctorant en sociologie, et donc ne dépend d'une entreprise privée. Le logiciel, contrairement à nombre d'autres outils de transcription, fonctionne entièrement en local sur un ordinateur personnel. Cela permet de ne pas avoir à être connecté et à devoir utiliser des données d'entreprises via un *cloud*. De ce fait, le logiciel pèse plus de 3Go et demande beaucoup de ressources à l'ordinateur, ce qui peut dans certains cas rendre son utilisation difficile.

Pour faire fonctionner noScribe, le développeur n'est pas parti de rien, et a utilisé des technologies déjà présentes depuis quelques années. Il utilise particulièrement deux technologies : Whisper et Pyannote.

Whisper est un outil développé par OpenAI, l'entreprise derrière Chat GPT, et diffusé à partir de septembre 2022. C'est un outil, utilisant l'intelligence artificielle afin de reconnaître des mots, des phrases, de pouvoir mettre les ponctuations, etc. Whisper est entraîné avec plus de 680 000 heures de discours divers, en 99 langues, afin de pouvoir être le plus précis possible. Pour pouvoir transcrire au mieux le texte, Whisper va faire ce qu'on appelle « tokeniser », c'est-à-dire réussir à séparer les mots au sein du discours, pour ensuite pour les analyser au sein de la phrase et les transcrire au mieux⁴³. Cette identification des mots est au cœur du processus de Whisper, et c'est pour cela que l'outil est constamment nourri de nouveaux discours, afin de pouvoir être le plus précis possible. Cet outil fonctionne actuellement très bien en langue anglaise et dans les langues dont le plus de ressources sont à disposition, notamment le français. Il est cependant moins adapté pour des langues plus rares, où celles dont il y a peu d'audio exploitables.

Le deuxième outil, très important, est Pyannote, développé par Hervé Bredin, chercheur à Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (INRIT). Pyannote est un outil de *speaker diarisation*, c'est-à-dire de segmentation des orateurs⁴⁴. Grâce à cela, il est possible, lorsque que Whisper a fait la reconnaissance du texte, de pouvoir sectionner le texte en fonction des orateurs. De plus Pyannote permet aussi de marquer les temps de pause, et de gérer, dans la limite du possible, lorsque plusieurs orateurs parlent en même temps.

⁴² RETROUVEZ ICI LE GUIDE RAPIDE DU LA LICENCE GPL-3.0 : [HTTPS://WWW.GNU.ORG/LICENSES/QUICK-GUIDE-GPLV3.HTML](https://www.gnu.org/licenses/quick-guide-gplv3.html)

⁴³ VIJAYARANI, S ET JANANI, MS, 2016. *TEXT MINING: OPEN SOURCE TOKENIZATION TOOLS – AN ANALYSIS*. *ADVANCED COMPUTATIONAL INTELLIGENCE: AN INTERNATIONAL JOURNAL (ACIJ)*. 30 JANVIER 2016. VOL. 3. DOI 10.5121/AIJ.2016.3104.

⁴⁴ BREDIN, HERVE, 2023. PYANNOTE.AUDIO 2.1 SPEAKER DIARIZATION PIPELINE: PRINCIPLE, BENCHMARK, AND RECIPE. IN : *INTERSPEECH 2023* [EN LIGNE]. ISCA. 20 AOÛT 2023. PP. 1983-1987. [CONSULTE LE 16 JUILLET 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://WWW.ISCA-ARCHIVE.ORG/INTERSPEECH_2023/BREDIN23_INTERSPEECH.HTML](https://www.isca-archive.org/interspeech_2023/bredin23_interspeech.html)

Ainsi, noScribe combine ces deux technologies, en rajoutant une interface qui rend son utilisation plus pratique, et permet de voir l'avancée de la transcription en temps réelle.

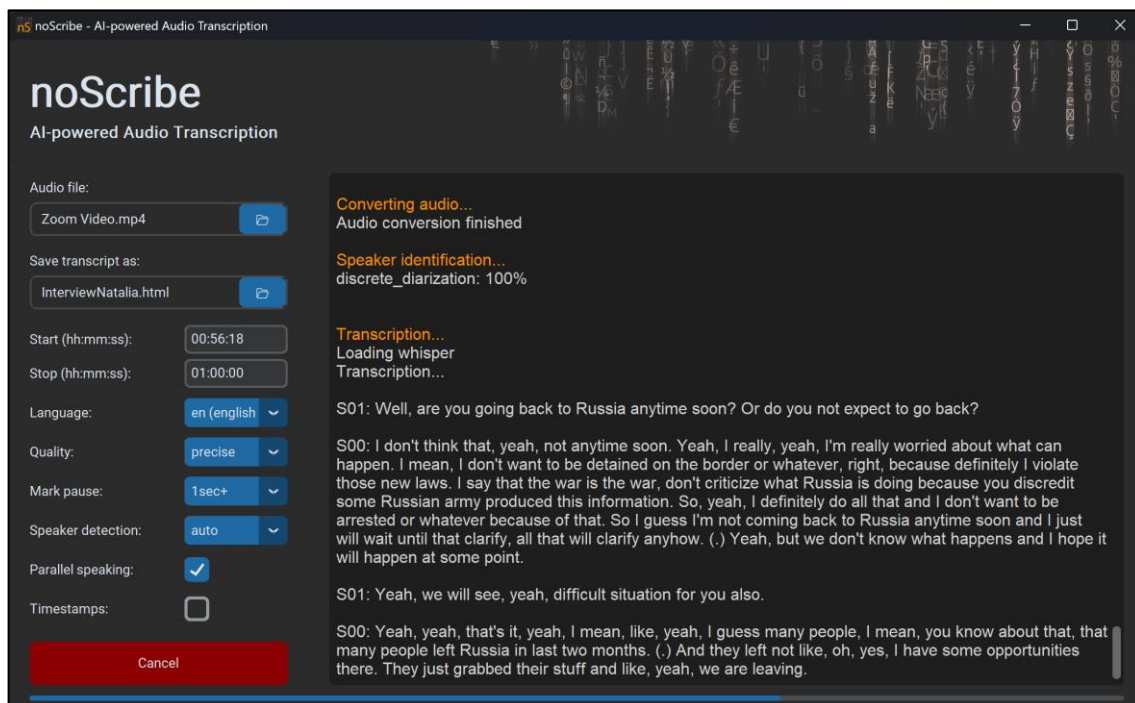


Figure 1 : Exemple de l'interface de noScribe durant une transcription (https://github.com/kaixxx/noScribe/raw/main/img/noScribe_main_window.png)

METTRE EN PLACE ET MAINTENIR LE JEU VIDEO DANS UNE BIBLIOTHEQUE : CONTRAINTES ET DIFFICULTES

Dans ce chapitre, il s'agit de présenter les contraintes inhérentes à une offre de jeux vidéo en bibliothèque. On entend donc par là des points de passage obligatoires lorsque l'on veut créer un espace de jeu vidéo, ou bien proposer le médium au prêt. Cela passe tout d'abord par la création d'une offre de jeu vidéo, avec tout ce que cela implique. Le deuxième point important est l'achat des jeux. Il s'agira ici uniquement de l'aspect technique, administratif et juridique, nous reviendrons sur le choix des jeux vidéo, et donc sur la politique documentaire autour de cela dans les chapitres concernant le jeu sur place et le prêt. Ensuite, nous étudierons les consoles à avoir, car chacune propose des caractéristiques propres et n'a pas le même public ou la même façon d'être utilisée. Finalement, nous parlerons du budget concernant l'offre de jeux vidéo, son évolution, sa place au sein du budget global des structures, etc.

Créer une offre de jeu vidéo en bibliothèque : comment faire ?

Avant, de parler des différents aspects qui concernent l'offre de jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique, il faut tout d'abord aborder la mise en place de cette offre. Car, comme nous le verrons, le jeu vidéo de par sa matérialité et sa fonction, est différent de bien d'autres supports. Si pour des CDs et/ou des DVD, il est commun d'en mettre dans un rayonnage attitré, puis de les proposer au prêt, c'est différent pour le jeu vidéo. Peu de bibliothèques mettent des jeux vidéo dans des rayonnages, pour du prêt, sans avoir un espace ou des animations.

Comparaison espace et emprunt jeux vidéo		
Prêt jv	Espace jv	Total
Non	Non	6
Oui	Non	4
Non	Oui	25
Oui	Oui	8

Figure 2 : Comparaison des bibliothèques ayant un espace de jeux vidéo et/ou du prêt de jeux vidéo

Comme nous pouvons le voir sur le graphique, extrait des réponses du questionnaire, et montrant la comparaison entre les bibliothèques avec un espace de jeux vidéo, ou proposant le médium au prêt, ou le deux, ou ni l'un ni l'autre, 58% des répondants, soit 26, ont un espace jeux vidéo, mais ne le propose pas au prêt. C'est donc plus de la moitié des bibliothèques de lecture publique qui fonctionnent comme cela. De ce fait cela nécessite une certaine réflexion lors de la création d'une offre de jeux vidéo en bibliothèque.

À la différence d'autres services au sein des bibliothèques, celui des jeux vidéo est très récent. Les premières offres de jeux vidéo en bibliothèques se créent dans les années 2000, et cela devient concret avec la création en 2008 de la commission « jeux vidéo en bibliothèque » au sein de l'Association des Bibliothécaires de France (ABF)⁴⁵.

⁴⁵ DEVRIENDT, JULIEN, 2019. ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDEO DANS LES BIBLIOTHEQUES FRANÇAISES. *DOCUMENTATION ET BIBLIOTHEQUES*, 2019. VOL. 65, N° 3, PP. 30-38. DOI 10.7202/1064747AR.

année de création de l'offre de jeux vidéo			
Moyenne	Médiane	Minimum	Maximum
2017.488	2019	1983	2024

Figure 3 : statistiques en fonction de l'année de création du service jeux vidéo dans les bibliothèques

Dans le tableau ci-dessus, nous pouvons observer, en fonction des réponses du questionnaire, les différentes statistiques concernant l'année de création de l'offre de jeux vidéo au sein de la bibliothèque. La moyenne est à 2017, là où la médiane est à 2019. Cela est tout à fait normal, et est dû au fait que la plus ancienne offre de jeux vidéo date de 1983. Elle est assez particulière, car il s'agit de celle de BnF et de l'entrée au dépôt légal de certains produits électroniques, dont le jeu vidéo. Même s'il ne s'agit pas à proprement parlé d'une offre de jeux vidéo destinée au public, il m'a semblé intéressant de conserver ce chiffre dans les données, car cela montre que le jeu vidéo, bien que relativement récent dans les bibliothèques de lecture publiques, est un art qui existe depuis plus de 50 ans, et qui intéresse les personnes travaillant dans les métiers de la documentation et de l'information.

La médiane est donc en 2019, c'est vraiment très récent, en comparaison à d'autres services, plus « classiques », que l'on peut retrouver dans les bibliothèques. Ce chiffre est rassurant pour le développement du jeu vidéo en bibliothèque, et la création de ce genre d'offre en bibliothèque. Comme le précisait Julien Devriendt, en 2017, sur les 7737 bibliothèques de lecture publique, seules 421 possédaient 10 jeux ou plus⁴⁶. Nous n'avons pas de chiffres plus récents en ce qui concerne le jeu vidéo en bibliothèque, mais au vu des réponses au questionnaire, on peut penser que le développement de ces offres s'est accru sur les dernières années.

⁴⁶ DEVRIENDT, JULIEN, 2019. ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDEO DANS LES BIBLIOTHEQUES FRANÇAISES. DOCUMENTATION ET BIBLIOTHEQUES. 2019. VOL. 65, N° 3, PP. 30-38. DOI 10.7202/1064747AR.

Ces récentes mises en place d'offres de jeux vidéo amènent aussi un avantage : les professionnel·les des bibliothèques qui ont participé à mettre en place ces services sont encore en poste.

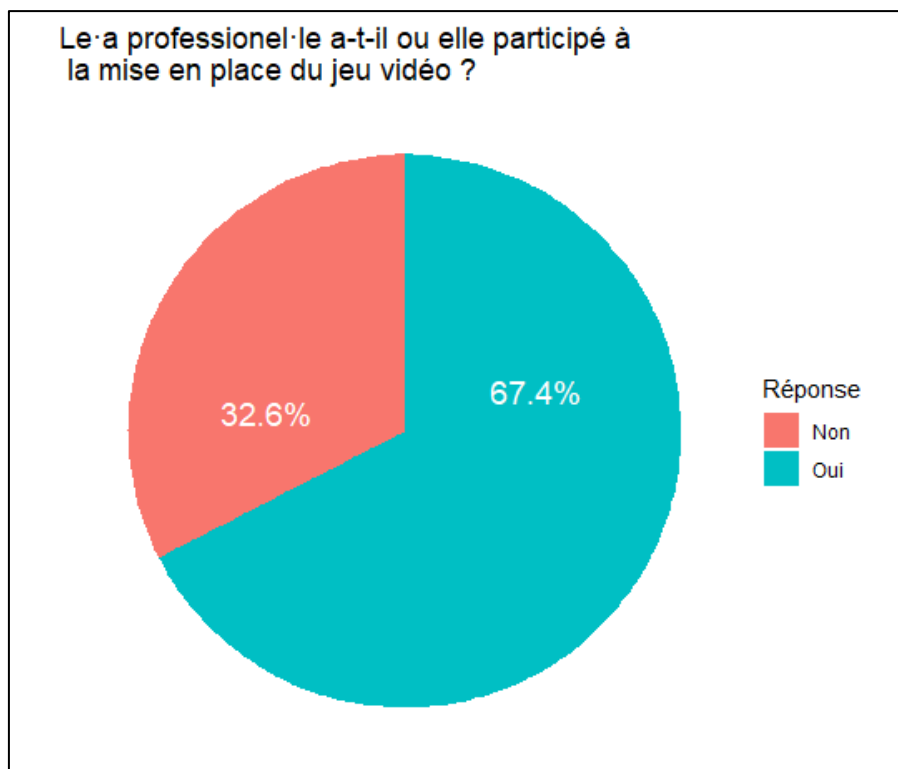


Figure 4 : Statistique sur la proportion de professionnel·les des bibliothèques ayant participé à la mise en place du jeu vidéo sans leur structure

Nous voyons dans le diagramme circulaire ci-contre la proportion de professionnel·les des bibliothèques ayant participé à la mise en place du jeu vidéo au sein de leur structure. Plus de deux tiers des répondant·es ont eu un rôle dans la mise en place de l'offre de jeux vidéo. Cela permet aussi de démontrer qu'il s'agit pour une grande partie des bibliothèques d'une offre récente. De plus, et nous le verrons plus profondément dans la partie sur le profil des professionnel·les, cela démontre d'une implication certaine dans la volonté de créer de telles offres et de les maintenir par la suite. En effet, la quasi-majorité des répondant·es au questionnaire sont aussi joueur·euses dans leur vie personnelle, et leur arrivée pour mettre en place un service autour du jeu vidéo est liée⁴⁷.

Cependant, malgré de nombreuses et récentes mises en place d'offre de jeux vidéo dans les bibliothèques, et l'implication certaine des professionnel·les, il n'y a pas de recette miracle pour cela. Chaque création de ce service se base sur ce que la bibliothèque a déjà, sur ce qu'il est possible de faire ou de ne pas faire, en fonction du budget, de la place, des usagers, du marché public, etc. Nous reviendrons sur tous ces points dans les prochaines parties. Néanmoins, les entretiens menés ont permis d'avoir une idée de comment s'est passé la création de ces offres pour quelques personnes.

⁴⁷ SUR LES 43 REpondants, 38 AFFIRMENT ETRE JOUEUR·EUSES DANS LEUR VIE PERSONNELLE, CE QUI REPRESENTE 88,4%.

Pour Olivier Launay, qui travaille    la biblioth  que du Val de l'Aurance    Limoges, c'est la destruction de l'ancienne biblioth  que et la cr  ation d'une nouvelle au m  me emplacement qui a permis de mettre en place le jeu vid  o :

« Donc, l'id  e, c'  tait vraiment d'int  grer les collections et l'espace aux jeux vid  o aux autres espaces de la biblioth  que. Donc,   a s'est fait tr  s naturellement et aussi parce qu'on avait vraiment travaill   ensemble avec l'  quipe, avec l'  quipe qui a constitu  , qui a cr    et qui a   t   vraiment partie prenante    la cr  ation. On a choisi tout, le mobilier, voil  . Enfin, on a vraiment   t   tr  s, tr  s impliqu  s dans cette cr  ation. Et du coup, tout   a s'est fait tr  s naturellement. Et alors,   videmment, ce n'  tait peut-  tre pas   vident pour tout le monde. Bien s  r, parce que c'  tait un nouveau, c'  tait une nouveaut      Limoges, il y a dix ans. On a   t   la premi  re biblioth  que du r  seau    cr  er un espace jeu vid  o. »

La cr  ation d'un espace de jeu vid  o prenant de la place, la construction d'une nouvelle biblioth  que est souvent l'occasion de pouvoir inclure et penser cet espace d'A    Z. C'est aussi ce qui s'est pass   pour la m  diath  que L'Odyss  e de Rillieux-la-Pape, qui s'est dot   d'un grand espace jeu vid  o    la suite d'une r  novation de sa biblioth  que. Pour Limoges, la mise en place de cette offre a permis par la suite aux autres biblioth  ques du r  seau de pouvoir suivre par la suite⁴⁸. C'est aussi le cas pour une professionnelle souhaitant rester anonyme. Le jeu vid  o est arriv   assez tardivement dans sa biblioth  que, l   o   tout le r  seau en   tait d  j     quip  , ce qui a rendu la cr  ation du service beaucoup plus ais  e. Cependant, m  me au sein d'un r  seau, chaque biblioth  que est bien souvent assez ind  pendante sur la cr  ation du service, sur la gestion de l'espace, sur les animations, etc. :

« Donc,   a s'est fait vraiment naturellement. Et avec, pour obligation d'avoir un poste vraiment tourn   plus num  rique et jeu vid  o, pour compl  ter l'  quipe. Donc, en fait, moi, vraiment, je me suis inscrite l  -dedans. Moi, je suis arriv  e vraiment    un mois de l'ouverture. J'ai pas vu tout le travail en amont. Mais par contre, j'ai   t   celle qui a mis en place tout ce qu'il y a autour, toutes les animations. Et en termes de comment placer l'espace jeu dans la m  diath  que, en fait, la r  flexion,   a a   t   juste la question de la surveillance et de la logistique. »

Pour certaines personnes, la mise en place d'un tel service se fait avec l'aide d'autres organismes. Par exemple, Lison Malerba qui travaille    la m  diath  que de Craponne, pr  s de Lyon, a pu avoir une aide de la Biblioth  que Municipale de Lyon (BML) afin d'inclure des jeux vid  o dans leur biblioth  que :

« Donc, nous, on travaille dans l'id  e d'int  grer des fonds dans les biblioth  ques. Et ils ont cr   , eux [La BML], un syst  me qui nous permettait de leur emprunter une cinquantaine de jeux vid  o    mettre en pr  t. Sur une p  riode d  termin  e, c'  tait pour trois ou quatre mois, il me semble. Et donc, chaque m  diath  que volontaire pouvait b  n  ficier comme   a de trois ou quatre mois d'une offre de pr  t de jeux vid  o. Tout   tait d  j   fait, les jeux   taient d  j   catalogu  s, il n'y avait pas grand-chose    faire si ce n'est que de les mettre en rayon. Et donc, on a test   le service qui a vraiment bien march  . Du coup, on a eu la valeur de notre espace central pour le cr  er de notre c  t  . »

⁴⁸ « ON A   T   LA PREMI  RE BIBLIOTHEQUE DU RESEAU    CREER UN ESPACE JEU VIDEO. DEPUIS   A, LES CHOSES ONT   VOLUE AUSSI. IL Y EN A MAINTENANT DANS UNE DE TROIS AUTRES STRUCTURES » OLIVIER DELAUNAY

Ce système de la BML permettant d'avoir des jeux pour une durée déterminée, afin de pouvoir tester ce service permet à des plus petites bibliothèques de savoir comment cela fonctionne et si cela est nécessaire d'investir dans le jeu vidéo à l'avenir. C'est ce qu'il s'est passé pour la médiathèque de Craponne, qui possède désormais une salle d'animation et en propose régulièrement autour de thématiques diverses.

Finalement, nous voyons qu'il n'y a pas de recette toute faite pour mettre une place une offre de jeux vidéo au sein d'une bibliothèque. On peut tout de même noter qu'il s'agit bien souvent d'un service construit et mis en place par des personnes qui pratique le jeu vidéo dans leur vie personnelle, et qui ont tendance à rester longtemps après la création du service. De plus, les bibliothèques peuvent bien souvent bénéficier de l'aide d'autres structures, de leur réseau ou non, afin de tester et de créer au mieux ce service. Mais cela ne reste pas suffisant, car chaque bibliothèque est unique, et il n'y a pas d'uniformisation sur le jeu vidéo. Chaque bibliothèque peut organiser ces espaces, le système de prêt, le catalogage ou non, les restrictions, etc., comme elle le souhaite. C'est cela qui rend à la fois difficile, mais souvent passionnante la création d'un tel service, car tout est à faire depuis le début, et il n'y a pour l'instant rien d'ancré sur les manières de procéder.

L'achat de jeux et consoles

Chaque bibliothèque qui possède une offre de jeux vidéo se doit d'en posséder. Parfois, elles en ont quelques dizaines seulement, parfois plusieurs centaines.

Nombre de jeux vidéo dans la bibliothèque	
Statistique	Valeur
Minimum	2.0
Maximum	20000.0
Médiane	120.5
Moyenne	745.5

Figure 5 : Statistiques sur le nombre de jeux vidéo que possèdent les bibliothèques

Comment nous le voyons sur ce tableau, la médiane est à 120,5 jeux par bibliothèque (le demi jeu indiqué en dû au nombre pair de réponses et donc à une moyenne faite entre les deux réponses se trouvant les plus proches de la médiane). La moyenne est assez trompeuse, car elle prend de fait en compte le maximum de 20 000 jeux, qui est celui de la BnF, qui s'occupe du dépôt légal des jeux vidéo en France. Ainsi, on voit tout de même que les bibliothèques possèdent en général un nombre important de jeux vidéo : plus de la moitié en possèdent plus de 100. Ainsi pour faire l'acquisition de jeux, la plupart des bibliothécaires passent par un marché

public, mais rarement le même que celui pour les ouvrages. En effet, les librairies avec lesquelles les bibliothèques ont un contrat de marché public possèdent rarement des jeux vidéo à la vente ou alors en petite quantité.

De ce fait, les bibliothécaires doivent se tourner vers d'autres magasins, souvent plus spécialisés dans ce domaine. Durant les entretiens, certains magasins très spécialisés ont été évoqués, comme *GameSpirit* à Lyon ou *TraderGames* à Paris. Ce sont des magasins pointus sur le domaine du jeu vidéo, qui s'adressent souvent à des connaisseurs, en proposant des jeux d'occasions anciens, rares ou certains importés d'autres pays. La Fnac, ou d'autres magasins spécialisés dans la culture sont aussi des bonnes solutions, car même s'ils ne proposent pas uniquement du jeu vidéo, ils ont souvent un catalogue suffisant pour ce que recherchent les bibliothèques⁴⁹. Ces magasins s'inscrivent donc dans le marché public des bibliothèques, sauf pour certains cas. Par exemple, pour le service « Nouvelle Génération » de la BPI, qui s'occupe de l'espace jeu vidéo, l'acquisition de jeux vidéo se fait hors marché public du fait du faible budget alloué au jeu vidéo, en proportion du budget total annuel de la structure.

« Alors, en fait on a des tout petits budgets, donc on est hors marché public, et on a donc 4 consoles dans le salon, alors on n'a pas de rétro gaming, mais ça c'est un principe qui traverse toute nouvelle génération. » Emilie Fissier, cheffe du service « Nouvelle Génération » de la BPI.

Ainsi, on remarque que pour l'achat de jeux vidéo auprès de magasins grand public, il n'y a pas vraiment de consensus ou de règles précises. Chaque bibliothèque peut se fournir comme elle le souhaite, en respectant les règles de marché public de sa structure.

Cependant, acheter dans des magasins spécialisés n'est pas la seule solution afin d'acquérir des jeux vidéo dans sa bibliothèque. Certaines bibliothèques passent par des entreprises spécialisées, qui peuvent fournir des jeux avec des droits de consultations ou de prêt. Le prêt en bibliothèque est dans un flou juridique, une zone grise, qui ne permet pas réellement de savoir s'il est légal de prêter ou pas un jeu. Nous reviendrons sur cela dans la partie sur le prêt. Parmi les entreprises qui permettent l'acquisition de jeux vidéo avec des droits négociés auprès des éditeurs, nous avons CVS, Colaco ou RDM⁵⁰.

« On les achète à part chez un prestataire qui s'appelle RDM, qui est censé payer des droits de représentation à la DAB, si je ne dis pas de bêtise. On les paye un peu plus cher parce qu'il y a une partie qui est reversée aux ayants droit pour qu'on puisse donner à consulter sans que les ayants droit soient lésés. » David Benoist, chargé de collection jeux vidéo à la BnF

⁴⁹ AVILA, ANTHONY, 2015. CONSTITUER UNE COLLECTION DE JEUX : QUELS OBJECTIFS ? IN : DEVRIENDT, JULIEN (ED.), *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. PP. 56-63. LA BOITE A OUTILS. [CONSULTE LE 21 JUILLET 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSESENSIB/4596](https://books.openedition.org/presseenssib/4596)

⁵⁰ AVILA, ANTHONY, 2015. CONSTITUER UNE COLLECTION DE JEUX : QUELS OBJECTIFS ? IN : DEVRIENDT, JULIEN (ED.), *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. PP. 56-63. LA BOITE A OUTILS. [CONSULTE LE 21 JUILLET 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSESENSIB/4596](https://books.openedition.org/presseenssib/4596)

Dans cet exemple, David Benoist explique que pour l'espace jeux vidéo pour le public, il passe donc par RDM Vidéo. Cette entreprise fournit pour des collectivités des produits audiovisuels (CD, DVD, jeux vidéo), avec des droits d'utilisation négociés auprès des éditeurs⁵¹.

Pour les consoles, l'achat se fait souvent sur le même budget que les jeux vidéo, comme nous le verrons par la suite. Cependant, les entreprises qui négocient les droits des jeux vidéo ne proposent pas de consoles dans leur catalogue, il faut donc obligatoirement passer par des magasins spécialisés classiques.

