

Dossier animations Jeux Vidéo 2019

Florian B

/!\ Ce dossier ne concerne que les jeux à destination des animations

Différents types de jeux	3
Les jeux de plateformes	3
Les FPS / TPS	4
Le jeu de rôle ou RPG :	5
Le Survival Horror.....	6
Infiltration / espionnage.....	7
Puzzle game, Détective	8
Stratégie et gestion	9
Sport	10
Jeu de rythme	11
Party Game	12
Point'n Click	13
Courses	14
Jeu de combats	15
MMO	16
Action et aventure	17
La classification PEGI.....	18
Relativisation de la grille PEGI	22
Et les tablettes/Portables, dans tout ça ?	23
La différence entre Jeux indépendants/Indie Games et Jeux triples A.....	24
Petit point sur la différence entre les jeux occidentaux et asiatiques.....	25
Point sur les ventes	26
Statistiques d'autres médiathèques.....	28
Point sur les publics, problématiques et enjeux	33
Point sur nos succès et échecs	35
Sources	36

Différents types de jeux

Les jeux de plateformes

Le principe du jeu de plateforme est simple : tout est basé sur les mouvements du personnage. La plupart du temps, cela consiste à devoir aller du point A au point B sans mourir, dans des environnements encombrés ou difficiles d'accès, avec ou sans ennemis à vaincre. Ce genre fut un des plus populaires des années 90, avec des icônes vidéo ludiques comme Mario, Sonic, Kirby...

Aujourd'hui, ce genre est encore populaire.

Intérêt pour les médiathèques : beaucoup de jeux de plateforme s'adressent à un public jeune tout en restant stimulant pour des adultes. Mario et Sonic sont toujours populaires et connus des enfants.

Les jeux de plateformes peuvent faire office de porte d'entrée dans le monde du jeu vidéo, ils ne doivent donc pas être négligés. De plus, ils présentent un double avantage : de par leur popularité, de gros studios s'y intéressent et produisent des jeux de qualité, et ils sont parfois multijoueurs.

On a ainsi un gros catalogue de bons jeux, dont beaucoup sont aussi des jeux de coopération.

Désavantages pour les médiathèques : Ce genre représente la facilité. Il est facile de se laisser avoir et de ne prendre que des jeux de plateforme.

Exemples :

Bubble Bobble (1986): <https://www.youtube.com/watch?v=BuXOSBb4hQw>

Prince of Persia (1989): <https://www.youtube.com/watch?v=DqCxHIEIrlM>

Sonic 2 (1992): <https://www.youtube.com/watch?v=9Q0NCY-zhGg>

Super Mario 64 (1996): <https://www.youtube.com/watch?v=wE8uiAZFOvU>

Ratchet & Clank (2002): https://www.youtube.com/watch?v=RH_z_BdBq_8

Fez (2012) : <https://www.youtube.com/watch?v=UIQIcOICxas>

Rayman Legend (2013): <https://www.youtube.com/watch?v=V-ahvLQNAqw>

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (2016) : <https://www.youtube.com/watch?v=HJWu9hL6Hol>

Celeste (2018): <https://www.youtube.com/watch?v=KnYN7h-l8w0>

Kirby Star Allies (2018): <https://www.youtube.com/watch?v=2WhY3pZM8cl>

Spyro Reignited (2018): <https://www.youtube.com/watch?v=jvRtE8smD84>

Les FPS / TPS

Jeux de tirs. FPS => First person Shooter (tir à la première personne, on voit à travers les yeux du perso)

TPS => Third person Shooter (tir à la troisième personne, on voit derrière le dos)

Populaires depuis quelques années, ils sont représentés par les licences comme Call of Duty, Fortnite, Unreal Tournament, Quake, Team fortress, Battlefield...

Public majoritairement adolescent et adulte, contenu parfois mature et violent. L'écriture et l'histoire ne sont pas importantes, sauf pour quelques exceptions notables comme la série des Bioshock.

Ce sont des jeux perçus négativement par une part de la population. Faire entrer les FPS en médiathèques signifie également donc s'exposer potentiellement à des réactions négatives de la part de certaines personnes. Ce n'est pas forcément important mais il faut le savoir.

Intérêt pour les médiathèques : Ces jeux feront venir les adolescents aux animations Jeux vidéo.

Quant à Fortnite, qui est également un FPS, il représente le plus gros succès récent mondial, avec plus de 200 million de joueurs à travers le monde, la majorité des joueurs étant des enfants.

Désavantage pour les médiathèques : le multijoueur en écran splitté (quand l'écran est coupé en plusieurs parties, chaque partie pour un joueur) a presque disparu des jeux, ce qui laisse aux jeux modernes que peu d'options pour jouer en multijoueur sur la même console. Le contenu violent.

Désavantages pour les médiathèques : Peu de jeux multijoueur, contenu violent, jeux difficiles à maîtriser.

Exemples :

Doom (1993) : <https://www.youtube.com/watch?v=K0nlO87evhY>

GoldenEye 007 (1997) : <https://www.youtube.com/watch?v=1ePx42mWEU>

Half-Life (1998) : <https://www.youtube.com/watch?v=n6j5OmhdZUI>

Unreal tournament (1999) : https://www.youtube.com/watch?v=OGF-v-TI6_Y

Counter-Strike (2000) : <https://www.youtube.com/watch?v=6BU7iY0NG0Y>

Metroid Prime (2002) : https://www.youtube.com/watch?v=o_erwihybUQ

Portal (2007) : <https://www.youtube.com/watch?v=rcy1NPZVT3w>

Call of Duty : Black Ops (2010) : <https://www.youtube.com/watch?v=olMha2xih-0>

BioShock Infinite (2013) : <https://www.youtube.com/watch?v=WAGQfJkyC3Q>

Overwatch (2016) : <https://www.youtube.com/watch?v=8Gk8Rlo0p74>

PUBG / PlayerUnknown's Battlegrounds (2017) : <https://www.youtube.com/watch?v=GKVsnKQB-j0>

Fortnite (2018) : <https://www.youtube.com/watch?v=jhaq3QqbaoM>

Le jeu de rôle ou RPG :

Ce qui nous intéresse ici est le Jeu de Rôle comme genre du jeu vidéo. Trois éléments principaux définissent le jeu de rôle :

- 1) L'histoire du jeu et ses personnages prennent une place importante dans celui-ci.
- 2) Les personnages doivent pouvoir être améliorés à l'aide de points dépensés par le joueur, points qu'il gagne au fur et à mesure du jeu.
- 3) Il est possible de récupérer du butin de façon régulière sur des ennemis ou dans le décor, butin qui influencera drastiquement la partie et son déroulement.

Comme avec tous les genres, certains jeux flirtent à la frontière entre le jeu de rôle et d'autres catégorisations. Ce n'est pas grave et aucun genre n'est absolu. Il est courant pour des jeux vidéo de rentrer dans quatre ou cinq genres différents.

Intérêt pour les médiathèques : La qualité d'écriture est une priorité pour les créateurs des jeux de rôle et cela se voit. On peut ainsi lier les différents fonds entre eux grâce à ceci. Grâce aux histoires engageantes, les joueurs sont parfois pris et investis émotionnellement dans l'histoire et ce qu'il arrive aux personnages. Il existe une grande diversité dans les histoires et des univers proposés.

Désavantages pour les médiathèques : Les jeux de rôle sont souvent des jeux extrêmement longs et qui fonctionnent donc beaucoup sur des systèmes de sauvegardes. Certains jeux commencent ainsi à devenir amusants après plusieurs heures. De plus, ce sont des jeux solos et souvent de grandes saga.

Exemples :

Toute la série des Pokémon

Pokémon rouge et bleu (1996): <https://www.youtube.com/watch?v=mGe3hkj91cU>

Baldur's gate (1999): <https://www.youtube.com/watch?v=tuY6ltdOJrc>

La série des Diablo

Diablo 2 (2000): <https://www.youtube.com/watch?v=9blgBHLmfHw>

Toute la saga des Final Fantasy

Final fantasy IX (2000) : <https://www.youtube.com/watch?v=gks4QWrLo6w>

Toute la saga des dragon quest

Dragon Quest VII : <https://www.youtube.com/watch?v=ZXft9do42KQ>

Skyrim (2011) : <https://www.youtube.com/watch?v=KnJ8Y4aNaX0>

The Witcher 3 (2015): <https://www.youtube.com/watch?v=xaF3djhG5Mg>

Undertale (2016): <https://www.youtube.com/watch?v=88e6BBE61MU>

Zelda majora's mask 3DS (2015) : <https://www.youtube.com/watch?v=3RuBLRagbLc>

God of war (2018): https://www.youtube.com/watch?v=qN03vn_0Je8

Le Survival Horror

Survivre dans un environnement hostile et horrifique et des ambiances malsaines. Des énigmes et des ennemis parsèment la route du joueur. Influencé par les films d'horreurs, ces jeux sont effrayants et les sursauts ne sont pas rares. Il ne faut pas avoir le cœur sensible.

Intérêt pour les médiathèques : le côté effrayant peut faire l'objet d'une animation avec les adultes.

Désavantages pour les médiathèques : ce sont des jeux durs, réservés à un public plus que mature... Ils sont également jouables qu'à un seul joueur à la fois.

Exemples : NE CLIQUEZ PAS SUR CES LIENS SI VOUS ETES SENSIBLES

Silent hill (1999): <https://www.youtube.com/watch?v=Wy34ChMlvow>

Dead space (2008): <https://www.youtube.com/watch?v=bafm9ZLy73I>

Amnesia (2010): <https://www.youtube.com/watch?v=L8yX6n77o4U>

Slenderman (2012): https://www.youtube.com/watch?v=Z_-Au4dWuQ0

Five Nights at Freddy's (2014): <https://www.youtube.com/watch?v=zCVQuodYP8M>

Resident Evil VII (2017) : <https://www.youtube.com/watch?v=N-NCxRbvXmM>



Un exemple d'écran splitté

↖ Un seul écran

Infiltration / espionnage

Peu populaires. Quelques licences tirent leur épingle du jeu, comme Hitman et Metal Gear solid.

