

Dossier Jeux vidéo 2020

Florian B, Matthias P

Dossier Jeux vidéo sur notre territoire, 2020

Usages et état des lieux	4
De l'intérêt du jeu vidéo en médiathèque	4
Une question de public ?	8
Les formes actuelles de nos animations	10
A) Animations	10
B) Usage sur place	16
C) Prêt	19
De notre organisation à la mise à disposition, et autres recommandations	20
Retour sur la question du prêt	20
Logistique	21
Condition d'emprunt	23
Politique documentaire	24
Remise en contexte des outils de veille :	24
Outils de veille	25
Jeux exclus de notre politique documentaire	27
Critères de sélection	29
Catalogage	33
Questions légales relatives au jeu vidéo	37
Synthèses et documents de travail	38
Présentation rapide	38
Beyond Nintendo design and assessment of educational video games for first and second grade students	39
Brawling in the Library	41
Bringing Them In Developing a Gaming Program for the Library	43
Building a Collection of Video Games in Support of a Newly Created Degree Program	46
Building next generation video game collections in academic libraries	47
Compte rendu formation sur Paris	48
Embracing the power of gaming in education	49
Everything Librarians Always Wanted to Know	50
From game studies to bibliographic gaming Libraries tap into the video game culture	51
Gaming for Library : An introduction	52

Go back to start gathering baseline data about gaming in libraries	53
Good Video Games and Good Learning	56
How to Build a High-Quality Library Collection in a Multi Format Environment	58
La place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques , état de la situation	59
Making Book Gaming in the Library A Case Study	61
New Directions for Academic Video Game Collections Strategies for Acquiring, Supporting, and Managing	63
Outreach, Collaboration, Collegiality Evolving Approaches to Library Video Game Services	64
Play On The Use of Games in Libraries	67
Play Time Why Video Games are Essential to Urban Academic Libraries	69
The effects of playing cooperative and competitive video games on teamwork and team performance	70
The Fusion of Literacy and Games A Case Study in Assessing the Goals of a Library Video Game Program	71
The Library as the modern arcade (2019).....	76
The Role of Gaming in Libraries Taking the Pulse.....	77
Jeux vidéo en bibliothèque (ABF, 2015)	78

Usages et état des lieux

De l'intérêt du jeu vidéo en médiathèque

Le développement des supports multimédias en bibliothèque a conduit les publics, comme les professionnels, à sectoriser de moins en moins objet ludique et objet culturel, surtout quand il devient difficile de les distinguer. (Asso des biblio de France, « le métier de bibliothécaire », 2010, p177). Le jeu vidéo est désormais reconnu comme le 10^e Art, et les ventes de Jeux vidéo ont atteint 137 milliard de chiffre d'affaire mondial en 2018, plaçant le jeu vidéo comme un des acteurs majeur de la culture. Une fracture s'est malheureusement formée entre les générations. Il est donc encore sensible de parler du jeu vidéo et de sa place au sein de la culture, malgré sa présence indéniable auprès des gens de moins de 35 ans, certains jugeant cet art illégitime et inférieur aux autres supports.

Cette critique a visé par le passé tous les média encore jeune, tel que la télévision et le cinéma. Platon méprisait l'écriture qu'il jugeait ridicule et méprisable, allant jusqu'à dire qu'il « faut se garder de livrer ses pensées à l'envie et à l'inintelligence de la foule » et que l'écriture « rend les âmes oublieuses chez ceux qui l'ont apprise, parce qu'ils cesseront d'exercer leur mémoire ».

Il n'y a aucune raison de croire que ces critiques ne s'effaceront pas avec les années. Ce processus est déjà en cours, et de nombreux musées commencent à proposer des œuvres ludiques.

Le jeu vidéo n'est pas seulement un art agréable à manier. Il peut également apporter des compétences par sa maîtrise. Ainsi, le jeu peut augmenter le traitement neuronal et son efficacité (Bavelier et al. 2012), augmenter la capacité à retenir sa concentration plus longtemps et à moins se laisser perturber que les non-joueurs (Bavelier et al. 2012), accroître la conscience spatiales et la proprioception par l'utilisation fréquente de jeux en 3 dimensions (Uttal et al. 2013), la facilité à résoudre des problèmes (Prensky, 2012), la coordination Œil-main (McKinley et al. 2011), la vitesse de la prise de décisions (Rosser et al., 2007; Schlickum et al., 2009) et l'apprentissage d'une langue.

Suite à une méta-analyse (une combinaison de nombreuses études indépendantes sur un sujet donné) portant sur des milliers de participants, voilà ce que les auteurs déduisent des chiffres : **« En substance, les jeux vidéo ne doivent pas être considérés négativement car ils offrent un assortiment d'avantages cognitifs. »** -Ankit Badatala, John Leddo, Atif Islam, Kush

Patel, Pavani Surapaneni (2016), International Journal of Humanities and Social Science Research.

Quand un jeu est utilisé de façon coopérative, comme durant nos animations, les études montrent que ces jeux mènent à des comportements pro-sociaux. L'effet augmente dans un environnement qui encourage les comportements pro-sociaux, et mène à un cercle vertueux qui augmente les comportements altruistes (Bavelier et al., 2011; Gentile et al., 2009; Greitemeyer & Osswald, 2011; Saleem et al., 2012, Greitemeyer et al., 2012)

Les effets pro-sociaux restent sur le long terme et s'inscrivent durablement chez la personne en cas d'usage répété et à condition d'avoir un environnement agréable et non-invasif.

Le jeu n'est pas seulement légitime comme art et comme entraînement cognitif, c'est également un divertissement attirant pour le jeune public. De nombreuses médiathèques utilisent ainsi le jeu vidéo comme moyen d'attirer le public en son sein.

Le jeu est également un art à part entière. Une décision de la cour suprême aux États-Unis reconnut en 2011 le statut d'œuvres d'arts aux jeux vidéo, ce qui leur permit d'obtenir les protections légales vis à vis de la propriété intellectuelle, au même titre que les romans, les bandes dessinées, les films et les pièces de théâtre. ("Supreme court see video game as art", CNN John D. Sutter 2011).

« Tout comme les livres, les pièces, les films qui furent protégés avant eux, les jeux-vidéo communiquent des idées -- et des messages sociaux -- à travers des procédés littéraires qui nous sont familiers (comme des personnages, des dialogues, une intrigue et de la musique) et à travers certains moyens uniques au médium (tel que l'interaction du joueur avec le monde virtuel). Cela suffit à le protéger sous le premier amendement. » - Antonin Scalia, Juge assesseur de la Cour suprême des États-Unis.

Certains critiques, tel que Roger Ebert, proclament que le jeu vidéo n'est pas, et ne sera jamais un art. Cette position est désormais marginale et repose surtout sur un élitisme qui, on pourrait en débattre, ne possède pas sa place en médiathèque de par la nature même des médiathèques et de leur vision de la démocratisation de la culture. R. Ebert déclarera d'ailleurs que le cinéma n'est, lui aussi, que rarement un art. Cette vision est fortement ancré dans le concept de l'art comme extrait de toute dimension monétaire, l'art qui ne peut être une œuvre que si il n'est produit sans volonté marchande : cela fonctionne à condition d'oublier ces 2000

dernières années de l'histoire de l'art. Aucun art n'existe sans volonté monétaire, qu'il soit littéraire ou cinématographique. Michel-Ange peignait pour un salaire et une reconnaissance de ses compétences, et Balzac publiait à la chaîne pour éponger ses dettes d'argent. L'art pour l'art sans argent est une belle idée, mais ce n'est qu'une idée. (Olivier Larizza, "Les écrivains et l'argent", 2012)

La conversation repose donc sur la définition choisit pour définir ce qui est de l'art et ce qui n'en est pas. Des milliers d'années en philosophie n'ont pas permis de répondre à cette question avec certitude, mais voici cependant un essai de définition par Denis Dutton.

- 1. Plaisir direct** - L'œuvre offre une gratification et un plaisir direct
- 2. Compétence et virtuosité** - La création de l'œuvre demande une compétence et une technique particulière
- 3. Style** L'œuvre est composé d'un style esthétique reconnaissable, de compositions et d'expressions des émotions.
- 4. Nouveauté et créativité** - La nouveauté, l'originalité et la capacité de surprendre son audience. Cela inclut la capacité d'explorer les possibilités de son médium.
- 5. Critiques** - Là où se trouve l'Art se trouve également la critique. L'œuvre est soumise à des jugements de valeur de la part du public et de critiques professionnels.
- 6. Représentation** Les œuvres représentent parfois la vie réelle ou des expériences imaginaires, des vues subjectives de l'univers dans lequel nous vivons.
- 7. Attention particulière** - Les œuvres se concentrent parfois sur des expériences qu'il serait impossible de vivre dans notre existence.
- 8. Expression de l'individualité** - Possibilité de s'exprimer et d'exprimer son individualité et sa créativité dans la création de l'œuvre. Possibilité de marquer de sa patte le résultat final.
- 9. Générer des émotions** - Dans un degré variable, capacité de créer des émotions chez le spectateur, et ce de façon voulu et maîtrisé.
- 10. Invite à la réflexion** - les œuvres d'art peuvent mettre un spectateur devant ses propres convictions, ses propres croyances, et l'inviter à les remettre en cause. Elle peut également l'inviter à la réflexion sur des sujets compliqués et sur ses propres perceptions.
- 11. Tradition et institutions** - Les œuvres d'art et les performances mettent parfois en lumière les traditions et les codes de l'art avant elles, comme une mise en abyme. Des codes peuvent ainsi être reproduits entre les œuvres et s'influencer les unes-les autres. Ainsi, des

œuvres majeures peuvent apparaître dans l'histoire du médium, de par leur influence sur le reste des œuvres.

12. Expérience imaginaire - L'œuvre offre la capacité de s'immerger dans un imaginaire que le(s) créateur(s) et le public se partageront. L'art est un théâtre de l'imaginaire, selon Denis Dutton.

Ainsi, le jeu vidéo coche chacune de ses cases avec une grande facilité. Si des critiques souhaitent toujours prétendre que le Jeu vidéo n'est pas un art, ce sera donc à eux de prouver le contraire - ce qu'ils ont eu plus de quarante ans pour réussir et n'y sont toujours pas parvenus. Le jeu vidéo, tout comme le cinéma, les bandes dessinées et la musique, trouvera sa place dans de plus en plus de médiathèques au fil du temps.

De plus, le jeu est également devenu une branche à part entière de la recherche. Ce que l'on nomme aujourd'hui les Game Studies (sciences du jeu en français) et la Ludologie ont mis de nombreuses choses en lumière et ont permis l'amélioration et la modernisation de nombreux mécanismes de jeux. Le Game Design peut ainsi être enseigné et appris. Des conventions ludiques apparaissent, des mécanismes disparaissent, mutent, se transforment... L'explosion de la popularité du jeu de société n'est pas étrangère à toutes ces nouvelles connaissances. Le jeu vidéo et le jeu de société murissent alors que ces branches se développent. Nous n'avons jamais eu autant de bons jeux qu'en 2020. Voilà l'occasion idéale pour s'en emparer en médiathèques.