Le budget

Comme pour tous les services, celui du jeu vidéo doit avoir un budget, afin de pouvoir constituer cette offre et la maintenir au cours des années. Le jeu vidéo est un produit culturel cher. Tout d'abord, parce qu'il nécessite un support unique à chaque constructeur pour pouvoir être utilisé. Les consoles, en 2024, coutent entre 300€ pour la moins chère, la Nintendo Switch et 550€ pour les plus chères, la Xbox Series X et la PlayStation 5. Cependant, les consoles sont des produits qui n'ont pas besoin d'être rachetés tous les ans. Une génération de console dure environ 7 ans. Par exemple, la PlayStation 4 est sortie fin 2013, et la PlayStation 5 fin 2020. Ainsi, cela laisse le temps aux structures de pouvoir s'équiper en console, avant que les nouvelles ne sortent. Aussi, lorsqu'une nouvelle console sort, il est fréquent que les jeux les plus joués (FIFA, Call of Duty, Just Dance) continuent de sortir sur les consoles précédentes. Cela évite de devoir racheter une console au prix fort à dès sa sortie.

Aussi le jeu vidéo en tant que loisir est cher. Aujourd'hui un jeu neuf sur une console telle que la PlayStation 5 coûte entre 70 et 80€. Les jeux sont un peu plus bas sur switch, mais restent aux alentours de 60€. Avoir une offre de jeux vidéo dans sa bibliothèque peut vite coûter cher, en fonction de nombre de jeux que la structure souhaite acquérir. Nous y reviendrons par la suite, mais c'est aussi une des raisons qui pousse les bibliothèques à ne pas proposer les jeux au prêt. Si la bibliothèque n'a pas beaucoup de jeux, créer une offre de prêt signifierait avoir constamment les rayonnages vides et créer une frustration chez celles et ceux qui ne peuvent pas en emprunter⁵².

En €, le budget annuel pour le jeux vidéo de la structure	
Statistique	Valeur
Minimum	0.0
Maximum	20000.0
Médiane	800.0
Moyenne	3339.2

Figure 6 : Statistiques concernant le budget annuel (€) des bibliothèques consacré au jeu vidéo

⁵¹ [HTTPS://WWW.RDM-VIDEO.FR/](https://www.rdm-video.fr/)

⁵² AVILA, ANTHONY, 2015. CONSTITUER UNE COLLECTION DE JEUX : QUELS OBJECTIFS ? IN : DEVRIENDT, JULIEN (ED.), *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. PP. 56-63. LA BOITE A OUTILS. [CONSULTE LE 21 JUILLET 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSEENSSIB/4596](https://books.openedition.org/presseenssib/4596)

Sur ce tableau, nous pouvons observer que le budget médian annuel pour le jeu vidéo est de 800€, ce qui représente une dizaine de jeux au prix fort. Certains budgets minimums à 0€ s'expliquent du fait qu'après la création de l'offre de jeu vidéo, il n'y a plus de budget spécifique alloué pour le jeu vidéo. Le nombre de 10 jeux est toutefois à relativiser, car certains bibliothécaires achètent les jeux lorsqu'ils sont en promo, soit en physique ou bien dématérialisé. Pour le dématérialisé, ils doivent la plupart du temps acheter une carte prépayée d'une certaine valeur, dans leur boutique avec laquelle ils ont le marché public, et ensuite cette carte donne un avoir de la valeur sur le magasin en ligne de la console.

« Et moi, j'avais 1200 euros pour tous les jeux. Jeux de société et jeux vidéo compris. Que j'ai essayé de diviser en deux. Le problème, c'est que dans du physique, avec 600 euros, tu achètes 10 jeux par an. Et c'est tout. Donc, pour proposer du renouvellement, quand même, j'ai acheté en demat[érialisé]. » Kylian Dupuy, responsables jeux à la bibliothèque Asya Djebbar de Paris

En effet, les jeux dématérialisés ont tendance à être plus régulièrement en promotions que les jeux physiques. Aussi, cela permet d'acheter des jeux indépendants, qui n'existent qu'en version dématérialisée sur les magasins en ligne des consoles.

Dans un article de 2022, Nicolas Barret, responsable adjoint de la ludo-médiathèque d'Herblay-sur-Seine, explique que sur les 421 bibliothèques déclarant avoir plus de 10 jeux vidéo [chiffres de 2017], seules 290 ont un budget alloué à ce service⁵³. Ce chiffre semble avoir baissé depuis ; sur les 43 réponses au questionnaire, 8 déclarent ne pas avoir de budget spécifique pour le jeu vidéo, ce qui représente 18% des répondant·es. Cependant, il est toujours nécessaire de rappeler que les résultats de ce questionnaire ne sont pas exhaustifs et donc ne représentent pas l'intégralité des bibliothèques avec une offre de jeu vidéo. Cependant, cela semble prendre un chemin encourageant. Avoir un budget alloué, c'est aussi avoir une sécurité et pour se projeter sur l'évolution de l'offre du service sur plusieurs années.

⁵³ BARRET, NICOLAS, 2022. *JEUX VIDEO EN BIBLIOTHEQUE : DES COLLECTIONS PAS COMME LES AUTRES ?* [EN LIGNE]. 15 JUIN 2022. [CONSULTE LE 14 DECEMBRE 2023]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BBF.ENSSIB.FR/CONSULTER/BBF-2022-00-0000-003](https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2022-00-0000-003)

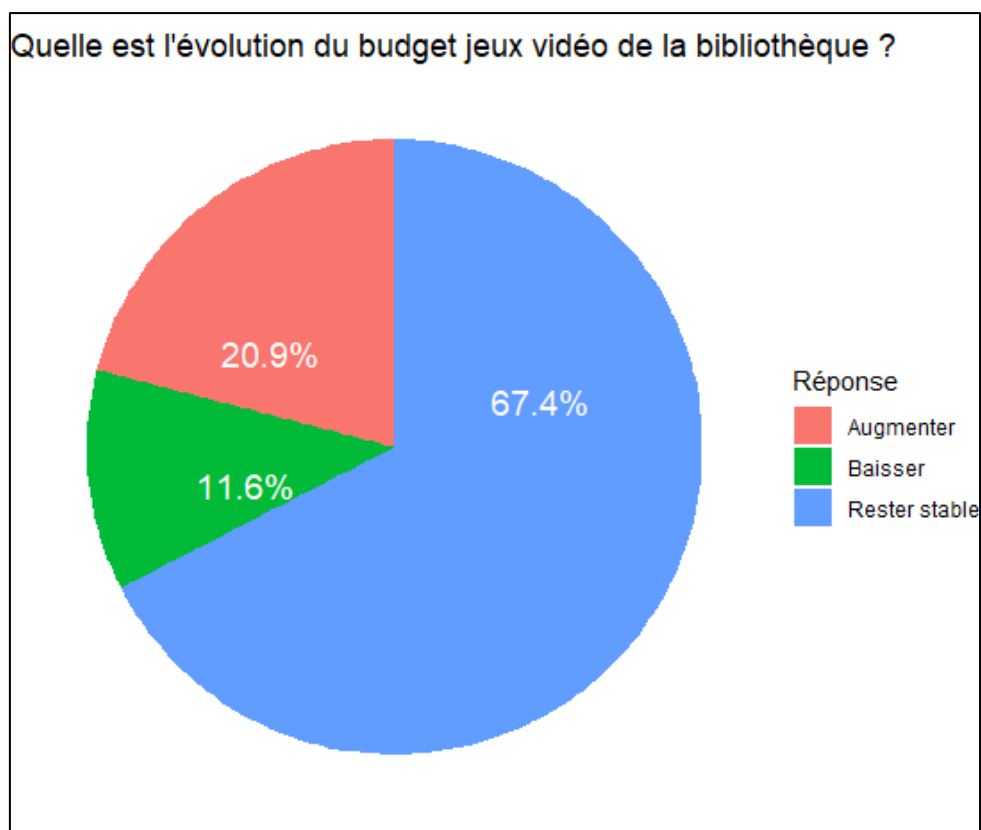


Figure 7 : Diagramme circulaire sur l'évolution du budget jeux vidéo dans les bibliothèques

En plus, des chiffres annuels, qui sont une valeur absolue, il est intéressant d'observer l'évolution du budget alloué par les structures au jeu vidéo. Nous pouvons voir que le budget, pour la majorité, semble rester stable au fil des années. Cela est très intéressant, car en 2024, à la suite d'années d'inflation, notamment sur l'énergie, nous aurions pu penser que le budget des bibliothèques, s'il avait dû baisser, l'aurait été sur des offres et des services qui ne sont pas au cœur de leurs pratiques, comme le jeu vidéo. Cependant, le budget tend à rester stable pour la majorité des bibliothèques, ce qui est tout de même encourageant, même si cela ne permet de suivre constamment l'augmentation du prix des jeux, et oblige à baisser l'offre au cours des années ou à chercher des jeux moins.

LE JEU VIDEO SUR PLACE

Dans ce chapitre, il est question d'évoquer tout ce qui concerne le jeu sur place. Cela passe par l'évocation des contraintes de place, par les conditions d'utilisation des consoles de jeux vidéo, par les animations proposées au sein des bibliothèques et finalement de parler de l'encadrement de l'accès au jeu vidéo sur place.

La place et le manque de place : contrainte universelle

Pour avoir un bel espace de jeu vidéo sur place, cela demande de la place, et ce n'est pas toujours évident d'en trouver. Malgré cela il est important de noter que la plupart des bibliothèques proposant du jeu vidéo le font en passant par une offre vidéoludique sur place, et pas forcément via le prêt, qui est même assez rare.

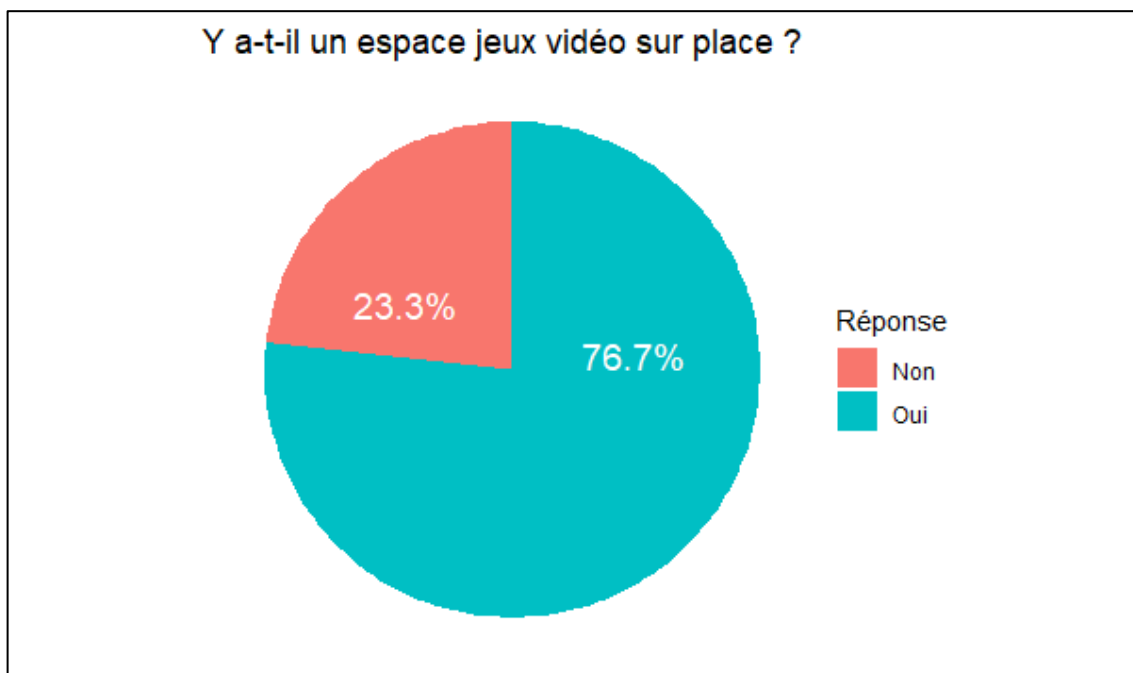


Figure 8 : Diagramme circulaire sur la proportion de bibliothèques qui ont un espace jeux vidéo sur place

Ainsi, on voit dans le diagramme ci-contre que 76,7% des répondant·es au questionnaire, soit 33 personnes sur 43, ont un espace de jeux vidéo dans leur bibliothèque. Aussi il était demandé dans le questionnaire à celles et ceux qui ont répondu non, pourquoi. Sur les 10 réponses, 8 évoquent la place, le manque de place, ou la non-adaptabilité du bâtiment à proposer du jeu vidéo sur place. En effet, proposer un espace dédié au jeu vidéo demande souvent une place conséquente au sein d'une bibliothèque. Cela nécessite, pour des consoles, d'avoir une télévision par console, d'avoir un canapé, ce qui prend de la place. C'est aussi, même parmi celles et ceux qui ont un espace pour le jeu vidéo, une problématique évoquée de nombreuses fois.

« Les carrés, c'est les postes de services publics. Et le rond, c'est là où tu as la console. Elle est dans les espaces. Ça veut dire que ce qui est barré en bleu, derrière, c'est l'espace tout petit. Ça pose des problèmes de contenu. Mais aussi, comme je te disais, ça, c'est le poste jeunesse. Le carré est juste à côté. Donc, on va être beaucoup sollicité par des tous petits, des moins jeunes, des plus jeunes. Et en fait, on n'a pas le meuble. On ne pourrait pas entreposer des jeux physiques » Kylian Dupuy, responsables de jeux à la bibliothèque Asya Djebbar de Paris

Lors de l'entretien, Kylian Dupuy présentait un plan de la bibliothèque dans laquelle il travaille afin que je puisse comprendre les enjeux autour de cette question

de la place. Le jeu vidéo a été mis dans un endroit proche des postes d'accueil, ce qui est aussi souvent une volonté pour les bibliothèques qui n'ont pas d'agent·es attitré·es à l'espace jeu vidéo. Cela permet pour les agent·es d'accueil de pouvoir aussi surveiller l'espace jeux vidéo. De plus la question de la place pour cette bibliothèque du 20^e arrondissement parisien va encore plus loin ; l'achat de jeux uniquement en dématérialisé se fait aussi, car il n'y a pas de place pour ranger au sein de la bibliothèque des dizaines de boîtes de jeux.

« Mais tout l'espace jeu vidéo, donc, en fait, le choix du mobilier a été important. Parce qu'en fait, on est sur un seul plateau. Donc, il n'y a aucune fermeture à part la salle d'animation. Et en fait, le but, c'était quand même de créer un petit truc un peu fermé. [...] Donc, voilà, ils ont un super, ils ont vraiment un super canapé. Ça isole un petit peu, ça leur fait un petit cocon. Et nous, en fait, on peut surveiller. J'étais perdue. C'est bon. Voilà. Et nous, en fait, l'accueil est juste là. Donc, en fait, on est en face. Donc, question logistique, dès qu'il y a un problème, il nous appelle. Il y a des casques, etc. Et puis, c'est pratique, en fait. Et ils peuvent jouer tranquillement. Ils sont quand même pas mal isolés. » Bibliothécaire anonyme

Dans cet extrait d'un entretien, la bibliothécaire me montrait l'espace en vidéo, ce qui m'a permis de mieux appréhender ces problématiques. J'ai donc pu constater l'étroitesse de cet espace jeux vidéo, qui existe pourtant. Il est composé d'une seule console, avec un canapé « cocon », qui est fermé sur les deux côtés, laisse une tranquillité à la personne qui joue. L'aspect de surveillance revient aussi dans ce passage.

Le jeu vidéo est un médium qui fait du bruit⁵⁴. Déjà en tant que support, il y a besoin de son pour y jouer. Mais aussi et surtout par les réactions et les discussions que cela peut provoquer. Si certaines bibliothèques ne permettent pas le jeu en multijoueur sur la même console, en mettant à disposition qu'une seule manette, certains mettent en avant cet aspect du jeu vidéo. Il est donc nécessaire que le jeu vidéo soit dans un espace permettant ce bruit.

« Et donc, notre espace, il a déménagé, parce que, ce que je reviens là-dessus, c'est intéressant aussi, il était au rez-de-chaussée de la bibliothèque, donc pas loin de l'entrée, beaucoup de passages, beaucoup de bruit, beaucoup, voilà. Même si c'était un peu vers le fond de la bibliothèque, ce n'était pas forcément le meilleur endroit. Et donc, il y a quatre ans maintenant, notre espace a déménagé à l'étage de la bibliothèque » Olivier Delaunay, bibliothécaire à la bibliothèque du Val de l'Aurance à Limoges.

On voit ici que cette question de l'espace pour le support qu'est le jeu vidéo s'est posée. Lors de la création de la bibliothèque, mettre le jeu vidéo au rez-de-chaussée semblait une bonne idée, mais qui s'est avérée plus bruyante que prévu. Ainsi, le choix de changer l'emplacement et d'isoler semble être un bon choix. Cependant, isoler le jeu vidéo, quand bien même cela permet de réduire le bruit, peut aussi amener à marginaliser celles et ceux qui le pratiquent.

Il est aussi intéressant de considérer où se situe, dans la vie de la bibliothèque, l'espace de jeux vidéo. S'il est vrai que le jeu vidéo est un médium à part des autres,

⁵⁴ DEVRIENDT, JULIEN. « POURQUOI ALLER JOUER DANS UNE BIBLIOTHEQUE ? ». IN *JOUER EN BIBLIOTHEQUE*, ÉDITÉ PAR JULIEN DEVRIENDT. VILLEURBANNE: PRESSES DE L'ENSSIB, 2015. [HTTPS://DOI.ORG/10.4000/BOOKS.PRESSEENSIB.4668](https://doi.org/10.4000/books.presseenssib.4668).

avec un fonctionnement assez spécifique, il est aussi vrai que dans beaucoup de bibliothèques, l'espace jeux vidéo est relié à un autre espace, que ce soit dans l'organigramme de la bibliothèque, dans le fonctionnement administratif ou dans l'emplacement physique de cet espace.

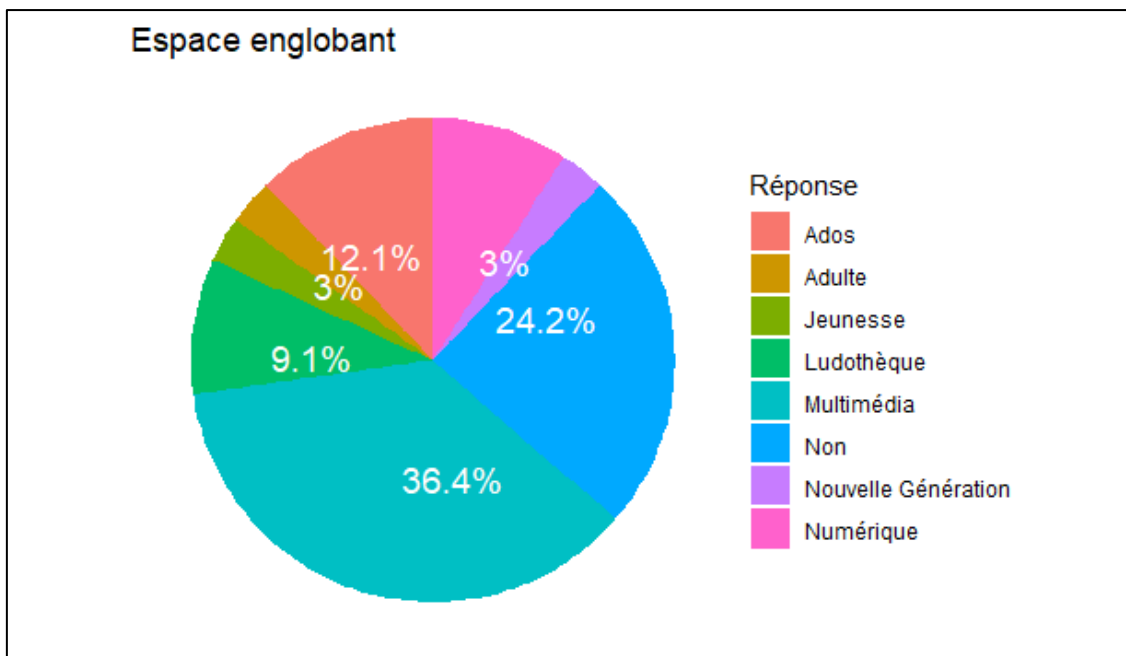


Figure 9 : diagramme circulaire représentant en proportion si les espaces de jeux vidéo sont inclus dans des espaces "englobants"

On entend par espace englobant, un espace plus grand, qui en accueille plusieurs autres. Par exemple, un espace « englobant » multimédia peut avoir en son sein les DVD, les CD, les jeux vidéo, tout ce qui a trait au numérique, etc. Ainsi, on voit ici que seulement 24,2% des espaces de jeux vidéo n'ont pas d'espace englobant, et que plus d'un tiers sont dans l'espace multimédia, et plus de 40% si l'on cumule l'espace multimédia et numérique. L'espace adolescent est représenté à seulement 12%, ce qui peut sembler peu. Cependant, il est assez rare dans une bibliothèque de lecture publique, surtout dans les plus petites, qu'il y ait spécifiquement un espace adolescent. Ces derniers sont plutôt partagés entre les ouvrages enfants et adultes.

Le jeu pour quel public, avec quel(s) support(s) ?

Lors de la mise en place d'un espace dédié au jeu vidéo dans une bibliothèque, il est important de savoir à qui l'on souhaite s'adresser. Même s'il est tout à fait possible de vouloir s'adresser à tous, ou à personne en particulier, il est assez courant que les professionnels réfléchissent à leur potentiel public lors de la création des tels espaces.

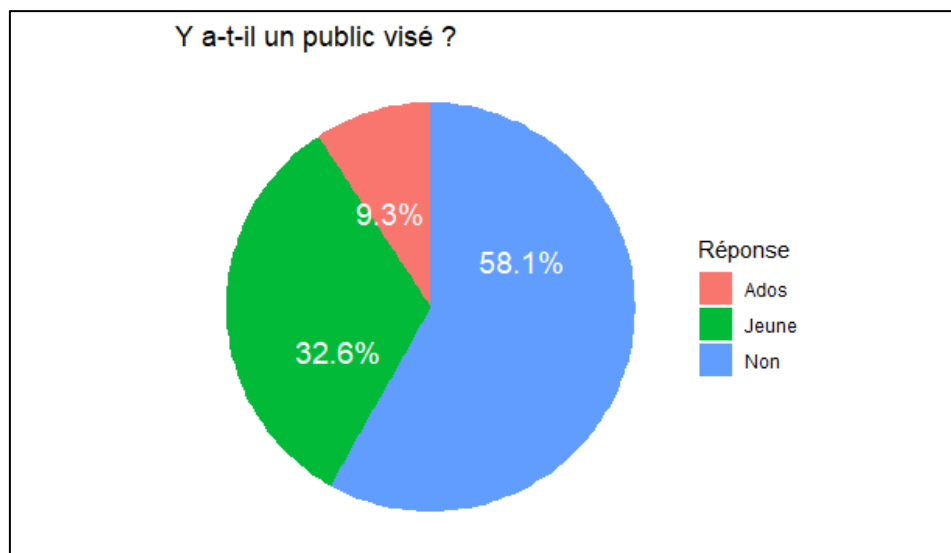


Figure 10 : diagramme circulaire représentant en proportion le public visé par le jeu vidéo sur place

On voit bien à travers ce diagramme, que si un espace de jeu vidéo doit avoir une cible, alors ce sera une cible jeune ou adolescente. Cela reprend ce que nous avons vu dans la partie précédente ; même si toute la société joue aux jeux vidéo, la primauté de la cible et de l'accaparement culturelle reste chez les adolescent·es⁵⁵. Quand bien même la bibliothèque n'a pas de cible particulière pour son espace jeux vidéo, il est fort à parier qu'il sera occupé en majorité par des adolescents, et surtout des garçons.

« Et dû au public, ceux qui viennent jouer aux jeux vidéo, c'est soit un peu un public familial, soit des ados. C'est une bibliothèque dans laquelle il y a énormément d'adolescents. C'est des adolescents qui, malgré tout, ne sont pas forcément familiers avec le milieu du jeu vidéo. » Kylian Dupuy, responsable de jeux à la bibliothèque Asya Djebar de Paris

« Alors, enfin, ça a tendance à s'équilibrer. Alors, pour les animations, je n'ai quasiment que des garçons. Même si je ne cible pas... Je ne fais pas de... Je ne vais pas faire de... Comment dire ? D'animations exclusivement FIFA ou exclusivement Just Dance, parce que je sais que soit je n'aurai que des filles, soit je n'aurai que des garçons » Bibliothécaire anonyme

« Et étant donné que notre offre est restée un peu la même, on touche un public entre 8 et 16 ans. On est quand même dans une tranche d'enfants, ados. C'est l'immense majorité de notre public. » Olivier Delaunay, bibliothécaire à la bibliothèque du Val de l'Aurance à Limoges.

Ce qu'on peut observer à travers ces témoignages, c'est tout d'abord la confirmation du public qui se rend en bibliothèque pour jouer aux jeux vidéo : des adolescents garçons. Il y a aussi la notion de public familial, qui est revenu ici, mais aussi dans plusieurs commentaires du questionnaire. On entend par là un public qui

⁵⁵ RUFAT, SAMUEL, TER MINASSIAN, HOVIG ET COAVOUX, SAMUEL, 2014. JOUER AUX JEUX VIDEO EN FRANCE. GEOGRAPHIE SOCIALE D'UNE PRATIQUE CULTURELLE. *L'ESPACE GEOGRAPHIQUE*. 2014. VOL. 43, N° 4, PP. 308-323. DOI 10.3917/EG.434.0308.

vient jouer en famille, où avec au moins les parents qui accompagnent. Mais ce public reste dans la même tranche d'observation que les adolescents, car il est assez peu probable que ce soit les parents qui viennent pour leur plaisir personnel, forçant leurs enfants à jouer avec eux ou à les regarder.

Afin de pouvoir confirmer et corréler ce public spécifique, voulu ou non par les bibliothèques, à un support concret, il s'agit d'analyser les consoles possédées par ces structures.