Il s'agit de s'infiltrer dans un endroit spécifique ou d'effectuer des tâches sans se faire repérer. La plupart de ces jeux s'inspirent d'œuvre d'espionnage. Le personnage doit ainsi se camoufler dans les décors, se déguiser ou user de stratagèmes pour échapper au regard de ses poursuivants ou des personnages non joueurs qui habitent le niveau.

Ces jeux sont rares.

Intérêt pour les médiathèques : Apprendre la patience aux enfants ?

Désavantages pour les médiathèques : jeux solos et qui demandent une minutie particulière. La principale contrainte de ces jeux est le facteur temps : comment gérer en médiathèque un jeu qui demande d'être autant concentré sur un temps long ?

Exemples :

Tenchu: Stealth Assassins (1998) : <https://www.youtube.com/watch?v=fJ1SvVqqQT0>

Metal gear solid (1998) : <https://www.youtube.com/watch?v=B4h-OOL99H8>

Sly cooper (2002) : <https://www.youtube.com/watch?v=-32NOkXNxNg>

Tom Clancy's Splinter Cell (2002) : <https://www.youtube.com/watch?v=48LFG-vitSA>

Deus Ex human revolution (2011) : <https://www.youtube.com/watch?v=8XvJObA9usI>

Mark of the ninja (2012) : <https://www.youtube.com/watch?v=qlHOL1paJtQ>

Gunpoint (2013) : <https://www.youtube.com/watch?v=93LNTTiCcj4>

Thief (2014) : <https://www.youtube.com/watch?v=jtursBkZ2gY>

Dishonored (2015) : <https://www.youtube.com/watch?v=3CVc4L12Mfw>

Hitman (2016) : <https://www.youtube.com/watch?v=IX1G9z5HiWg>

Puzzle game, Détective

Il s'agit de réfléchir pour résoudre une situation. Ces jeux demandent concentration et stratégies. Ils peuvent prendre de nombreuses formes tant les possibilités de puzzles sont nombreuses. Si le jeu vidéo aide au développement de la dextérité, de la résolution de problème et d'adaptabilité, le jeu vidéo axé puzzle pousse la réflexion jusqu'à son maximum, au risque de parfois frustrer un peu les joueurs.

Intérêt pour les médiathèques : de nombreux puzzles sont multi-joueurs et parfois même coopératifs. Aide au développement de la persévérance, de la créativité et des fonctions cognitives. Le bonus, c'est que la plupart des jeux puzzles sont également non-violents, ce qui en fait parfois des jeux tout public sur lesquels il est facile de faire des animations.

Désavantages pour les médiathèques : La frustration peut apparaître quand un puzzle ne parvient pas à être résolu. Une énigme peut aussi constituer un mur infranchissable. Une animation en médiathèque n'est pas forcément l'endroit où il est le plus facile de se concentrer pour résoudre un problème, de par le bruit et l'environnement.

Exemples :

Tetris (1984) : <https://www.youtube.com/watch?v=-FAzHyXZPm0>

Lemmings (1991) : <https://www.youtube.com/watch?v=-ug5vxX8Vic>

Myst (1991) : <https://www.youtube.com/watch?v=a7MsB77bl1Q>

The Incredible Machine (1992) : https://www.youtube.com/watch?v=pTbSMKGQ_rU

Puzzle bobble (1994) : <https://www.youtube.com/watch?v=Uv2XTsxp5g>

Bejeweled (2001) : <https://www.youtube.com/watch?v=Vpp4BMRzsUQ>

Peggle (2007) : <https://www.youtube.com/watch?v=P6ztkp-6914>

Portal 2 (2007) : <https://www.youtube.com/watch?v=H7p7-U1usIA>

World of goo (2008) : <https://www.youtube.com/watch?v=m6dgC5qSa9E>

SnipperClip (2017) : <https://www.youtube.com/watch?v=1Of6j-f9GY>

Stratégie et gestion

Gérer un parc d'attraction, contrôler des armées pour essayer d'envahir le royaume adverse ou bien construire une ville, ces jeux viennent avec une grande diversité de formes. Quelques similarités entre eux : leur grande complexité et la courbe d'apprentissage pour les maîtriser.

Intérêt pour les médiathèques : apprend la gestion de ressources et la planification des tâches à effectuer, apprendre à prioriser et à gérer son temps.

Désavantages pour les médiathèques : Souvent sur ordinateur, souvent solo, parties longues. Ces jeux se prêtent peu à nos usages, mais pourraient s'avérer intéressants si nous trouvions un moyen d'intégrer les ordinateurs dans nos pratiques du jeu vidéo.

Exemples :

Simcity (1989) : <https://www.youtube.com/watch?v=qmBiYaj0aI0>

Cities Skylines (2015) : <https://www.youtube.com/watch?v=RxZnVmG0hKM>

Civilisation 5 (2010) : <https://www.youtube.com/watch?v=NmGlktgIpqS>

Age of empire 2 (1999) : <https://www.youtube.com/watch?v=61ZdESbfcM0>

Planet Coaster (2016) : <https://www.youtube.com/watch?v=95M0Bcucwiw>

Tropico (2001): <https://www.youtube.com/watch?v=QhawOLVECnQ>

Starcraft (1998): <https://www.youtube.com/watch?v=borTbiWW1xg>

Dota (2005): <https://www.youtube.com/watch?v=Y6q7eVPWz4g>

Sport

Simulation d'un sport existant sous sa forme vidéo ludique.

Intérêt pour les médiathèques : Les enfants connaissent bien, font le parallèle avec leurs activités extra-scolaire, un esprit de compétition naît rapidement.

Désavantages pour les médiathèques : Des parties souvent longues, des jeux difficiles à maîtriser pour les agents (La différence avec les autres jeux étant que les enfants peuvent déjà maîtriser certains de ces jeux, ce qui leur donne un avantage face aux agents)

Exemples :

Madden NFL (1989): <https://www.youtube.com/watch?v=Ve8C1F85oJc>

PGA Tour (1990) : <https://www.youtube.com/watch?v=5VqGJvGE9A4>

Fifa (1993): <https://www.youtube.com/watch?v=C81CMk5I2ZA>

Mario tennis (1995): https://www.youtube.com/watch?v=ovV_8W6Fg1c

Wii Fit (2007): <https://www.youtube.com/watch?v=oK4K2FTQE10>

Mario et sonic aux jeux olympiques(2007) : <https://www.youtube.com/watch?v=0eTELjgGHEQ>

Skate (2007) : https://www.youtube.com/watch?v=8U_C2PVgyEw

NBA 2k (2011): <https://www.youtube.com/watch?v=Xya95L7fRFU>

Jeu de rythme

Jeux musicaux. Les parties rapides s'enchainent souvent. Il s'agit de frapper la bonne touche au bon moment et d'être en rythme avec une musique. Ce genre de jeu fut populaire en Europe à une époque, mais ce n'est plus le cas. Il y a toujours un public fidèle, mais c'est un public de niche. Ces jeux sont monstrueusement populaires en Asie.

Intérêt pour les médiathèques : amener la musique en médiathèque, des parties rapides, une courbe d'apprentissage vertigineuse ! C'est aussi amusant de regarder quelqu'un jouer que de jouer soi-même.

Désavantages pour les médiathèques : Un catalogue de musique qui ne plait pas à tout le monde, du matériel qui prend de la place et qui peut couter cher. Sans budget, seul les jeux qui ne demandent pas de matériel supplémentaire pourraient être envisagés dans les acquisitions.

Exemples :

Parappa the rapper (1996): <https://www.youtube.com/watch?v=97k0Dy8JweM>

Pump it up (1999): <https://www.youtube.com/watch?v=H30xoxwdpPo>

Dj Max (2004): <https://www.youtube.com/watch?v=o4PAAt0PF0iA>

Guitar hero (2005): <https://www.youtube.com/watch?v=PAadvd6MVFg>

Osu (2007): <https://www.youtube.com/watch?v=4sDRPpDf7iY>

Patapon (2007):

<https://www.youtube.com/watch?v=7Gtacl1PHw&list=PLGKJJhcJXINyca2gtMNHqu9xwiqneRb2z>

Just dance (2009) : https://www.youtube.com/watch?v=Yrc_Kv4NiP4

Party Game

L'équivalent du jeu de société en jeu-vidéo. Généralement composés de mini-jeux au concept simple pouvant être compris et pris en main en quelques secondes seulement.

Intérêt pour les médiathèques : multijoueur, accessible à tout public et tout âge, peut tenir les joueurs sur un temps long.

Désavantages pour les médiathèques : courbe de progression inexistante de par les mini-jeux radicalement différents les uns des autres, profondeur des jeux inexistante.

Exemples :

Super Mario party (2018): https://www.youtube.com/watch?v=S9_Gow5qeww

Sonic et Mario aux jeux olympiques (2007): <https://www.youtube.com/watch?v=rHrhEPvL3I0>

Warioware (2003): <https://www.youtube.com/watch?v=-ysTdrXk2JE>

1, 2 switch (2017): https://www.youtube.com/watch?v=6UVL_fbaBUg

Crash bash (2000): https://www.youtube.com/watch?v=goqacI9p_nE

EyeToy : Play (2004): <https://www.youtube.com/watch?v=qgvLRDP7bwo>

Point'n Click

Jeux d'aventures difficiles à définir. On y incarne un ou plusieurs personnages qui doivent résoudre différentes énigmes ou situations. Les énigmes sont nombreuses et souvent, le joueur dispose d'un inventaire dans lequel il peut ranger des objets croisés au cours de l'aventure. Il est possible de dialoguer avec les personnages que l'on rencontre. L'histoire est souvent importante dans les jeux d'aventures en point'n click.