Une question de public ?

Dans la médiathèque où nous travaillons, notre public est un public de 7 à 15 ans. Avant 2020, la majorité de nos acquisitions touchaient les enfants et la famille, sans distinction de genre à l'exception de devoir être multijoueur. De la médiation est faite ponctuellement à destination des adultes qui accompagnent les enfants venants à l'animation, avec plus ou moins de succès.

Le public des adolescents et des jeunes adultes est un public spécifique qui nécessite des actions spécifiques pour être attirés par un établissement de lecture publique. Les passerelles traditionnelles menant vers la bibliothèque ne sont pas suffisantes, de nouvelles solutions sont nécessaires, ainsi que la création d'un espace communautaire ; Le jeu le permet, à condition de respecter certaines conditions, selon Angela M. Vanden Elzen et Jacob Roush. Ces conditions, telles que la qualité des œuvres achetées et l'acceptation des jeux jugés grand public et populaires, furent incluses dans notre politique documentaire menée en 2019. La communication demande également à être différente. La communication doit être présente sans être intrusive.

Il semblerait que le public adolescent ait plus de difficulté à se rendre à une animation s'ils savent qu'une majorité d'enfants s'y trouvent. Cela doit être pris en compte.

Pour cette raison, un découpage fut effectué. Les découvertes jeux vidéo pour les enfants de 8 ans et plus, et les tournois pour les 12 ans et plus.

Ce support numérique attire également un public qui ne vient pas à la médiathèque en temps normal mais qui pourrait être fidélisé. Certaines médiathèques parviennent à attraper ainsi certains usagers qui finissent par s'inscrire et par emprunter des documents écrits.

La condition étant pour les agents et la médiathèque de respecter l'utilisateur et le média numérique : Les médiathèques qui affichent le plus grand succès sont aussi celles qui considèrent le jeu vidéo comme une véritable collection et non comme une simple marche menant vers davantage de fréquentation.

Cette augmentation de la fréquentation doit être une conséquence de la qualité du service, et non le seul objectif. Le public et sa demande doit également se trouver dans les préoccupations des bibliothécaires.

« Les programmes de jeux les plus réussis sont ceux qui changeront et grandiront avec les usagers qui les fréquentent. » - Bringing Them In Developing a Gaming Program for the Library, K Werner, 2013.

Ainsi, les thématiques durant les animations furent supprimées : le public n'y était pas réceptif, le nombre de jeux n'était pas suffisant pour tenir ces thèmes et les demandes en animation sur des jeux non présentés était insistantes. Les animations eurent davantage de succès avec des groupes de jeux choisis et triés sur le volet avant l'animation.

Les jeux à destination des adultes, tel les jeux d'horreurs ou ceux possédant un contenu choquant, ne sont pas nombreux sur le marché, proportionnellement parlant. En 2019, seul 15% des jeux produits et vendus dans le commerce sont 18+. Chez nous, aucun de ces jeux ne fut utilisé en animation, pour des raisons diverses et variées. Avec l'arrivée du prêt sur notre ville, ces jeux peuvent désormais trouver leur place dans nos collections. La dernière chose à prendre en compte est la particularité de chaque médiathèque. Les publics ne sont pas les mêmes, et les usages non plus. Afin que chaque médiathèque puisse proposer une offre de qualité, une deuxième Switch fut achetée à destination d'une des médiathèques du réseau, la moins bien fournie en matériel informatique et électronique, afin de remplacer leur Wii U vieillissante.

Les formes actuelles de nos animations

Les animations autour du jeu vidéo prennent dans nos médiathèques de nombreuses formes pour de nombreux publics. Nous proposons des tablettes, des découvertes jeux vidéo, des jeux sur ordinateur, des tournois et parfois des jeux sur place à l'aide de console en accès libre dans la médiathèque sur certaines plages horaires.

A) Animations

Nous avons pour le moment trois formats d'animations prêtes à l'emploi :

1. Les découvertes jeux vidéo, pour tout public et à partir de 7 ans.

Deux consoles (ou plus) sont mises à disposition le temps d'un après midi (14h-17h30), et deux animateurs sont sollicités pour la médiation, ainsi que comme garants de la bonne ambiance entre les usagers.

Une sélection de jeux est choisie à l'avance par les animateurs, l'accent est mis sur la médiation et le partage, et une majorité des jeux permettent de jouer en coopération.

L'accès est libre dans la limite de la capacité d'accueil de la salle où l'animation prend lieu.

Pas de réservation nécessaire, il est possible de venir et de partir n'importe quand.

Nous souhaitons que les parents qui accompagnent leurs enfants puissent participer, s'ils le souhaitent, à l'animation: il nous semble primordial que les parents qui ne jouent pas puissent s'initier au médium pour pouvoir mieux le comprendre. Certaines appréhensions peuvent ainsi être dépassées en animation. Il ne faut cependant pas forcer l'utilisateur. Ils viennent pour le plaisir et non pour se voir imposer une activité à laquelle ils ne souhaitent pas prendre part. Les animateurs ne prennent la manette qu'à condition qu'une place soit encore libre : la priorité est au public, même en cas de besoin de médiation. La manipulation doit être privilégiée.

Concernant la limite d'âge -- bien que la sélection de jeux proposés soit tout public et "familiale", l'animation étant ouverte aux enfants non accompagnés, une limite de 7 ans fut décidée : pour ne pas présenter des écrans aux enfants trop jeunes, parce qu'ils sont parfois mauvais joueurs et ont des difficultés à gérer leur frustration. Cette règle se doit d'être souple, et, bien accompagné, il est possible de proposer des jeux à un public plus jeune sous certaines conditions. Parfois, sous l'œil de leurs parents, des enfants de moins de 7 ans peuvent jouer avec leur grand frère ou grande sœur à des jeux de coopération. Ces règles doivent être des outils pour proposer une médiation de qualité et non une prison freinant les usages.

La sélection de jeux ne comprend pas toujours le même nombre de jeux. La sélection peut avoir six ou sept jeux sur une console, si les parties sont courtes et peuvent lasser les enfants rapidement, ou au contraire être plus réduite si les jeux choisis sont plus populaires ou proposent des parties plus longues. La sélection varie entre 3 et 8 jeux par console. Le changement de jeux s'effectue à la demande des usagers ou à l'appréciation de l'agent. Il est fortement déconseillé d'interrompre une partie avant la fin, sauf dans le cas contraire, quand tous les participants le souhaitent.

Les jeux choisis sont orientés coopération ou opposition, et toujours multi-joueurs. Si possible, les jeux qui permettent à quatre personnes ou plus de jouer en même temps sont à privilégier.

Les deux consoles utilisées jusqu'ici furent une Nintendo Switch et une PS4.

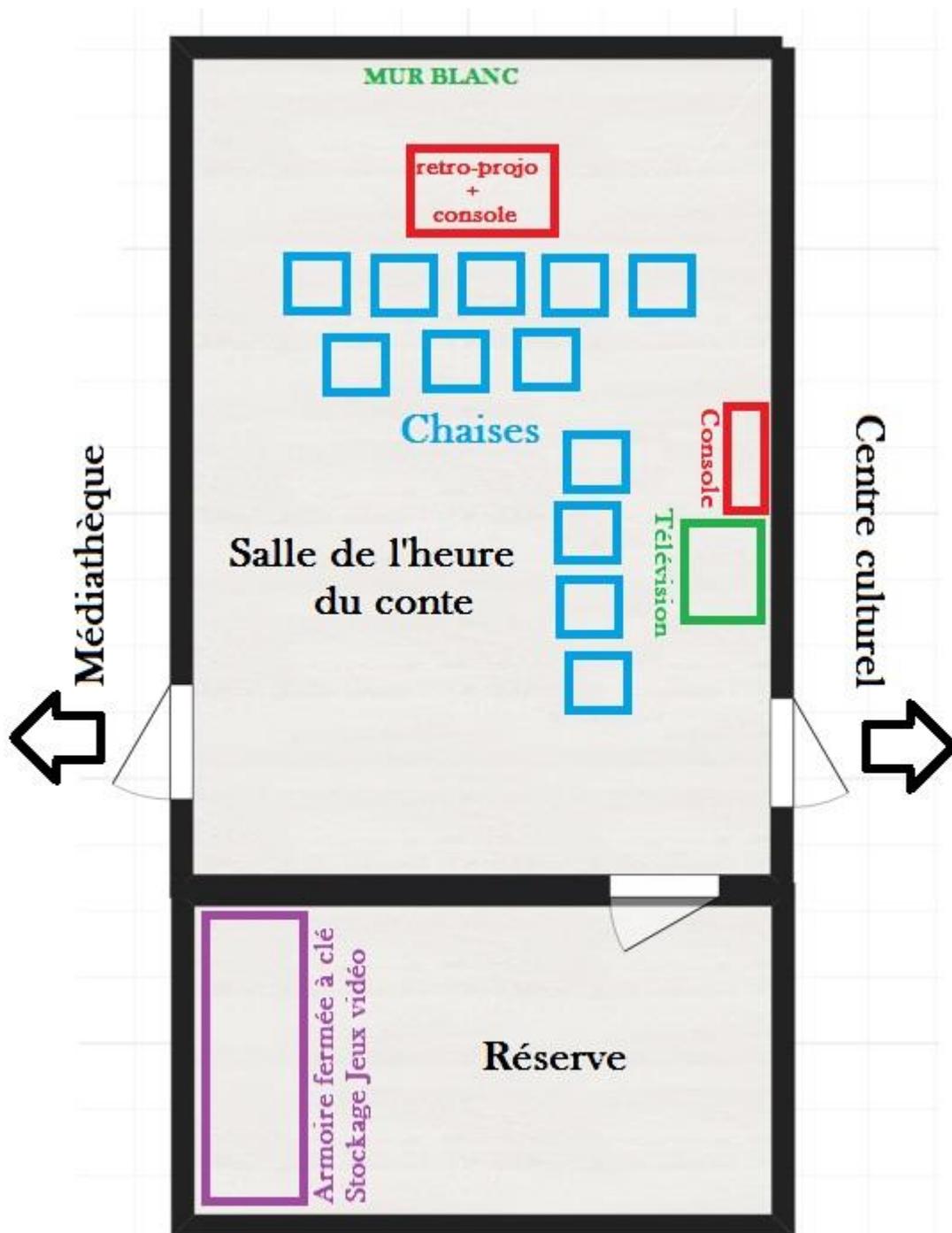
La salle utilisée fut majoritairement une salle d'heure du conte, pièce isolée acoustiquement et physiquement, ce qui permet aux usagers de pouvoir parler librement, le jeu vidéo donnant parfois lieu à des débordements d'enthousiasme.

En de rares occasions, une télévision fut installée à côté de rayonnages au sein de la médiathèque. L'avantage est de pouvoir montrer le jeu vidéo à des gens de passage. Le désavantage est le bruit et l'encombrement des chaises : la jauge est nécessairement plus petite lorsque l'animation se déroule au milieu d'une section.