Nombre de console	
Console	Nombre
Nintendo Switch	40
Playstation (4 ou 5)	30
Xbox (One ou Series)	15
PC	8
Borne arcade	2
DS	2
tablette	2
VR	2
Wii	2
Wii U	2
PC	1
3DS	1
NES	1
PC,iPads	1
PlayStation 2	1
Xbox 360	1

Figure 11 : Tableaux des différents supports de jeux possédés par les bibliothèques

Concernant le tableau ci-dessus, nous pouvons tout d'abord voir qu'en ce qui concerne les PlayStation et les Xbox, le choix a été fait de réunir deux générations différentes. Ainsi, les PlayStation 4 et 5 et les Xbox One et Series ont été comptés ensemble. Cela est dû au fait que la PlayStation 5 et la Xbox Series sont des consoles relativement récentes (décembre 2020) et que leur catalogue de jeux reste pour le moment très semblable à leurs prédécesseurs. Le but étant de comprendre le choix de la console en termes de politique documentaire et de public cible, et non pas en termes de budget, il m'a paru logique de réunir ces différentes générations de consoles.

On voit donc sur ce tableau que les 3 consoles les plus présentes sont la Nintendo Switch, les PlayStation 4/5 et les Xbox One/Series. Cela est tout à fait normal, car ce sont les 3 seuls constructeurs de consoles grand public sur le marché. Cependant, on voit bien que la Switch est beaucoup plus présente sur les autres

consoles. Sur 43 répondant·es, 40 affirment avoir la Switch, ce qui est conséquent. Cela est tout à fait logique au vu du raisonnement précédent sur le public cible. La Switch est considérée comme la console familiale par excellence ; elle propose de nombreux jeux accessibles à tous (*Mario Kart*, *Pokémon*, etc.). C'est aussi la console la moins chère des trois, ce qui peut jouer lors de la réflexion pour l'achat d'une console, que ce soit par la bibliothèque ou par un particulier. La PlayStation est aussi très présente, dans 30 bibliothèques différentes. Si la PlayStation, dans le public visé, est en concurrence avec la Xbox, elle se vend cependant beaucoup mieux notamment grâce à certains jeux exclusifs très populaires, et aussi en France, une préférence historique de PlayStation face à la Xbox. De ce fait, il n'est pas étonnant de la retrouver très présente dans les bibliothèques. La PlayStation s'adresse plutôt à un public adolescent ou adulte, qui connaît déjà au moins un peu le jeu vidéo, avec des licences très connues (*Spider-Man*, *Gran Turismo*, *God of War*, etc.). Ainsi, avoir dans sa bibliothèque une Switch et une PlayStation permet de s'assurer une versatilité dans la possibilité de jeux à proposer à son public. Finalement on voit que les bibliothèques ont aussi des consoles dites « rétro », donc des supports sur lesquels il n'y a plus de jeux qui sortent, mais qui restent pour autant tout à fait jouables. Mais, comme nous le verrons par la suite, ces consoles sont surtout utilisées pour les animations autour du jeu vidéo.

Les animations, uniquement pour les adolescents masculins ?

L'animation autour des jeux vidéo est un enjeu important pour les bibliothèques proposant ce type d'offre. Il s'agit donc de voir quels genres d'animations sont proposés dans les bibliothèques et leur but.

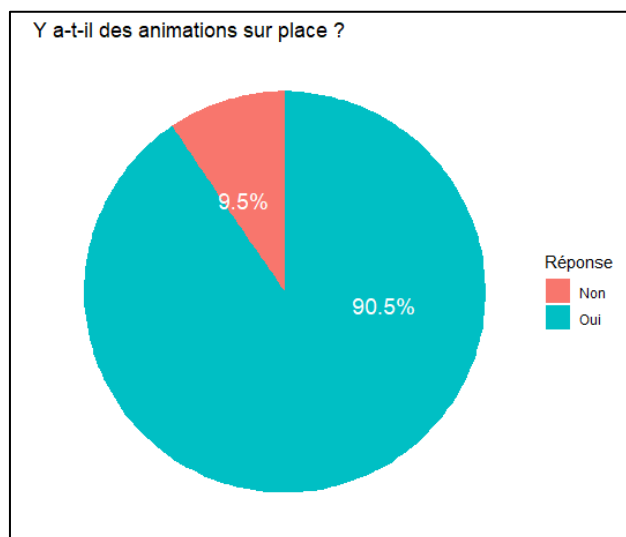


Figure 12 : Diagramme circulaire représentant en proportion les bibliothèques qui proposent ou non des animations autour du jeu vidéo dans leur bibliothèque

Sur les 43 répondant·es au questionnaire, 38 en proposent, ce qui est significatif. L'animation en bibliothèque, si elle est populaire et très pratiquée, n'est cependant pas forcément aisée en ce qui concerne le jeu vidéo. Cela nécessite de

connaître les consoles, les branchements et surtout les jeux sur lesquels proposer des animations. En effet, comme nous l'avons vu précédemment, il est primordial de connaître son public et d'avoir la communication adéquate pour organiser au mieux des animations⁵⁶. Dans ce but de permettre aux bibliothécaires de proposer des animations avec du jeu vidéo, Julien Devriendt a proposé six questions clés à se poser lors de création d'animations⁵⁷ :

- À quel public nous adressons-nous ?
- De quel espace disposons-nous ? Est-ce que l'on peut faire du bruit ?
- Sur combien de temps souhaitons-nous proposer cette animation ?
- De quel équipement disposons-nous ? Disposons-nous d'un budget ?
- Quels sont les autres espaces ou services proposés par la bibliothèque que nous souhaitons mettre en avant ?
- Avons-nous des personnes-ressources ? Dans l'équipe ou parmi nos bénévoles/vacataires ?

Toutes ces questions sont essentielles à se poser lorsque l'on souhaite mettre en place des animations dans une bibliothèque.

Le but ici n'est pas de faire une liste exhaustive de toutes les animations possibles en bibliothèque autour du jeu vidéo, mais plutôt de voir celles qui ont le plus de succès et de comprendre pourquoi. Au vu des réponses au questionnaire et des entretiens, j'en retiens deux : la réalité virtuelle et les tournois.

On entend par réalité virtuelle, dans le jeu vidéo, des casques de réalité virtuelle. Ce sont des casques, équipés d'un écran dans sa longueur, ainsi que de plusieurs capteurs, sur le casque et dans le reste de la pièce. Le·a joueur·euse ne voit donc plus que l'écran lorsqu'il ou elle équipe le casque, ce qui permet une grande immersion. Aussi, les différents capteurs permettent de savoir où se situe le·a joueur·euse dans l'espace et les mouvements qu'il ou elle fait. De ce fait, lorsque le·a joueur·euse tourne la tête, la caméra dans le jeu va aussi se tourner, s'il avance, de même, etc. Cet équipement demande de la place et de l'organisation, c'est donc tout à fait normal de le retrouver dans des animations ponctuelles plutôt qu'en utilisation quotidienne. En outre, la réalité virtuelle est un produit assez cher et donc difficilement accessible. Un casque coûte entre 400 et 700 € et doit en plus être connecté à un ordinateur assez performant pour afficher le jeu correctement. Il est donc assez logique qu'une structure comme les bibliothèques puissent investir dans ce genre d'équipement pour le faire découvrir aux usagers et aux personnes curieuses.

« Le casque VR, j'ai aussi pu faire venir des adultes. Donc ça, c'était assez chouette. Là, cette année, ils m'ont redemandé de la VR. Donc, comme on a acheté un MetaQuest, je crois » Bibliothécaire anonyme

⁵⁶ PIFFAULT, OLIVIER, 2015. JEU VIDEO ET BIBLIOTHEQUES. IN : *BIBLIOTHEQUES, ENFANCE ET JEUNESSE* [EN LIGNE]. PARIS : ÉDITIONS DU CERCLE DE LA LIBRAIRIE. PP. 149-154. BIBLIOTHEQUES. [CONSULTE LE 28 NOVEMBRE 2023]. ISBN 978-2-7654-1489-6. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://WWW.CAIRN.INFO/BIBLIOTHEQUES-ENFANCE-ET-JEUNESSE--9782765414896-p-149.HTM](https://www.cairn.info/bibliotheques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-p-149.htm)

⁵⁷ DEVRIENDT, JULIEN, 2015. POURQUOI ALLER JOUER DANS UNE BIBLIOTHEQUE ? IN : *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. PP. 96-101. LA BOITE A OUTILS. [CONSULTE LE 26 JUILLET 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSESENSSIB/4668](https://books.openedition.org/presseenssib/4668)

« [...] et deux stations de VR sur lesquelles on espère pouvoir remettre des jeux, parce qu'en ce moment on a plutôt des expériences interactives, mais pas du jeu. On espère bien remettre *Beat Saber*, je crois qu'il y a un jeu de golf qui est prévu pour la semaine prochaine. Donc on va à nouveau avoir du jeu en VR. Ça s'apparente à une offre qu'on pourrait avoir en médiathèque, même si elle est quand même assez développée. » David Benoist, chargé de jeux vidéo à la BnF

« Nous réalisons aussi des animations avec la VR sur PSVR, mais celles-ci sont beaucoup plus rares (1 à 2 par an). » « Découverte des jeux vidéo avec casque VR 2 à 3 fois par an » « Séances casques VR » répondant·es au questionnaire

On voit ici que la réalité virtuelle n'est pas une animation hebdomadaire ou mensuelle, mais est souvent plus sporadique durant l'année. Cela est tout à fait normal au vu de l'installation que cela demande, et aussi de l'offre de jeux disponible, qui est assez faible, et donc ne permet pas un renouvellement aussi régulier que sur les autres consoles.

La deuxième animation, et la plus populaire en bibliothèque est le tournoi⁵⁸. Cette animation permet de créer un événement au sein des bibliothèques, et peut se dérouler sur plusieurs séances durant des jours, des semaines, ou parfois des mois. De plus, les tournois permettent de faire jouer de nombreux usager·ères en même et de créer une ferveur parmi les spectateur·rices.

« Et donc, du coup, il y a, comme tu disais, ce tournoi FIFA qui dure en gros deux mois pendant les grandes vacances. Mais après, on a déjà eu, notamment sur des jeux plus grand public, Mario Kart, par exemple, des joueuses. Mais ça reste très rare. Le public adolescent déjà, vraiment adolescent, est présent au centre de la bibliothèque, va peut-être moins jouer s'il n'y a pas FIFA. On va plus le voir pendant les vacances. Et du coup, naturellement, en fait, les filles ne vont pas jouer. Je ne sais pas pour quelles raisons. Est-ce que c'est une question de regard vis-à-vis des autres ? Je ne sais pas. On essaie de faire de la médiation » Kylian Dupuy, responsable de jeux à la bibliothèque Asya Djebbar de Paris

Dans cet extrait de l'entretien, Kylian Dupuy explique partiellement le tournoi organisé au sein de sa bibliothèque. Ce tournoi, qui a donc lieu l'été, voit s'affronter d'abord les usager·ères de la bibliothèque, avant une confrontation avec toutes les bibliothèques du 20^e arrondissement de Paris. Le choix de FIFA, un jeu de football, n'est pas du tout étonnant ici. C'est probablement le jeu le plus populaire auprès du grand public, et qui permet de jouer en multijoueur·euses jusqu'à 4. Cela permet de jouer en solo ou bien en équipe de 2 ou même plus. C'est un jeu parfait pour ce genre d'animations. Comme l'explique Kylian Dupuy, ce genre d'animation attire surtout des adolescent·es, ce qui est plutôt logique au vu du jeu et du format d'animation proposés ; mais il attire aussi quasi exclusivement des garçons, ce qui peut poser problème dans l'accomplissement des missions de la bibliothèque. Comme nous l'avons vu, le jeu vidéo est un domaine qui reste masculin, et même au sein des bibliothèques, il ne déroge pas à cette règle. Au vu du questionnaire et des entretiens effectués, l'hégémonie des garçons dans le jeu vidéo se fait surtout dans les offres

⁵⁸ DEVRIENDT, JULIEN, 2019. ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDEO DANS LES BIBLIOTHEQUES FRANÇAISES. DOCUMENTATION ET BIBLIOTHEQUES. 2019. VOL. 65, N° 3, PP. 30-38. DOI 10.7202/1064747AR.

proposées en groupes : les animations, le jeu sur place avec plusieurs consoles ou ordinateurs dans la même pièce. Cela est problématique, car la bibliothèque a pour mission aussi d'ouvrir ses animations à tous et toutes. S'il est évident que dans les tournois sur FIFA ou sur d'autres jeux, les filles ne sont pas exclues, elles ne se sentent pas non plus invitées.

Comment réguler et encadrer le jeu sur place ?

Dans ce dernier chapitre de la partie sur le jeu sur place, il s'agit de voir les manières et de réguler et d'encadrer le jeu vidéo sur place au sein des bibliothèques.

Évidemment, la question principale sur ce sujet est celle de la réservation ou non. Avoir un système de réservation permet de savoir qui est en train de jouer, ce qui est pratique, car les manettes, les télé, les consoles, etc., sont des objets fragiles et donc facilement cassables. De plus, si le service de jeu vidéo est très sollicité, un système de réservation permet de réguler les usager·ères en limitant le nombre d'utilisations du service par jour ou par semaine, par exemple.

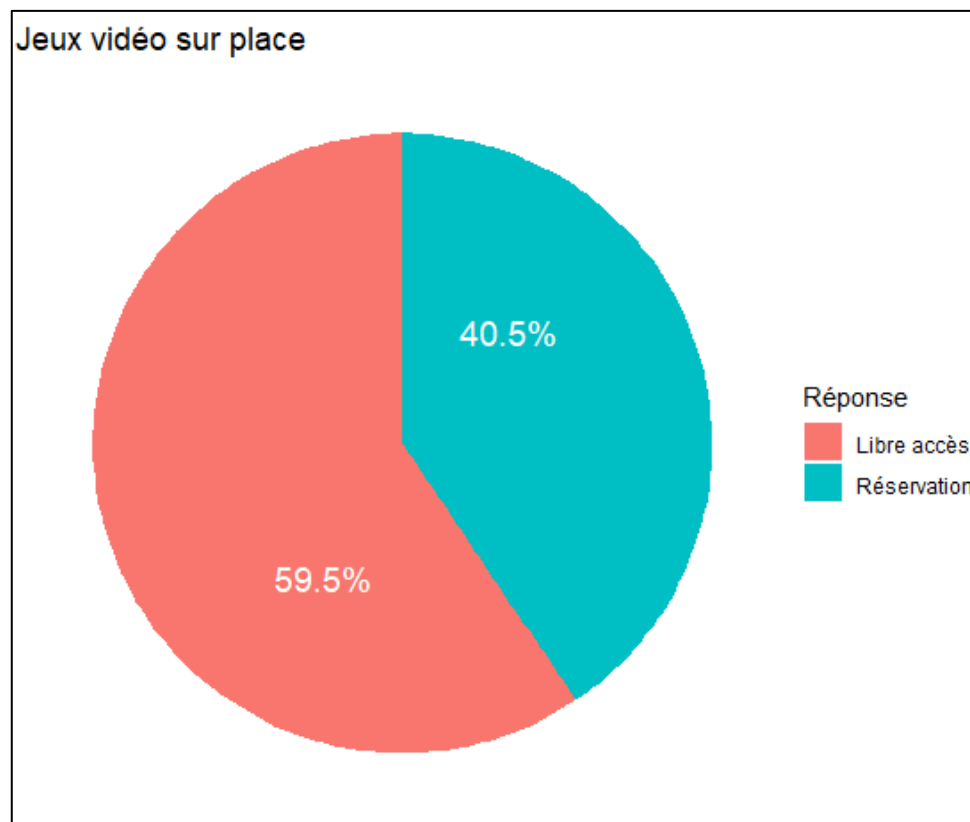


Figure 13 : Diagramme circulaire représentant en proportion l'obligation de réservation ou non pour le jeu vidéo sur place

On voit sur le diagramme ci-dessus que la réservation n'est pas majoritaire dans les bibliothèques, même elle représente tout de même 40,5%. Cela peut se comprendre, car la réservation demande un·e personnel·le de la bibliothèque qui s'occupe de cela. Même si ça peut être une tâche parmi d'autres durant le service, cela prend tout de même du temps. De plus, même si le jeu se fait en libre accès, il est possible de demander une carte de lecteur avant de prêter une manette, afin de savoir qui est en train de jouer, sans que cela soit pour autant une réservation.

« Les usagers se présentent au bureau d'accueil jeunesse pour réserver une plage de jeu. Nous leur demandons leur carte ainsi que l'horaire auxquels ils veulent jouer et nous l'ajoutons à un tableur Excel. Les horaires sont calqués sur nos horaires de service public (13-14h30, 14h30-16h, 16-17h30, 17h30-19h), ils n'ont néanmoins qu'une heure de jeu réel, la demi-heure permettant d'avoir un peu de marge. Ils sont limités à 1h par semaine en raison du grand nombre de demandes »

« Réservation sur place ou par téléphone pour un créneau de 1h sur des horaires fixes et déjà définis. Un seul créneau par semaine »

« Un tableur Excel nous permet de mettre les noms des inscrits sur les créneaux de jeu (1h max par jour et personne) uniquement les mercredi et samedi pour l'instant. Les joueurs peuvent réserver un créneau en avance ou demander sur place s'il y a un créneau de libre. »

« On limite l'utilisation de la console à 50min, permettant d'avoir jusqu'à 4 groupes (de 4 personnes max) par après-midi »

« Le joueur présente sa carte d'abonné au point accueil jeux vidéo, nous lui donnons une manette en échange, il est possible de réserver un créneau le jour même » Répondant·es au questionnaire.

On remarque plusieurs choses dans ces témoignages. Tout d'abord, les temps de jeu lorsqu'il y a une réservation sont assez courts, souvent une heure environ. Cela est compréhensible du fait du public qui vient majoritairement : les enfants et les adolescents. Il est difficile de pouvoir laisser un enfant devant une console pendant des heures entières. De plus, mettre une limite de temps permet de réguler, comme nous l'avons vu, le flux de joueur·euses, et de faire en sorte que tout le monde puisse jouer.

LE PRÊT DE JEUX

Dans ce chapitre, après avoir traité du jeu sur place, il sera question du prêt de jeux vidéo dans les bibliothèques. Il s'agit donc de voir à la suite la question du droit du prêt, qui est la cause de beaucoup de renoncement dans les bibliothèques, puis ensuite de traiter de la réglementation du prêt.

Prêter ou ne pas prêter, telle est la question

La question du prêt de jeux vidéo en bibliothèque fait beaucoup parler et débattre les professionnel·les, car sa légalité est encore floue. En effet, en l'absence de juridiction précise sur le sujet, comme cela peut l'être pour les ouvrages⁵⁹, il est nécessaire pour le jeu vidéo de demander un accord à l'auteur, au créateur, afin de pouvoir prêter et donc diffuser le jeu⁶⁰. Cependant, le jeu vidéo est considéré comme une œuvre collaborative⁶¹, ce qui signifie qu'il faudrait demander à chaque personne ayant participé à la création du jeu son accord pour chaque bibliothèque. De plus, s'il existe des entreprises spécialisées pour fournir des produits multimédias, et notamment des jeux vidéo aux bibliothèques, comme RDM vidéo que nous avons vu précédemment, elles négocient le droit d'achat et d'utilisation par une collectivité, mais pas forcément le droit de prêt à un tiers.

Ainsi, la littérature professionnelle a longuement écrit sur le sujet depuis une dizaine d'années en proposant diverses interprétations. Certains reprennent la décision de justice dite « Nintendo » de 2004, considérant le prêt au même titre qu'une location de bien, même effectué à titre gratuit⁶².

Dans un rapport de Françoise Legendre publié en 2015, *Jeu et Bibliothèque : Pour une conjugaison fertile*⁶³, elle décrit la situation comme cela :

« Les bibliothèques proposant des jeux vidéo à leurs usagers, à jouer sur place ou en prêt, ne respectent pas le cadre juridique. Pour respecter ce cadre, il faudrait donc que les bibliothèques acquièrent les jeux auprès de fournisseurs ayant négocié les droits (de consultation et/ou de prêt) ou qu'elles les négocient elles-mêmes. Or :

- Les quelques fournisseurs de jeux vidéo affichant la négociation préalable de droits présentent un choix extrêmement restreint et, de plus, ne donnent pas accès à la production indépendante en ligne, réduisant drastiquement le rôle de découvreur et de proposition d'une offre riche que doivent jouer les bibliothèques.

- Les bibliothèques n'ont pas le temps, les moyens, ni les compétences pour négocier avec des interlocuteurs qui, selon tous les témoignages, ne semblent pas s'intéresser à la sphère des bibliothèques françaises. Seuls certains contacts fructueux et liens avec des entreprises installées en France ont parfois pu être noués. Un désintérêt et une absence de réponse caractérisent la situation la plus courante lorsque des bibliothèques tentent de s'adresser à des éditeurs. Il serait donc très souhaitable d'engager une clarification

⁵⁹ DEPUIS 2006, IL EXISTE UNE LICENCE LEGALE POUR LE PRET D'OUVRAGES EN BIBLIOTHEQUES. CES DERNIERES PEUVENT ACQUERIR DES OUVRAGES ET LES PRETER, SANS ACCORD DIRECT DES EDITEURS, EN CONTREPARTIE DE QUOI ELLES DOIVENT REVERSER UNE SOMME CHAQUE ANNEE AUX AUTEURS ET EDITEURS : [HTTPS://WWW.CULTURE.GOUV.FR/THEMATIQUES/LIVRE-ET-LECTURE/LES-POLITIQUES-DE-SOUTIEN-A-L-ECONOMIE-DU-LIVRE/DROIT-DE-PRET/DROIT-DE-PRET-LES-POINTS-CLES#:~:text=Ce%20dispositif%20est%20destine%20a,achat%20de%20livres%20de%20qualite](https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-lecture/Les-politiques-de-soutien-a-l-economie-du-livre/Droit-de-pret/Droit-de-pret-les-points-CLES#:~:text=Ce%20dispositif%20est%20destine%20a,achat%20de%20livres%20de%20qualite).

⁶⁰ THOMAS FOURMEUX ET MAUREL, LIONEL, 2015. *LE CADRE JURIDIQUE DU JEU VIDEO EN BIBLIOTHEQUE : ACQUISITIONS, CONSULTATION, PRET*. [EN LIGNE]. [CONSULTE LE 28 NOVEMBRE 2023]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://HAL.PARISNANTERRE.FR/HAL-01528094](https://hal.parisnanterre.fr/hal-01528094)

⁶¹ BRUNAUX, GEOFFRAY, 2019. *LE JEU VIDEO, UN OBJET JURIDIQUE IDENTIFIE*. PARIS, FRANCE : MARE & MARTIN. P. 26, ISBN 978-2-84934-439-2.

⁶² LA DECISION DE LA COUR DE CASSATION EST A RETROUVER ICI : [HTTPS://WWW.LEGIFRANCE.GOUV.FR/JURI/ID/JURITEXT000007047511/](https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007047511/)

⁶³ *JEU ET BIBLIOTHEQUE : POUR UNE CONJUGAISON FERTILE*, 2015. [EN LIGNE]. [CONSULTE LE 28 JUILLET 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://WWW.CULTURE.GOUV.FR/THEMATIQUES/LIVRE-ET-LECTURE/DOCUMENTATION/PUBLICATIONS/RAPPORTS-DE-L-IGB/JEU-ET-BIBLIOTHEQUE-POUR-UNE-CONJUGAISON-FERTILE](https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-lecture/Documentation/Publications/Rapports-de-l-IGB/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile)

juridique au niveau national afin que la réalité des pratiques soit prise en compte et que le droit des auteurs de jeux vidéo puisse être respecté par les bibliothèques qui jouent un rôle culturel important dans le domaine. »

Ainsi, on voit la difficulté qui existe pour le prêt de jeux vidéo. Certaines grandes bibliothèques refusent de prêter des jeux pour ces raisons-là. Par exemple, la BML ne prête pas directement de jeux vidéo aux usagers pour ces raisons de flou juridique. Cependant, beaucoup de bibliothèques prêtent sans s'inquiéter des retombées juridiques qui pourraient exister en ce sens. Et cela se comprend ; tout d'abord le rapport pointe clairement l'indifférence des éditeurs de jeux vidéo envers les bibliothèques, ce qui permet aux bibliothèques de prêter sans réellement avoir à s'inquiéter. À ce jour, aucun éditeur n'a porté plainte ou n'a mené d'action en justice contre une bibliothèque qui aurait prêté l'un de ses jeux.

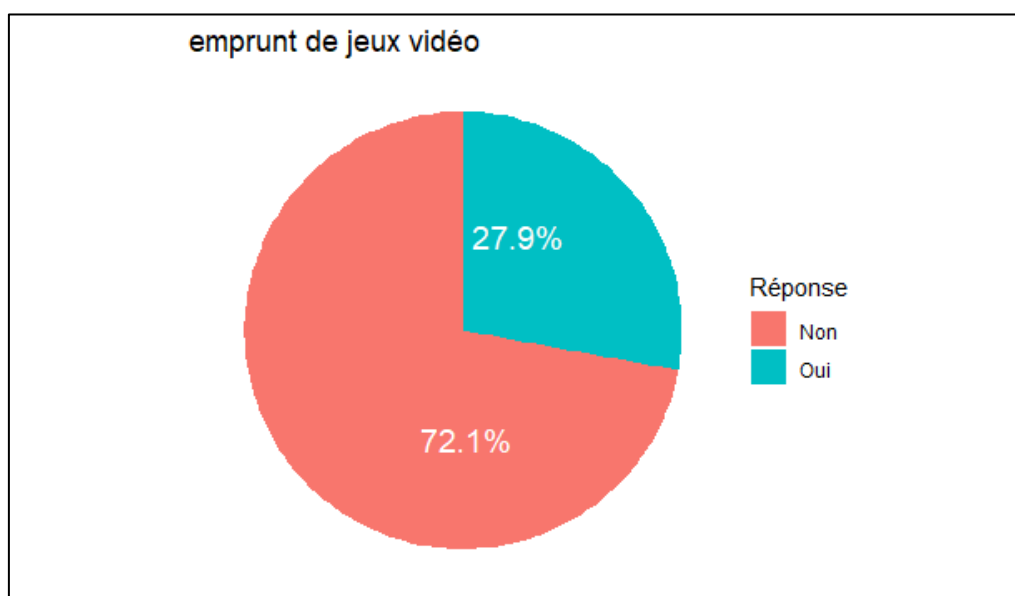


Figure 14 : Diagramme circulaire représentant en proportion s'il est possible ou non d'emprunter des jeux vidéo

On voit sur ce diagramme que seulement 27,9% des bibliothèques ayant répondu au questionnaire prêtent des jeux vidéo. Cela est très faible comparé au jeu sur place, qui est pratiqué par plus de 90% des bibliothèques. Il y a plusieurs facteurs qui expliquent cette différence entre le jeu sur place et le prêt :

« Flou juridique sur les droits de prêt, très gros réseau de la bibliothèque municipale de Lyon (16 bib') qui entraînent un besoin de s'organiser en réseau. », « Vide juridique sur le droit de prêt »

« Nous achetons la quasi-totalité de nos jeux en dématérialisé. »

« Nos jeux sont dématérialisés, prêter signifie choisir une console ou tout acheter pour toutes les consoles/configuration »

« Collection limitée, coût de remplacement »

« Fonds trop insuffisant »

« Pas assez de titre ni de projet d'établissement en ce sens » Répondant·es au questionnaire.