Intérêt pour les médiathèques : Une histoire prenante et une réflexion nécessaire grâce aux énigmes. L'ambiance est souvent marquée par des choix esthétiques forts.

Désavantages pour les médiathèques : Ces jeux sont parfois trop difficiles à finir sans solution. De plus, ils sont longs et donc nécessitent des sauvegardes pour être finis. Le dernier désavantage et pas des moindres : la majorité du temps, les point'n click n'existent que sur ordinateur.

Exemples :

The secret of Monkey Island (1990): <https://www.youtube.com/watch?v=ySmLIHTV5rU>

Marine malice (1994) : <https://www.youtube.com/watch?v=PI5jQ4V68MM>

Full throttles (1995): <https://www.youtube.com/watch?v=Dhb4zixDMAU>

Pouce-pouce (1995) : <https://www.youtube.com/watch?v=YtNtHfZRyTY>

Blade Runner (1997) <https://www.youtube.com/watch?v=fef-Tq180tE>

Grim Fandango (1998): <https://www.youtube.com/watch?v=HgAhQXEqUIE>

Pyjama Sam (1998): <https://www.youtube.com/watch?v=KTfkb-JS-Lw>

Machinarium (2009): <https://www.youtube.com/watch?v=k0H1C8mD5o0>

Botanicula (2012): <https://www.youtube.com/watch?v=kWAtNuw74A>

Wolf among us (2014): <https://www.youtube.com/watch?v=VK90bR0NPjA>

Broken age (2015): <https://www.youtube.com/watch?v=twXtx6Qxjjk>

Courses

Jeux de rapidité et de dextérité, généralement des jeux de courses de voitures mais pas toujours.

Intérêt pour les médiathèques : Souvent multijoueur, des parties rapides à mettre en place et à jouer dans lequel il est possible de se passer la manette. Apprentissage rapide pour le novice.

Désavantages pour les médiathèques : Ce genre de jeu n'est pas au goût de tout le monde. Peu intéressant à regarder en tant que spectateur.

Exemples :

Fzero (1990): <https://www.youtube.com/watch?v=Ble4AvKLSa4>

Mariokart (1992): <https://www.youtube.com/watch?v=QSiuPQ7WMzQ>

Need for Speed (1994): <https://www.youtube.com/watch?v=32TVEkGLNtA>

Wipeout (1995): <https://www.youtube.com/watch?v=LyThUYpUUs8>

Burnout (2001): <https://www.youtube.com/watch?v=VBL9ENFeGAs>

Trackmania (2003): https://www.youtube.com/watch?v=6LcAH_y4Jxw

Project Cars (2015): <https://www.youtube.com/watch?v=XY-EI-FoDHA>

Fast RMX (2017): <https://www.youtube.com/watch?v=-QPB2cEAfAk>

Jeu de combats

Un nombre précis de joueurs s'affrontent dans des arènes. Les opposants ont chacun une barre d'énergie qui baisse lorsqu'un coup est reçu. Le premier dont la barre d'énergie tombe à zéro perd. Il est possible de parer ou d'esquiver les coups adverses. Une des constantes du jeu de combat reste l'existence des coups spéciaux nécessitant une manipulation précise et un timing donné afin d'être effectués.

Intérêt pour les médiathèques : Les parties s'enchaînent rapidement et sont intéressantes à regarder en tant que spectateur. L'apprentissage des bases d'un jeu de combat est stimulant, les mécanismes étant souvent plus compliqués qu'il n'y paraît. Les jeux de combat permettent la compétition et lassent peu.

Désavantages pour les médiathèques : La violence au sein des jeux de combat. Le jeu vidéo ayant encore des a priori négatifs, le jeu de combat est un genre auquel il faut faire attention en médiathèque, tout comme les jeux d'horreurs.

Exemples :

Street fighter (1987): <https://www.youtube.com/watch?v=uXZGL1qX-w8>

Mortal Kombat (1992): https://www.youtube.com/watch?v=6jgrW12Eg_A

Soul Calibur (1999): <https://www.youtube.com/watch?v=zcnw8aPLt1E>

Super smash bros. (1999): <https://www.youtube.com/watch?v=bG9lbhZwTyo>

Tekken (1994): https://www.youtube.com/watch?v=n_61oi6WavA

Marvel Vs Capcom (1996): <https://www.youtube.com/watch?v=gLWS5SrVohQ>

Final fantasy Dissidia (2015): <https://www.youtube.com/watch?v=fw5ToOFZo-M>

MMO

Jeu en ligne massivement multijoueur. Les MMO sont des jeux massivement multi-joueurs nécessitant internet pour être joué, étant hébergé sur un serveur à distance. Les MMO ont également pour particularité d'être persistant, c'est-à-dire que le temps continue de s'y écouler même si personne n'y est connecté.

Il est impossible de terminer un MMO, le jeu n'ayant pas de fin. Il y a cependant toujours des objectifs et des quêtes à effectuer. C'est un univers partagé dans lequel il est possible d'évoluer avec d'autres joueurs. Pour s'assurer que les joueurs ne s'ennuient pas, les MMO se voient régulièrement ajouter du contenu additionnel. Les échanges entre joueur possèdent une place importante dans ce genre, que ce soit des contacts en rapport avec le jeu (échange de matériel, combats, coopération, apprentissage...) ou sans rapport avec le jeu (contact purement social, utilisation du jeu comme outil pour rencontrer d'autres personnes, etc...).

Intérêt pour les médiathèques : Possibilité de fidéliser et de sociabiliser de petits groupes de joueurs qui s'entraident.

Désavantages pour les médiathèques : Nécessite une connexion internet et profondément chronophage. Ce genre n'est clairement pas adapté aux médiathèques.

Exemples :

Ragnarok online (2002, toujours actif): <https://www.youtube.com/watch?v=4l2Gi77oM9M>

Dofus (2004, toujours actif): <https://www.youtube.com/watch?v=Sbk4PsG5oGM>

World of Warcraft (2004, toujours actif) : <https://www.youtube.com/watch?v=h00HodDhpMk>

Final fantasy XIV (2010, toujours actif): <https://www.youtube.com/watch?v=Kxft1f2hSeQ>

Black Desert (2014, toujours actif): <https://www.youtube.com/watch?v=ZULSSiAA8HA>

Elder scroll online (2014, toujours actif) : <https://www.youtube.com/watch?v=QCFkkrIGZCI>

Wildstar (2014, n'est plus actif): <https://www.youtube.com/watch?v=b-334WVqPI8>

Action et aventure

Le jeu d'action-aventure est un genre de jeu vidéo qui combine les éléments du jeu d'aventure avec certains éléments du jeu d'action. Ce sont des jeux dont le gameplay tend vers un équilibre entre d'une part des éléments d'exploration (environnement ouvert), d'investigation (collecte d'objets, d'indices) et/ou de résolution de problèmes et d'autre part, des éléments d'action en temps réel. Par nature hybride, le jeu d'aventure-action a des frontières assez floues et cumule les questionnements propres aux genres qu'il chevauche : action (plates-formes, combats, tir), rôle et aventure.

Intérêt pour les médiathèques : Parfois de très bonne qualité, certains de ces jeux sont de vraies petites pépites.

Désavantages pour les médiathèques : Des jeux longs, parfois des centaines d'heures, souvent solo, avec une courbe de progression importante.

Exemples :

Okami (2006) : <https://www.youtube.com/watch?v=Osnm7kbZDxA>

Last of us (2013) : <https://www.youtube.com/watch?v=HawhjjF5qFc>

God of War (2018) : <https://www.youtube.com/watch?v=hRMX9Rzq1AA>

Zelda ocarina of time (1998) : https://www.youtube.com/watch?v=_KQ2a83jfas

Star wars : fallen order (2019): https://www.youtube.com/watch?v=DbI_UKGIBno

Assassins creed (2008) : <https://www.youtube.com/watch?v=1gGz6vf35T0>

Horizon : zero dawn (2017) : <https://www.youtube.com/watch?v=-auweUac758>

Sekiro : shadow dies twice (2019) : <https://www.youtube.com/watch?v=XQQSHIPMM-A>

La classification PEGI

Le système PEGI de classification par âge des jeux vidéo est utilisé dans 38 pays européens. Elle se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté. Créée par l'industrie du jeu vidéo, elle ne dépend pas de l'Europe. L'Europe accepte cependant cette classification, grâce aux évaluations de deux agences indépendantes (NICAM, aux Pays-Bas et Le Video Standards Council au Royaume-Uni)



« Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Les formes de violence très modérées dans un contexte comique ou enfantin sont acceptables. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier. »



« Les contenus présentant des scènes ou sons potentiellement effrayants se retrouvent dans cette classe. Avec une classification PEGI 7 des scènes de violence très modérées (une violence implicite, non détaillée ou non réaliste) peuvent être autorisées. »



« Des jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des personnages imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine entrent dans cette classe d'âge. Des insinuations à caractère sexuel ou des postures de type sexuelles peuvent être présentes, mais dans cette catégorie les grossièretés doivent rester légères. Les jeux d'argent tels qu'ils se déroulent normalement dans le monde réel, dans les casinos ou dans les salles de jeux de hasard, sont également autorisés (par exemple les jeux de cartes qui, dans le monde réel, seraient joués pour de l'argent). »



« Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeux classés dans la catégorie 16 peuvent contenir un langage grossier plus extrême, des jeux de hasard, ainsi qu'une consommation de tabac, d'alcool ou de drogues. »



« La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue, de meurtre apparemment sans motivation ou de violence contre des personnages sans défense. La glorification des drogues illégales et les contacts sexuels explicites entrent également dans cette tranche d'âge. »



« Le jeu contient des scènes de violence. Dans les jeux classés PEGI 7, les scènes de violence ne peuvent être ni réalistes ni détaillées. Les jeux PEGI 12 peuvent contenir de la violence dans un environnement imaginaire ou une violence non réaliste par rapport à des personnages à figure humaine, alors que les jeux classés PEGI 16 ou 18 contiennent des scènes de violence de plus en plus réalistes. »



« Le jeu contient un langage grossier. Ce descripteur peut apparaître sur les jeux classés PEGI 12 (grossièreté légère), PEGI 16 (jurons à caractère sexuel ou blasphèmes) ou PEGI 18 (jurons à caractère sexuel ou blasphèmes). »



« Le jeu se réfère à ou décrit la consommation de drogues illégales, d'alcool ou de tabac. Les jeux sur lesquels apparaissent ce descripteur de contenu sont toujours classés PEGI 16 ou PEGI 18. »



« Le jeu contient des représentations ethniques, religieuses, nationalistes, de genre ou autres stéréotypes susceptibles d'encourager la haine. Ce contenu est toujours limité à la classification PEGI 18 (et susceptible d'enfreindre la législation pénale nationale). »



« Ce descripteur peut apparaître sur des jeux PEGI 7 s'ils contiennent des images ou des sons susceptibles d'effrayer ou de faire peur aux jeunes enfants, ou sur des jeux PEGI 12 s'ils contiennent des sons ou des effets horrifiants (mais sans aucun contenu violent). »



« Le jeu présente des contenus qui encouragent ou enseignent les jeux de hasard. Ces simulations de jeux concernent les jeux de hasard qui ont normalement lieu dans les casinos ou les salles de jeux de hasard. Les jeux ayant ce type de contenus sont classés PEGI 12, PEGI 16 ou PEGI 18. »



« PEGI (Système d'information pan-européen des jeux) compte ainsi attirer l'attention des parents sur la possibilité pour leurs enfants d'acheter, avec de l'argent réel, des extensions ou des options de personnalisation au sein d'un jeu, une pratique lancée sur les applications mobiles depuis plusieurs années, qui s'est répandue sur les jeux en ligne ou sur consoles. »



« Ce descripteur peut accompagner une classification PEGI 12 si le jeu contient des positions ou des insinuations à caractère sexuel, une classification PEGI 16 s'il contient des scènes de nudité ou des rapports sexuels sans organes génitaux visibles ou une classification PEGI 18 s'il contient une activité sexuelle explicite. Les scènes de nudité dans un environnement non sexuel n'exigent aucune classification par âge spécifique et ce descripteur n'est pas nécessaire. »

Relativisation de la grille PEGI

Les descripteurs PEGI ne doivent pas être pris pour des absolus, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il semble être ignoré par la majorité des parents et des consommateurs de jeux vidéo. Une étude de Childcare.co a démontré que sur un échantillon de 2000 parents, 86% d'entre eux ne suivaient pas le système PEGI. Ensuite, l'harmonisation de la classification à l'échelle de l'Europe provoque des étrangetés : tous les pays ne possèdent pas les mêmes critères pour ce genre de classification, certains jeux en font les frais. Parfois, certains jeux voient même leur censure destinée à un pays en particulier se voir étendue à toute l'Europe. D'autres jeux sont classés de façon... Etrange ? Il ne faut pas hésiter à regarder des vidéos YouTube du jeu en question ou même, si possible, y jouer, pour se faire son propre avis.



Et les tablettes/Portables, dans tout ça ?

A l'époque où nos portables étaient de gros nokia en forme de brique et quand les jeux sur téléphones portables se résument à Snake, les jeux vidéo ne désignent encore dans le langage courant que les jeux sur ordinateur et console de salon. Puis, lorsque les smartphones sont apparus dans nos poches, nous donnant ainsi accès à de mini-ordinateurs portatifs, les jeux vidéo sur cette plateforme sont enfin devenus possibles. Pour faire un carton commercial sur portable, il fallait des jeux simples, rapides, qui puissent être joués entre deux pauses cigarette, dans le métro, dans la rue, et qui soient accrocheurs.

Des jeux simples, rapides et presque addictifs. Voilà la recette miracle qui fit l'explosion du jeu vidéo mobile. Toute une tranche de la population qui pensait ne pas aimer les jeux comme on les entend traditionnellement – ceux qui demandent plus d'investissement, de temps, de réflexion et qui coûtent plus cher – se virent offrir des jeux correspondant à leurs besoins.

Le jeu vidéo sur portable a explosé en quelques années, et particulièrement en Asie où l'argent généré est tout simplement colossal.

Pendant quelques années, il y eut une inquiétude particulière liée à l'évolution du jeu mobile. Son explosion laissait entendre que les ventes de jeux sur console baisseraient : en réalité, le public des jeux mobiles et le public des jeux consoles sont différents, bien qu'il y ait un léger croisement.

De nombreuses applications pour enfants existent sur tablette, il ne faut vraiment pas négliger ce support. Lecture numérique, applications pédagogiques, réalité augmentée...

Les Consoles et les tablettes ne possèdent ni les mêmes jeux ni les mêmes publics.

La différence entre Jeux indépendants/Indie Games et Jeux triples A

Une des astuces à connaître pour la politique documentaire dans le jeu vidéo : le secteur du jeu est divisé en deux, de façon assez arbitraire. D'un côté, les jeux triples A, de l'autre les jeux indépendants. La différence est la même que pour le cinéma, entre les films indépendants et les blockbusters.

Un jeu indépendant est souvent créé par une petite équipe et n'est pas affiliée à un gros studio de développement. Le jeu peut être financé par les créateurs ou par des systèmes de financement participatif. Les jeux indépendants sont plus souvent en 2d, pour faciliter le travail des développeurs qui n'ont ni le temps ni les moyens financier ou humains de faire plus.

Malgré la taille et l'ambition réduite des jeux indépendants, ils ne sont pas de qualité inférieure à ceux des jeux de gros studios. Ils sont seulement différents, prenant leurs limitations techniques comme des défis.

De nombreux jeux indépendants ont brillés ces dernières années, avec un vrai retour sous le feu des projecteurs. Celeste, Undertale, Cave Story, Paper please, tous ces jeux ont amenés un vrai succès populaire et une affection des joueurs pour ceux-ci.

Les jeux triples A sont les fruits de gros studio. Par exemple, God of War, qui fut le jeu de l'année 2018, fut le travail de 270 employés, additionné à la collaboration d'autres studios d'artiste qui y apportèrent leur patte. Pour The legend of Zelda Breath of the wild, jeu de l'année 2017, ce fut 300 employés sur une durée de 4 ans de développement.

Les triple A sont plus léchés mais prennent moins de risques. Il y a aussi de nombreuses décisions financières qui nuisent parfois à la qualité du jeu, comme l'introduction des micro-transactions dans le triple A, les loot-box et ce genre de pratique plus que douteuse (les micro-transactions et les loot-box sont en fait, de façon simplifiée, l'utilisation d'argent réel pour acheter des objets virtuels qui peuvent être utilisés dans le jeu, transformant le jeu vidéo en simple concours de « qui a le plus d'argent gagne le jeu. »)

Les deux types de jeux ont leurs avantages et leurs défauts.

Petit point sur la différence entre les jeux occidentaux et asiatiques.

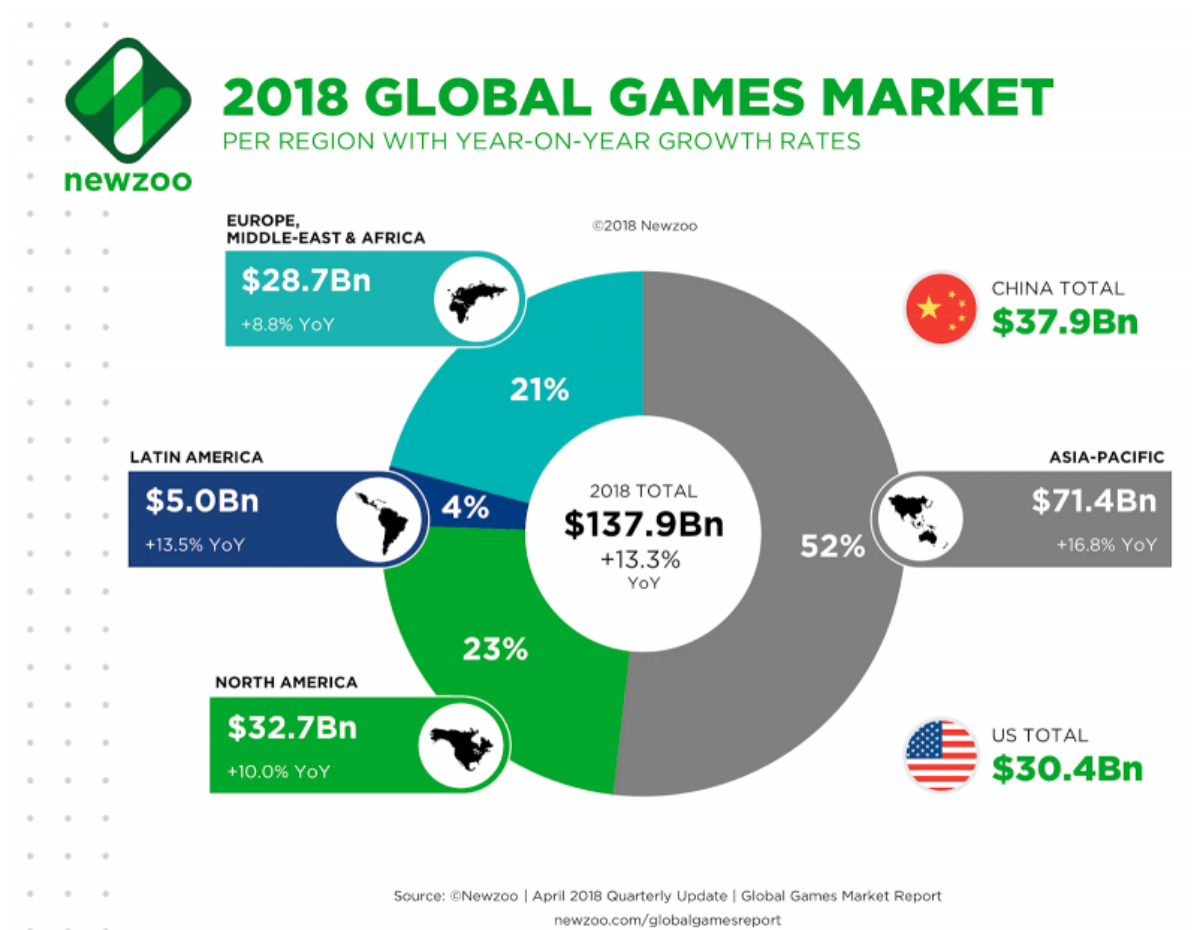
Dans l'histoire des jeux vidéo, la différence est marquée entre l'est et l'ouest. Quelles sont les différences ?