Au plus haut pic de popularité de l'animation dans la salle du conte, nous avons entre vingt et trente usagers à passer sur l'animation, avec une fréquentation en moyenne assez longue : les usagers qui passent participer à l'animation restent souvent une majorité de l'après-midi. Par rapport à la taille de notre médiathèque, c'est un franc succès. Le bouche à oreille est ce qui fait venir le plus d'usager, selon nos statistiques.

La préparation est simple : mise en espace, préparation du matériel et chargement des manettes. Nous utilisons un rétroprojecteur sur un mur blanc pour les jeux que nous souhaitons mettre en avant et une télévision sur un meuble à 1m40 du sol pour la seconde console. La découverte ne demande pas un gros temps de préparation, à l'exception d'une formation sur chaque jeu (ceux proposés en animation) auprès des agents chargés d'animer la découverte Jeux vidéo. Il faut mieux proposer des jeux sur lesquels les agents se sentent à l'aise, en cas de doutes. L'animation dure l'après-midi et se termine 30min avant la fermeture de la médiathèque, afin de pouvoir ranger le matériel tranquillement.

Il faut penser à mettre régulièrement les consoles et les jeux à jour, sur un temps éloigné de l'animation, les mises à jour pouvant être longues.



Plan de l'installation pour les découvertes JV

2. Les tournois, à partir de 12 ans.

Les tournois sont ouverts aux débutants mais constituent des sessions de jeu plus intenses qui visent un public plus confirmé. Le tournoi est organisé à l'avance (arbres de tournoi, règles du tournoi, durée des matches...), et se déroule le temps d'un après-midi et sur un seul jeu.

L'idéal est d'avoir deux écrans et deux consoles avec le même jeu, pour proposer deux matchs à la fois.

Le nombre de participants étant figé, l'accès à l'animation s'effectue sur réservation et une communication efficace doit être effectuée en amont afin de remplir la jauge de participants. Nous évitons les tournois à élimination directe et préférons faire jouer tout le monde pendant toute l'animation (tout le monde joue contre tout le monde et ce à plusieurs reprises)

Les tournois sont l'occasion de faire venir un public à la fois plus âgé et plus connaisseur, qui pensent souvent à tort que la médiathèque n'a rien à leur proposer.

Pour ces raisons, une limite d'âge de 12 ans fut décidée. Elle permet à la fois de ne pas repousser les adolescents qui pourraient craindre de devoir jouer avec des enfants jeunes, et de s'assurer que tous les participants sont suffisamment âgés pour suivre les règles du tournoi, notamment quand les parties s'enchainent assez rapidement. Cette compréhension des règles de la part du public permet de gagner du temps et ainsi tout le monde peut jouer un maximum de parties.

L'âge est une contrainte essentielle : un tournoi avec un public plus jeune peut mener à des dysfonctionnements et divers problèmes. Les enfants plus jeunes ne savent pas forcément comment gérer la défaite, et un système de points et de classement n'est pas adapté à ce public. Personne ne veut expliquer à un enfant de 9 ans en pleurs qu'il est dernier dans le classement.

Il est possible de mettre une deuxième console et un jeu différent disponible à côté du tournoi, afin de faire patienter les joueurs en attente d'une partie, mais cela est risqué : il est possible que les parties commencées grignotent sur les matchs et fassent attendre d'autres joueurs qui souhaiteraient continuer le tournoi. Je déconseille ce système, sauf si l'organisation est suffisamment solide pour pouvoir le permettre sans soucis de temps.

Des fiches explicatives sur les jeux sont proposées sur une table, pour les joueurs qui ne sont pas dans une partie en cours : les boutons, les personnages et certaines informations qui pourraient être utiles.

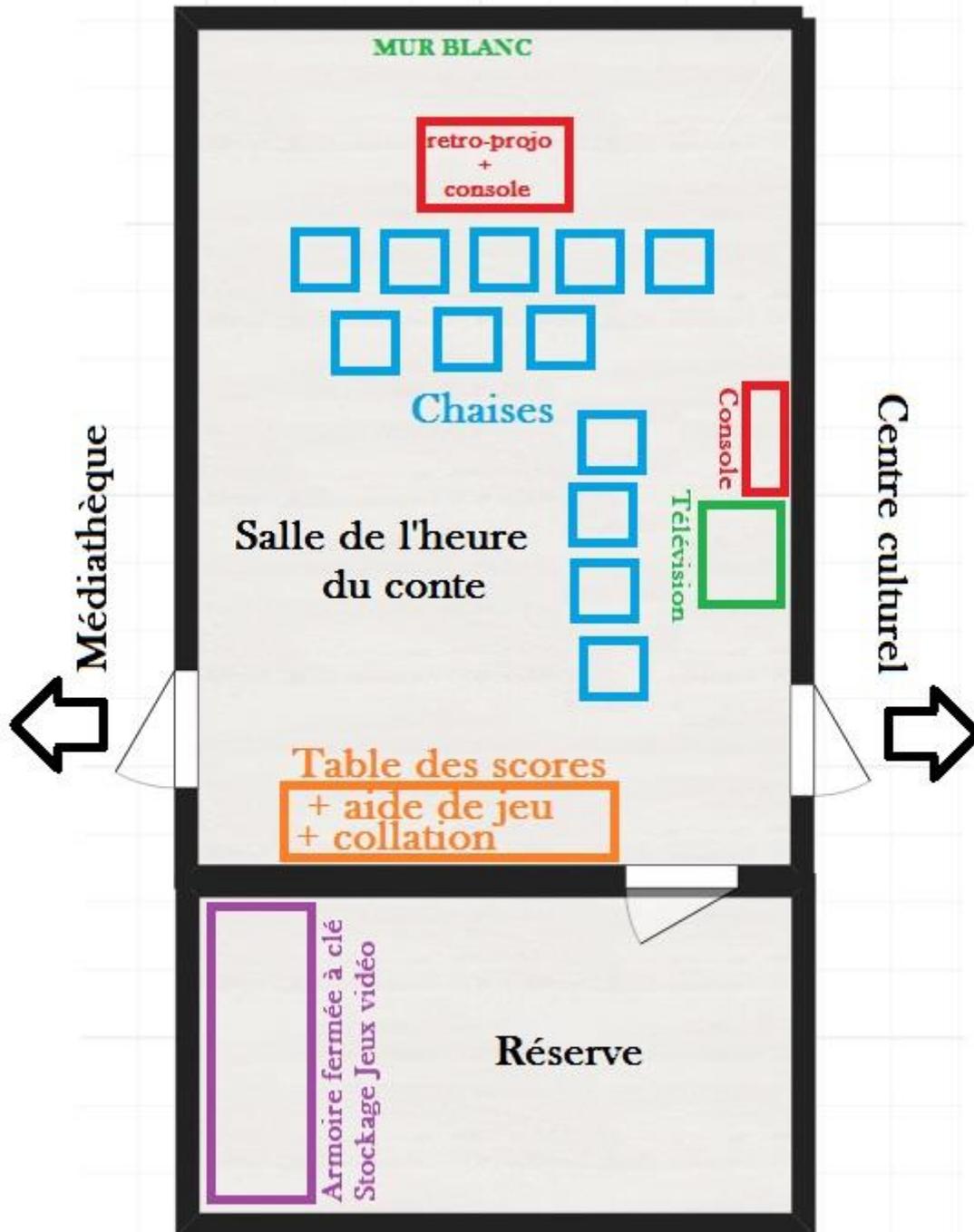
Avant de lancer le premier match, on explique rapidement comment jouer, dans la mesure où certains inscrits sont parfois novices. Certaines médiathèques mettent en place un système de handicaps pour les joueurs expérimentés, afin de réduire la différence de niveau. Je ne suis pas certain que cela soit approprié ou nécessaire, mais il est bon de noter que cela existe. Nous ne proposons pas de prix pour le gagnant, mais il n'y a pas de véritables raisons à cela. C'est une préférence des agents.

Concernant la préparation, il faut organiser l'espace, préparer le matériel et charger les manettes. Il est important de pouvoir prévoir une paire de manettes supplémentaire chargées, en cas de défaillance technique. Nous utilisons un rétroprojecteur sur un mur blanc pour le tournoi. Un tableau doit être préparé afin de remplir les résultats de façon satisfaisante. Le jeu et la console doivent être impérativement mis à jour avant l'animation.

La gestion du temps est la chose la plus complexe pendant un tournoi. Il est plus facile de gérer ce type d'animation à deux agents, afin de pouvoir s'assurer d'écrire les résultats et de garder un œil sur le déroulement du temps tout en s'assurant du bon déroulement des parties. Le jeu choisit doit être adapté aux tournois, et doit proposer un système de point ou de classement à la fin de toute partie.

Voilà un exemple de tableau de résultat, il doit être adapté au jeu utilisé en tournoi

Numéros		Noms		M a t c h s							
Joueur 1		Match 1	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Match 17	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Joueur 2		Match 2	Joueur 5	Joueur 6	Joueur 7	Joueur 8	Match 18	Joueur 5	Joueur 6	Joueur 7	Joueur 8
Joueur 3		Match 3	Joueur 9	Joueur 10	Joueur 11	Joueur 12	Match 19	Joueur 9	Joueur 10	Joueur 11	Joueur 12
Joueur 4		Match 4	Joueur 13	Joueur 14	Joueur 15	Joueur 16	Match 20	Joueur 13	Joueur 14	Joueur 15	Joueur 16
Joueur 5		Match 5	Joueur 1	Joueur 5	Joueur 9	Joueur 13	Match 21	Joueur 1	Joueur 5	Joueur 9	Joueur 13
Joueur 6		Match 6	Joueur 2	Joueur 6	Joueur 10	Joueur 14	Match 22	Joueur 2	Joueur 6	Joueur 10	Joueur 14
Joueur 7		Match 7	Joueur 3	Joueur 7	Joueur 11	Joueur 15	Match 23	Joueur 3	Joueur 7	Joueur 11	Joueur 15
Joueur 8		Match 8	Joueur 4	Joueur 8	Joueur 12	Joueur 16	Match 24	Joueur 4	Joueur 8	Joueur 12	Joueur 16
Joueur 9		Match 9	Joueur 1	Joueur 6	Joueur 11	Joueur 16	Match 25	Joueur 1	Joueur 6	Joueur 11	Joueur 16
Joueur 10		Match 10	Joueur 2	Joueur 5	Joueur 12	Joueur 15	Match 26	Joueur 2	Joueur 5	Joueur 12	Joueur 15
Joueur 11		Match 11	Joueur 3	Joueur 8	Joueur 9	Joueur 14	Match 27	Joueur 3	Joueur 8	Joueur 9	Joueur 14
Joueur 12		Match 12	Joueur 4	Joueur 7	Joueur 10	Joueur 13	Match 28	Joueur 4	Joueur 7	Joueur 10	Joueur 13
Joueur 13		Match 13	Joueur 1	Joueur 7	Joueur 12	Joueur 14	FINALE				
Joueur 14		Match 14	Joueur 2	Joueur 8	Joueur 11	Joueur 13					
Joueur 15		Match 15	Joueur 3	Joueur 5	Joueur 10	Joueur 16					
Joueur 16		Match 16	Joueur 4	Joueur 6	Joueur 9	Joueur 15					
1er	5 pt.										
2eme	3 pt.										
3eme	2 pt.										
4eme	1 pt.										
Resultats	Noms	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Match 6	Match 7	Match 8	TOTAL	
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
Joueur 7											
Joueur 8											
Joueur 9											
Joueur 10											
Joueur 11											
Joueur 12											
Joueur 13											
Joueur 14											
Joueur 15											
Joueur 16											



Plan de l'installation pour les tournois

3. Animation autour des tablettes

Une fois par mois, dans la section jeunesse, des tablettes avec une sélection de quelques applications (dont des jeux) sont mises à disposition des enfants. Un bibliothécaire présente ces applications et effectue de la médiation durant l'après-midi.