Une des réponses qui revient est celle juridique, comme nous l'avons évoqué. Mais la raison qui est le plus apparue est celle du fond. En effet, contrairement au jeu sur place, proposer le jeu vidéo en prêt, c'est avoir un fond mouvant, et il faut donc avoir assez de jeux afin de ne pas frustrer les usager·ères. De plus, avoir une offre de prêt demande d'acheter certains jeux en plusieurs exemplaires. En effet, certains jeux sont beaucoup plus populaires que d'autres, comme par exemple FIFA ou Mario Kart, et il est donc nécessaire d'en avoir plusieurs afin qu'un maximum de personnes puisse en profiter. Mais pour pouvoir proposer tout cela, il faut un budget adéquat, et comme nous l'avons vu, le budget du jeu vidéo est rarement très élevé et donc demande des concessions, qui se font sur le prêt⁶⁴.

Aussi, prêter un jeu nécessite que l'usager·ère ait la console adéquate à la maison, ce qui n'est pas toujours le cas. Certaines bibliothèques peuvent aussi prêter des consoles, mais cela reste très minoritaire.

Finalement le prêt de jeux vidéo est très intéressant, et permet aux personnes de pouvoir jouer à moindre coût depuis chez elles. Mais, cela nécessite beaucoup de travail de la part des professionnel·les, afin de constituer le fond de jeux, de négocier les budgets adéquats, d'organiser, comme nous allons le voir, les réglementations du prêt, etc.

Le jeu sur place semble au final plus inclusif dans sa manière de proposer du jeu vidéo au grand public, il ne nécessite rien d'autre que de venir sur place, sans avoir besoin de posséder sa propre console, ses manettes, etc.

La réglementation du prêt

Lorsque le prêt existe en bibliothèque, il doit être réglementé, et de fait, souvent, restreint. Cependant, avant de traiter des réglementations, il s'agit de faire un tour d'horizon du public qui emprunte des jeux vidéo en bibliothèque. Cela sera rapide, car il est logiquement le même que celui qui vient sur place.

Age moyen des usagers qui empruntent des jeux vidéo	
Statistique	Valeur
Minimum	8.0
Maximum	15.0
Médiane	10.5
Moyenne	11.2

Figure 15 : Tableau de statistique sur l'âge moyen des usager·ères qui empruntent des jeux vidéo

⁶⁴ AVILA, ANTHONY, 2015. CONSTITUER UNE COLLECTION DE JEUX : QUELS OBJECTIFS ? IN : DEVRIENDT, JULIEN (ED.), *JOUER EN BIBLIOTHEQUE* [EN LIGNE]. VILLEURBANNE : PRESSES DE L'ENSSIB. PP. 56-63. LA BOITE A OUTILS. [CONSULTE LE 21 JUILLET 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://BOOKS.OPENEDITION.ORG/PRESSESENSSIB/4596](https://books.openedition.org/presseenssib/4596)

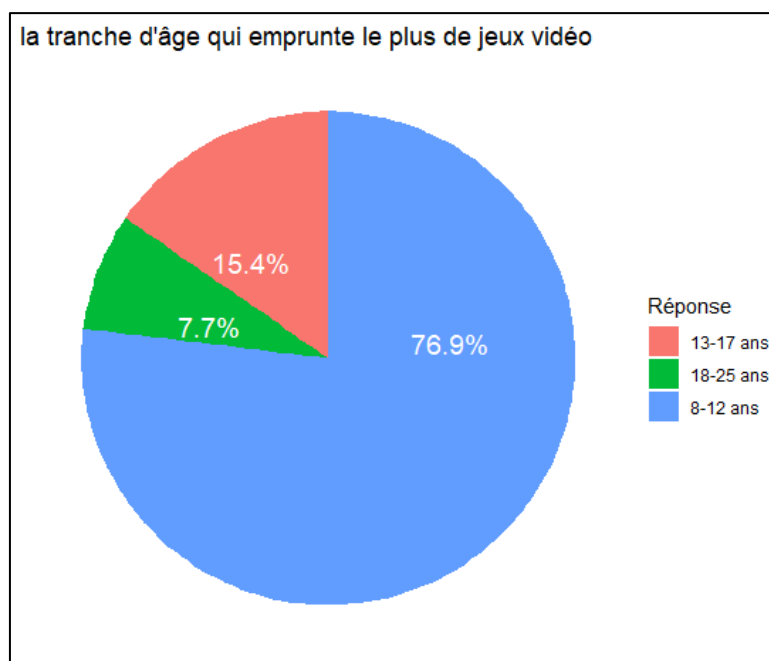


Figure 16 : Diagramme circulaire représentant la tranche d'âge qui emprunte le plus souvent des jeux vidéo

Les réponses entre la moyenne d'âge et la tranche d'âge s'accordent sur un âge situé autour de 10/11 ans, donc des enfants. C'est un âge qui semble plus jeune que pour le jeu ou les animations sur place, qui attire plus des adolescent·es. Cela peut s'expliquer par le fait que les adolescent·es vont avoir tendance à occuper un espace, pour en faire le leur⁶⁵. L'adolescence est aussi une période dans laquelle l'individu a tendance à être plus en groupe, notamment sur des activités comme le jeu vidéo. Aussi, les enfants ne disposent pas de leurs propres moyens financiers pour acheter des jeux vidéo, et en emprunter à la bibliothèque peut être une façon de jouer à de nombreux jeux gratuitement.

Mais pour que des enfants puissent emprunter et jouer dans de bonnes conditions, il faut nécessairement des règles, qui s'appliquent à toutes et tous. Et ces règles peuvent être concernant l'âge minimum pour emprunter certains jeux, le nombre de jeux pouvant être empruntés ou encore leur durée.

Durée en jour d'emprunt des jeux vidéo	
Statistique	Valeur
Minimum	21.0
Maximum	30.0
Médiane	24.5
Moyenne	24.8

Figure 17 : Tableau de statistiques sur la durée d'emprunt en jours des jeux vidéo

⁶⁵ ROSELLI, MARIANGELA, 2016. LA BIBLIOTHEQUE DANS LES QUARTIERS POPULAIRES. *MONDES SOCIAUX* [EN LIGNE]. 13 DECEMBRE 2016. [CONSULTE LE 28 JUILLET 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://SMS.HYPOTHESES.ORG/8718](https://sms.hypotheses.org/8718)

Le tableau ci-dessus montre les dur es d'emprunts des jeux dans les biblioth ques. Ces derni res sont aux alentours de 24/25 jours, ce qui repr sente entre 3 et 4 semaines. Ces chiffres sont dans la lign e des autres documents qui sont g n ralement empruntables pour 3   4 semaines.

Cette dur e, qui semble respect e par toutes les biblioth ques, le maximum  tant de 30 jours et le minimum de 21, a   la fois des avantages et des inconv nients. Pour les usager es et pour les professionnel les, une dur e d'emprunt autour de 4 semaines permet une rotation r guli re des jeux et octroie la possibilit  de d couvrir plus de jeux. Cependant, certains jeux peuvent  tre longs, voire tr s longs. Par exemple, pour finir *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, qui est l'un des jeux les plus populaires de la Switch, il faut compter au minimum 51 heures de jeu⁶⁶. Il est parfois difficile de pouvoir finir un jeu de cette longueur en moins d'un mois. Mais le choix de cette dur e reste cependant compr hensible, car elle s'accorde avec le reste des documents, et permet une rotation forte des jeux.

Nombre de jeux vid�o empruntables en m�me temps	
Statistique	Valeur
Minimum	1.0
Maximum	15.0
M�diane	1.0
Moyenne	2.5

Figure 18 : Tableau de statistiques sur le nombre de jeux vid o empruntables en m me temps

Le tableau ci-dessus montre cette fois le nombre de jeux qu'il est possible d'emprunter en m me temps sur un compte lecteur. La plupart des r pondant es ne proposent qu'un jeu par carte. On voit l  que contrairement   la dur e, le nombre de jeux empruntable est tr s diff rent de celui des ouvrages et des autres documents.

Cela s'explique principalement par le faible nombre de jeux en comparaison avec la demande d'emprunt. De ce fait, une limite doit se cr er pour que chacun et chacune puisse emprunter au moins un jeu. Aussi, comme nous l'avons vu, un jeu est souvent long   finir, et peut souvent  tre continu  m me apr s la fin. De ce fait, proposer un jeu   la fois est peu, mais est suffisant pour s'occuper sur une dur e de 3   4 semaines.

Comme nous l'avons vu, l' ge moyen des personnes qui empruntent et jouent aux jeux est bas, aux alentours de 10/11 ans. De ce fait, il est important que les biblioth ques mettent en place des restrictions sur l'emprunt de jeux. Les services de jeux vid o  tant relativement r cents et souvent assez faibles en termes de

⁶⁶ CE CHIFFRE, PROVIENT DU SITE HOWLONGTOBEAT ([HTTPS://HOWLONGTOBEAT.COM/](https://howlongtobeat.com/)), QUI EST UN ESPACE COMMUNAUTAIRE O  LES INTERNAUTES RENSEIGNENT LEUR TEMPS POUR TERMINER UN JEU, CE QUI PERMET AUX AUTRES JOUEUR SES D'AVOIR UNE ESTIMATION DU TEMPS DE JEU.

nombres de jeux, il est encore difficile aujourd'hui de proposer un espace enfant et un espace adulte, comme ça peut l'être pour les ouvrages, ou encore même les DVD parfois. Ainsi les bibliothécaires doivent s'adapter avec ce qu'ils ou elles ont, ou créer leurs propres restrictions.

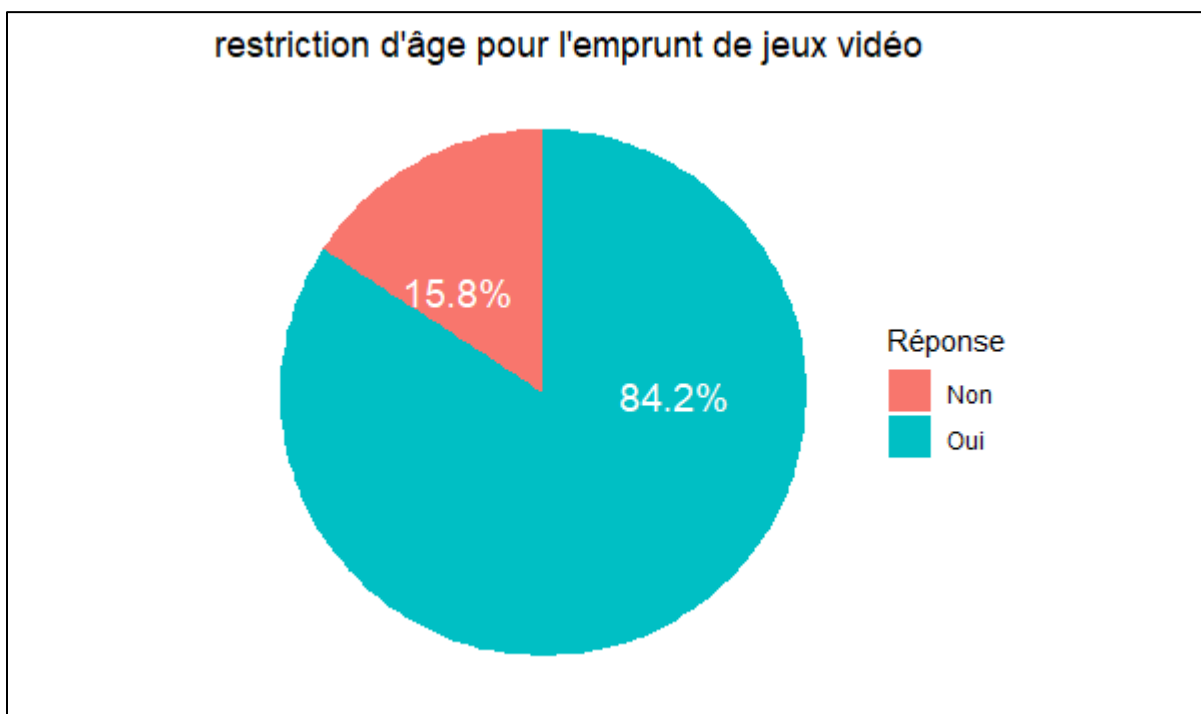


Figure 19 : Diagramme circulaire représentant en proportion la restriction ou non d'emprunt des jeux vidéo en fonction de l'âge

Ce diagramme ci-dessus représente si oui ou non les bibliothèques ont mis en place des restrictions concernant le prêt de jeux vidéo. 84% ont répondu oui, et seulement 15% non. De plus, parmi les non, il y a des bibliothèques qui n'ont que des jeux adaptés au grand public et aux enfants, et qui de ce fait n'ont pas besoin d'appliquer de restrictions.

Pour les autres bibliothèques, il est important d'avoir une restriction claire. Celle qui est la plus souvent revenue dans les réponses au questionnaire est la restriction sur le PEGI sur les jeux. Le *Pan European Game Information* (PEGI) est un système d'évaluation européen des jeux vidéo, afin d'aider le consommateur dans le choix de son jeu. Il est indiqué sur chaque jeu des informations sur son contenu si ce dernier peut choquer (violence, drogues, sexe, etc.), mais il y a aussi une indication d'un âge conseillé minimum pour jouer au jeu, qui se divise en 5 (3, 7, 12, 16, 18)⁶⁷. Cet âge n'est en aucun cas une restriction obligatoire, mais sert plutôt d'indication, souvent à destination des parents. Mais dans les bibliothèques, il peut être utilisé comme une véritable restriction, afin d'être sûr de ne pas prêter un jeu inadapté à un enfant. L'avantage de cette solution est qu'elle ne rajoute pas une charge de travail aux bibliothécaires, qui ont simplement à suivre les indications PEGI sur la boîte du jeu. Cependant, le PEGI donne des fourchettes assez larges concernant les âges. Si les jeux classés PEGI 16 ou 18 sont assez clairs, c'est moins le cas pour les autres indicateurs. Un jeu qui contient un peu de violence graphique

⁶⁷ [HTTPS://PEGI.INFO/FR](https://pegi.info/fr)

sera immédiatement classé en PEGI 12, alors qu'il pourrait convenir, en fonction du contexte, à un enfant de 9 ou 10 ans. Pour cela, certaines bibliothèques créent leur propre système de restriction.

La bibliothèque de Rillieux-la-Pape propose des PEGI supplémentaires, en étiquetant certains jeux en PEGI 5 ou 10, qui n'existent pas normalement. Cette solution permet de garder le système de PEGI, qui est connu de presque tous, tout en contournant les tranches un peu trop larges de ce système.

Certaines bibliothèques décident de respecter les consignes PEGI si l'enfant est seul, mais de s'en remettre à la décision des parents si ce dernier est présent. Cela permet de retirer la responsabilité du jeu emprunté à la bibliothèque. D'autres encore adaptent le PEGI en autorisant par exemple l'emprunt de jeux PEGI à partir de 14 ans.

Il existe plusieurs façons de s'adapter et d'organiser le prêt de jeux vidéo dans une bibliothèque. Il reste néanmoins que le PEGI est très populaire auprès des bibliothécaires, et aussi auprès des usager·ères.

LES PROFESSIONNEL·LES ET LA FORMATION AUX JEUX VIDEO

Dans ce chapitre, l'objectif est de traiter plus longuement des professionnel·les des bibliothèques qui travaillent sur des offres de jeux vidéo au sein de leur structure. Nous avons déjà beaucoup utilisé leurs témoignages tout au long de ce travail, mais il s'agit ici de voir tout d'abord un côté plus personnel et de comprendre s'il existe un profil sociologique spécifique pour ces professionnel·les. Aussi la suite, plus succincte, se concentrera sur leur formation au numérique et aux jeux vidéo durant leurs études et leur parcours professionnel.

Qui sont les professionnel·les des bibliothèques travaillant sur l'offre de jeux vidéo ?

L'objectif dans cette partie est de voir qui sont les professionnel·les des bibliothèques qui travaillent sur des offres de jeux vidéo. Cela se fera grâce aux réponses du questionnaire, dans lequel il y avait quelques questions sur le profil des répondant·es. Ainsi le but est de voir qui travaille sur ces offres de jeux vidéo, de comprendre leur profil et de voir s'il y a des tendances qui existent sur cette catégorie très spécifique de bibliothécaire.

La première question est celle du genre. Le monde des bibliothèques est majoritairement un monde femmes⁶⁸, là où celui du jeu vidéo reste, comme nous l'avons vu plutôt un loisir masculin, ou du moins avec une domination culturelle masculine dans cet art.

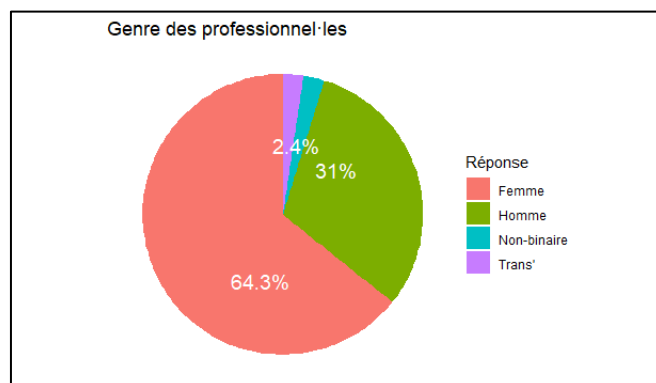


Figure 20 : Diagramme circulaire représentant en proportion le genre des professionnel·les des bibliothèques

Dans un rapport du ministère de la Culture paru en 2023, il est indiqué que dans les bibliothèques territoriales, donc celles qui nous intéressent ici, près de 8 agents sur 10 sont des femmes, ce qui représente une immense majorité⁶⁹. Nous voyons dans le diagramme que les femmes représentent environ 64% des répondant·es, soit plus de 15% de moins que dans le rapport du Ministère. Cependant, il convient bien entendu de ne pas prendre ces chiffres comme une valeur absolue, mais plutôt comme un indicateur, au vu du nombre de réponses qui ne

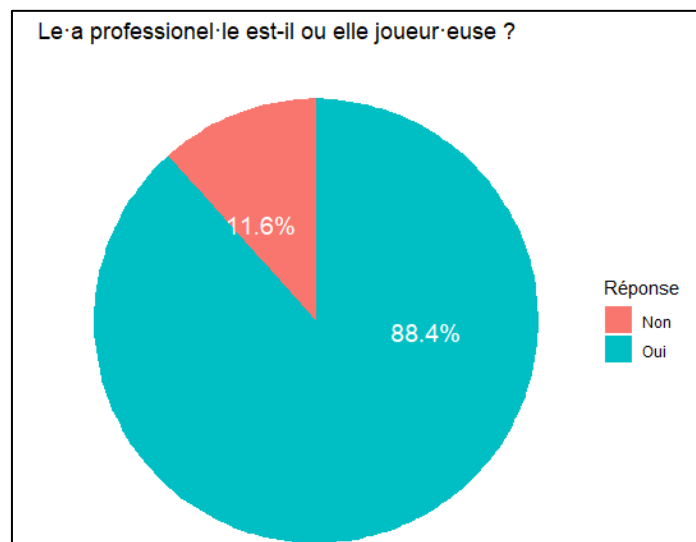


Figure 21 : Diagramme circulaire représentant en proportion si oui ou non le professionnel·les est joueur·euse dans sa vie personnelle

⁶⁸ ROSELLI, MARIANGELA, 2011. LA BIBLIOTHEQUE, UN MONDE DE FEMMES. DETERMINATIONS ET CONSEQUENCES SUR LA SEGMENTATION DES PUBLICS JEUNES DANS LES BIBLIOTHEQUES. RESEAUX. 2011. VOL. 168-169, N° 4-5, PP. 133-164. DOI 10.3917/RES.168.0133.

⁶⁹ CNFPT, MINISTRE DE LA CULTURE, 2022. LES PERSONNELS DES BIBLIOTHEQUES TERRITORIALES ET LEUR PRATIQUE DE LA FORMATION : CHIFFRES-CLES. [EN LIGNE]. 16 NOVEMBRE 2022. [CONSULTE LE 30 JUILLET 2024]. DISPONIBLE A L'ADRESSE : [HTTPS://WWW.ENSSIB.FR/BIBLIOTHEQUE-NUMERIQUE/NOTICES/70830-LES-PERSONNELS-DES-BIBLIOTHEQUES-TERRITORIALES-ET-LEUR-PRATIQUE-DE-LA-FORMATION-CHIFFRES-CLES](https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/70830-les-personnels-des-bibliotheques-territoriales-et-leur-pratique-de-la-formation-chiffres-cles)

regroupe pas tous les professionnel·les des bibliothèques. On voit tout de même que le jeu vidéo, en tant que domaine plutôt masculin, semble avoir un effet sur les postes qui lui sont liés.

Le diagramme ci-dessus montre que la grande majorité des agent·es des bibliothèques qui travaillent sur une offre de jeux vidéo sont aussi des joueur·euses dans leur vie personnelle. Cela semble assez logique, car comme nous l'avons vu précédemment, il est important lorsque l'on souhaite s'investir dans un travail comme celui-là. Il est important de connaître les jeux qui sortent, de faire une veille dessus, de comprendre le fonctionnement d'une console, d'un ordinateur, et aussi de savoir jouer, lorsque l'on veut proposer des animations. C'est tout cela qui me fait dire qu'il est presque indispensable d'être joueur·euse dans sa vie personnelle lorsque l'on souhaite s'engager dans un projet de jeux vidéo en bibliothèque. C'est aussi le ressenti qu'il y a eu dans les entretiens menés, où toutes les personnes interrogées m'ont expliqué qu'elles sont aussi des joueur·euses dans leur vie et m'ont parlé de leur parcours de joueur·euse.

Poste			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Responsable	5	11.6	11.6%
Bibliothécaire	4	9.3	9.3%
Ludothécaire	3	7.0	7%
Agent de bibliothèque	3	7.0	7%
Responsable secteur numérique	2	4.7	4.7%
Responsable secteur multimédia	2	4.7	4.7%
Responsable secteur adulte	2	4.7	4.7%
Responsable adjoint	2	4.7	4.7%
Médiateur numérique	2	4.7	4.7%
Adjoint du patrimoine	2	4.7	4.7%
Responsable secteur jeu vidéo	1	2.3	2.3%
Responsable secteur du jeu vidéo	1	2.3	2.3%
Responsable de secteur jeu vidéo	1	2.3	2.3%
coordonnateur développement numérique	1	2.3	2.3%
Chargé de secteur multimédia	1	2.3	2.3%
Chargé de ateliers numérique	1	2.3	2.3%
Assistant secteur ludothèque	1	2.3	2.3%
Assistant du patrimoine	1	2.3	2.3%
Assistant de conservation secteur multimédia	1	2.3	2.3%
Assisant secteur numérique	1	2.3	2.3%
Animatrice numérique	1	2.3	2.3%
Animateur numérique	1	2.3	2.3%
Animateur Jeu vidéo et multimédia	1	2.3	2.3%
Agent secteur jeunesse	1	2.3	2.3%
Agent d'accueil	1	2.3	2.3%

Figure 22 : Tableau du poste des professionnel·les

Dans le tableau ci-dessus, nous voyons les postes occupés par les répondant·es au questionnaire. On remarque tout d'abord un nombre élevé des réponses différentes. Cela s'explique en partie par la nouveauté que représente le jeu vidéo dans les bibliothèques, mais aussi en fonction d'où l'offre de jeu vidéo est rattachée. On voit par exemple qu'il y a des postes plutôt liés à une fonction de ludothécaire, donc spécialisé dans les jeux de société et les jeux vidéo, mais aussi des postes liés au numérique et au secteur jeunesse. Le poste le plus représenté est celui de responsable, ce qui est logique, surtout que de nombreuses bibliothèques sont assez petites et donc le responsable tend à s'occuper ou au moins à superviser un grand nombre d'offres. On voit aussi que bibliothécaire et ludothécaire reviennent souvent, ce qui correspond normalement à des postes de catégorie A au sein de la fonction publique territoriale. Cela s'explique aussi par le niveau d'étude de ces personnes.

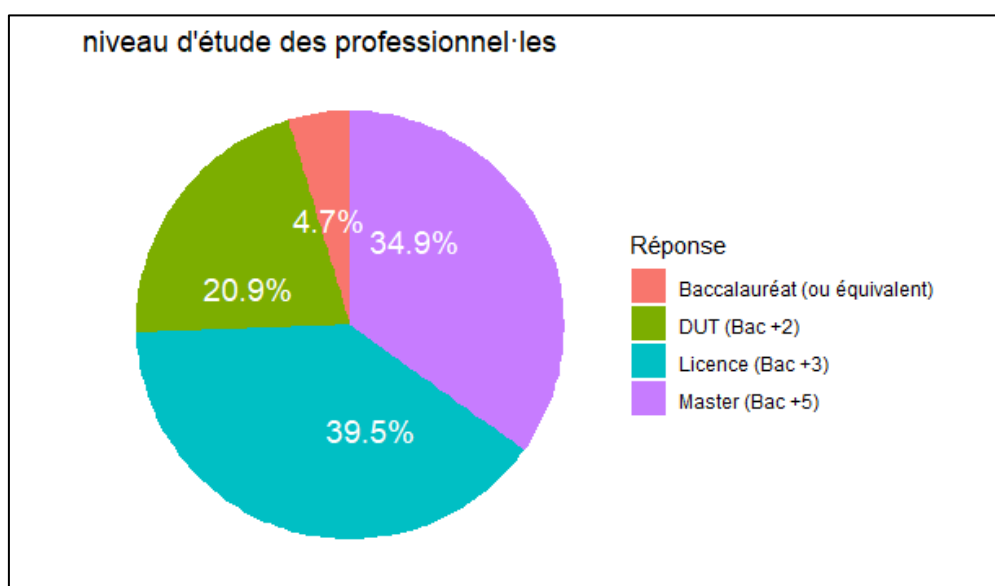


Figure 23 : Diagramme circulaire représentant en proportion le niveau d'étude des professionnel·les

On voit dans le tableau ci-dessus que toutes les personnes qui ont répondu ont au moins le niveau Bac. De plus, près de 75% des répondant·es ont un niveau de licence ou supérieur. Le rapport du Ministère ne mentionne pas le niveau d'études des agent·es, estimant le chiffre comme difficile à obtenir. Selon l'observatoire des inégalités⁷⁰, en 2022, 23% de la population a un niveau Bac+3 ou supérieur, et ce chiffre monte à près de 40% pour les 25-29 ans. Les professionnel·les des bibliothèques qui travaillent sur l'offre de jeu vidéo ont donc en moyenne un niveau d'étude plus élevé que la population française. Cela n'est pas réellement étonnant, car les métiers en bibliothèques sont généralement des métiers plutôt intellectuels, qui demandent un certain niveau d'étude. Cependant, il est intéressant de noter que le jeu vidéo, dans tout ce qu'il a de populaire et de grand public, n'influe pas, voire accentue, le niveau d'étude attendu pour un tel poste.