Déjà, leurs goûts sont différents et les jeux populaires en occident ne le sont pas forcément et l'inverse. Ensuite, une vraie différence se fait voir dans l'esthétisme. Le jeu vidéo occidental tend vers le réalisme et la 3d pure, les couleurs sombres et sobres. Le jeu oriental est parfois proche du dessin animé et du manga, dans un style coloré, fantaisiste et joyeux, plus souvent abstrait et esthétique. Les occidentaux priorisent l'ambiance, l'histoire et le genre, alors que les asiatiques priorisent les mécaniques de jeux selon Jordan Amaro. Ces différences sont assez marquées pour avoir à s'en rendre compte.

Il faut en avoir conscience pour la politique documentaire, afin de ne pas avoir trop de jeu dans le même style.

Point sur les ventes

Les ventes de Jeux vidéo atteignent maintenant 137 milliard de chiffre d'affaire mondial, plaçant le jeu vidéo comme un des acteurs majeur de la culture.



Selon l'IFOP et une étude de 2018, 68% des français déclarent jouer aux Jeux vidéo. Les hommes déclarent jouer autant que les femmes. La seule vraie différence se fait sur l'âge : les adultes de 65 ans et + sont le groupe de français à le moins jouer, avec 50% de joueurs.

La pratique est également toujours une pratique sociale, avec 62% des joueurs qui déclarent jouer avec au moins une autre personne.

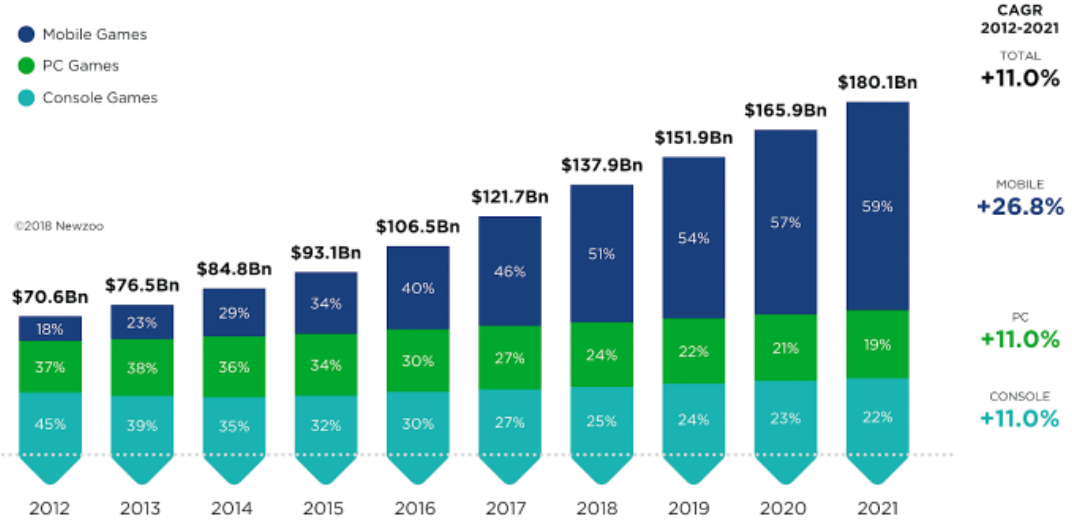
L'IFOP propose de nombreuses données intéressantes qui se trouvent dans les deux PDF, IFOP 1.pdf et IFOP2.pdf sur le commun.

Le nombre de joueurs est en augmentation, et partout dans le monde le chiffre d'affaire de ce média est dans le positif.



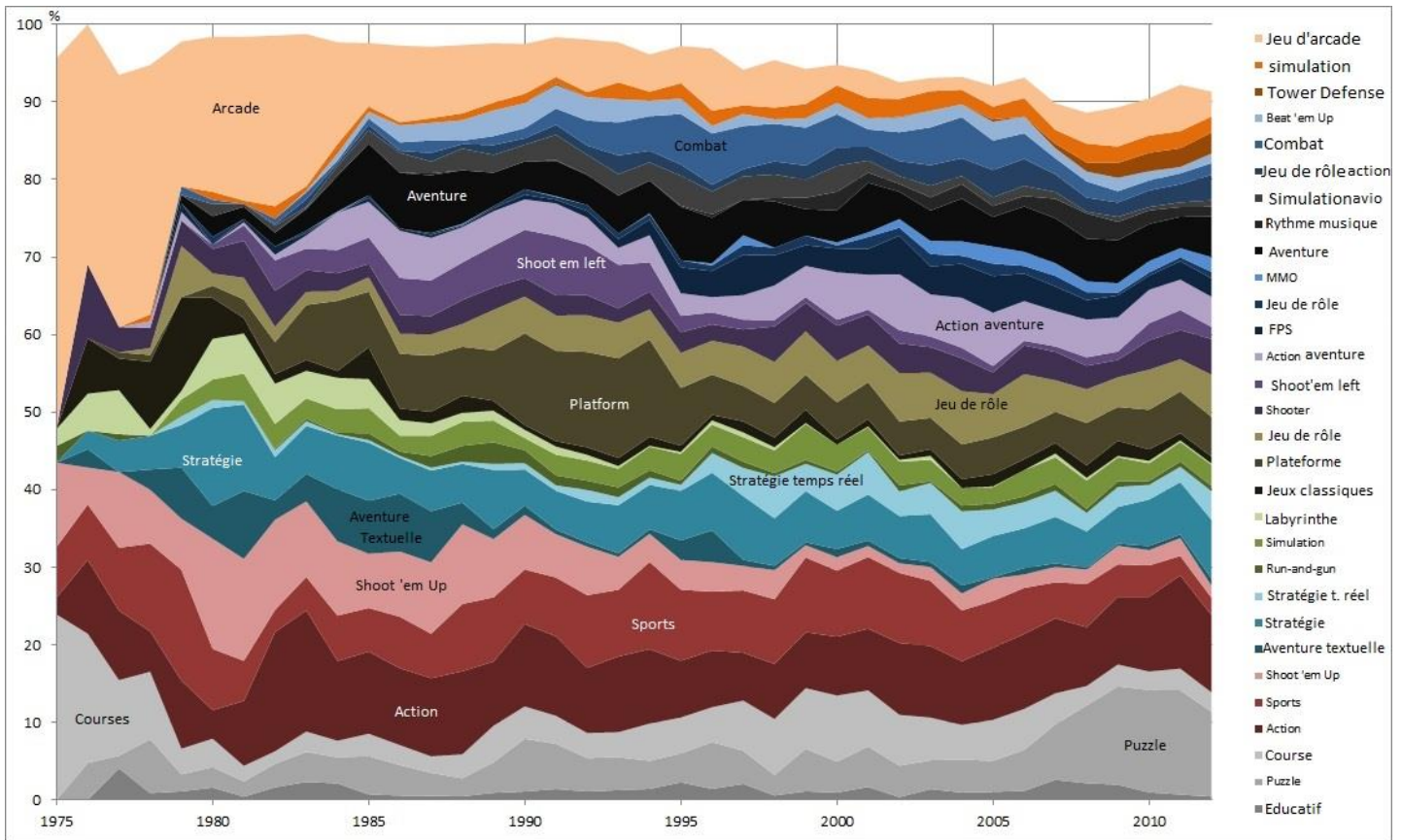
2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Si le jeu mobile augmente, le jeu sur console et le jeu sur ordinateur ne faiblit pas vraiment. Le phénomène Fortnite (200 millions de joueurs) et les chiffres de vente suffisent à s'en convaincre. Un internaute a compilé les données venant de différentes bases de données concernant la vente de jeu vidéo et le genre du jeu vendu. Voilà l'évolution des genres de jeu selon l'époque.