La sélection des applications est effectuée en piochant dans un catalogue créé par une bibliothécaire et mis à jour régulièrement.

B) Usage sur place

1. Consoles mises à disposition

Parfois, des consoles sont mises à disposition du public. Nous disposons pour ce créneau d'une console rétro Megadrive, de deux consoles rétro NeoGeo, achetés dans ce but. La PS4 et la Switch y sont aussi parfois installées, à l'initiative du responsable numérique, contre l'avis des agents.

Les consoles sont branchées pendant les créneaux d'ouverture au public, sauf le mercredi après-midi et les samedi après-midi, heures de très fortes affluence, pour ne pas déborder le personnel. Il n'y a pas d'animateur dédié, c'est l'agent chargé de surveiller les postes informatiques qui jongle entre le service public et les consoles. Les usagers peuvent changer le jeu sur les consoles rétro de manière autonome (pas de cartouche ou de CD à changer), ce qui n'est pas le cas sur la PS4 et la Switch. Un jeu est choisi à l'installation de la console, mais il peut être changé sur demande.

La PS4 et la Switch furent déconseillés pour cet usage, pour la raison suivante : les manettes sans fil et les cartouches/CD sont aisées à voler, et nos médiathèques furent régulièrement les victimes de vol de matériel, nous amenant à plus de prudence. La PS4 et la Switch étant les deux consoles utilisées pour les animations, il nous semblait peu judicieux de les proposer au public sans une surveillance raisonnable. De plus, ces consoles demandent l'intervention de la personne au service public/surveillance des postes informatique pour pouvoir changer de jeu si les usagers le demande.

Les consoles furent installées dans un espace de travail, il n'est ni évident ni idéal pour les usagers de profiter des consoles à 100%, il faut faire attention au bruit, il faut jouer sans le son (!!), et les écrans peuvent aussi distraire les gens qui travaillent dans l'espace.

D'autre part il est très difficile de prendre du temps pour expliquer un jeu et d'accompagner un usager comme on peut le faire en découverte Jeux Vidéo, même si l'usager le demande, dans

la mesure où le médiathécaire qui peut s'occuper des consoles mises à disposition se trouve au service publique, et donc, est souvent occupé. La plupart des autres médiathèques pratiquant l'accès libre ne proposent que des consoles verrouillées tels que la mini-Mégadrive ou les mini-néogeo, bien que certaines médiathèques proposent également des bornes d'arcade lorsque leur budget le permet.

Le consensus est le suivant : les consoles à libre disposition doivent être protégées par un meuble prévu à cet effet, sans qu'il ne soit possible de voler le matériel (verrouillage des manettes et aucunes manettes sans fil), ni le détériorer de façon significative, sauf dans le cas contraire où un agent de médiathèque peut veiller au grain. L'endroit doit être isolé acoustiquement, mais pas trop éloigné du passage au risque de ne pas être utilisé. Les consoles ne doivent pas pouvoir être éteintes et si elles permettent le changement de jeu en autonomie, c'est encore mieux. Tout le monde ne peut malheureusement pas encore se le permettre, les moyens, le matériel et les locaux n'étant pas toujours disponibles. Il est bon à noter que pour les médiathèques à l'étranger, certaines sociétés vendent des accessoires permettant de protéger les consoles pour cet usage.

Avec nos moyens et la disposition des lieux dans nos médiathèques, la consultation sur place pourrait être grandement améliorée si nous disposions d'un espace où il serait possible de se détendre et de faire un peu plus de bruit et si un agent pouvait dédier son attention à l'animation de l'espace jeux. Il ne s'agit en aucun cas de surveiller ou de cliquer l'usage des consoles. Au contraire, de nombreux usagers hésitent à s'installer d'eux-mêmes s'ils ne connaissent pas le jeu et/ou la console. Pour les agents chargés de cet espace, il nous serait possible de former d'autres collègues, notamment des collègues du service jeunesse. Dans les faits, cela reviendrait à se rapprocher de l'animation Découverte Jeux Vidéo.

2. Jeux installés sur les postes publics

Quelques jeux gratuits ont été installés sur les postes publics, accessibles à toute heure. Des manettes USB sont disponibles sur demande auprès des agents de la médiathèque.

Après observation des habitudes de jeux des usagers de l'espace numérique, fut installé Super Smash Flash, un fangame de Super Smash Bros. Régulièrement, des collégiens viennent y jouer et empruntent des manettes. Est également disponible Minetest, qui est une version

gratuite de Minecraft, pour lequel un serveur fut installé, administré depuis le poste animateur, permettant aux joueurs de la médiathèque de se rejoindre dans le même monde. Quelques autres jeux divers sont proposés : Sonic Robo Blast, Cave Story, Spelunky, Trackmania Nations Forever...

Ces jeux sont les quelques jeux de qualité qui sont réellement gratuits. Ils proposent une alternative aux habitudes de consommations des usagers de l'Espace Numérique (site de jeux flash contenant souvent beaucoup de publicité, ou des contenus inappropriés et/ou médiocre, voir les trois à la fois).

La question des jeux payants fut abordée mais nous ne disposons d'aucune solution satisfaisante pour le moment.

Pour les jeux sur Steam (plateforme d'achat de jeux sur PC dématérialisés) nous avons besoin d'un compte par poste, donc d'une copie d'un jeu par poste. Pour GoG (concurrent de Steam), nous pourrions en théorie copier les jeux d'un poste à l'autre mais GoG ne propose aucun moyen de paiement adapté. Nous disposons encore d'un compte Steam et de quelques jeux mais ceux-ci ne sont plus utilisés pour le moment. Notre médiathèque n'a pas accès à une carte bancaire, ce qui aurait pu résoudre partiellement ce souci.

Le plus gros frein au jeu sur les postes publics est le blocage des connexions au niveau du pare-feu / proxy de l'agglomération dont nous dépendons. De nombreux ports sont verrouillés. Les fonctionnalités online des jeux ne fonctionnent donc pas. Dans le passé, League Of Legends et d'autres jeux tels que DoTA furent pratiqués au sein de nos médiathèques, avant l'arrivée de ces blocages. Désormais, seuls fonctionnent de temps à autre certains jeux qui sont lancés via le navigateur internet : comme Roblox ou zombs.io...

Au niveau purement matériel, la performance des postes est acceptable pour les jeux rétro ou vieux de + de 10 ans, mais insuffisante au-delà. Rapidement, l'âge des ordinateurs se fait ressentir. De plus, le faible nombre de postes à disposition et la proximité avec l'espace de travail contribue à rendre illégitime ce type d'usage. De nombreux usagers venant travailler sur les ordinateurs ne comprennent pas que des enfants puissent venir jouer sur les postes. Notre souhait est de maintenir la politique du « aucun usage des ordinateurs ne doit être privilégié sur les autres » et donc de continuer à permettre aux enfants de jouer sur les ordinateurs sur la durée fixée dans le règlement intérieur. Tous les usagers possèdent une heure d'utilisation des ordinateurs par jour, peu importe ce qu'ils souhaitent en faire.

C) Prêt

Dans le passé, nous ne proposons pas de prêt. Notre collection était de taille modeste, une petite trentaine de jeux majoritairement destinés aux animations et ne comprenaient donc que des jeux multi-joueurs. Prêter ces jeux risquait d'impacter négativement l'organisation des animations. Cela veut dire aussi que nous n'avons quasiment aucun jeu destiné à être joué seul (type grand jeu d'aventure).

Un budget conséquent étant débloqué (3000€), il est désormais possible de créer un fond destiné à être prêté.

De notre organisation à la mise à disposition, et autres recommandations

Retour sur la question du prêt

Pour constituer un fond il faut un petit socle de 200 documents afin d'avoir un taux de circulation confortable, c'est un chiffre qui semble au plus proche de ce qui se fait au niveau mondial. Ce petit socle devrait être atteint aisément l'année prochaine. Une commande d'environ 80 jeux est en cours de préparation et passera sur le budget 2020. L'intégralité de ces jeux est destinée à constituer un fond qui sera empruntable. Aucun jeu destiné aux animations ne fut acheté cette année, mais il faudra également songer à reprendre les achats pour les animations, en 2021. Aujourd'hui, notre fond possède donc deux fonctions : le prêt et l'animation. Ces jeux achetés peuvent être utilisés soit pour l'un, soit pour l'autre, voir les deux à la fois pour certains jeux, mais cela devra être décidé avant la mise en disposition de chaque jeu.

Nous recommandons donc de couper le fond jeu vidéo en deux. Les jeux destinés à l'animation et les jeux destinés au prêt. Les jeux destinés aux animations devraient être achetés en double, idéalement, pour pouvoir en prêter un exemplaire sans risques et pour faciliter l'organisation. En cas d'impossibilité budgétaire, il faudra doubler les gros standards, tel que Mario Kart et Super Smash Bros, pour s'assurer le confort minimum. Seuls les jeux appropriés pour le fond animation ne doivent être doublés. Deux politiques documentaires différentes sont détaillées ci-dessous, pour ces deux fonds.

Un inventaire régulier doit être effectué pour le fond prêtable, ainsi qu'une vérification du bon fonctionnement des jeux à l'aide des consoles de la médiathèque. Une fois tous les deux ou trois mois devrait suffire, à l'exception des jeux rapportés par les usagers s'ils ont constaté une dégradation du matériel, ceux-ci devront être mis de côté et vérifiés au plus tôt possible.

Une attention toute particulière devra être donnée à ce fond et à sa gestion en termes de logistique. Pour les collègues, c'est une nouvelle chose à gérer et il faudra s'assurer du bon fonctionnement de la circulation des documents. Il faudra s'assurer que la nouvelle procédure ne soit pas lourde à outrance.