⁷⁰ [HTTPS://INEGALITES.FR/NIVEAU-DE-DIPLOME-DE-LA-POPULATION](https://inegalites.fr/niveau-de-diplome-de-la-population)

La formation durant les études

Pour continuer sur les études, il s'agit maintenant de s'intéresser à la formation et au contenu de cette dernière. Il a été demandé durant le questionnaire aux répondant·es de s'exprimer sur leur formation et sur les cours qu'ils et elles ont reçus, notamment en ce qui concerne le jeu vidéo et le multimédia. Il ne s'agit pas là d'essayer de sur analyser la situation, ou de tirer quelconque hâtive, mais plutôt de présenter simplement les résultats.

Avant, cela j'ai demandé aux professionnel·les s'ils et elles avaient eu une formation sur les métiers du livre et/ou de l'information. Les réponses sont oui à environ 75%. La suite des questions se base sur ces 75% là.

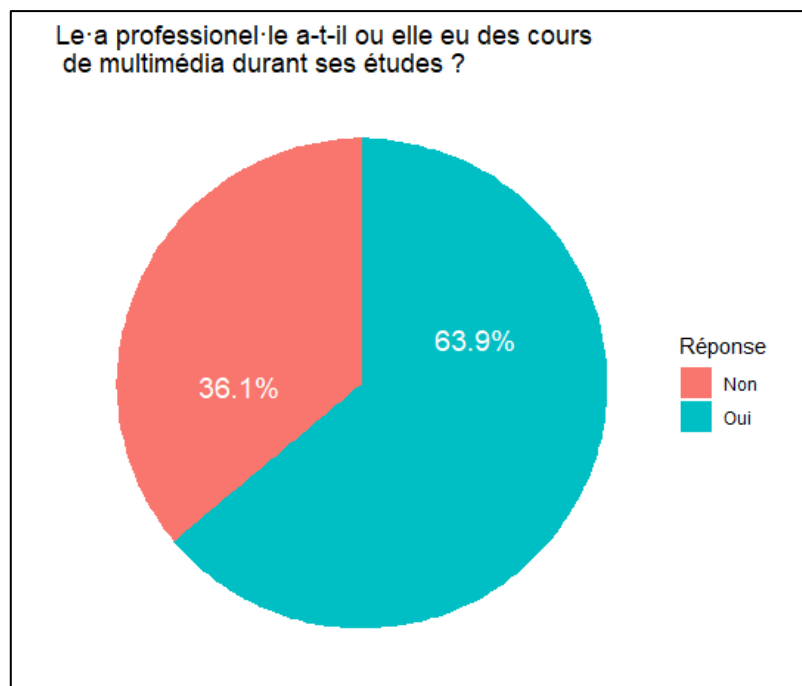


Figure 24 : Diagramme circulaire montrant en proportion si le·a professionnel·le a eu ou non des cours liés au numérique ou au multimédia durant ses études

Pour commencer, il y a cette question concernant le numérique en général. On voit que moins de deux tiers des répondant·es ont eu des cours sur le sujet, ce qui me semble, est assez faible, surtout en considérant l'importance de ces sujets en bibliothèque. Il est aujourd'hui assez rare qu'une bibliothèque n'ait pas au moins un ordinateur à disposition ou un espace multimédia avec des CD et DVD. Bien sûr, il y a parmi les réponses des personnes qui ont fait leur formation avant l'expansion du numérique en bibliothèque, et qui, de fait, ne pouvaient avoir ces cours. Cependant, le numérique a pris une place telle dans les bibliothèques qu'il est difficile de pouvoir passer à côté lors de la formation à ces métiers.

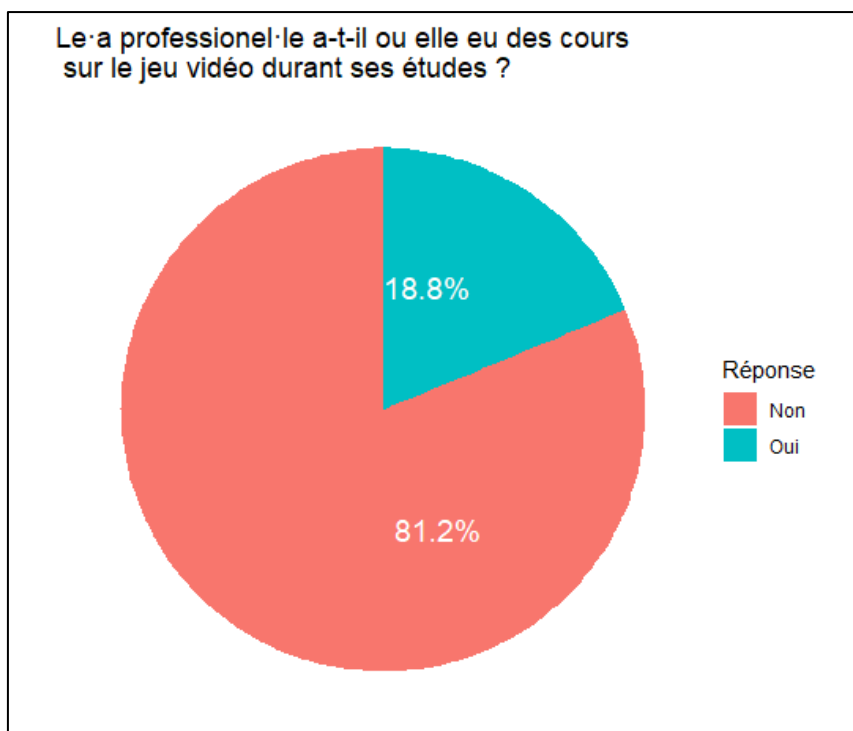


Figure 25 : Diagramme circulaire montrant en proportion si le·a professionnel·le a eu ou non des cours liés au jeu vidéo durant ses études

Ce diagramme, montrant si les répondant·es ont eu ou non des cours liés aux jeux vidéo durant leurs études, est assez explicite. Moins de 20% ont eu au moins un cours sur les jeux vidéo en bibliothèque. Ce chiffre, très bas, peut s'expliquer en partie par la nouveauté que représente le jeu vidéo en bibliothèque. Comme nous l'avons vu, les services de jeux vidéo se sont créés en moyenne en 2017 et la littérature, surtout professionnelle, sur le sujet a été très prolifique entre 2010 et 2015. C'est un terrain nouveau, qu'il est, je pense, primordial que les formations s'en saisissent pour pouvoir transmettre les connaissances à tous les étudiant·es des métiers du livre et des sciences de l'information.

« Pour le coup, si on n'aime pas les jeux vidéo, si on ne comprend pas le principe, si on n'a aucun, ou même des fois si on ne considère pas le jeu vidéo comme un média à part entière, comme un bien culturel, déjà de base, ça va poser problème. Donc ça c'est un souci, moi je vois, dans ma formation, je ne suis pas non plus un fossile, dans ma formation, de mémoire, je n'ai eu aucun cours sur les jeux vidéo. Donc déjà, et voilà, moi j'ai commencé à travailler en 2015, donc ce n'est pas non plus il y a 100 ans, et donc j'espère que les cursus ont changé. » Bibliothécaire anonyme

Cet extrait d'entretien montre bien les tenants et les aboutissants qui peuvent exister du manque de formation au sujet. Comme nous l'avons vu précédemment, la grande majorité des professionnel·les sont des joueur·euses dans leur vie personnelle. C'est grâce à cela qu'ils et elles peuvent travailler dans le domaine du jeu vidéo en bibliothèque. Si les formations proposaient systématiquement des cours sur le fonctionnement du jeu vidéo en bibliothèque, cela permettrait aux personnes non joueur·euses de pouvoir tout de même travailler dans ces espaces, sans que cela ne représente un challenge trop grand.

Les formations existantes pour les professionnel·les

Pour pouvoir former les professionnel·les et leur donner les outils du jeu vidéo en bibliothèque, il existe des formations, après les études, qui se font dans le monde professionnel.

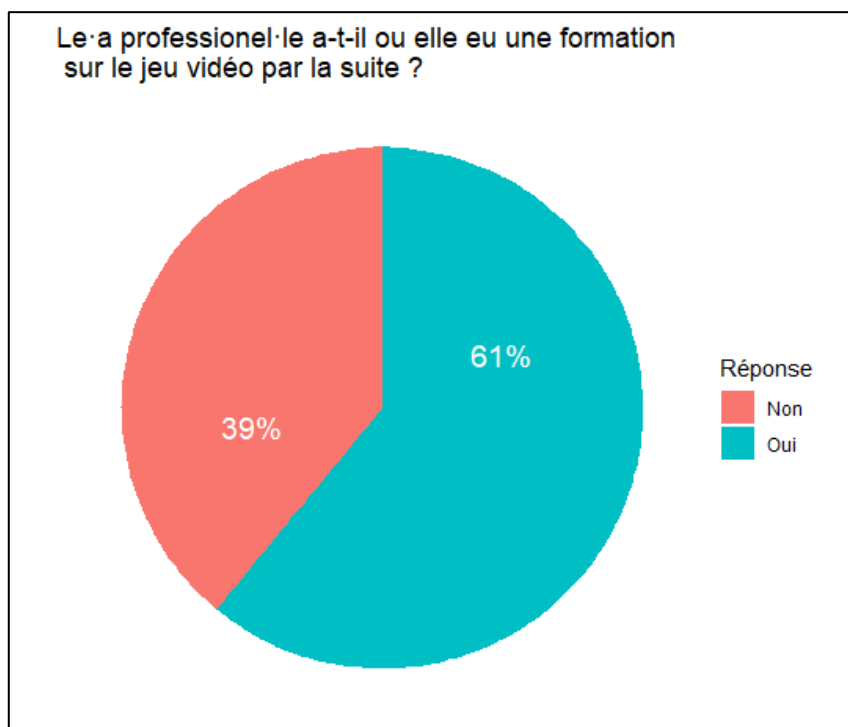


Figure 26 : Diagramme circulaire en proportion sur les formations professionnelles sur le jeu vidéo en bibliothèque

On voit sur ce diagramme que plus de 60% des répondant·es ont suivi, durant leur parcours professionnel, une formation sur les jeux vidéo en bibliothèque. Ce chiffre, important, montre tout d'abord la volonté des professionnel·les d'être formés à ce sujet. Aussi, le jeu vidéo, étant un art nouveau, et se développant rapidement, il est essentiel de se tenir au courant des nouveautés et des nouvelles approches qui existent.

« Quand j'ai intégré cette bibliothèque, j'ai fait un stage à Sergi à l'époque, il y a une dizaine d'années, pour découvrir, parce que l'espace qu'on ouvrait était tout nouveau.[...] Donc moi, j'étais allé à Sergi parce qu'ils étaient un petit peu pionniers dans le jeu vidéo, notamment avec le Sergiplay, le leur festival Sergiplay, qui je crois existe encore, si je ne me trompe pas. Donc c'est un gros réseau de bibliothèques en région parisienne. Et ils ont, dans plusieurs bibliothèques de leur réseau, des espaces jeux vidéo. Moi, j'avais fait un stage dans la bibliothèque centrale du réseau, et j'avais vu une autre bibliothèque de ce réseau qui est assez important. Et il y avait notamment un des gars, enfin une des personnes avec qui j'avais fait mon stage là, qui est, je vais gober son nom et son prénom, qui fait partie de l'association MO5. » Olivier Delaunay, bibliothécaire à la bibliothèque du Val de l'Aurance à Limoges.

Les formations peuvent venir de différents centres, comme nous le verrons, mais aussi des bibliothèques elles-mêmes, qui organisent des rencontres pour présenter leurs collections, leurs façons de faire, et chercher à développer le jeu vidéo en bibliothèque. C'est aussi le cas de la Bibliothèque Municipale de Lyon qui organise des présentations d'offres de jeux vidéo, et qui peut ensuite prêter un lot de jeux et consoles pour que les bibliothèques de l'agglomération lyonnaise puissent tester le service avant de le mettre en place de leur côté.

Il existe aussi, comme nous l'avons dit précédemment, des organismes spécialisés dans la formation aux bibliothécaires tout au long de leur parcours professionnel. Le plus connu, et celui qui propose le plus de formations est le CNFPT (Centre National de la Fonction Publique Territoriale). Il s'agit d'un organisme public qui propose de nombreuses formations et d'autres ateliers à tous les fonctionnaires de la fonction publique territoriale. Selon le rapport sur les professionnel·les des bibliothèques territoriales, réalisé par le CNFPT et le ministère de la Culture⁷¹, 60% des agents territoriaux des bibliothèques ont suivi une formation au CNFPT sur l'année écoulée (chiffres de 2022).

Le CNFPT, dans sa volonté d'une formation large pour l'ensemble des agent·es, propose aussi des formations sur le jeu vidéo en bibliothèque. Il existe notamment la formation « LES JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE : UNE ACTIVITÉ CULTURELLE »⁷², qui dure 2 jours en présentiel. Selon le site, cette formation a pour objectif : « appréhender la place du jeu vidéo en bibliothèque », « connaître les enjeux de l'accès aux jeux vidéo et développer une politique d'acquisition et de valorisation » et « intégrer le cadre juridique, technique et logistique de l'offre en jeux vidéo ». Les objectifs de cette formation sont assez larges et présentent à la fois des aspects techniques et théoriques. Dans le contenu de la formation, on retrouve des aspects tant sociologiques sur la place du jeu vidéo et des joueur·euses que pratiques sur le fonctionnement du jeu vidéo aujourd'hui, les différentes offres qui existent, la question du dématérialisé, etc.

On voit donc que ce genre de formation peut être un moyen de se tenir à jour sur l'évolution du jeu vidéo et de ses pratiques en bibliothèques. Cela peut aussi servir lorsque les agent·es sont très éloigné·es du jeu vidéo et souhaitent le découvrir dans le cadre de leur travail. De plus, cela permet de compenser le manque de formation durant les études.

⁷¹ CNFPT, MINISTÈRE DE LA CULTURE, 2022. *LES PERSONNELS DES BIBLIOTHÈQUES TERRITORIALES ET LEUR PRATIQUE DE LA FORMATION : CHIFFRES-CLES*. [EN LIGNE]. 16 NOVEMBRE 2022. [CONSULTE LE 30 JUILLET 2024]. DISPONIBLE À L'ADRESSE : [HTTPS://WWW.ENSSIB.FR/BIBLIOTHEQUE-NUMERIQUE/NOTICES/70830-LES-PERSONNELS-DES-BIBLIOTHEQUES-TERRITORIALES-ET-LEUR-PRATIQUE-DE-LA-FORMATION-CHIFFRES-CLES](https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/70830-les-personnels-des-bibliotheques-territoriales-et-leur-pratique-de-la-formation-chiffres-cles)

⁷² [HTTPS://WWW.CNFPT.FR/RECHERCHER-FORMATION/DETAIL/2K-6IQ2-P-1J52AG0-1JUJMO0](https://www.cnfpt.fr/rechercher-formation/detail/2k-6iq2-p-1j52ag0-1jujmo0)

PERSPECTIVES

Dans ce dernier chapitre, plus court, l'idée est de revenir sur des points essentiels évoqués dans le précédent chapitre, pour pouvoir en tirer des conclusions et proposer des perspectives d'évolution du jeu vidéo dans les bibliothèques. On peut classer ces perspectives dans quatre points distincts : consolider l'offre existante, l'enjeu du dématérialisé, aller chercher de nouveaux publics et la formation autour du jeu vidéo en bibliothèque.

CONSOLIDER L'OFFRE EXISTANTE

Comme nous l'avons vu précédemment, la plupart des offres de jeux vidéo en bibliothèques sont récentes, et existent en moyenne depuis 6 ans. De ce fait, la question et la perspective de la consolidation de l'offre existante sont primordiales.

Un service de jeux vidéo ne peut être viable que s'il évolue continuellement et s'adapte aux nouveautés. Le monde du jeu vidéo évolue rapidement, et demande de nouvelles adaptations. Par exemple, nous avons vu qu'un bon nombre de bibliothèques ont investi dans des casques de Réalité Virtuelle (VR), qui sont des appareils assez récents et très coûteux. Cela montre cette volonté de s'adapter, avec dans cet exemple, la volonté de proposer une expérience que très peu de personnes peuvent avoir chez elles. De même, les bibliothèques commencent à acheter les consoles de nouvelles générations (PlayStation 5 et Xbox Series) dans une volonté de suivre l'évolution du jeu vidéo.

Cette consolidation de l'offre existante doit aussi passer par une gestion précise du budget. Comme nous avons vu, les budgets alloués pour le jeu vidéo en bibliothèques ont tendance à rester stables, ce qui pourrait sembler être un moindre mal, notamment au vu du contexte économique actuel, qui n'est pas à la surdotation monétaire des services publics. Cependant le jeu vidéo, a depuis 2020, opéré une augmentation de ses prix assez conséquente. Avant les consoles de nouvelles générations, un jeu « Blockbuster », aussi appelé triple A dans le paysage vidéoludique, coûtait environ 60 à 70€. Ces prix sont montés à 80€ depuis fin 2020. Seule la Nintendo Switch vend encore ses jeux autour de 50 à 60€.

De ce fait, garder un budget stable permet sans doute une continuité de l'offre, mais avec une baisse progressive du nombre de jeux achetable chaque année, ce qui amènera à un appauvrissement de l'offre au fur et à mesure. C'est cette montée des prix qui a amené certain·es professionnel·les à se tourner plutôt vers des jeux indépendants, qui coutent souvent beaucoup moins chers, mais qui sont aussi disponibles uniquement en dématérialisé. Cela peut être un bon point, d'autant plus qu'il est important d'avoir une offre diverse qui permette aux usager·ères d'avoir accès à tout type de jeux.

Dans le questionnaire envoyé, certaines réponses mentionnaient un budget nul, car un investissement avait été fait pour la création de l'offre, l'achat de consoles, accessoires et jeux, mais qu'il n'y avait ensuite aucune volonté de faire évoluer cette offre. Il me semble qu'il s'agit là d'un choix assez discutable, car le jeu vidéo, comme nous l'avons vu, évolue. L'offre de jeux vidéo, lorsqu'elle existe, doit être traitée au même titre que l'offre des ouvrages, ou que n'importe quel autre service en bibliothèque. Sans une politique documentaire autour de l'offre de jeux vidéo, il sera difficile de la consolider et de la faire évoluer. Les jeux, au même titre que les ouvrages, doivent être désherbés lorsque cela est nécessaire, doivent être rachetés dans des nouvelles versions ou éditions, lorsque la version actuelle est obsolète, etc.

Il me semble que le jeu vidéo a pu souffrir de n'être pas considéré à son juste titre de bien culturel, comme peuvent l'être les ouvrages de fiction, les DVD, etc., mais plus comme un moyen de divertissement et d'animation au sein d'une bibliothèque. S'il peut évidemment être cela, le jeu vidéo est un médium artistique au même titre que d'autres supports, et doit être traité comme cela. Beaucoup de bibliothèques ont déjà cette volonté de faire du jeu vidéo un médium qui a sa place dans la bibliothèque comme tous les autres. Mais il s'agit d'un point essentiel pour que le jeu vidéo puisse se consolider au sein des bibliothèques. À ajouter avec cela la question du budget, qui est souvent plus une question technique et organisationnelle qu'intellectuelle. Cependant, le jeu vidéo coûte cher et demande un investissement certain lors de sa création. Il faut prendre cela en compte lors de la création d'une offre de jeux vidéo en bibliothèque.

L'ENJEU DU DEMATERIALISE

De nos jours, il est possible de jouer à un jeu vidéo de deux manières : soit en l'achetant en physique, soit en l'achetant en dématérialisé sur les magasins en lignes des consoles.

Comme nous l'avons vu, la consommation de jeux vidéo en dématérialisé en considérablement augmentée sur la dernière décennie, pour représenter aujourd'hui près de 65% du chiffre d'affaires de la vente de jeux vidéo en France. Cette augmentation n'est pas sans conséquence pour les bibliothèques. Certains jeux ne sortent plus en version physique, et même si ce n'est pour l'instant qu'une petite partie des jeux, la tendance montre que cela se fait de plus en plus et que certains éditeurs ou distributeurs tendent vers une offre entièrement dématérialisée. C'est déjà le cas pour un grand nombre de jeux vidéo indépendants, dont les développeurs et éditeurs n'ont pas les moyens de produire des versions physiques et donc ne sortent leurs jeux que sur les magasins en ligne des consoles.

Cette question du dématérialisé peut être un enjeu pour le jeu sur place, mais l'est surtout pour le prêt. Pour le jeu sur place, on trouve deux problèmes principaux, dont des réponses peuvent déjà partiellement être apportées.

Tout d'abord, il y a la question du marché. Il est, de fait, impossible de passer un accord de marché public avec un fabricant de consoles, qui a de toute façon le monopole sur la vente des jeux dématérialisés sur son support.

« Et puis voilà, il y a la dématérialisation, c'est quand même une tendance. Oui, bien sûr. Donc nous, on a un fournisseur qui est toujours Micromania, chez qui on achète toujours quelques jeux en cartouche, quelques Blu-ray sur nos consoles, sur les PS et sur les cartouches, la Switch en particulier. Puis après, on achète des cartes prépayées, on a des comptes Steam, donc on achète des cartes prépayées pour nos comptes Steam » Olivier Delaunay, bibliothécaire à la bibliothèque du Val de l'Aurance à Limoges.

Une réponse à cette question peut être l'achat de carte prépayée. En effet, la totalité des fabricants de consoles en propose à l'achat, dans un grand nombre de magasins, spécialisés ou non, des cartes prépayées, qui permettent ensuite d'avoir le montant d'achat de la carte disponible dans la boutique en ligne de la console.

Le second problème, et qui est intrinsèquement lié au dématérialisé, et le téléchargement des jeux. Un jeu, lorsqu'il est acheté en physique, à juste à être inséré dans la console, et il est possible d'y jouer presque immédiatement. Il y a souvent des mises à jour à faire, mais qui sont assez légères. Lors de l'achat d'un jeu en dématérialisé, il est impératif de devoir télécharger et installer le jeu sur la console. Le problème étant celui de la connexion internet. Si cette dernière n'est pas assez efficace, le téléchargement d'un jeu lourd peut prendre plusieurs dizaines d'heures.

« On ne propose pas de jeux en ligne. Pour des raisons de l'équipement internet. Pour commencer, c'est une des contraintes. Par exemple, pour changer les sélections, je devais ramener la console chez moi. » Kylian Dupuy, responsables jeux à la bibliothèque Asya Djébar de Paris

Dans cet extrait d'un entretien, on voit la difficulté que cela peut être d'avoir uniquement des jeux en dématérialisés. Chaque jeu doit être installé, et même réinstallé lorsqu'on souhaite le remettre à disposition. Si la connexion internet tend à évoluer et à être de plus en plus performante, ce n'est pas encore le cas partout.

Pour cela, il me semble aujourd'hui assez difficile de se reposer uniquement sur le dématérialisé pour le jeu sur place, même si des adaptations doivent être faites pour s'y préparer, notamment en travaillant sur l'acquisition des jeux, comme nous l'avons vu, dans l'optique d'une consolidation de l'offre, et en faisant au mieux pour s'équiper rapidement d'un internet à très haut débit, qui permet de télécharger et d'installer des jeux plus rapidement.

Concernant le prêt, la question est un peu plus difficile à traiter, notamment car il n'y a pour l'instant aucune alternative viable. Le prêt de jeux vidéo en bibliothèque est exclusivement en physique, il n'est pas possible de prêter un jeu en dématérialisé. De plus, comme nous l'avons vu en traitant du droit concernant le prêt, les éditeurs négligent les bibliothèques, et donc il n'y a aucune chance qu'ils puissent créer un système de prêt, même réservé aux bibliothèques.

Il y a tout de même eu des tentatives d'accès au jeu vidéo en dématérialisé, pour les usagers des bibliothèques. On peut notamment penser à l'offre DiGame, qui n'existe plus aujourd'hui⁷³. Cette offre permettait aux bibliothèques abonnées de

⁷³ [HTTPS://RESEAUUCAREL.ORG/DIGAME](https://reseauucarel.org/digame)

proposer à leurs usager·ères deux jeux gratuits par mois. Il s'agissait de jeux indépendant, et majoritairement français. Le fonctionnement était assez simple. L'usager·ère abonné·e à la bibliothèque qui a souscrit à l'offre avait un code d'accès au site de DiGame, et pouvait chaque mois choisir deux parmi une sélection plus large. Le site fournissait ensuite des clés de jeux qui fonctionnaient sur Steam exclusivement. Ce système posait certains problèmes, notamment le fait qu'il ne fonctionnait que sur PC. Aussi, il ne s'agit pas de prêt, mais plutôt d'achat de jeux via un abonnement à la bibliothèque.

En dehors de cela, il n'existe pas d'autres cas de solution de « prêt » de jeux vidéo en dématérialisé. C'est une question qui reste pour l'instant en suspens. Cependant, il n'y a pas de raison de s'inquiéter dans l'immédiat, la plupart des éditeurs continuent de sortir leurs jeux en version physique. C'est une problématique sur laquelle il est important de réfléchir pour envisager plus sereinement le futur du prêt de jeux vidéo en bibliothèque.