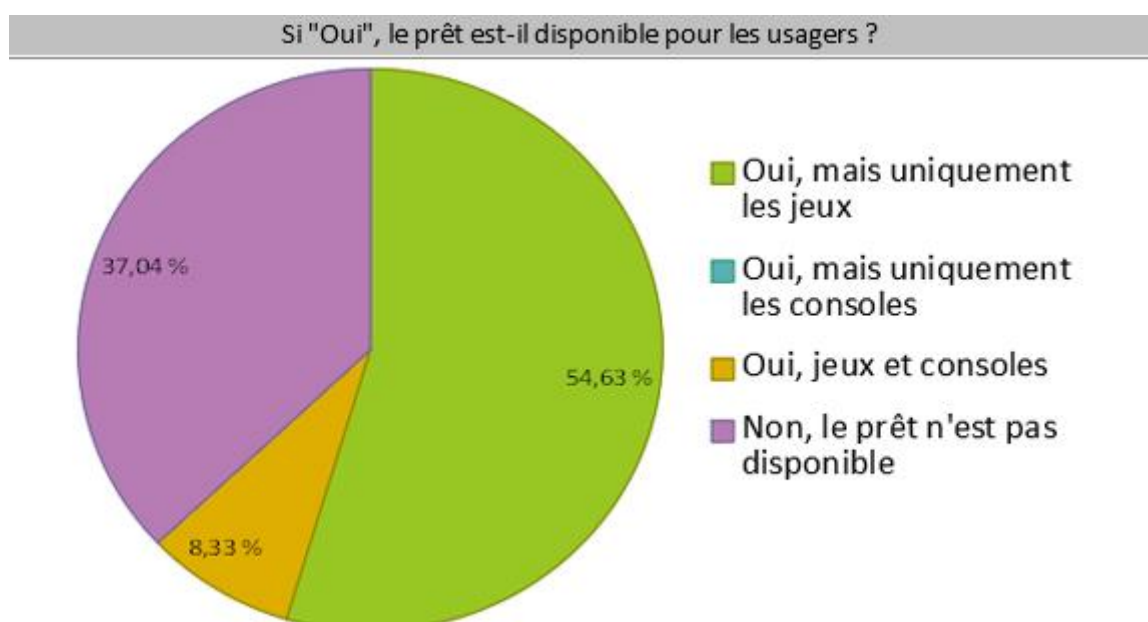
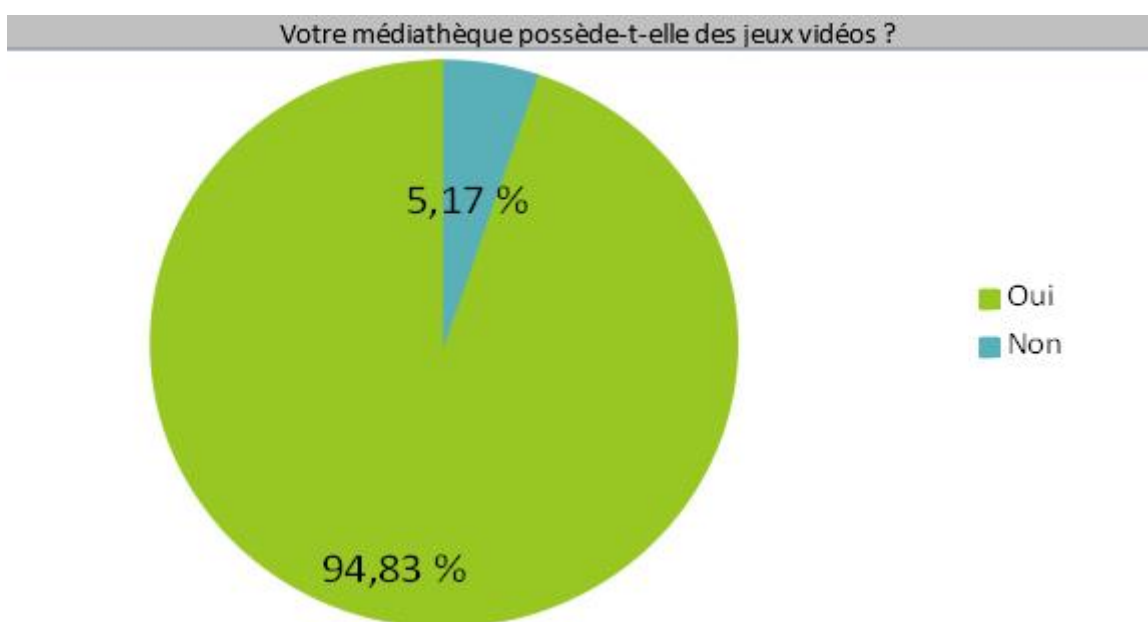
Statistiques d'autres médiathèques

Pour évaluer les pratiques des autres médiathèques, j'ai créé un petit sondage que j'ai envoyé à de multiples endroits fréquentés par des professionnels, sur internet.

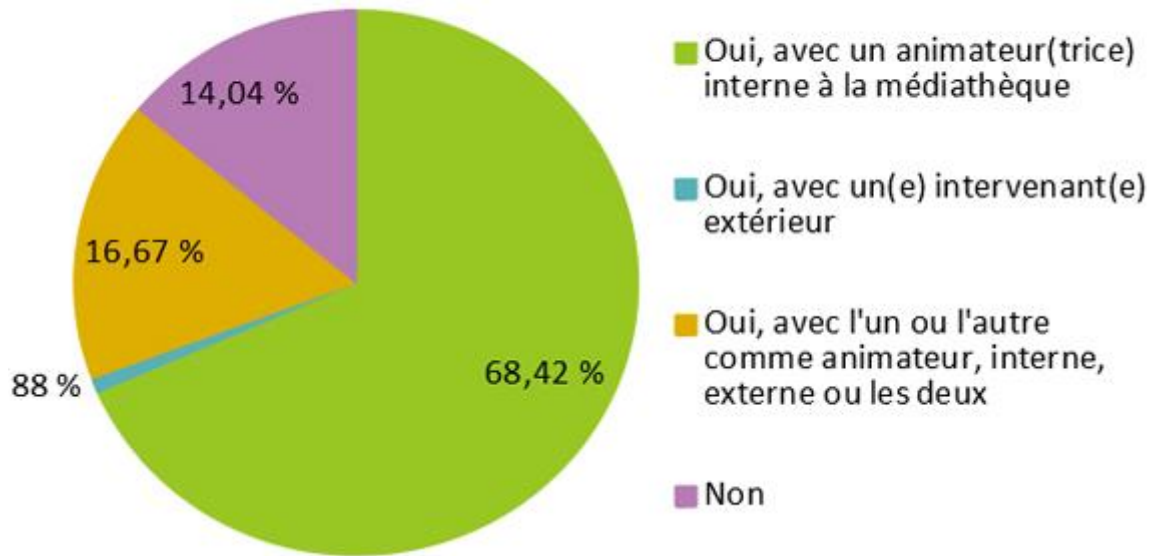
Le formulaire ressemblait à ceci :

<https://framaforms.org/pratique-du-jeu-video-en-mediathèque-1547138191>

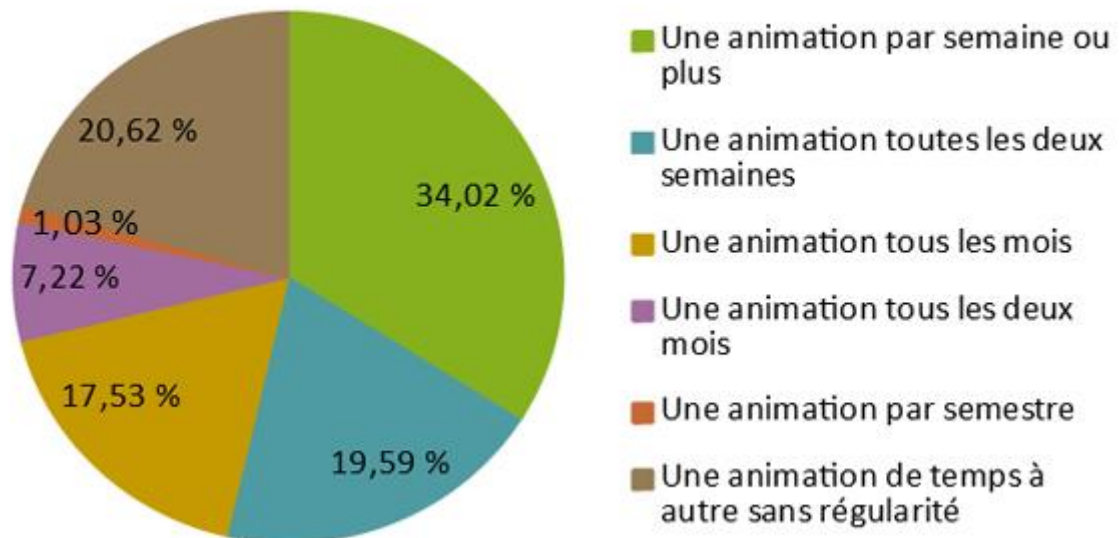
Sur un petit peu moins de 120 réponses, voilà les résultats globaux :