Logistique

Les jeux vidéo possèdent des points communs avec les autres fonds, il est possible de les exploiter. Cependant, le médium possède quelques particularités liées au matériel que nous détaillerons ci-dessous en quelques recommandations :

- En rayon ne se trouveront que des boîtes vides. Les supports (cartouches, disques) des jeux ne doivent pas être mis en rayon, il faut donc laisser des boîtes vides munies de leurs jaquettes et stocker les jeux à un autre endroit, réservé à cet usage, afin de faire du prêt indirect. Les boîtes sont standardisées, les jaquettes également, ce qui facilitera le rangement et la cotation des documents.
- Prévoir un espace de stockage adapté pour les jeux (CD, DVD et cartouches) et verrouillé. Une armoire qui doit être fermée à clé peut convenir au stockage. Nous insistons sur la fermeture systématique de l'armoire lorsqu'un agent ou un responsable l'utilise.
- Au sein des rayons présentés au public, il n'est pas forcément nécessaire de séparer les jeux entre jeunesse et adulte (PEGI 16 et 18). Il faudra s'assurer que la catégorie d'âge du jeu est indiquée sur la tranche du boîtier et sur sa face. Les côtes et leurs emplacements devront être uniformes pour toutes les consoles. Un blocage/accord parental pourra être mis en place sur le SIGB sur les jeux qui nécessitent l'accord parental, tel que les 16 et 18+. Pour les couvertures choquantes, aucune décision n'a encore été prise.
- Les jeux pourront être simplement rangés par consoles et ensuite par titres. De façon pragmatique, il s'agira des jeux PS4 de A à Z, puis des jeux Switch de A à Z.
- Pour l'équipement, tout comme pour les DVD, il n'est pas nécessaire de couvrir le document. Un antivol serait souhaitable sur les boîtes vides mises en rayon - il n'est jamais agréable de perdre la jaquette et la boîte d'un jeu, d'autant qu'elles ne sont pas forcément disponibles à l'impression sur internet. Les boîtes Switch sont dans un format qu'il n'est pas possible d'acheter, par ailleurs (ces boîtes sont disponibles sur certains sites anglophone, mais nos fournisseurs ne les proposent pas). Concernant les jeux en eux-mêmes, il est possible de mettre un antivol sur les jeux de la PS4, mais pas ceux de la Switch : la taille de nos puces RFID ne le permettent pas.

- Les documents peuvent être mis en facing dans un meuble comme celui utilisé pour les albums musicaux. Un de ces bacs peut accueillir 200 jeux dans le format des jeux PS4 et presque deux fois plus pour les jeux switch. Ces bacs mesurent 85cm*30cm. Il est possible de les ranger en rayonnage, mais nous recommandons plutôt le facing.
- Il faudra prévoir un espace et du matériel destiné à la présentation et la mise en valeur des documents. Cela peut être une grille, un meuble ou tout autre moyen permettant de mettre en avant les jeux. Cette mise en valeur ne doit pas être trop éloignée de la collection.
- Pour les réservations, il ne faudra pas oublier d'inclure le jeu dans la boîte lorsque celui-ci sera mis de côté pour le retrait, et à l'idéal, peut-être stocker les réservations dans un tiroir fermé à clé à l'accueil ? Cela pourrait permettre aux agents à l'accueil de ne pas avoir à se déplacer outre mesure.
- Le traitement des retours doit suivre un circuit particulier : il faudra ainsi réceptionner le document, s'assurer que seul le boîtier retourne en rayon, et remettre le CD/cartouche dans le meuble fermé approprié. Comme pour les DVD, il faut s'assurer du bon état des documents au retour.

Condition d'emprunt

- Le fond jeux vidéo contiendra des œuvres tout public adaptées aux enfants comme des œuvres destinées aux adultes. Il n'est pas question de dissuader les parents et les plus jeunes d'emprunter des jeux vidéo mais d'être conscient des contenus des différents jeux afin d'effectuer la meilleure médiation possible. Les jeux catégorisés PEGI 16 et 18 ne doivent pas pouvoir être empruntés par un enfant sans ses parents. Les agents doivent être sensibilisés à la classification PEGI afin de pouvoir conseiller un parent dans l'éventualité où son enfant souhaiterait emprunter un jeu non adapté pour son âge. Dans l'idéal, les agents connaissent (de façon superficielle) les grandes lignes de nos collections et peuvent donc conseiller et orienter.
- Dans la mesure où le nombre de jeux sera limité dans un premier temps (80 documents), il sera nécessaire de limiter fortement le nombre de jeux empruntables à la fois. En fonction du nombre d'usagers intéressés, il risque d'être nécessaire de bloquer le nombre d'emprunts à un seul jeu à la fois. Cette limite pourra (devra) être relevée au fur et à mesure que le fond sera enrichi. Cette limite est donc pour nous uniquement une contrainte logistique et non une volonté de décourager l'emprunt de jeux vidéo.
- Les conditions habituelles de prêt s'appliquent. Il doit être donc possible de réserver un jeu, de prolonger un emprunt si celui-ci n'est pas déjà réservé. La durée de prêt est la même que celle des livres. Si un jeu est perdu par un usager, il peut être racheté par ce dernier, nos copies sont les mêmes que celles que l'on trouve dans le commerce. (Voir paragraphe sur la législation). Le temps de retard pourrait être divisé par deux pour accélérer la circulation des documents, tant que notre fond n'est pas encore conséquent?
- Cette nouvelle collection est couverte, comme toutes les autres collections par la décision N° [REDACTED] du [REDACTED] signée par le président de l'agglomération concernant le règlement intérieur et les conditions de prêts des documents pour les médiathèques du [REDACTED].

Politique documentaire

Remise en contexte des outils de veille :

Pour juger de la qualité d'un jeu avant de l'acheter, on peut utiliser plusieurs ressources : les critiques de la presse spécialisée, des sites permettant à tout un chacun de donner son avis, ou encore les avis issus des sites de vente.

Avant toute chose, il faut comprendre que le jeu vidéo est régulièrement la cible de "review bombings", c'est à dire des bombardements d'avis extrêmement négatifs rédigés pendant un laps de temps très court. Ces "bombings" sont coordonnés par certaines communautés (rassemblées autour d'une idée politique, d'un jeu concurrent, d'une personnalité sur Internet...) visant à décrédibiliser un jeu. Certaines plateformes comme Steam ont pris des mesures "anti-review-bombing", ignorant alors toutes les critiques rédigées si un pic inhabituel de critiques négatives apparaît soudainement.

Pourquoi ? Quelles pourraient être les causes d'un tel phénomène ?

- Raisons politiques :

Des jeux tels que The Last of Us Part 2, unanimement célébré par la presse spécialisée, a vu une partie de son public mener une campagne de dénigrement, de harcèlement et de review-bombing auprès de la presse et des développeurs du jeu, choqués par la représentation physique de certains des personnages féminins de ce jeu, qu'ils jugeaient trop musclés ou mettant trop en avant l'homosexualité féminine de son protagoniste. Ces critiques et ces reviews-bombings furent jugés par une grande part du public comme étant sexistes et homophobes. D'autres jeux ont été accusés de "dé-sexualiser" les personnages féminins pour plaire à la « communauté progressive » (Mortal Kombat 11). D'autres jeux sont ciblés pour les opinions politiques ou l'identité d'un ou plusieurs des créateurs du jeu, notamment lorsque ces derniers critiquent un Youtuber populaire, par exemple.

- Raisons techniques :

Certains jeux sont "review bombés" pour un défaut technique (tel que la limitation d'un jeu à 30 images par seconde), une protection contre le piratage abusive forçant à rester connecté à internet, ou encore à cause d'une mise à jour ne plaisant pas aux joueurs.

Si ce sont des raisons valables pour nuancer son avis sur un jeu, les review bombings font tomber la note d'un jeu bien en dessous de sa valeur réelle.

- Raisons éthiques :

Certains jeux sont également critiqués pour leur modèle de monétisation. Les jeux proposant trop d'achats optionnels (en particulier des loot boxes) sont systématiquement "review bombés". Certains jeux, pourtant bien reçus à leur sortie, sont la cible de review bombings après une mise à jour introduisant des achats optionnels.

Outils de veille

Metacritic :

Metacritic est un agrégateur de critiques professionnelles et de critiques amateurs.

Il rassemble le plus de critiques possibles provenant de la presse spécialisée et résume l'intégralité des avis reçus en une note sur 100. Les jeux recevant une note supérieure à 75 sont d'assez bonne qualité, et ceux recevant plus de 90 sont d'une qualité exceptionnelle.

L'autre catégorie est notée sur dix et ne prend en compte que les avis des inscrits. Attention cependant à ne pas se fier aux critiques des utilisateurs sur ce site qui est la cible privilégiée des "review bombers".

Sens Critique :

Senscritique ne concerne pas que le jeu vidéo mais on y trouve pas mal d'avis pertinents rédigés par les utilisateurs. Le ton est beaucoup plus calme que sur les sites anglo-saxons. Les notes sont assez sévères, celles au-dessus de 8/10 sont rares. Attention, pensez à vérifier que le jeu aie reçu suffisamment d'avis pour que la moyenne soit pertinente. Au-dessus de 100 avis, la note est bien souvent appropriée.

Entre 1 et 4, le jeu n'est vraiment pas bon. Entre 4 et 7, le jeu est considéré comme de moyenne qualité. Au-dessus de 7, les jeux sont considérés par la communauté comme des jeux de qualité. Ce n'est évidemment pas absolu, et aucun système de notation ne l'est.

Steam :

Steam est la plateforme d'achat de jeux dématérialisé la plus populaire. Elle embarque de nombreuses fonctionnalités, notamment des forums de discussion pour chaque jeu et la possibilité d'y laisser des avis. On y trouve beaucoup d'avis dans toutes les langues. Pas de notes, on peut seulement recommander ou non un jeu. La note moyenne apparaissant sur la page du jeu est le pourcentage d'utilisateurs recommandant le jeu. Steam fait régulièrement l'objet de "review bombings" mais les vagues d'avis négatifs ne sont pas pris en compte sur cette plateforme, mitigeant en partie le phénomène.

La presse spécialisée :

La presse spécialisée n'est pas de qualité uniforme. Malheureusement beaucoup de magazines et de sites sont en réalité la vitrine des éditeurs. Difficile d'émettre un avis négatif sur un jeu quand on affiche une publicité géante du même jeu sur l'accueil de son site. En France, Jeuxvidéo.com a fait notamment l'objet de nombreuses polémiques à ce sujet.

Il existe toutefois des magazines et des sites indépendants comme JV ou Canard PC qui n'ont quasiment pas de publicité dans leur magazines et dont la qualité n'est plus à prouver.

Soyez vigilant aux magazines que vous employez pour votre veille documentaire.

Jeux exclus de notre politique documentaire

La production annuelle de jeux vidéo est de plutôt bonne qualité. La plupart des titres "blockbusters" (ou Triple A) qui bénéficie de grandes campagnes publicitaires sont souvent des œuvres de qualité. Beaucoup d'avis de critiques professionnels et de critiques amateurs sont disponibles sur internet et permettent d'avoir facilement une idée de la qualité d'un jeu. Toutefois certains jeux, même de grande qualité, ne sont pas adaptés pour être inclus dans notre fond.