ALLER CHERCHER DE NOUVEAUX PUBLICS

Au vu des entretiens et du questionnaire, une perspective à soulever est celle du public. Pour la totalité des bibliothèques, le public majoritairement jeune et masculin. Cependant, les bibliothèques dans lesquelles se trouvent ces espaces et ces offres de jeux vidéo sont des bibliothèques tout public, avec des adultes et des femmes. La question qui se pose est donc celle de moyens possibles à mettre en place pour attirer ce public, qui on le sait, joue aussi au jeu vidéo, au moins occasionnellement.

Ce qui est revenu et qui semble marcher pour attirer un nouveau public, c'est les animations. Mais toutes les animations ne peuvent pas faire venir de nouvelles personnes à chaque fois. Comme nous l'avons vu, organiser un tournoi sur FIFA, un jeu de foot, va renforcer le public jeune et masculin, qui est déjà le public privilégié du jeu vidéo en bibliothèque.

« Mais moi, je trouve que limite, se cantonner à Just Dance pour dire « Faut faire venir des filles, donc on va faire du Just Dance », en fait, c'est très réducteur. C'est très réducteur, c'est dire « Les filles, c'est là pour danser ». Et moi, je trouve ça dommage. Honnêtement, ça pourrait être aussi une solution. » Kylian Dupuy, responsables jeux à la bibliothèque Asya Djebar de Paris

On voit que la question du genre existe chez les professionnel·les, mais les réponses à apporter ne sont pas forcément évidentes. Si effectivement, proposer des activités sur des jeux de danse ou de simulation de vie permettrait de faire venir un public plus féminin, cela ne le mélangerait pas avec le public habituel de ces espaces, et donc la mission ne serait pas complètement remplie. Cependant, on peut aussi penser qu'organiser de telles activités, même pourquoi pas uniquement à destination d'un public féminin dans un premier temps, permettrait à ce public de découvrir l'offre de jeu vidéo, et de s'y investir plus par la suite.

« Enfin, ça permet de faire venir des adultes aux animations auxquelles ils se sentent exclus. C'est-à-dire que moi, je n'ai quasiment jamais d'adultes...

Enfin, je n'ai pas d'adultes dans mes animations jeux vidéo. Et pour le coup, le rétro gaming, ça crée vraiment le lien entre « Viens, mon chéri, je vais te montrer la console avec laquelle je jouais quand j'avais 8 ans. » Et du coup... Et en fait, c'est marrant parce que ça crée une vraie proximité » Bibliothécaire anonyme

Comme pour le public féminin, le public adulte vient aux animations lorsqu'il se sent inviter, et qu'on lui propose des activités qui lui parlent. Le rétro gaming permet cela, créer un lien entre le parent et l'enfant, autour du jeu vidéo.

On voit donc, dans un cas comme dans l'autre, que pour que des publics différents viennent, il faut des animations qui leur sont dédiées. Cela peut être une solution, dans un premier temps, avant de réussir à convertir ce public occasionnel en public habitué et régulier.

LA FORMATION AUTOUR DU JEU VIDEO

Parmi les points importants à soulever, il y a celui de la formation au jeu vidéo en bibliothèque. En effet, comme nous l'avons vu tout au long de ce travail, le jeu vidéo en bibliothèque est très spécifique. S'il peut fonctionner comme n'importe quel espace ou offre, il demande des compétences précises sur son fonctionnement. Du fait qu'il est un bien culturel nouveau, au regard d'autres biens comme le livre ou même le cinéma, il n'est pas maîtrisé par tous. J'entends par là tout d'abord la connaissance intellectuelle sur le sujet, c'est-à-dire une connaissance des jeux, des consoles, du monde du jeu vidéo en général, mais aussi les connaissances techniques sur le branchement d'une console, l'installation d'un ordinateur, la connexion d'une manette, savoir même comment fonctionnent les jeux, pour pouvoir jouer un rôle de médiation auprès des usagers.

En se référant au questionnaire et aux entretiens, on remarque que dans la plupart des bibliothèques, et surtout dans celle de petite et de moyenne taille, il y a une personne attirée au jeu vidéo, et c'est cette dernière qui sait exactement comment mettre en place et maintenir l'offre de jeu vidéo dans la bibliothèque. Cela est en partie dû à un manque de formation sur le sujet. Comme nous l'avons vu dans le questionnaire, presque aucun répondant·e n'a eu de cours sur le sujet, même brièvement. Il me semble important qu'il y ait dans les formations liées au monde des bibliothèques, quelques heures au moins sur le multimédia et le jeu vidéo dans les bibliothèques. Cela permettrait à chacun d'avoir *a minima* la connaissance nécessaire sur le fonctionnement du jeu vidéo dans les bibliothèques.

CONCLUSION

Le jeu vidéo en bibliothèque est un univers vaste, qui est en constante évolution, et depuis une dizaine d'années en expansion partout en France. Cela est aussi dû au jeu vidéo en général, qui est aussi en expansion, depuis sa création dans les années 1960. De nos jours, tout le monde ou presque joue aux jeux vidéo, que ce soit sur une console, un ordinateur ou un téléphone. De ce fait, les professionnel·les bibliothèques ont dû prendre en compte cette évolution dans la société et intégrer ce bien culturel au sein de leurs offres.

Le jeu vidéo en bibliothèque repose sur trois points principaux : le jeu sur place, les animations et le prêt.

Le jeu sur place est ce qu'il se fait le plus dans le développement du jeu vidéo en bibliothèque. Il permet de faire venir un nouveau public, souvent jeune et masculin, et parfois éloigné de la lecture ou des bibliothèques. Cependant, avoir un espace de jeu sur place demande un investissement ainsi qu'un espace suffisant dans la bibliothèque. Certaines structures ont des salles dédiées au jeu vidéo, là où d'autres ont simplement un canapé et une télévision dans un coin de la bibliothèque, qui permet à une personne à la fois de jouer. Dans tous les cas le travail du ou de la professionnel·le reste le même dans l'élaboration du jeu vidéo sur place. Avoir un espace de jeux vidéo dans sa bibliothèque, c'est aussi et surtout devoir réfléchir au public visé et adapter son offre en fonction. Il y a beaucoup de consoles et de jeux disponibles, il est donc primordial d'avoir une bonne connaissance du paysage vidéoludique lorsque l'on souhaite mettre en place une telle offre.

Les animations sont le plus souvent une continuité du jeu sur place, se faisant avec le même public, dans le même lieu. La grande majorité des bibliothèques proposent des animations, les plus courantes étant les découvertes de jeux en multijoueur et les tournois. Les animations ont pour but de faire jouer les usager·ères ensemble. Les animations requièrent généralement un assez grand espace, souvent dans une salle à part, car elles génèrent du bruit.

Le prêt de jeux vidéo est finalement assez distinct des deux autres offres. Il agit généralement comme une continuité du jeu sur place, mais est pratiqué par moins de bibliothèques. Le prêt de jeux vidéo demande plus de ressources que le jeu sur place. Il faut une collection de jeux assez grande pour que tous·tes les usager·ères puissent en emprunter quand ils ou elles le veulent.

Ce travail est aussi celui sur les professionnel·les des jeux vidéo en bibliothèques. Ces derniers sont principalement des personnes ayant fait des études (en grande majorité au moins bac +3), et étant joueur·euses dans leur vie personnelle. Ce point est essentiel, car il vient compenser un manque de formation sur le sujet, qui a été démontré grâce au questionnaire et aux entretiens menés pour ce travail. Aussi, le jeu vidéo en bibliothèque étant encore récent, la plupart des professionnel·les travaillant sur ce sujet ont participé à la création de l'offre, ce qui est un avantage dans sa gestion.

Finalement, on voit que le jeu vidéo en bibliothèque est un sujet florissant, que le monde des bibliothèques tend à prendre de plus en plus à cœur, et cherche à développer.

SOURCES

CNFPT, MINISTERE DE LA CULTURE, *Les personnels des bibliothèques territoriales et leur pratique de la formation : chiffres-clés*. 2022. [en ligne]. [Consulté le 15 août 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/70830-les-personnels-des-bibliotheques-territoriales-et-leur-pratique-de-la-formation-chiffres-cles.pdf>

MINISTERE DE LA CULTURE, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, 2015. [en ligne]. [Consulté le 28 juillet 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/livre-et-lecture/Documentation/Publications/Rapports-de-l-IGB/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile>

MINISTERE DE L'ECONOMIE, DES FINANCES ET DE LA RELANCE, *Etude sur l'industrie du jeu vidéo en France : Tissu économique et compétitivité*, 2021. [en ligne]. Mars 2021. ISBN 978-2-11-152649-5. Disponible à l'adresse : <https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/en-pratique/etudes-et-statistiques/dossiers-de-la-DGE/industrie-du-jeu-video-tissu-economique-et-competitivite-mars-2021.pdf>

SELL, *L'essentiel du jeu vidéo, Bilan du marché français*. 2024. [en ligne]. [Consulté le 02 août 2024]. Disponible à l'adresse : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_2024_2.pdf

SELL, *L'essentiel du jeu vidéo, Les Français et le jeu vidéo*. 2023. [en ligne]. [Consulté le 02 août 2024]. Disponible à l'adresse : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_octobre_2023.pdf

STJV, *Baromètre 2022 – Les travailleur·ses du jeu vidéo en chiffres*, 2023. [en ligne]. [Consulté le 25 mai 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.stjv.fr/2023/09/barometre-2022-les-travailleuses-du-jeu-video-en-chiffres/>

BIBLIOGRAPHIE

LES BIBLIOTHEQUES

BERTRAND, Anne-Marie, BURGOS, Martine, POISSENOT, Claude et PRIVAT, Jean-Marie, 2001. *Les bibliothèques municipales et leurs publics : Pratiques ordinaires de la culture* [en ligne]. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information. [Consulté le 29 février 2024]. Études et recherche. ISBN 978-2-84246-163-8. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/bibpompidou/238>

POISSENOT, Claude, 2001. Penser le public des bibliothèques sans la lecture ? [en ligne]. 1 janvier 2001. [Consulté le 20 août 2024]. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2001-05-0004-001>

ROSELLI, Mariangela, 2011. La bibliothèque, un monde de femmes. Déterminations et conséquences sur la segmentation des publics jeunes dans les bibliothèques. *Réseaux*. 2011. Vol. 168-169, n° 4-5, pp. 133-164. DOI [10.3917/res.168.0133](https://doi.org/10.3917/res.168.0133).

ROSELLI, Mariangela, 2016. La bibliothèque dans les quartiers populaires. *Mondes Sociaux* [en ligne]. 13 décembre 2016. [Consulté le 28 juillet 2024]. Disponible à l'adresse : <https://sms.hypotheses.org/8718>

SERVET, Mathilde, 2018. Les bibliothèques, des troisièmes lieux culturels à forte valeur humaine ajoutée. *L'Observatoire*. 2018. Vol. 52, n° 2, pp. 71-74. DOI [10.3917/lobs.052.0071](https://doi.org/10.3917/lobs.052.0071).

LES JEUX VIDEO

BERRY, Vincent, BOUTET, Manuel, COLÓN DE CARVAJAL, Isabel, COAVOUX, Samuel, GERBER, David, RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig, TRICLOT, Mathieu et ZABBAN, Vinciane, 2021. Chapitre 1. Tous aux manettes. In : *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien* [en ligne]. Tours : Presses universitaires François-Rabelais. pp. 25-53. Hors Collection. [Consulté le 17 août 2024]. ISBN 978-2-86906-870-4. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pufr/20152>

BLANCHET, Alexis, GUILLAUME, Montagnon, TRICLOT, Mathieu et GENVO, Sébastien, 2020. *Une histoire du jeu vidéo en France* [en ligne]. Pix'n

Love. [Consulté le 16 août 2024]. Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-03402391>

BODI, Gaëlle, 2021. *La pratique des jeux vidéo du plaisir au trouble: cognitions inadaptées et biais attentionnels des joueurs* [en ligne]. Thèse de doctorat. France : Université de Tours. [Consulté le 8 mars 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/2021TOUR2011/document>

BRUNAUX, Geoffroy, 2019. *Le jeu vidéo, un objet juridique identifié*. Paris, France : mare & martin. ISBN 978-2-84934-439-2.

CARR, Diane (éd.), 2008. *Computer games: text, narrative and play*. 1. publ., repr. Cambridge : Polity Press. ISBN 978-0-7456-3400-5.

CHRÉTIEN, Mathieu, 2020. *Influence du jeu vidéo sur le développement psychologique et social de l'adolescent: une revue systématique de la littérature* [en ligne]. Thèse d'exercice. 2018-2021, France : Université de Lille. [Consulté le 8 mars 2023]. Disponible à l'adresse : https://pepite-depot.univ-lille.fr/LIBRE/Th_Medecine/2020/2020LILUM336.pdf

COAVOUX, Samuel, 2019. Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse. *La Vie des idées* [en ligne]. 12 novembre 2019. [Consulté le 17 mai 2023]. Disponible à l'adresse : <https://laviedesidees.fr/Les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse>

HUTTON, Margaret-Anne et BARR, Matthew, 2020. Introduction: a literary studies/games studies conversation. *Games and Culture*. novembre 2020. Vol. 15, n° 7, pp. 751-756. DOI [10.1177/1555412019884461](https://doi.org/10.1177/1555412019884461).

JUUL, Jesper, 2012. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Illustrated edition. Cambridge, Mass. London : MIT Press. ISBN 978-0-262-51739-3.

LIGNON, Fanny, 2015. *Genre et jeux vidéo*. Toulouse : Presses universitaires du Midi. Le temps du genre. ISBN 978-2-8107-0363-0.

MINASSIAN, Hovig Ter, BERRY, Vincent, BOUTET, Manuel, CARVAJAL, Isabel Colón de, COAVOUX, Samuel, GERBER, David, RUFAT, Samuel, TRICLOT, Mathieu et ZABBAN, Vinciane, 2021. *La fin du game ? : Les jeux vidéo au quotidien*. Illustrated édition. Tours : RABELAIS. ISBN 978-2-86906-772-1.

PEYRON, David, 2019. Qu'est-ce que l'identité gamer ? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique. *Emulations - Revue de sciences sociales*. 3 septembre 2019. N° 30, pp. 17-31. DOI [10.14428/emulations.030.02](https://doi.org/10.14428/emulations.030.02).

RUEFF, Julien, 2008. Où en sont les « game studies » ? *Réseaux*. 2008. Vol. 151, n° 5, pp. 139-166.

RUFAT, Samuel et TER MINASSIAN, Hovig, 2011. *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques. L>P. ISBN 978-2-917131-06-0. 794.807

RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig et COAVOUX, Samuel, 2014. Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle. *L'Espace géographique*. 2014. Vol. 43, n° 4, pp. 308-323. DOI [10.3917/eg.434.0308](https://doi.org/10.3917/eg.434.0308).

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

LE JEU VIDEO EN BIBLIOTHEQUE

AMAR, Véronique, 2015. Le jeu comme outil de création : : l'univers de Tobie Lolness sur Minecraft.Retour d'expérience sur un travail mené avec des collégiens. In : DEVRIENDT, Julien (éd.), *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. pp. 102-109. La Boîte à outils. [Consulté le 29 février 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4653>

AVILA, Anthony, 2015. Constituer une collection de jeux : quels objectifs ? In : DEVRIENDT, Julien (éd.), *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. pp. 56-63. La Boîte à outils. [Consulté le 21 juillet 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4596>

BARRET, Nicolas, 2022. *Jeux vidéo en bibliothèque : des collections pas comme les autres ?* [en ligne]. 15 juin 2022. [Consulté le 14 décembre 2023]. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2022-00-0000-003>

BENOIST, David, 2021. Conserver les jeux vidéo à la BnF. In : *IFLA World Library and Information Congress (WLIC) 2021* [en ligne]. En ligne, France. août 2021. [Consulté le 15 juillet 2024]. Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-03337133>

DEVRIENDT, Julien, 2015. Pourquoi aller jouer dans une bibliothèque ? In : *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. pp. 96-101. La Boîte à outils. [Consulté le 26 juillet 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4668>

DEVRIENDT, Julien, 2019a. État des lieux du jeu vidéo dans les bibliothèques françaises. *Documentation et bibliothèques*. 2019. Vol. 65, n° 3, pp. 30-38. DOI [10.7202/1064747ar](https://doi.org/10.7202/1064747ar).

DEVRIENDT, Julien (éd.), 2019b. *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. [Consulté le 15 décembre 2023]. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pressesenssib/4181>

FOURMEUX, Thomas et MAUREL, Lionel, 2015. Le cadre juridique du jeu en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt. In : DEVRIENDT, Julien (éd.), *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. pp. 42-50. La Boîte à outils. [Consulté le 28 juillet 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4577>

GAUDION, Anne-Gaëlle, PERISSE, Nicolas et COLLECTIF, 2014. *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : Association des bibliothécaires de France. ISBN 978-2-900177-39-6.

PERREAU, Sarah, 2015. État des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique. [en ligne]. septembre 2015. [Consulté le 19 août 2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique>

PIFFAULT, Olivier, 2015. Jeu vidéo et bibliothèques. In : *Bibliothèques, enfance et jeunesse* [en ligne]. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie. pp. 149-154. Bibliothèques. [Consulté le 28 novembre 2023]. ISBN 978-2-7654-1489-6. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/bibliotheques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-p-149.htm>

FOURMEUX, Thomas et MAUREL, Lionel, 2015. Le cadre juridique du jeu en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt. In : DEVRIENDT, Julien (éd.), *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. pp. 42-50. La Boîte à outils. [Consulté le 20 août 2024]. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4577>

AUTRES

BREDIN, Hervé, 2023. pyannote.audio 2.1 speaker diarization pipeline: principle, benchmark, and recipe. In : *INTERSPEECH 2023* [en ligne]. ISCA. 20 août 2023. pp. 1983-1987. [Consulté le 16 juillet 2024]. Disponible à l'adresse : https://www.isca-archive.org/interspeech_2023/bredin23_interspeech.html

FENNETEAU, Hervé, 2015. *L'enquête: entretien et questionnaire*. 3e éd. Paris : Dunod. Les topos. ISBN 978-2-10-072234-1.

PIN, Clément, 2023. L'entretien semi-directif. *LIEPP Methods Brief / Fiches méthodologiques du LIEPP* [en ligne]. 3 mai 2023. [Consulté le 10 juillet 2024]. Disponible à l'adresse : <https://sciencespo.hal.science/hal-04087897>

VIJAYARANI, S et JANANI, Ms, 2016. Text Mining: open Source Tokenization Tools – An Analysis. *Advanced Computational Intelligence: An International Journal (ACII)*. 30 janvier 2016. Vol. 3. DOI [10.5121/acii.2016.3104](https://doi.org/10.5121/acii.2016.3104).

ANNEXES

Table des annexes

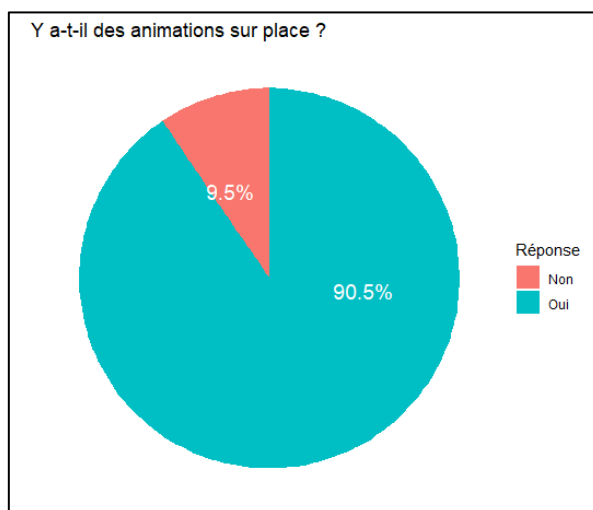
ANNEXE 1 : TABLEAUX ET DIAGRAMMES DES STATISTIQUES DU QUESTIONNAIRE.....	86
ANNEXE 2 : GRILLE DU QUESTIONNAIRE	108
ANNEXE 3 : GRILLES DES ENTRETIENS	111

ANNEXE 1 : TABLEAUX ET DIAGRAMMES DES STATISTIQUES DU QUESTIONNAIRE

AGE MOYEN DES USAGERS QUI EMPRUNTENT DES JEUX VIDEO

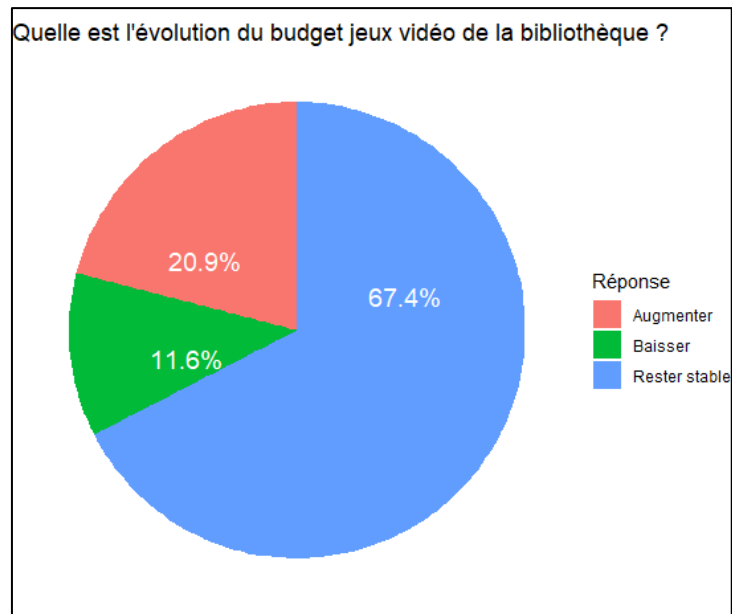
Age moyen des usagers qui empruntent des jeux vidéo	
Statistique	Valeur
Minimum	8.0
Maximum	15.0
Médiane	10.5
Moyenne	11.2

ANIMATIONS SUR PLACE



Y a-t-il des animations sur place ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	38	90.5	90.5%
Non	4	9.5	9.5%

ÉVOLUTION DU BUDGET DU JEU VIDEO

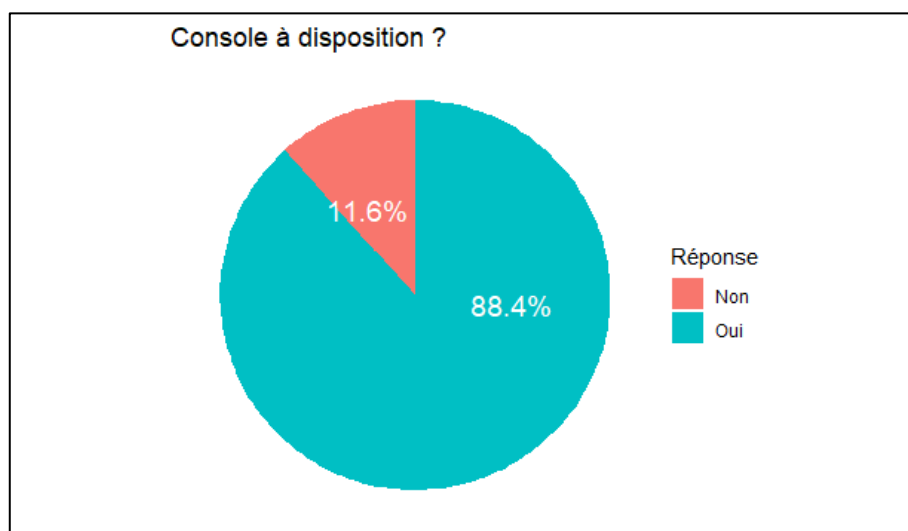


Quelle est l'évolution du budget jeux vidéo de la bibliothèque ?			
Réponse	nombre	percentage	label
Rester stable	29	67.4	67.4%
Augmenter	9	20.9	20.9%
Baisser	5	11.6	11.6%

COMPARAISON ENTRE LE PRET ET LES ESPACES DE JEU VIDEO

Comparaison espace et emprunt jeux vidéo		
Prêt jv	Espace jv	Total
Non	Non	6
Oui	Non	4
Non	Oui	25
Oui	Oui	8

CONSOLES A DISPOSITION



Console à disposition ?			
Réponse	count	percentage	label
Non	5	11.6	11.6%
Oui	38	88.4	88.4%

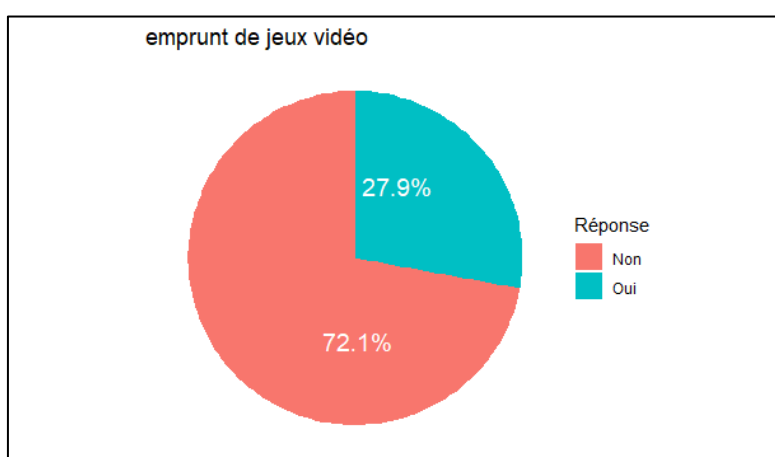
ANNEE DE CREATION DE L'OFFRE DE JEUX VIDEO

année de création de l'offre de jeux vidéo			
Moyenne	Médiane	Minimum	Maximum
2017.488	2019	1983	2024

DUREE D'EMPRUNT DES JEUX VIDEO

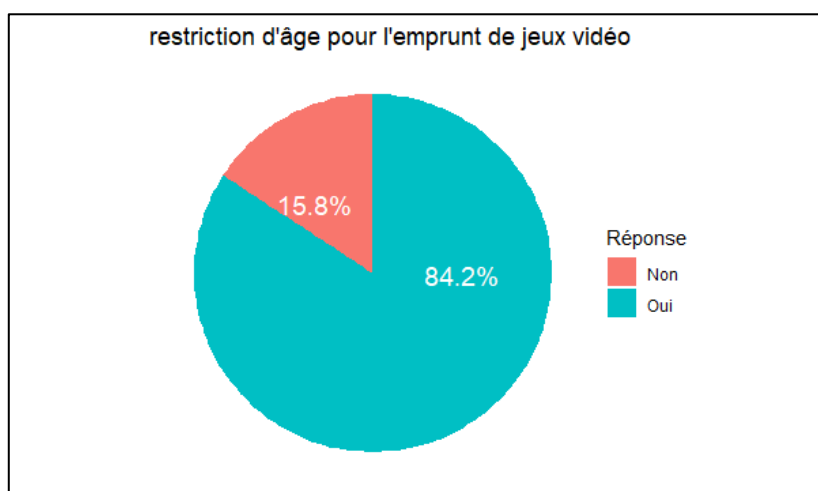
Durée en jour d'emprunt des jeux vidéo	
Statistique	Valeur
Minimum	21.0
Maximum	30.0
Médiane	24.5
Moyenne	24.8