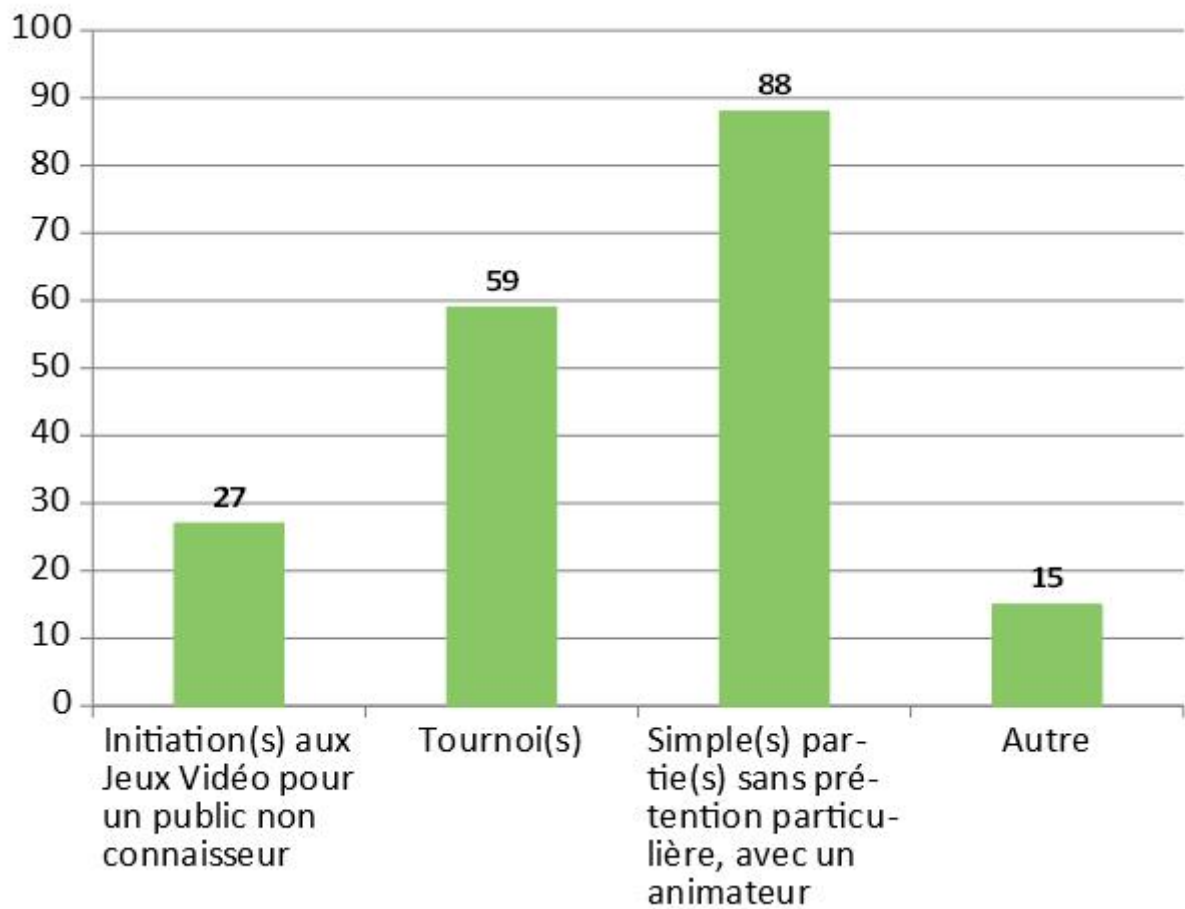
Effectuez-vous des animations autour du Jeu Vidéo ?



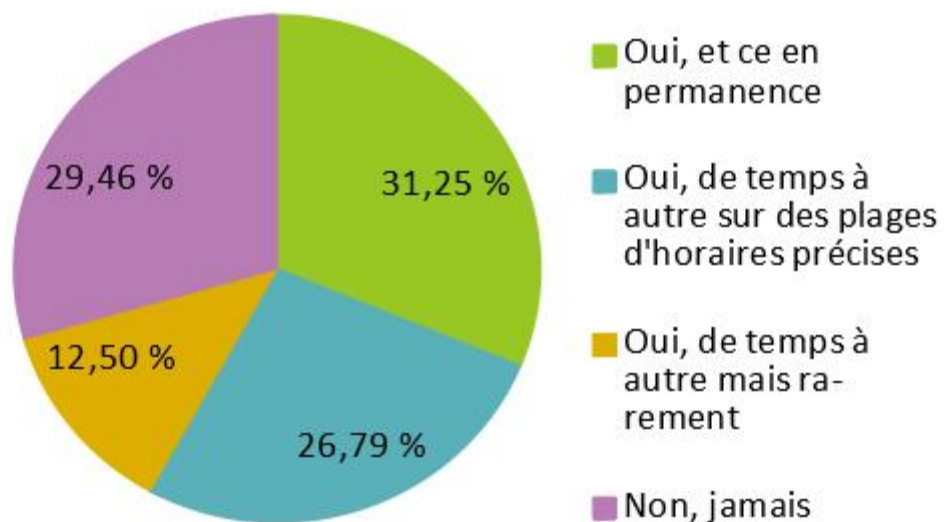
Si "Oui", à quelle fréquence ?



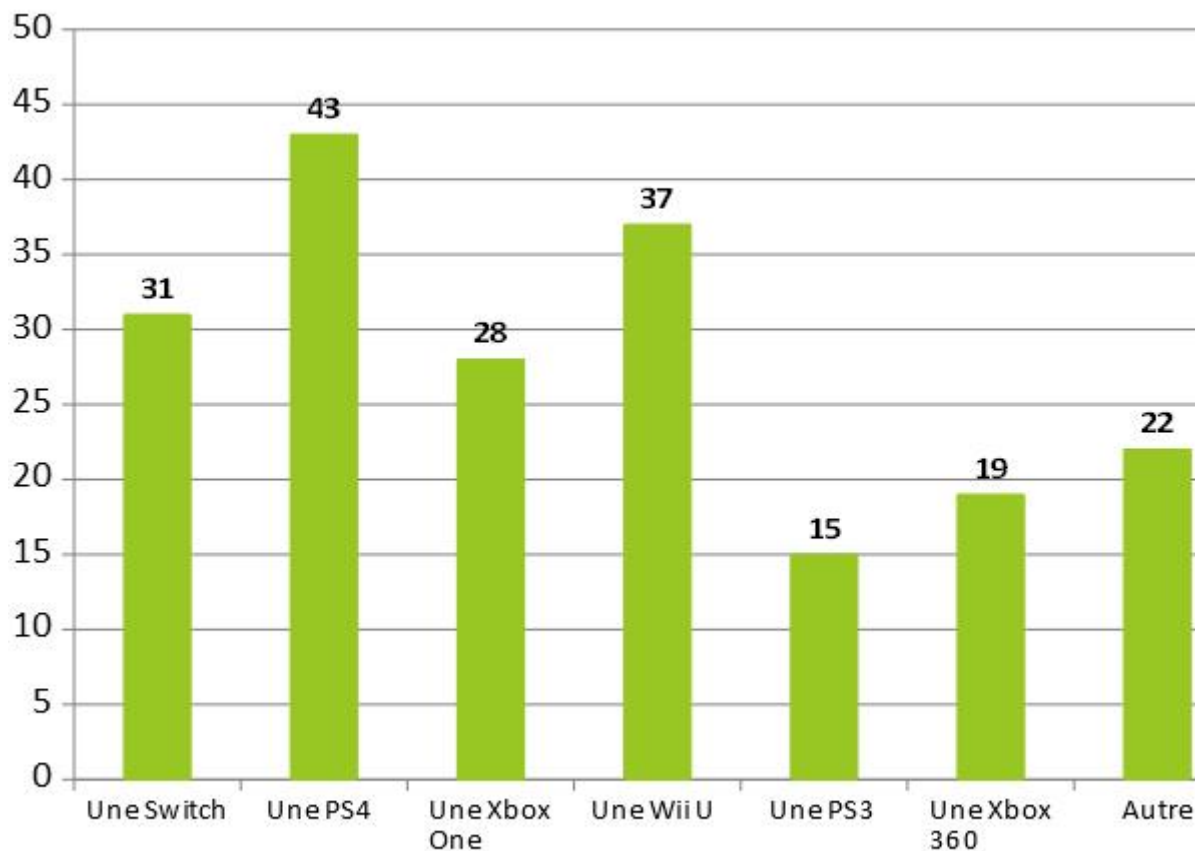
Quelle forme prennent ces animation ? (Choix multiple)



Est-il possible de jouer au sein de la médiathèque hors temps animation ?



Si "Oui", quelle console se trouve à disposition des usagers ?



Les endroits où j'ai déposé le formulaire :

<https://www.reddit.com/r/Libraries/>

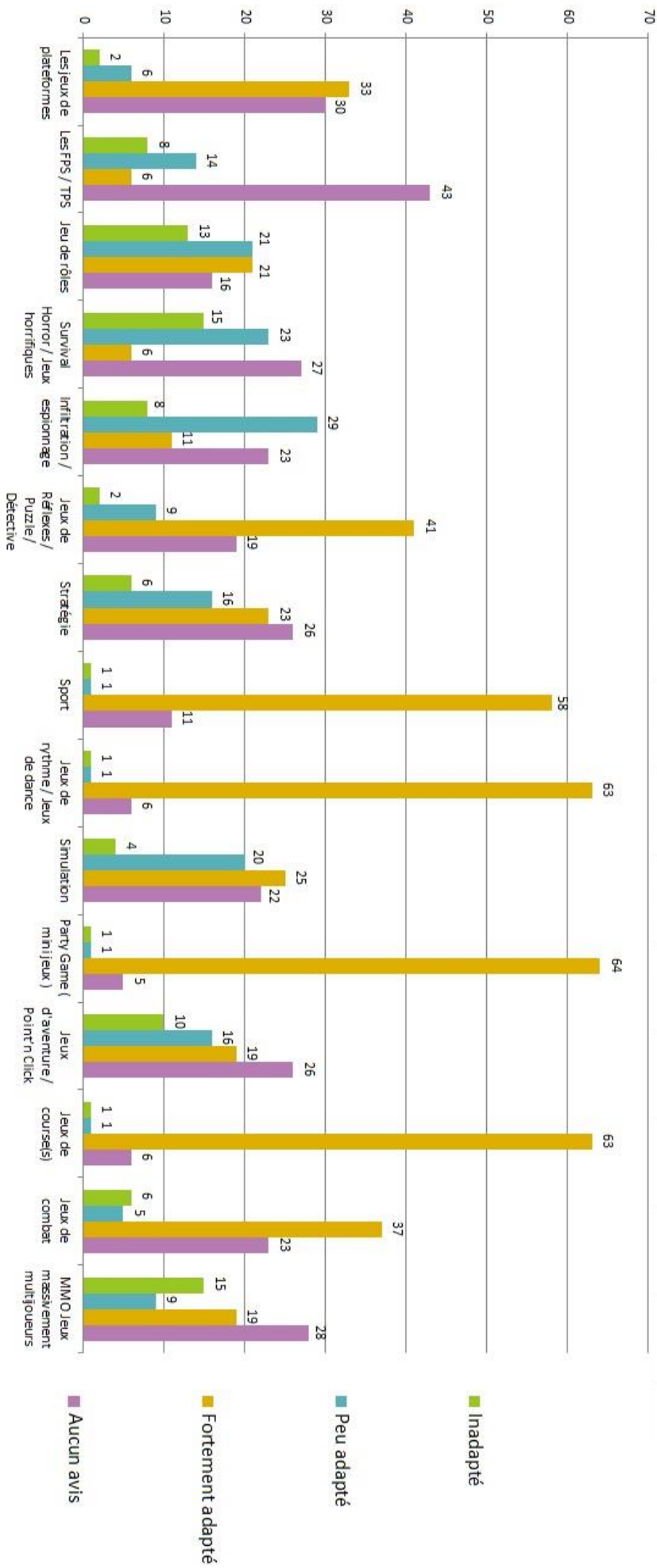
<https://fr-fr.facebook.com/groups/jvbib/>