- Avec l'émergence des "e-sports", il existe aujourd'hui de nombreux jeux destinés à être joué uniquement en ligne. Ces jeux ont des durées de vie largement inférieure à la moyenne dans la mesure où lorsque la popularité du jeu finit par décliner au profit d'un autre jeu plus récent, les éditeurs finissent par éteindre les serveurs garantissant l'accès au jeu. Ces jeux-là sont donc périssables. De plus, les jeux en ligne nécessitent d'être abonné à des services d'abonnement individuels payants, non compatibles avec notre mission de rendre la culture accessible au plus grand nombre. Exemples : Overwatch, Destiny, Final Fantasy XIV
- D'autres jeux, s'ils ne nécessitent pas impérativement une connexion internet pour y jouer, sont tout de même conçus pour être joués en ligne et le contenu accessible hors ligne est alors maigre. Si ce n'est pas un critère éliminatoire, nous préférons éviter ce type de jeu. Exemples : Call of Duty, Rocket League
- Il existe un grand nombre de jeux jouables exclusivement en ligne qui sont disponibles gratuitement en téléchargement. Ces jeux sont financés par des achats en jeu optionnels. Pourtant on trouve dans le commerce des versions physiques payantes de ces jeux. Ces éditions comportent en général un code de téléchargement à usage unique. Ils sont donc à exclure impérativement de la politique documentaire. Exemples : Fortnite, Warframe
- Certains jeux sortent plusieurs fois sous différentes éditions. S'il est possible de prendre la meilleure version, il faudra effectuer de petites recherches en amont. La plupart des bons jeux sortent sous une version "Game of the Year", qu'il est plus intéressant de posséder. Celle-ci comprend en général du contenu supplémentaire et des améliorations, pour le même prix (voire moins chère) que l'édition standard. Dans

le cas où cela est impossible, la première version fait l'affaire. Les jeux doivent être achetés dans leur version standard -- aucune édition collector ne possède d'avantages suffisant pour justifier leur achat en médiathèque. Celles-ci sont (beaucoup) plus chères pour seulement quelques goodies et des contenus à télécharger via un code à usage unique. En résumé, la version classique ou la version Game of the Year suffisent.

- Pas de jeux encourageant les micro-transactions et particulièrement les Loot-boxes. Ces jeux contiennent des éléments qui peuvent être achetés avec de l'argent réel, et possèdent parfois une composante "jeu d'argent" : les Loot-boxes sont ainsi des sortes de tickets à gratter, donnant des bonus au joueur de façon aléatoire contre la sortie de sa carte bancaire. Ce type de mécanique a été banni en Belgique mais est toujours légal en France. Exemples : FIFA, Overwatch, StarWars Battlefront II
- Pas de jeux VR pour le prêt. Nos acquisitions de Jeux VR ne sont qu'à destination du fond animation, et uniquement sur le PSVR (notre budget ne permet ni l'achat d'un oculus rift/vive ni l'ordinateur qui l'accompagne).

Critères de sélection

La veille devrait différencier les jeux qui peuvent être achetés pour des animations, pour le prêt et pour les deux.

Prêts :

Les jeux 18+ ont leur place dans la collection, y compris les jeux d'horreur, tout comme dans le fond cinéma. Ces jeux seront signalés matériellement et sur notre SIGB. La classification PEGI apporte quelques précisions sur la nature du contenu (Violence, horreur, références à la drogue ou au sexe).

Les jeux doivent être en français intégral, ou avoir des sous-titres français. Certains jeux peuvent être achetés dans leur langue originale s'ils ne possèdent pas de traduction, s'ils sont accessibles, s'ils sont populaires et s'ils ne sont pas trop chers. Ils devront être signalés par un marquage spécifique à l'équipement et sur notre SIGB. Aucune préférence et aucun pourcentage d'achat vis à vis des jeux indépendants ou des triples A. La sélection devra se faire sur les sorties annuelles de qualité possédant une édition physique disponible en magasin. Les jeux indépendants sont moitié moins chers que les triples A, ainsi le déséquilibre ne devrait jamais se faire ressentir. Aucun pourcentage d'achat vis à vis des jeux jeunesse/familiaux et adultes. Les sorties sont bien trop différentes chaque année pour savoir à quoi s'attendre. De même, aucune préférence dans les genres de jeux vidéo pour la même raison. L'équilibre sera à la discrétion de l'agent constituant la liste d'achat et effectuant la veille.

La plus grosse contrainte sera la liste des jeux disponibles chez notre fournisseur, la FNAC. De nombreux standards du jeu vidéo actuel ne sont pas disponibles en magasin et les stocks bougent en permanence. L'offre en médiathèque devra être représentative du jeu vidéo actuel. Tous les publics et tous les usages, des jeux faciles et des jeux experts.

Le fond pourra faire facilement 250-300 documents avant qu'il ne soit nécessaire de désherber MAIS la péremption des consoles mènera probablement le fond à ne pas être désherbé avant que les consoles ne soient obsolètes. Il faudra penser à racheter les jeux endommagés et détruits. La PS5 sortira pendant les fêtes de fin d'année 2020. Il aurait été idéal et souhaitable d'attendre la sortie de cette console pour constituer le fond de prêt.

Pour les suggestions, les titres devront être traités comme les documents présents dans la veille documentaire. Ces documents ne seront achetés que s'ils rentrent dans les critères d'achats déterminés ci-dessous.

En résumé :

- De tous les genres et de tous les âges
- Langue VF si possible, anglais si rien n'existe d'autre et que le jeu est un classique
- Équilibrer les triples A et les jeux indépendants
- Possibilité de prendre des jeux avec une grande durée de vie et en solo
- Jeux de qualité avec de bonnes critiques de la part des professionnels ET du public
- 50/50 entre la Switch et la PS4
- Complémentarité entre les jeux sur ces deux consoles pour étoffer la diversité de l'offre
- Des jeux faciles à maîtriser et des jeux experts
- PEGI et autre critère d'âge et de violence indiqué sur le boîtier et la tranche
- Prix à prendre en compte
- Disponible chez notre fournisseur
- Jeux qui ne vieilliront que peu
- Collection représentative des usages hors médiathèques
- Souplesse dans le choix en cas de budget important. Plus rigide en cas de baisse de budget.

Animation :

Dans l'idéal, il faudrait posséder un exemplaire animation et un exemplaire prêt quand le budget le permet, surtout pour les grand classiques qui sont souvent utilisés en animation et qui seront probablement tout le temps empruntés. Pour le moment, le budget ne le permet pas, mais il faudra garder cette idée en tête pour les futures commandes.

- Grande portion de jeux multijoueurs
- Portion moyenne de jeux coopératifs
- Portion moyenne de jeux d'oppositions / de versus
- Dans la mesure du possible des jeux à 4 joueurs, 2 sinon.
- Équilibrer les triples A et les jeux indépendants à cause de leur écart de prix.
- Jeux de qualité avec de bonnes critiques de la part des professionnels ET du public
- 50/50 entre la Switch et la PS4
- Complémentarité entre les jeux sur ces deux consoles pour étoffer la diversité de l'offre
- Prendre en compte la complexité et la prise en main
- Maintenance (si le jeu change à chaque patch, ce n'est peut-être pas une bonne acquisition)
- Genre du jeu – se référer au Dossier Animation JV 2019 présent dans le dossier ***** qui présente les différents genres, leurs avantages et leurs inconvénients en médiathèque.
- PEGI et autre critère d'âge et de violence. Ne pas prendre de PEGI 16 et PEGI 18.
- Convivialité du titre
- Prix
- Langue (VF si possible, anglais si rien n'existe d'autre mais nécessite de la médiation)
- Jeu qui ne vieillira que peu

Tournois :

- Jeu connu
- Parties relativement rapides
- Multijoueur
- Jeu agréable à regarder en tant que public
- Prix
- Langue VF
- Possibilité de compter les points ou à défaut, d'avoir un gagnant/un perdant

Autre :

Il faudra mener une réflexion autour des doublons et de la séparation entre le fond animation et le fond prêt. D'autres jeux peuvent être nécessaires à l'achat, tel que Dreams, pour mener des animations. Dreams, tout comme Scratch, peut être un fantastique support d'apprentissage.

Catalogage

Voici les différents éléments qui doivent apparaître dans notre SIGB.

Ceci n'est qu'un brouillon, un essai de catalogage.

TITRE < Le titre doit apparaître. Il s'agit du titre entier. Ainsi, on ne mettra pas en titre principal "Legend of Zelda" et en titre secondaire "Breath of the Wild", car ce que l'utilisateur souhaite comme information, c'est de quel Zelda il s'agit. Le titre principal sera donc "Legend of Zelda Breath of the Wild"

CONSOLE < Si possible, le SIGB devrait afficher la console à côté du résultat de recherche pour les utilisateurs. Un ajout serait nécessaire, ou, dans le pire des cas, indiquer la console dans la case Auteur permet à la console d'apparaître dans le résultat de recherche, en gras. Ce n'est pas une solution parfaite, loin de là, mais cela fonctionne si l'on ne trouve pas d'alternative. Je préférerais une alternative mais il est impératif que la console apparaisse dans le résultat de recherche direct.

DÉVELOPPEUR < Il s'agit du studio ayant développé le jeu. Parfois, trouver l'éditeur demandera un peu de recherches. Si le développeur et l'éditeur se révèlent être un seul studio, il n'est pas nécessaire d'indiquer les deux.

ÉDITEUR < Il s'agit de l'éditeur du jeu. Souvent, le logo de l'éditeur se trouve sur le boîtier.

ANNÉE < L'année de parution du jeu original

N JOUEUR < Il s'agit du nombre de joueur maximum sur le même écran. Ainsi, pour un jeu comme Mario Kart 8, on indiquera 1 – 4 joueurs. Il est possible d'indiquer le nombre de joueur en ligne, mais nous préférons ne pas l'indiquer.

LANGUE TEXTE < Langue des sous-titres et des menus du jeu.

LANGUE AUDIO < Langue parlée par les personnages.

PEGI < La notation PEGI du jeu, indiqué sur le boîtier par un carré vert

GENRE < Le genre du jeu, voir plus bas.

RÉSUMÉ < Un résumé du jeu. On en trouve facilement sur les sites spécialisés ou sur les sites d'achat.

EAN < Il faut indiquer l'EAN du jeu, pour que l'image puisse être disponible. L'EAN peut être trouvé sur internet.

IMAGE < Changer la miniature du jeu est nécessaire, si nous ajoutons les jeux nous-même sur le SIGB. Il faut prendre soin de prendre une image sans bande blanche, de la couverture du jeu, de la meilleure qualité possible. Il faut également que l'image soit impérative de la jaquette de la bonne console. L'image correspond à un EAN, et chaque jeu se voit attribué un EAN par exemplaire console. Ainsi, un jeu disponible sur PS4 et sur Switch possède deux EAN et donc deux images différentes sur notre SIGB.

NOTICE CHAPEAU < Si le jeu fait partie d'une série dont les opus se suivent réellement, il faudra constituer une notice chapeau au nom de la série.