POSSIBILITE D'EMPRUNTER DES JEUX VIDEO



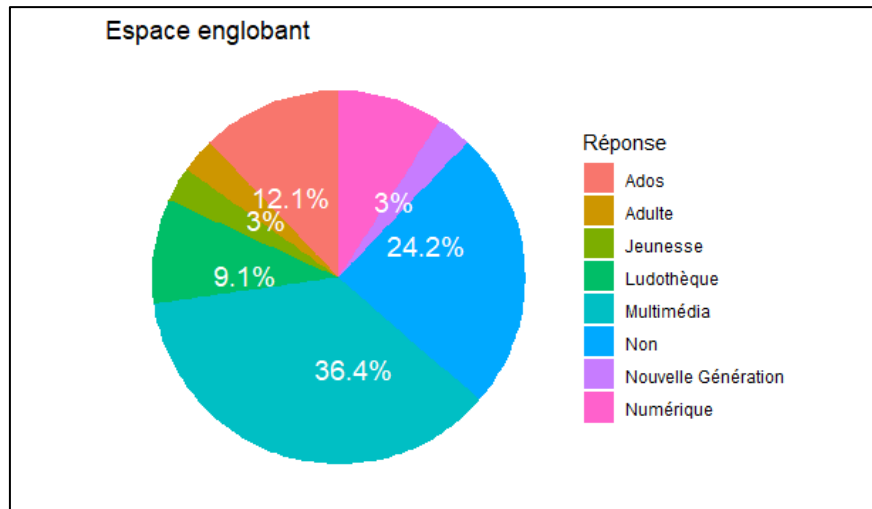
emprunt de jeux vidéo			
Réponse	count	percentage	label
Oui	12	27.9	27.9%
Non	31	72.1	72.1%

RESTRICTION D'ÂGE POUR L'EMPRUNT DE JEUX VIDEO



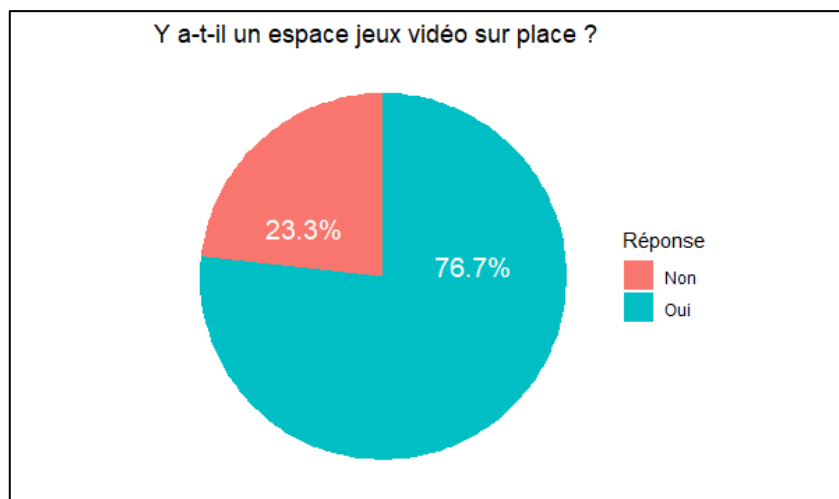
restriction d'âge pour l'emprunt de jeux vidéo			
Réponse	nombre	percentage	label
Oui	16	84.2	84.2%
Non	3	15.8	15.8%

ESPACE ENGLOBANT DU JEU VIDEO



Espace englobant			
Réponse	count	percentage	label
Numérique	3	9.1	9.1%
Nouvelle Génération	1	3.0	3%
Non	8	24.2	24.2%
Multimédia	12	36.4	36.4%
Ludothèque	3	9.1	9.1%
Jeunesse	1	3.0	3%
Adulte	1	3.0	3%
Ados	4	12.1	12.1%

Y A-T-IL UN ESPACE DE JEUX VIDEO SUR PLACE ?

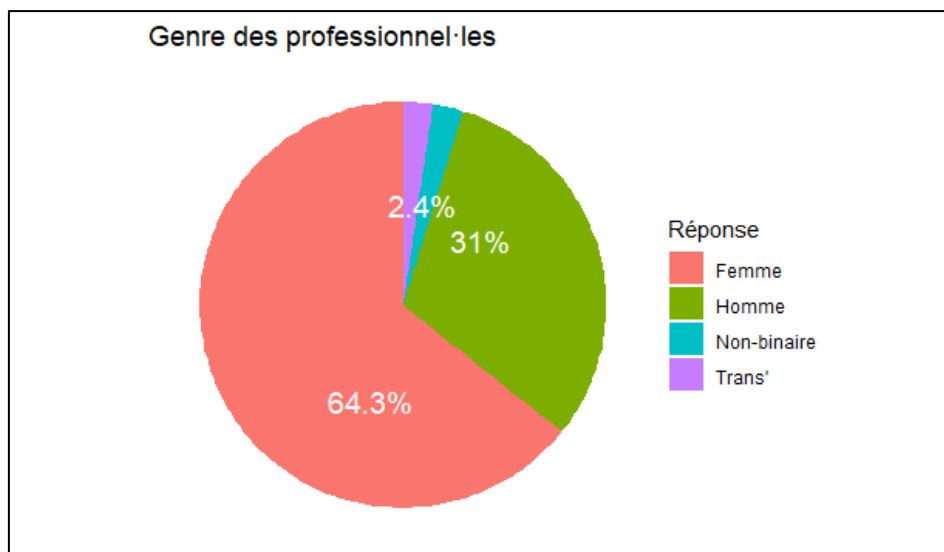


Y a-t-il un espace jeux vidéo sur place ?				
Réponse	nombre	percentage	label	
Oui	33	76.7	76.7%	
Non	10	23.3	23.3%	

NOMBRE D'EQUIVALENTS TEMPS PLEIN (ETP) ALLOUE AU JEU VIDEO

Nombre d'équivalent temps plein alloué au service jeux vidéo de la structure	
Statistique	Valeur
Minimum	0.1
Maximum	25.0
Médiane	1.5
Moyenne	3.1

GENRE DES PROFESSIONNEL·LES

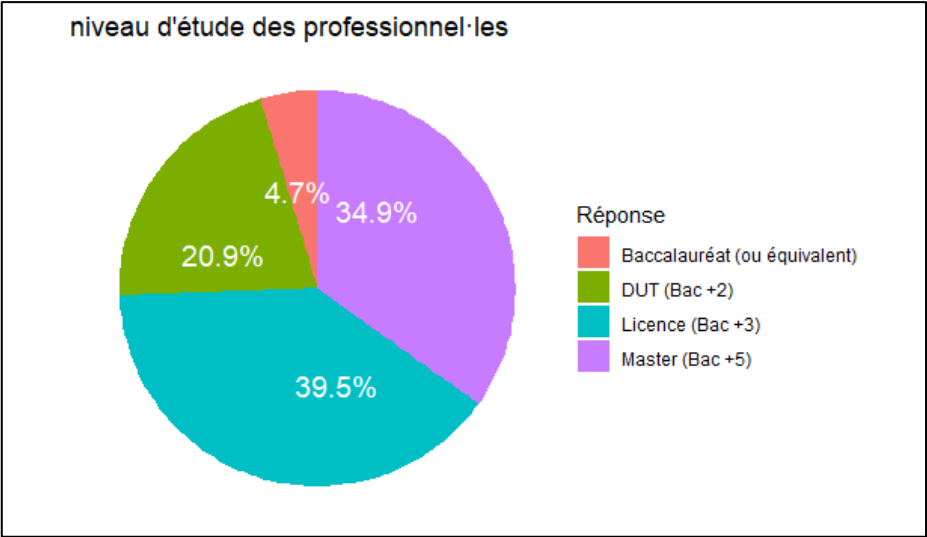


Répartition des genres des professionnel·les			
Réponse	count	percentage	label
Femme	27	64.3	64.3%
Homme	13	31.0	31%
Non-binaire	1	2.4	2.4%
Trans'	1	2.4	2.4%

HABITANTS DANS LA ZONE D'ATTRACTIVITE DE LA BIBLIOTHEQUE

Nombre d'habitants dans la zone d'attractivité de la bibliothèque	
Statistique	Valeur
Minimum	3500
Maximum	2000000
Médiane	25000
Moyenne	121753

NIVEAU D'ETUDE DES PROFESSIONNEL·LES



niveau d'étude des professionnel·les			
Réponse	count	percentage	label
Baccalauréat (ou équivalent)	2	4.7	4.7%
DUT (Bac +2)	9	20.9	20.9%
Licence (Bac +3)	17	39.5	39.5%
Master (Bac +5)	15	34.9	34.9%

NOMBRE DE CONSOLES SUR PLACE

Nombre de consoles sur place	
Statistique	Valeur
Minimum	0.0
Maximum	10.0
Médiane	2.0
Moyenne	3.1

NOMBRE DE JEUX VIDEO EMPRUNTABLE EN MEME TEMPS

Nombre de jeux vidéo empruntables en même temps	
Statistique	Valeur
Minimum	1.0
Maximum	15.0
Médiane	1.0
Moyenne	2.5

NOMBRE DE JEUX VIDEO

Nombre de jeux vidéo dans la bibliothèque	
Statistique	Valeur
Minimum	2.0
Maximum	20000.0
Médiane	120.5
Moyenne	745.5

NOMBRE D'ORDINATEURS SUR PLACE

Nombre d'ordinateurs sur place	
Statistique	Valeur
Minimum	0.0
Maximum	6.0
Médiane	2.0
Moyenne	2.1

NOMBRE DE PROFESSIONNEL·LES TRAVAILLANT AU SERVICE JEU VIDEO

Nombre de personnes travaillant pour le service jeux vidéo de la structure	
Statistique	Valeur
Minimum	0.0
Maximum	30.0
Médiane	2.0
Moyenne	3.4

NOMBRE D'USAGER·ERES INSCRIT·ES

Nombre d'utilisateurs inscrits dans la bibliothèque	
Statistique	Valeur
Minimum	350.00
Maximum	300000.00
Médiane	4000.00
Moyenne	20665.36

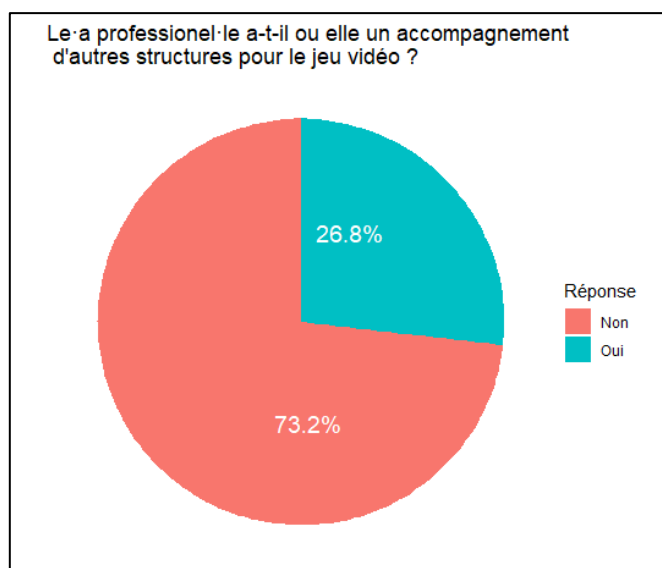
POSTE DES PROFESSIONNEL·LES

Poste			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Responsable	5	11.6	11.6%
Bibliothécaire	4	9.3	9.3%
Ludothécaire	3	7.0	7%
Agent de bibliothèque	3	7.0	7%
Responsable secteur numérique	2	4.7	4.7%
Responsable secteur multimédia	2	4.7	4.7%
Responsable secteur adulte	2	4.7	4.7%
Responsable adjoint	2	4.7	4.7%
Médiateur numérique	2	4.7	4.7%
Adjoint du patrimoine	2	4.7	4.7%
Responsable secteur jeu vidéo	1	2.3	2.3%
Responsable secteur du jeu vidéo	1	2.3	2.3%
Responsable de secteur jeu vidéo	1	2.3	2.3%
coordonnateur développement numérique	1	2.3	2.3%
Chargé de secteur multimédia	1	2.3	2.3%
Chargé de ateliers numérique	1	2.3	2.3%
Assistant secteur ludothèque	1	2.3	2.3%
Assistant du patrimoine	1	2.3	2.3%
Assistant de conservation secteur multimédia	1	2.3	2.3%
Assisant secteur numérique	1	2.3	2.3%
Animatrice numérique	1	2.3	2.3%
Animateur numérique	1	2.3	2.3%
Animateur Jeu vidéo et multimédia	1	2.3	2.3%
Agent secteur jeunesse	1	2.3	2.3%
Agent d'accueil	1	2.3	2.3%
Adjointe du patrimoine secteur jeunesse	1	2.3	2.3%

POURCENTAGE DU BUDGET TOTAL ALLOUE AU JEU VIDEO

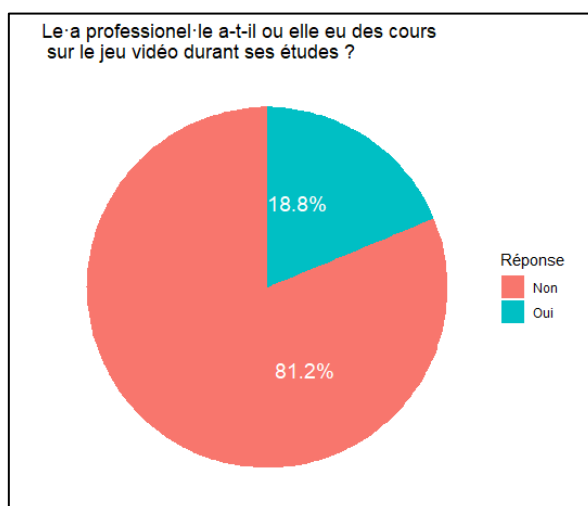
En %, le budget du jeu vidéo par rapport au budget total de la structure	
Statistique	Valeur
Minimum	0
Maximum	20
Médiane	1
Moyenne	3

LES PROFESSIONNEL·LES SONT-ILS OU ELLES ACCOMPAGNE·ES PAR D'AUTRES STRUCTURES ?



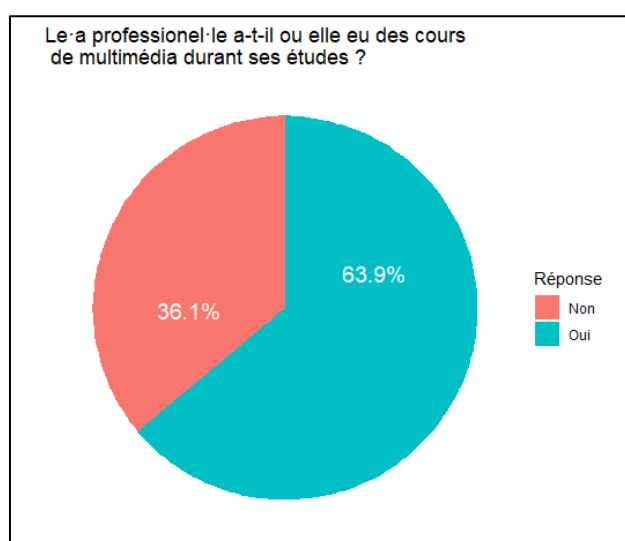
Le·a professionnel·le a-t-il ou elle un accompagnement d'autres structures pour le jeu vidéo ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Non	30	73.2	73.2%
Oui	11	26.8	26.8%

LES PROFESSIONNEL·LES ONT-ILS OU ELLES EU DES COURS SUR LE JEU VIDEO DURANT LEUR FORMATION ?



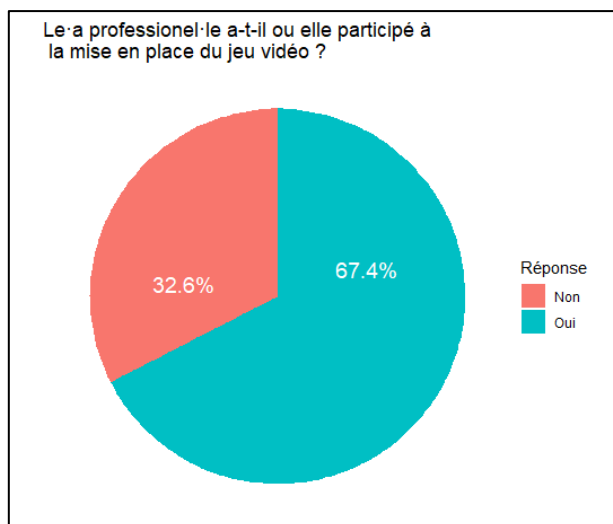
Le·a professionnel·le a-t-il ou elle eu des cours sur le jeu vidéo durant ses études ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Non	26	81.2	81.2%
Oui	6	18.8	18.8%

LES PROFESSIONNEL·LES ONT-ILS OU ELLES DES COURS SUR LE MULTIMÉDIA DURANT LEUR FORMATION ?



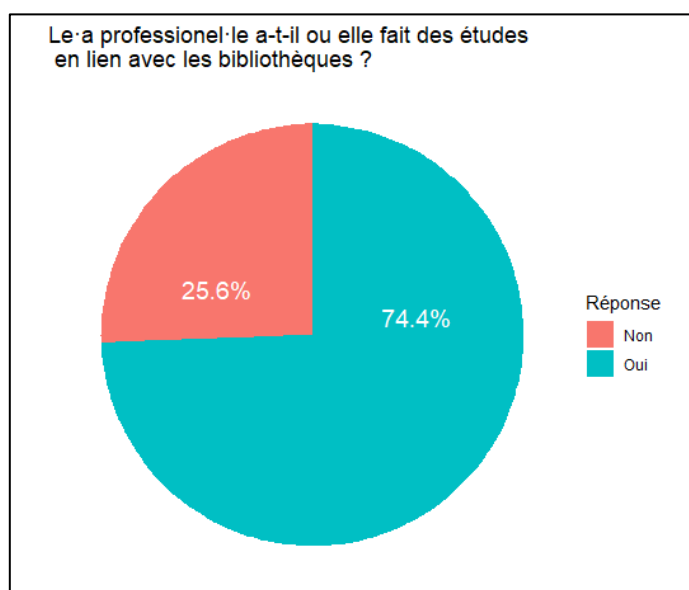
Le·a professionnel·le a-t-il ou elle eu des cours de multimédia durant ses études ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	23	63.9	63.9%
Non	13	36.1	36.1%

LES PROFESSIONNEL·LES ONT-ILS OU ELLES PARTICIPE A LA CREATION DE L'OFFRE DE JEUX VIDEO ?



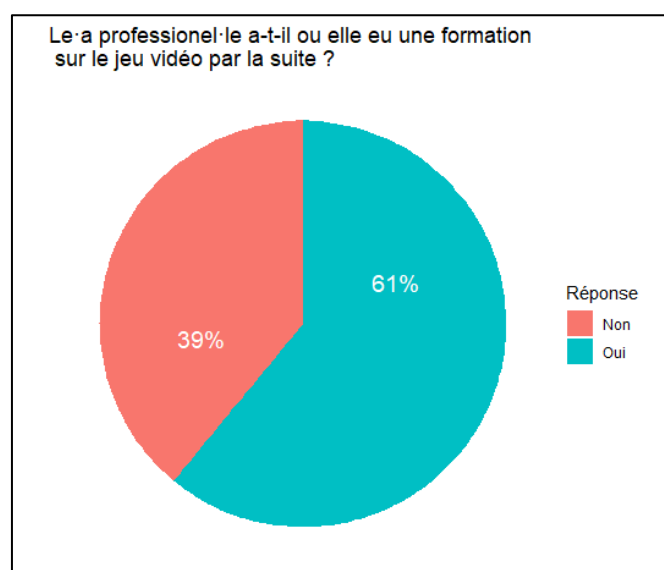
Le·a professionnel·le a-t-il ou elle participé à la mise en place du jeu vidéo ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	29	67.4	67.4%
Non	14	32.6	32.6%

LES PROFESSIONNEL·LES ONT-ILS OU ELLES EU UNE FORMATION EN LIEN AVEC LES BIBLIOTHEQUES ?



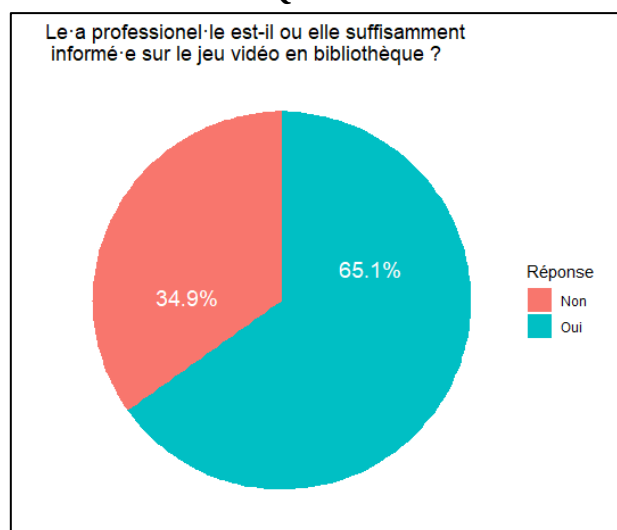
Le·a professionnel·le a-t-il ou elle fait des études en lien avec les bibliothèques ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	32	74.4	74.4%
Non	11	25.6	25.6%

LES PROFESSIONNEL·LES ONT-ILS OU ELLES EU DES FORMATIONS SUR LE JEU VIDEO EN DEHORS DES ETUDES ?



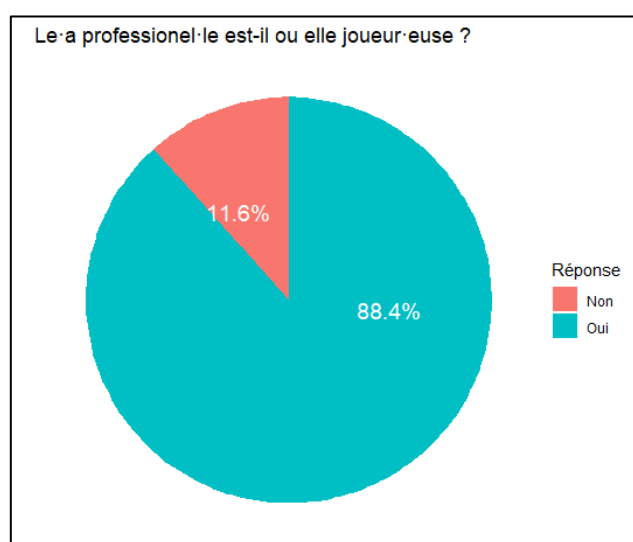
Le·a professionnel·le a-t-il ou elle eu une formation sur le jeu vidéo par la suite ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	25	61	61%
Non	16	39	39%

LES PROFESSIONNEL·LES SONT-ILS OU ELLES ASSEZ INFORMÉ·ES SUR LE JEU VIDEO EN BIBLIOTHEQUE ?



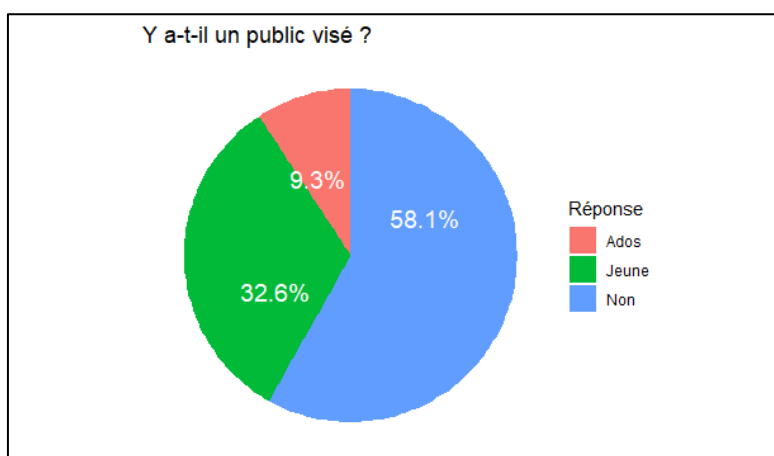
Le·a professionnel·le est-il ou elle suffisamment informé·e sur le jeu vidéo en bibliothèque ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	28	65.1	65.1%
Non	15	34.9	34.9%

LES PROFESSIONNEL·LES SONT-ILS OU ELLES JOUEUR·EUSES ?