<https://www.facebook.com/groups/tusaisquetuesbibliothecairequand/>

<https://www.facebook.com/groups/ALAtthinkTANK/>

<https://www.facebook.com/groups/ProgrammingLibrarianInterestGroup/>

70 Votre avis sur les différents genre de Jeux pour les animations



Point sur les publics, problématiques et enjeux

Notre public est un public de 7 à 15 ans. Pour l'instant la majorité de nos acquisitions touchent les enfants et la famille, sans distinction de genre à l'exception de devoir être multijoueur.

Il va falloir réfléchir au public que l'on veut viser : veut-on conserver le public d'aujourd'hui ou diversifier nos publics ? Veut-on tenter d'attirer les adultes, et si oui, dans quelle mesure ?

S D avait mentionné l'envie de voir des jeux vidéo d'horreur pour adulte faire leur apparition en animation. D'autres animations pourraient être envisagées.

Le véritable souci qui se pose est une question d'âge : les ados sont également attirés par l'animation, mais disparaissent lorsqu'il s'agit d'entrer dans une pièce dans laquelle des 8-9 ans se trouvent déjà en groupe.

Plusieurs solutions furent envisagées. Découper l'animation spatialement en deux espaces, un ado et un enfant ? Réserver pour les ados des temps spécifiques, comme des tournois ? Acheter des jeux qui attirent spécifiquement les adolescents, comme FIFA ?

Il s'agira d'y réfléchir en groupe et de voir ce qui peut être intéressant pour nous.

Au niveau animation, pour l'instant seul la médiathèque secondaire pratique encore le jeu vidéo. Comment nos animations évolueront-elles dans le futur ? Si tout se passe comme prévu, le jeu vidéo devrait revenir d'ici novembre avec un tournoi organisé à la médiathèque principale : un gros évènement ponctuel peut permettre à notre public de remarquer la réapparition de ce média sur l'équipement.

En l'occurrence, cet évènement sera un tournoi Smash Bros. La popularité de ce titre est choisie afin de faciliter le bouche à oreille. Une fois les usagers informés, il serait bon de réintroduire pour de bon le jeu vidéo à l'aide d'animations régulières, selon les disponibilités des agents de la médiathèque principale.

Pour la troisième médiathèque, les tournois et les découvertes Jeux vidéo semblent être un format qui fonctionne. Il faudrait s'assurer de ne pas les oublier et de pouvoir fournir l'équipement nécessaire à leurs animations. Il faudra se rapprocher de leurs équipes afin de voir quel agent pourrait être susceptible d'être intéressé pour prendre la suite de C, suite à son départ.

Comme indiqué dans la fiche projet, mettre à disposition une console sur des créneaux choisis pourrait être une solution adoptée sur la médiathèque principale. Ce ne sera malheureusement pas possible sur les autres médiathèques, dans la mesure où les équipements ne permettent pas de disposition appropriée. L avait mentionné être éventuellement séduite par cette possibilité qui dépend de nombreux facteurs auquel il faudra réfléchir.

Ce n'est pas encore mis en place.

Nous n'avons également pas de possibilité pour le moment d'utiliser les ordinateurs pour le jeu vidéo, si l'on excepte Trackmania et les jeux en flash sur navigateur que les enfants consultent. Le problème vient de multiples raisons : le nombre d'ordinateur et les blocages de connexion sortante par la DSI (ce qui empêche tout jeu en ligne, comme Fortnite). Un autre problème provient du support dématérialisé pour les achats. GoG serait la meilleure plateforme pour les médiathèques <https://www.gog.com/> (petits prix et jeux duplicables sur autant d'ordinateurs que l'on souhaite) mais les achats doivent être effectués à l'aide de cartes pré-payées. Avant juin 2019, il était impossible d'acheter sur GoG par ce biais. L'ouverture de ce type de paiement permet l'apparition de GoG en médiathèque, ce qui est une bonne chose.

Steam est quant à lui non adapté, le partage familial bloquant l'usage sur de nombreux ordinateurs en simultané.

Au niveau communication, nos animations Jeux vidéo fonctionnent majoritairement grâce au bouche à oreille. Les enfants qui viennent sont régulièrement les mêmes.

Une des questions qui s'est posée se trouve être le nom de l'animation. Les découvertes ne resteront pas éternellement des découvertes si le public est fidèle et que les mêmes jeux reviennent également. Notre fond permet cependant un petit roulement confortable.

Si le jeu vidéo revient dans toutes nos médiathèques dans un futur incertain, il faudra sérieusement réfléchir aux publics fréquentant les médiathèques et les jeux choisis pour les animations. Pour le moment, et ce à partir de Septembre, les découvertes et les tournois sont divisées en deux, à la fréquence d'une découverte jeux vidéo par mois et d'un tournoi tous les trois mois. Le public s'est souvent plaint de la fréquence que beaucoup jugent comme insuffisante.

Il fut mentionné de croiser les usages avec les animations jeux de société : un petit peu de jeu de société en animation jeu vidéo et l'inverse, peut-être ? Il nous faut attendre l'arrivée du prochain responsable numérique avant de pouvoir ouvrir de nouvelles animations, mais le terreau est fertile.

Notre politique documentaire est entièrement tournée vers les animations. Même en cas d'installation d'une console à disposition du public, la politique documentaire ne changerait que peu, à moins que le prêt n'arrive, mais le budget et notre organisation rendrait le prêt compliqué.

Point sur nos succès et échecs

Nos animations fonctionnent bien avec les enfants. Ils sont satisfaits par l'animation et reviennent. De temps à autre, des enfants viennent demander au prêt à la médiathèque secondaire quand se déroulera la prochaine animation Jeux Vidéo. Nos animations réunissent parfois 25 enfants, ce qui pour nous est colossal.

Les enfants demandent souvent les mêmes jeux. Choisir des jeux avant la séance est donc important pour ne pas toujours jouer aux deux mêmes jeux, à savoir Kirby et Mario Kart.

Comme pendant les animations Jeux de Société, le contact avec le public est agréable pendant les animations et permet de nouer des liens.

Comme vu pendant l'animation d'octobre à la troisième médiathèque, les jeux solos ne se prêtent réellement pas aux animations.

La salle du conte s'avère un bon endroit pour jouer, pour ne pas trop déranger les lecteurs lorsque le volume sonore augmente. Jouer en bas, au sein de la médiathèque, est cependant un bon moyen d'attirer les lecteurs qui passent et qui sont un peu curieux.

Le retour des équipes en binôme est également bon. Des formations seront peut-être à envisager selon l'évolution des animations ?

Il faudra réfléchir à la disposition des lieux pour le retour du Jeu vidéo dans la médiathèque principale.

Sources

- https://www.reddit.com/r/dataisbeautiful/comments/13leqt/recently_i_scraped_a_database_of_24000_videogames/
- <https://videogamegeek.com/>
- <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>
- <http://www.sell.fr/>
- https://mon-set-up-gaming.fr/wp-content/uploads/2018/10/Re%CC%81sultats-Enque%CC%82te-IFOP_Mon-Set-Up-Gaming.pdf
- https://mon-set-up-gaming.fr/wp-content/uploads/2018/10/Synthe%CC%80se-et-Interview-Jean-Philippe-Dubrulle-Ifop_Mon-Set-Up-Gaming.pdf
- <https://pegi.info/fr>
- <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (source des graphiques sur le site : CAPCOM, PwC, Jon Peddie Research, Geekwire, Valve, VGchartz, Xania News, Sony, Nintendo, Techcrunch, Flurry, think gaming et superdata research)
- État des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique - Sarah PERREAU
- Le cadre juridique du jeu vidéo en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt - Thomas Fourmeux Lionel Maurel
- Jeux vidéo et bibliothèques : Une relation légitime - Plais Anthony
- Academic Uses of Video Games: A Qualitative Assessment of Research and Teaching Needs at a Large Research University - Shannon L. Farrell, Amy E. Neeser, and Carolyn Bishoff
- Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project - Linda A. Jackson, Edward A. Witt, Alexander Ivan, Hiram E. Fitzgerald, Alexander von Eye, Yong Zhao