Pour les genres disponibles, ils sont présentés dans le dossier **Dossier Animation JV 2019**

Voilà la liste des genres.

Les jeux de plateformes

Les FPS / TPS

Le jeu de rôle ou RPG

Le Survival Horror

Infiltration / espionnage

Puzzle game, Détective

Stratégie et gestion

Sport

Jeu de rythme

Party Game

Point'n Click

Courses

Jeu de combats

MMO

Action et aventure

Il n'est pas nécessaire de mettre dans le SIGB la liste des jeux dématérialisés. Ces jeux ne peuvent être ni perdus ni prêtés. Cela contribue également à un brouillard qui empêchera les usagers de savoir ce qui est en rayon et ce qui ne l'est pas : ces jeux apparaissent dans la base de donnée et donc dans la recherche des usagers lorsqu'ils chercheront les jeux vidéo. C'est donc une dépense de temps et d'énergie qui n'apporte rien et qui fabrique du bruit pour l'utilisateur.

Une liste devrait être mise à jour quelque part à destination des médiateurs numérique, pour indiquer ce qui se trouve sur chaque console et sur chaque compte en ligne.

Pour les médiateurs numériques qui décident de faire une animation, une liste dans un petit fichier Excel est bien plus simple d'utilisation que des notices sur le SIGB. D'un simple coup d'œil, il est possible de voir ce qui est disponible et utilisable

Dans l'exemplaire, il faudra ajouter le genre.

Voilà donc l'ordre de catalogage exact :

- **TITRE** dans Titre/Auteur en premier, en \$200a

On ne mettra pas en titre principal "Legend of Zelda" et en titre secondaire "Breath of the Wild", car ce que l'utilisateur souhaite comme information, c'est de quel Zelda il s'agit. Le titre principal sera donc "Legend of Zelda Breath of the Wild".

- **CONSOLE**, il faut que cette indication apparaisse dans notre SIGB, dans le résultat direct de la recherche. Il faudra soit ajouter un emplacement visible, soit le mettre dans auteur pour qu'il apparaisse en gras.
- **DÉVELOPPEUR** en 214, puis **l'ÉDITEUR**, avec **l'ANNÉE** dans la date de publication.
- **EAN**, dans la catégorie EAN en dessous de la zone 214 et de l'ISBN.
- Type de public1, indiquer ici le **PEGI**.
- Dans les notes générales, on met tout le reste sous ce format :

Console :

Développeur :

Éditeur :

Genre :

Indiquer le nombre de joueurs

Indiquer le PEGI

Texte :

Audio :

Il ne faut pas oublier de mettre le résumé et de mettre une notice chapeau en cas de besoin.

Super Bomberman R / Nintendo Switch. - Konami, 2017.

Genre Party game (familial)
Panier

Console : Nintendo Switch
 Développeur : Konami
 Éditeur : Konami
 Genre : Party game
 1 - 8 joueurs
 PEGI 7
 Texte : Français
 Audio : Français

Qualité : 1 - Notice provisoire

Créée le 15/01/2019
 Modifiée le 22/07/2020

▼ TITRE / AUTEUR

Titre	Type de titre	Indexer
Super Bomberman R	2005a Titre principal	<input checked="" type="checkbox"/>

auteur	Type d'auteur	Code fonction
Nintendo Switch	Auteur principal	

Zone	Editeur	Date de publication	Collection	Numéro
214	Konami	2017		

ISBN

EAN 4012927085158

Données générales de traitement

Type de public 1 Pegi 7

▼ COLLATION

Description matérielle

Type de présentation matérielle et importance matérielle

Autres caractéristiques matérielles

Dimensions

Matériel d'accompagnement

Type de note	Texte	
300 - Notes générales	Console : Nintendo Switch	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	Développeur : Konami	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	Éditeur : Konami	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	Genre : Party game	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	1 - 8 joueurs	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	PEGI 7	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	Texte : Français	<input type="checkbox"/>
300 - Notes générales	Audio : Français	<input type="checkbox"/>

Résumé

Super Bomberman R sur Switch est un jeu d'action, jouable en solo ou en multi. Il marque le retour de la célèbre licence avec des niveaux en 3D et des graphismes plus réalistes. Redécouvrez le plaisir d'incarner Bomberman et d'exploser vos amis grâce à vos petites bombes, placées avec ingéniosité. Le jeu propose ainsi un mode Battle jusqu'à 8 joueurs et un mode Story, jouable en co-op à deux joueurs.

▶ INDEXATION

▶ NOTICES DE DÉPOUILLEMENT

▼ EXEMPLAIRES

1 enregistrement

Dispo.	Code-barres	Cote	Section	Site actuel	Disponibilité
●	340	BOM	Service numérique	Médiathèque	disponible

Réserver Panier

Questions légales relatives au jeu vidéo

Les usages du jeu vidéo en médiathèque rentrent en conflit avec le droit d'auteur.

Si pour les livres, la loi encadre le prêt public contre rémunération des titulaires des droits, il n'existe pas de solution applicable au jeu vidéo. Si le jeu à sa place en bibliothèque, il faut être conscient du décalage juridique.

Le jeu vidéo est un médium complexe et composite impliquant des logiciels, des scénarios, des graphismes et de la musique. Si le jeu vidéo est protégé dans le cadre de la propriété intellectuelle, il est considéré comme une œuvre de collaboration et, à ce titre, la titularité des droits est partagée entre les différents auteurs. Cela rend difficile la juste rémunération des auteurs dans le cadre d'usages collectifs.

Le statut du livre en prêt est spécialement explicité par la loi du 18 juin 2003 mais ce statut n'a pas été étendu aux autres supports. Une directive européenne de 1992 stipule que seuls les ayants droits peuvent autoriser ou interdire le prêt et la location. Pour les DVD il existe des centrales d'achat qui négocient le droit de prêt et de consultation auprès des titulaires des droits. Pour les jeux vidéo, cette offre, bien qu'existante, reste marginale. De plus, à cause de la nature juridique complexe du jeu vidéo, il n'y a pas de garantie que les droits aient été négociés correctement.

On se souvient tous des événements de 2018, lorsque la « SCSELF, Société Civile des Éditeurs de Langue Française, organisme de gestion collective représentant des éditeurs, s'était lancée dans la mise en place de perceptions au titre des lectures publiques. Elle estimait que les maisons d'édition devaient être rémunérées pour ces événements autour des textes. Après des mois de négociations et devant l'absence d'accord avec les parties concernées, l'organisation jette l'éponge.»

(<https://www.actualitte.com/> Antoine Oury - 27.06.2018)

Si lire un livre ou jouer à un jeu de société est un acte libre non soumis au droit d'auteur, la diffusion d'un jeu vidéo constitue un acte de représentation hors du cadre privé, de par leur nature numérique qui s'approche du droit de diffusion d'un film. En pratique, la consultation sur place est tolérée par les éditeurs et les constructeurs de console. Toutefois les Conditions Générales d'Utilisation (CGU) des différentes œuvres ne mentionnent jamais les établissements de lecture publique, mais parlent plutôt de respecter un usage non commercial et personnel. Le prêt de jeu ne respecte donc pas cet usage.

Les bibliothèques sont donc contraintes de développer leurs offres et services en dehors de tout cadre légal. La tolérance pratiquée par les éditeurs ne constitue pas une situation stable et n'encourage pas le dialogue entre l'industrie du jeu vidéo, et les établissements de lecture publique.

Source : Thomas Fourmeux, Lionel Maurel. Le cadre juridique du jeu vidéo en bibliothèque: acquisitions, consultation, prêt. ENSSIB. Jouer en bibliothèque, 2015, Boîte à outils, 979-10-91281-54-6. hal-01528094

Synthèses et documents de travail

Présentation rapide

Ces synthèses sont des notes de travail relatives à des papiers publiés internationalement sur le jeu vidéo et le jeu de société en médiathèque. Le jeu de société est souvent inclus dans les réflexions bibliothéconomiques sur le jeu vidéo. J'ai fait le choix d'exclure les informations qui ne concerne pas directement le jeu vidéo et de laisser les informations qui concernent les deux médias à la fois.

Les documents suivants présentent l'état du jeu vidéo dans les médiathèques mondiales, et de nombreuses pistes et réflexions sur sa présence, mais également des données vitales à la compréhension de ce support.

Les notes suivantes ne sont ni objective ni exhaustive et ne doivent donc pas être considérées comme telles.

De nombreux autres documents furent utilisés mais perdu numériquement durant l'année 2019, et ne sont donc pas inclus dans le présent dossier.

Beyond Nintendo design and assessment of educational video games for first and second grade students

Le jeu est une part importante du développement cognitive et social. (Csikszentmihaly, 1990; Provost, 1990; Rogoff, 1993)

L'enfant a besoin de la répétition et du jeu (Piaget, 1951) il apprend par son contact avec les autres et par proximité avec les adultes, par l'accomplissement de tâches complexes qui demandent réflexion Vigotsky (1979). L'humain utilise d'ailleurs davantage de stratégies et de réflexion pendant le temps du jeu qu'en temps normal (Bruner 1986).

Tous les jeux possèdent des règles et des propriétés qu'il faut apprendre pour pouvoir jouer. Cela inclut le fait de comprendre les objectifs, les conditions de jeux, le jeu des autres joueurs et les moyens qu'il faut déployer afin de gagner (Schank, 1990)

Les jeux sont évidemment à adapter et ne sont pas nécessairement les mêmes selon l'âge. (Rieber, 1996).

Les jeux vidéo améliorent le développement du raisonnement complexe et de la capacité à pouvoir résoudre des problèmes (Keller, 1992), l'organisation et la stratégie (Jenkins, 2002; Keller, 1992 ; Mandinach, 1987; McFarlane et al., 2002) et l'apprentissage autonome (Rieber, 1996; Zimmerman, 1990). Les différents types d'apprentissage sociaux se font naturellement par le biais du joueur, dans la mesure où la difficulté et la vitesse peuvent être adaptés (Fitzgerald, 1991; Jenkins, 2002).

Ils peuvent même aider à maîtriser les bases du langage pour les élèves avec des troubles de l'apprentissage (Nussbaum, Rosas, Rodriguez, Sun, & Valdivia, 1999)

Qu'est ce qui rend les jeux si efficaces ? De multiples éléments peuvent l'expliquer.

- Un but visible et clair.
- Un niveau adapté de difficulté et de complexité
- Une vitesse de jeu importante
- Les jeux gardent l'attention du joueur et construisent un univers autour de lui (Malone, 1980; Provenzo, 1991; Turkle, 1984).

Les rapports sur l'agressivité qui résulterait du jeu vidéo sont... Contrastés.

Dans le champ de recherche de la psychologie, la question est un champ de mine. De nombreux chercheurs s'accusent mutuellement et les résultats ne sont jamais homogènes. De nombreux biais cognitifs entachent ces études et leurs résultats, les échantillons sont souvent médiocres et certains résultats sont mêmes interprétés de façon radicalement différents selon les laboratoires les analysants. La plus grosse méta-analyse existante (compilation de plein d'études différentes et de données extérieures) montre que les chiffres dans leur globalité ne montrent aucun lien entre le jeu vidéo et l'agressivité, malgré l'attente des auteurs de la méta-analyse pour le résultat inverse.