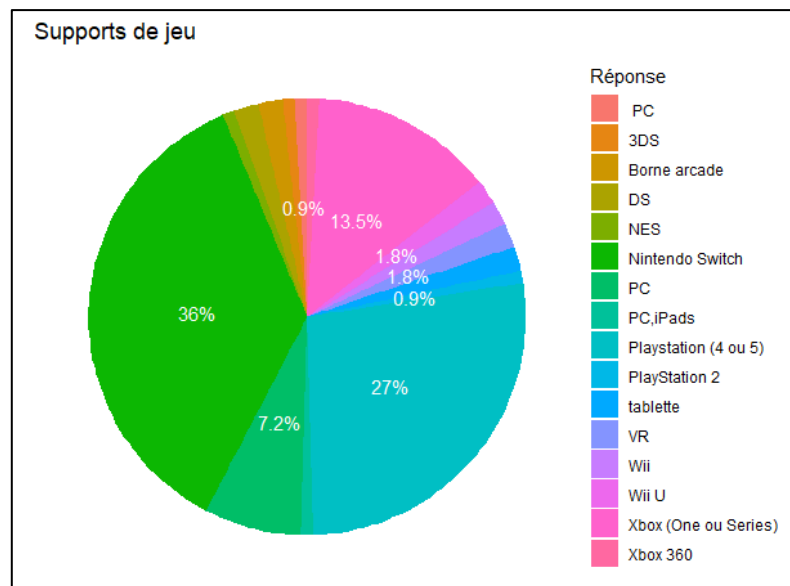
Le-a professionnel-le est-il ou elle joueur-euse ?			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Oui	38	88.4	88.4%
Non	5	11.6	11.6%

LE PUBLIC VISE PAR L'OFFRE DE JEUX VIDEO



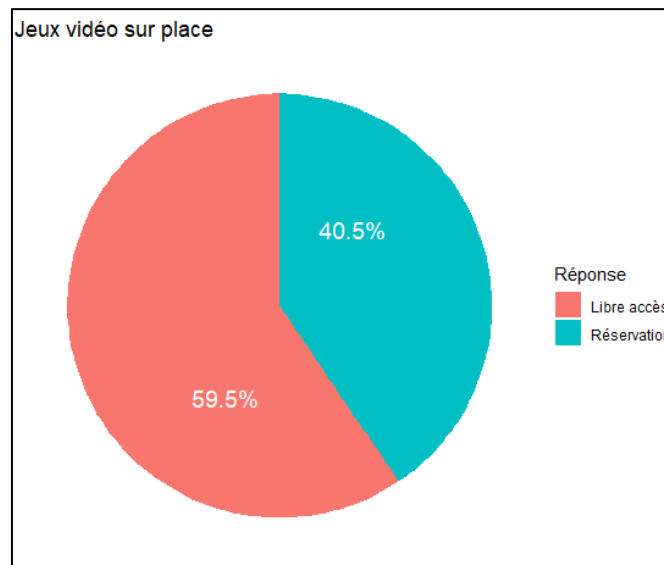
Y a-t-il un public visé ?			
Réponse	count	percentage	label
Non	25	58.1	58.1%
Jeune	14	32.6	32.6%
Ados	4	9.3	9.3%

LES SUPPORTS DE JEUX



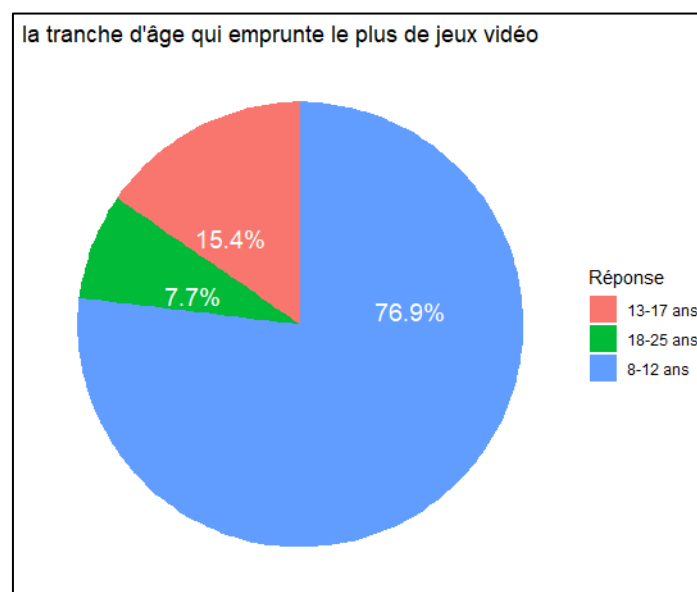
Nombre de console	
Console	Nombre
Nintendo Switch	40
Playstation (4 ou 5)	30
Xbox (One ou Series)	15
PC	8
Borne arcade	2
DS	2
tablette	2
VR	2
Wii	2
Wii U	2
PC	1
3DS	1
NES	1
PC,iPads	1
PlayStation 2	1
Xbox 360	1

LA RESERVATION POUR LE JEU SUR PLACE



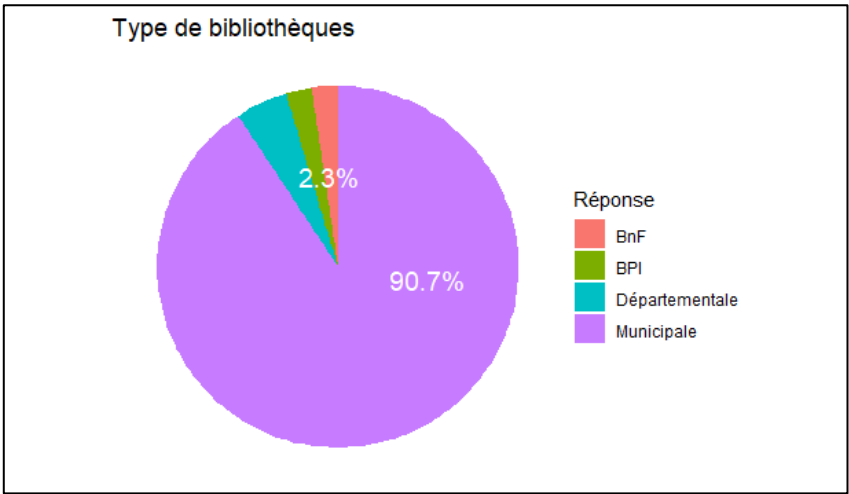
Jeux vidéo sur place			
Réponse	nombre	pourcentage	label
Libre accès	22	59.5	59.5%
Réservation	15	40.5	40.5%

TRANCHE D'ÂGE DES USAGERS EMPRUNTANT DES JEUX VIDEO



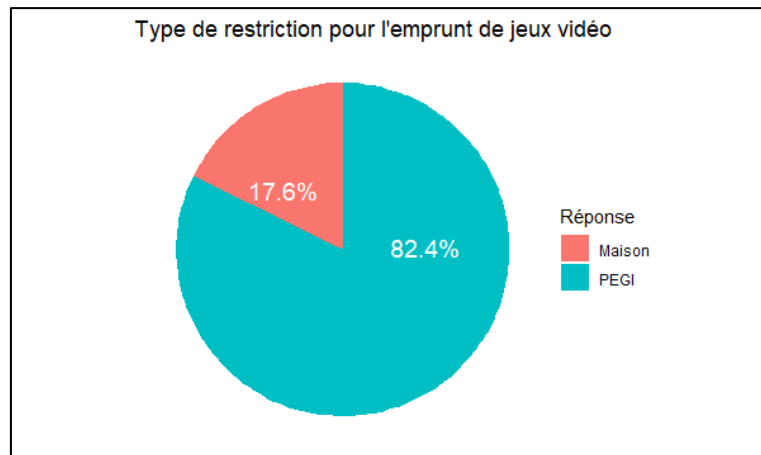
la tranche d'âge qui emprunte le plus de jeux vidéo			
Réponse	nombre	pourcentage	label
8-12 ans	10	76.9	76.9%
13-17 ans	2	15.4	15.4%
18-25 ans	1	7.7	7.7%

TYPE DE BIBLIOTHEQUE



Répartition des types de bibliothèques			
Réponse	count	percentage	label
BnF	1	2.3	2.3%
BPI	1	2.3	2.3%
Départementale	2	4.7	4.7%
Municipale	39	90.7	90.7%

TYPE DE RESTRICTION POUR L'ACCES AUX JEUX VIDEO



Type de restriction pour l'emprunt de jeux vidéo			
Réponse	nombre	percentage	label
PEGI	14	82.4	82.4%
Maison	3	17.6	17.6%

ANNEXE 2 : GRILLE DU QUESTIONNAIRE

Question	Obligatoire	Type de réponse
1ere partie : Pour mieux vous connaître		
Dans quel type de bibliothèque travaillez-vous ?	Oui	Libre
Quel est l'intitulé de votre poste ?	Oui	Libre
Quel est votre genre ?	Oui	Au choix
Quel est votre niveau d'étude ?	Oui	Au choix
Quel a été votre parcours scolaire et/ou universitaire ?	Oui	Libre
Quel est le nombre d'habitants (environ) dans la zone d'attractivité de votre bibliothèque ? (quartier, ville, agglomération, etc.)	Non	Numérique
Combien y a-t-il d'usagers inscrits dans votre bibliothèque ?	Oui	Numérique
2e partie : le jeu vidéo dans votre bibliothèque		
Depuis quand votre bibliothèque possède-t-elle des jeux vidéo ?	Oui	Date
Combien de jeux vidéo votre bibliothèque possède-t-elle ?	Oui	Numérique
Sur quels supports ?	Non	Au choix
Votre bibliothèque met-elle à disposition des consoles ? (Sur place ou au prêt)	Oui	Au choix
Si oui, lesquelles ?	Non	Au choix
Avez-vous un espace dédié aux jeux vidéo dans votre bibliothèque ?	Oui	Au choix
Si oui, est-il relié à un autre espace plus englobant ? (jeunesse, multimédia, etc.)	Non	Libre
Visez-vous un public en particulier avec votre offre de jeux vidéo (âge, genre, milieu social, etc ?	Oui	Libre
3e partie : Le prêt de jeux vidéo		
Est-il possible d'emprunter des jeux vidéo dans votre bibliothèque ?	Oui	Au choix
Si non, pourquoi ?	Non	Libre
Si oui, combien de jeu(x) par carte lecteur ?	Non	Numérique
Et pour combien de temps ?	Non	Libre

Appliquez-vous une restriction par rapport à l'âge de l'emprunteur ?	Non	Au choix
Si oui, lesquelles ? (PEGI, restriction maison, etc.)	Non	Libre
Quel est l'âge moyen du public qui emprunte des jeux vidéo ?	Non	Numérique
Quel est la tranche d'âge qui emprunte le plus de jeux vidéo ?	Non	Au choix
Quel est la proportion (en %) d'utilisateurs qui ont déjà emprunté un jeu vidéo ?	Non	Numérique
4^e partie : Le jeu vidéo sur place		
Avez-vous un espace jeux vidéo sur place dans votre bibliothèque ?	Oui	Au choix
Si non, pourquoi ?	Non	Libre
Si oui, combien de consoles de jeu sont mises à disposition ?	Non	Au choix
Y a-t-il une politique particulière vis-à-vis des jeux sur console ? (rotations des jeux, jeux interdits, etc.)	Non	Libre
Combien y a-t-il d'ordinateur(s) mis à disposition pour le jeu vidéo ?	Non	Au choix
Le jeu sur place se fait-il en libre accès ou sur réservation ?	Non	Au choix
Si vous avez répondu réservation, pouvez-vous expliquer comment cela se passe ?	Non	Libre
Proposez-vous des animations autour du jeu vidéo ?	Non	Au choix
Si oui, quel type d'animation, à quelle régularité, pour quel public ?	Non	Libre
5^e partie : Personnels et formation au jeu vidéo		
Êtes-vous joueur·euse dans votre vie personnelle ?	Oui	Au choix
Avez-vous participé à la mise en place de l'offre de jeux vidéo dans votre bibliothèque ?	Oui	Au choix
Avez-vous une formation liée aux métiers du livre, des bibliothèques, de l'information ?	Oui	Au choix
Si oui, avez-vous eu des cours liés au numérique et/ou aux multimédias durant vos études ?	Non	Au choix
Si oui, avez-vous eu des cours liés aux jeux vidéo en bibliothèque durant vos études ?	Non	Au choix

Si oui, sous quelle forme ?	Non	Libre
Avez-vous, depuis, participé à des formations sur le jeu vidéo en bibliothèque ?	Oui	Au choix
Si oui, sous quelle forme ?	Non	Libre
Avez-vous un accompagnement d'autres bibliothèques sur la mise en place et l'évolution de l'offre de jeux vidéo en bibliothèque ?	Non	Au choix
Si oui, quelles types de bibliothèques, pour quelle aide apportée ?	Non	Libre
Est-ce qu'actuellement, vous considérez être suffisamment informé et formé sur le sujet du jeu vidéo en bibliothèque ?	Oui	Au choix
Si oui, pourquoi ?	Non	Libre
Si non, pourquoi ?	Non	Libre
6^e partie : finances et ressources humaines		
Quel est, en proportion (en %), le budget de votre structure alloué aux jeux vidéo ?	Oui	Numérique
Quel est ce budget (en €) ?	Non	Numérique
Au fil des années, ce budget a tendance à augmenter, rester stable, ou baisser ?	Oui	Au choix
Combien y a-t-il de personnes travaillant pour votre service et offre de jeux vidéo ?	Oui	Libre
Savez-vous ce que cela représente en ETP (équivalent temps plein) ?	Oui	Numérique

ANNEXE 3 : GRILLES DES ENTRETIENS

DAVID BENOIST, CHARGE DE LA COLLECTION DES JEUX VIDEO A LA BnF

- Se présenter et présenter son parcours universitaire / professionnels jusqu'à son poste actuel.
- La BnF étant une bibliothèque particulière en France, comment est traité le jeu vidéo dans cette dernière, quel est le but ?
- Comment se passe le dépôt de jeux vidéo à la BnF, est-il systématique et respecté (au vu des nombreux jeux qui ne sortent qu'en dématérialisés sur des plateformes très spécifiques)
- Est-ce qu'il y a la volonté d'être exhaustif dans le dépôt des jeux vidéo ?
- Comment faite vous pour les consoles, est-ce qu'elles sont aussi toutes à la BnF ?
- Quel est la politique de valorisation des jeux vidéo, sont-ils accessibles sur place ?
- Il est écrit sur le site que pour des raisons de préservation, certains jeux ne sont accessibles que via l'émulation, afin de ne pas abimer les consoles. Comment faites-vous concernant le côté légal de la chose, par exemple on sait que Nintendo est très à cheval sur l'utilisation des émulateurs ?
- Avez-vous eu durant votre parcours universitaire et professionnel des formations autour du jeu vidéo ? ou est-ce que vous en donner vous-mêmes actuellement ?
- Est-ce que vous travaillez avec des associations qui s'occupent aussi de la préservation du jeu vidéo, comme MO5 par exemple ?
- Question pour l'avenir : quid du cloud gaming, comment gérer des jeux qui ne sont plus téléchargeables ?

EMILIE FISSIER, CHEFFE DU SERVICE NOUVELLE GENERATION A LA BPI

- Se présenter et présenter son parcours universitaire / professionnels jusqu'à son poste actuel.
- La BPI étant une bibliothèque particulière en France, comment est traité le jeu vidéo dans cette dernière, quel est le but ?
- Vous êtes chef du service « nouvelle génération », est-ce qu'on peut encore dire que le jeu vidéo, qui a plus de 40 ans, est un médium nouvelle génération ?
- Avez-vous eu durant votre parcours universitaire et professionnel des formations autour du jeu vidéo ? ou est-ce que vous en donner vous-mêmes actuellement ?

- Comment se matérialise le jeu vidéo au sein de la BPI? J'ai vu qu'il y a un espace jeux vidéo « Le salon jeux vidéo », comment fonctionne-t-il, est-il en développement, etc. ?
- Proposez-vous des animations ponctuelles ou régulières autour du jeu vidéo, en dehors de « Press Start »
- Est-ce que vous travaillez aussi avec les autres bibliothèques de lecture publique de Paris, ou ailleurs en France ?
- Quel est le futur du jeu vidéo au sein de la BPI ? le maintenir comme il est maintenant, proposer plus d'animations, etc. ?

LISON MALERBA, BIBLIOTHECAIRE A LA BIBLIOTHEQUE DE CRAPONNE

- Pourriez-vous représenter votre parcours universitaire et professionnel et comment vous êtes arrivé à travailler dans le jeu vidéo en bibliothèque.
- Vous n'avez pas d'espace jeux vidéo, mais vous faites du prêt, où sont rangés les jeux dans la bibliothèque ?
- Comment se passe les animations autour du jeu vidéo que vous organisez le mercredi, étant donné que vous n'avez pas d'espace dédié ?
- Concernant votre nombre de jeux, est-ce que vous considérez que vous en avez suffisamment pour l'instant, comme se passe l'acquisition, le choix des jeux, etc. ?
- Êtes-vous sur un marché public pour l'achat des jeux ?
- Est-ce que vous pouvez me raconter comment s'est passé la mise en place du jeu vidéo dans la bibliothèque ?
- Vous avez indiqué avoir eu des formations autour du jeu vidéo, une formation CNFPT ainsi qu'à la BML, est-ce que vous pourriez me dire en quoi cela consistait exactement ?

ENTRETIEN AVEC UNE BIBLIOTHECAIRE SOUHAITANT RESTER ANONYME

- Pourriez-vous représenter votre parcours universitaire et professionnel et comment vous êtes arrivé à travailler dans le jeu vidéo en bibliothèque.
- Quel a été le processus pour intégrer le jeu vidéo dans votre bibliothèque (le déclic, les réflexions, le choix des consoles, le budget, l'aide des autres bibliothèques, etc.)
- Vous avez dit ne pas viser un public en particulier, mais vu qu'il y a surtout des enfants qui empruntent des jeux, est-ce que vous comptez peut-être changer votre politique documentaire et acheter exclusivement des jeux « pour enfants » ?
- Pour les sessions de jeu sur place, comment cela se passe-t-il précisément, les usagers peuvent-ils choisir leurs jeux, ou y-a-t-il un roulement ?

- Même question pour les ordinateurs, sont-ils en libre accès, comment sont mis à disposition les jeux, les usagers peuvent-ils eux-mêmes télécharger les jeux qu'ils veulent, etc. ?
- Est-ce que les animations sur place prennent du temps à se mettre en place, est-ce que ça rencontre un franc succès auprès des usagers ?
- Comment se passe les échanges avec les autres bibliothèques du réseau, en ce qui concerne les jeux, les consoles, etc. ?
- Comment avez-vous acquis les compétences nécessaires pour participer à la mise en place du jeu vidéo dans votre bibliothèque ?

KYLIAN DUPUIS, BIBLIOTHECAIRE A LA VILLE DE PARIS

- Pourriez-vous représenter votre parcours universitaire et professionnel et comment vous êtes arrivé à travailler dans le jeu vidéo en bibliothèque.
- Vous dites acheter quasi uniquement des jeux en demat. Pourquoi ce choix ?
- Comment choisissez-vous la douzaine de jeux disponibles ? Est-ce que vous essayez de mettre des jeux différents, des jeux indés, etc., ou est-ce que vous favorisez ce qui fonctionne le mieux auprès de votre public ?
- Vous dites limiter le jeu à une heure par semaine au vu de la demande ? Pourquoi ce choix, y –t-il vraiment tant de monde qui souhaite jouer ?
- Aussi, est-il possible de jouer à plusieurs sur la console ou qu'en solo ?
- Le fait que la console soit placée au milieu de l'espace public ne pose pas de problème de bruit ?
- Vous proposez beaucoup d'animations, sous forme de tournois, et vous dites qu'il y a surtout un public masculin. Est-ce que vous pensez que cela est en partie dû au format des animations proposées, ainsi qu'aux jeux ? Et si c'est le cas est-ce que vous avez pensé à modifier certaines animations pour tenter d'attirer un public plus féminin ?
- Et comment se passe les relations au niveau du jeu vidéo avec les autres bibliothèques de Paris et du 20^e, et dehors des animations. Vous prêtez les jeux sur le réseau, etc.

OLIVIER DELAUNAY, BIBLIOTHECAIRE A LA MEDIATHEQUE DE LIMOGES

- Pourriez-vous présenter votre parcours professionnels et universitaire, et comment vous en êtes arrivé à travailler dans le secteur du jeu vidéo en bibliothèque ?
- Quel a été le processus pour intégrer le jeu vidéo dans votre bibliothèque (le déclic, les réflexions, le choix des consoles, le budget, l'aide des autres bibliothèques, etc.)
- Pourquoi n'y a-t-il pas de prêt de jeux ?
- Il y a 6 consoles sur place, ce qui vraiment beaucoup. Comment cela se passe-t-il ? Qui fréquente ces espaces de jeu surplace (jeunes, garçons, etc.) ? Y a-t-il

des problèmes de bruit, est-il possible de jouer à plusieurs sur une seule console, etc.

- Comment se fait le choix des jeux ? Est-ce que vous suivez ce qui marche, ce que les usagers veulent ou bien vous faites votre propre sélection ?
- Comment se passent les animations que vous organisez au sein de votre bibliothèque ? Ce sont les mêmes personnes que celle sur place qui y participent ou vous voyez des changements ?
- Concernant les formations autour du jeu vidéo en bibliothèque, comment se passait le stage au sein du réseau des bibliothèques de Cergy ?
- Comment voyez-vous le jeu vidéo dans votre bibliothèque dans le futur, est-ce que vous espérez le développer, peut être proposer du prêt ou alors le maintenir comme il est ?

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Exemple de l'interface de noScribe durant une transcription (https://github.com/kaixxx/noScribe/raw/main/img/noScribe_main_window.png)	36
Figure 2 : Comparaison des bibliothèques ayant un espace de jeux vidéo et/ou du prêt de jeux vidéo	37
Figure 3 : statistiques en fonction de l'année de création du service jeux vidéo dans les bibliothèques.....	38
Figure 4 : Statistique sur la proportion de professionnel·les des bibliothèques ayant participé à la mise en place du jeu vidéo sans leur structure	39
Figure 5 : Statistiques sur le nombre de jeux vidéo que possèdent les bibliothèques.....	41
Figure 6 : Statistiques concernant le budget annuel (€) des bibliothèques consacré au jeu vidéo	43
Figure 7 : Diagramme circulaire sur l'évolution du budget jeux vidéo dans les bibliothèques.....	45
Figure 8 : Diagramme circulaire sur la proportion de bibliothèques qui ont un espace jeux vidéo sur place.....	46
Figure 9 : diagramme circulaire représentant en proportion si les espaces de jeux vidéo sont inclus dans des espaces "englobants"	48
Figure 10 : diagramme circulaire représentant en proportion le public visé par le jeu vidéo sur place.....	49
Figure 11 : Tableaux des différents supports de jeux possédés par les bibliothèques.....	50
Figure 12 : Diagramme circulaire représentant en proportion les bibliothèques qui proposent ou non des animations autour du jeu vidéo dans leur bibliothèque.	51
Figure 13 : Diagramme circulaire représentant en proportion l'obligation de réservation ou non pour le jeu vidéo sur place.....	54
Figure 14 : Diagramme circulaire représentant en proportion s'il est possible ou non d'emprunter des jeux vidéo	57
Figure 15 : Tableau de statistique sur l'âge moyen des usager·ères qui empruntent des jeux vidéo	58
Figure 16 : Diagramme circulaire représentant la tranche d'âge qui emprunte le plus souvent des jeux vidéo.....	59
Figure 17 : Tableau de statistiques sur la durée d'emprunt en jours des jeux vidéo.....	59
Figure 18 : Tableau de statistiques sur le nombre de jeux vidéo empruntables en même temps.....	60
Figure 19 : Diagramme circulaire représentant en proportion la restriction ou non d'emprunt des jeux vidéo en fonction de l'âge	61
Figure 20 : Diagramme circulaire représentant en proportion le genre des professionnel·les des bibliothèques.....	63
Figure 21 : Diagramme circulaire représentant en proportion si oui ou non le professionnel·le est joueur·euse dans sa vie personnelle	63
Figure 22 : Tableau du poste des professionnel·les	64
Figure 23 : Diagramme circulaire représentant en proportion le niveau d'étude des professionnel·les	65
Figure 24 : Diagramme circulaire montrant en proportion si le·a professionnel·le a eu ou non des cours liés au numérique ou au multimédia durant ses études.....	66

Figure 25 : Diagramme circulaire montrant en proportion si le·a professionnel·le a eu ou non des cours liés au jeu vidéo durant ses études 67

Figure 26 : Diagramme circulaire en proportion sur les formations professionnelles sur le jeu vidéo en bibliothèque 68

TABLE DES MATIERES

SIGLES ET ABREVIATIONS	9
INTRODUCTION.....	11
CONTEXTE ET ETAT DE L'ART : LE JEU VIDEO ET LES BIBLIOTHEQUES	15
Le jeu vidéo en France en 2024	15
<i>Une industrie culturelle dominante.....</i>	<i>15</i>
<i>Une diversification des manières de jouer et de consommer le jeu vidéo</i>	<i>16</i>
Sociologie des joueur·euses.....	17
<i>Le jeu vidéo, un loisir de jeunes ?</i>	<i>17</i>
<i>Le jeu vidéo, un loisir masculin ?.....</i>	<i>19</i>
État de l'art : Le jeu vidéo dans les bibliothèques	20
<i>Le jeu vidéo comme objet de recherche</i>	<i>20</i>
<i>La bibliothèque, quel lieu pour quel public ?.....</i>	<i>22</i>
<i>Classe sociale et bibliothèque</i>	<i>22</i>
<i>La bibliothèque comme tiers-lieu en dehors de la lecture.....</i>	<i>23</i>
<i>Littérature professionnelle, bibliothèques et jeux vidéo</i>	<i>23</i>
ÉTAT DES LIEUX DU JEU VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE.....	27
Présentation de la méthodologie de l'enquête menée	27
<i>Les enjeux principaux à aborder (questionnaire et entretien).....</i>	<i>27</i>
<i>Le questionnaire : diffusion et traitement des données</i>	<i>29</i>
<i>La diffusion, les réponses et leur limite.....</i>	<i>29</i>
<i>Le traitement des données avec RStudio</i>	<i>29</i>
<i>Mener les entretiens et les retranscrire</i>	<i>33</i>
<i>Qui interroger, et pourquoi ?</i>	<i>33</i>
<i>L'utilisation de noScribe et le l'IA pour la retranscription.....</i>	<i>34</i>
Mettre en place et maintenir le jeu vidéo dans une bibliothèque : contraintes et difficultés.....	36
<i>Créer une offre de jeu vidéo en bibliothèque : comment faire ?.....</i>	<i>37</i>
<i>L'achat de jeux et consoles</i>	<i>41</i>
<i>Le budget.....</i>	<i>43</i>
Le jeu vidéo sur place	45
<i>La place et le manque de place : contrainte universelle</i>	<i>46</i>
<i>Le jeu pour quel public, avec quel(s) support(s) ?</i>	<i>48</i>
<i>Les animations, uniquement pour les adolescents masculins ?</i>	<i>51</i>
<i>Comment réguler et encadrer le jeu sur place ?.....</i>	<i>54</i>

Le prêt de jeux.....	55
<i>Prêter ou ne pas prêter, telle est la question.....</i>	<i>55</i>
<i>La réglementation du prêt.....</i>	<i>58</i>
Les professionnel·les et la formation aux jeux vidéo	62
<i>Qui sont les professionnel·les des bibliothèques travaillant sur l'offre de jeux vidéo ?.....</i>	<i>62</i>
<i>La formation durant les études.....</i>	<i>66</i>
<i>Les formations existantes pour les professionnel·les</i>	<i>68</i>
PERSPECTIVES	70
Consolider l'offre existante	70
L'enjeu du dématérialisé.....	71
Aller chercher de nouveaux publics	73
La formation autour du jeu vidéo	74
CONCLUSION	75
SOURCES.....	77
BIBLIOGRAPHIE.....	79
ANNEXES.....	85
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	115
TABLE DES MATIERES.....	117