Andrew K. Przybylskiand , Netta Weinstein (2019) « Ces résultats ne sont pas en accord avec nos

prédictions, qui étaient que le lien significatif entre les jeux vidéo violents et le comportement agressif des adolescents existe. »

Cependant, il faut relativiser ces résultats.

De nombreux éléments brouillent les études. Les chercheurs se sont rendu compte que les adolescents les plus agressifs de base préfèrent jouer à des jeux agressifs. Ce n'est donc pas le jeu vidéo qui cause le trait de personnalité, mais l'inverse ? Aucunes certitudes. Et encore faut-il que ces études soient bien menées.

Certaines études, comme celle de Nicholas L. Carnagey, Craig A. Anderson et Brad J. Bushman en 2007 brouillent encore davantage le débat avec une rigueur méthodologique toute droit sortie du XVe siècle. Les chercheurs mesurent les battements cardiaques et en déduisent que les battements cardiaques correspondent à l'agressivité de la personne. Peu de battements, peu d'agressivité, et l'inverse. Tant d'études avec une méthodologie si faible.... Et pourtant, les chiffres de cette étude semblent avoir été utilisés en masse par d'autres études sur le sujet.

Il semblerait que la science ne sache pas encore, pour le moment, quelle est la réalité de la chose et que la qualité trop fluctuante des études ne permette pas d'y voir plus clair. Voilà l'état de l'art aujourd'hui sur les effets négatifs du jeu vidéo : on ne sait pas trop et c'est compliqué. Il faudra attendre que le nuage de poussière retombe et cela ne semble pas se préciser...

J'ai bien envie de constater que les études qui ne montrent aucun lien entre le jeu vidéo et des effets négatifs sont plus solides, mais ce ne serait pas sérieux : je suis moi-même biaisé. Laissons donc la question de côté, car il est pour le moment impossible d'avoir une réponse claire. Une seule chose est certaine : les études les plus récentes sont également celles qui disent que le jeu vidéo n'a aucune influence sur l'agressivité des joueurs. Malheureusement, cela concerne également ce qui touche aux addictions quand il s'agit des nouveaux médias et des effets qu'ils peuvent provoquer. C'est également la conclusion de l'ABF:

« Une dizaine d'années d'études n'ont pas permis la construction d'un espace méthodologique cohérent et satisfaisant. Aucun consensus sur la définition de l'addiction à l'internet n'est possible : les méthodes de recherches utilisées présentent des biais de méthodologie et aucun lien de causalité ne peut être déterminé entre les variables étudiées. Il existe peut-être des personnes qui utilisent beaucoup internet ou les jeux vidéo, mais on ne peut pas dire que la cause de ce comportement se trouve dans une addiction. (...) Les instruments d'évaluation sont également disparates, et beaucoup n'ont pas été validés. Ils ne sont pas fiables parce que l'on ne sait pas s'ils mesurent bien ce qu'ils prétendent mesurer. Enfin, les échantillons sont non-représentatifs, auto-sélectionnés et de petite taille, ce qui rend impossible toute comparaison des résultats. » *Jeux vidéo en bibliothèque*. Dirigé par Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Perisse. Association des Bibliothécaires de France, 2015

Brawling in the Library

Le jeu vidéo est un grappin qui fut utilisé dans la bibliothèque de Seeley G. Mudd, dans le Wisconsin, et ce, avec trois objectifs :

1 Apprendre les codes de la médiathèque aux lecteurs, 2 qu'ils puissent se familiariser avec les lieux et 3 construire un sentiment de communauté.

L'article prend surtout le parti de la construction du sentiment de communauté comme moteur de la vie qui régit les médiathèques.

Ayant déjà travaillé de nombreuses années avec le jeu de société et voyant le succès que cela engendre, les agents de la médiathèque décidèrent d'intégrer le jeu sous toutes ses formes.

Des jeux d'orientation furent conçus pour apprendre aux lecteurs à s'orienter et à utiliser la médiathèque, mais surtout ce qui nous intéresse ici : l'introduction du jeu vidéo, dès 2009.

L'auteur reporte d'autres médiathèques ayant offert des services similaires, non loin de la leur :

Des LAN furent organisées sur de nombreux jeux le temps de soirées, et des stations en libre services furent offertes aux lecteurs, une fois quelques consoles mises à disposition.

Les médiathécaires annoncent un franc succès à leurs animations, et un effet apparaît clairement : les lecteurs et les agents forment un lien durant ces animations, ce qui renforce le sentiment de communauté et permet aux agents de mieux cerner les lecteurs afin de mieux pouvoir leur proposer des animations et des fonds qui pourraient les intéresser. En rendant les agents plus humains aux yeux des lecteurs, les règlements intérieurs sont mieux respectés et moins de règles sont enfreintes quotidiennement.

En ce qui concerne la préparation des événements, les auteurs remarquent que le point essentiel est le suivant :

« Un manque de connaissance ou d'expertise sur un jeu en particulier par le médiathécaire est problématique, non seulement car certains usagers peuvent se révéler expert et peuvent attendre que certaines règles soient suivies, mais également car tout événement autour du jeu ne sera pas fluide si les coordinateurs passent du temps à apprendre les règles, ne peuvent pas répondre aux questions sur le jeu posées par les participants, ou s'ils n'ont pas préparé à l'avance ce qui est nécessaire pour jouer. »

Les auteurs appuient également sur l'importance de la discussion avec les lecteurs, afin de connaître les tendances du moment qui, parfois, ne sont pas encore représentés dans les médias grand publics.

Les auteurs mentionnent également que le jeu vidéo est encore mal vu par de nombreuses personnes et qu'il faudra parfois s'accrocher pour réussir à organiser ses animations sans que personne ne parvienne à annuler ou à freiner la dite-animation. Ce phénomène est moins présent en Europe.

Pour le lieu, l'espace optimal est : Large, bien éclairé, isolé acoustiquement il permet de faire un peu de bruit sans déranger les lecteurs aux alentours, permet de la circulation du public, et permet à un public potentiel d'observer le jeu en cours, et, évidemment, il faut de nombreuses prises électriques.

Il faudra prendre soin de « débloquer » ce qui peut l'être dans certains jeux, en particulier avant un tournoi, afin de ne pas se retrouver bloqué à ne pas pouvoir jouer à un jeu de façon optimale pour cause d'une sauvegarde vierge.

Pendant un tournoi, pour contrebalancer la différence de niveaux entre participants qui peut s'avérer redoutable, il est de bon ton de préparer un autre jeu à côté, pour réduire la pression.

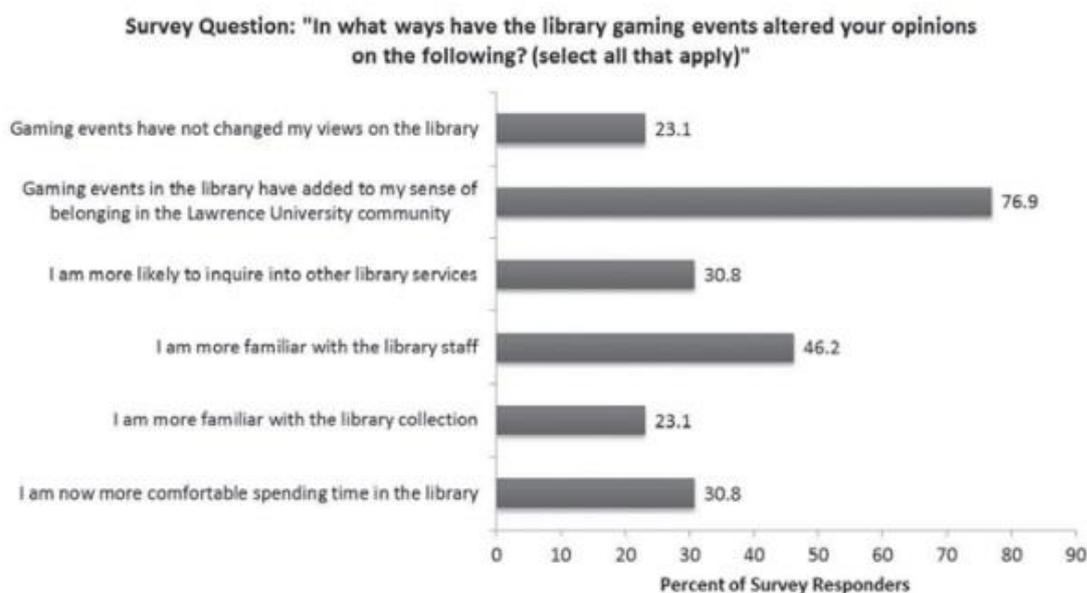
Le tournoi en double robin est aussi à privilégier.

Les auteurs préconisent de mettre en place des petits sondages anonymes afin d'améliorer les animations et tournoi sans mettre les lecteurs dans l'embarras.

Pour la publicité, des tracts, des e-mails, les réseaux sociaux et le bouche à oreille sont des solutions tout à fait viables. Les affiches fonctionnent également à condition d'avoir un visuel qui accroche l'œil.

Par une série de petits sondages, la médiathèque s'est aperçue que de nombreux adolescents sont devenus amis par le biais de leurs animations et de leurs tournois, ce qui est une heureuse surprise. Voici un autre de leur sondage.

GAMING PROGRAMS/VANDEN ELZEN & ROUSH 811



Bringing Them In Developing a Gaming Program for the Library

Le jeu est une part importante de la jeunesse et de l'adolescence et le jeu vidéo possède désormais une place au sein de la plupart des foyers.

Dans la bibliothèque où travaille l'auteur, le jeu n'est pas parti d'un souhait de l'équipe, mais d'un hasard. Après la fermeture d'un magasin de jeu de société non loin de la bibliothèque, ses habitués furent privés de lieu pour jouer aux cartes. Après la demande d'un adolescent auprès de la médiathèque, il fut décidé de leur allouer, une fois par mois, l'auditorium afin d'y effectuer des parties et des tournois de cartes. Au début, ce choix fut motivé par le lien avec les collections, car le jeu en question est également le sujet d'un manga populaire à l'époque, Yu-gi-oh.

Rapidement, les agents se rendent compte du potentiel du jeu et décident de créer en supplément des après-midi jeu de société de deux heures, le deuxième samedi de chaque mois.

L'explosion non attendue de l'animation auprès des jeunes eut pour effet de pousser la médiathèque à acheter son propre matériel et augmenter ainsi ses jauges et l'amplitude horaire de l'animation.

Doubleant sa jauge au bout d'un an, la médiathèque divisa en deux l'animation pour plus de facilité concernant la gestion, d'un côté les adolescents de douze ans et moins, et de l'autre les adolescents et adulte plus âgés.

Au bout d'une paire d'années, la fréquentation, grâce au bouche à oreille et au soutien de la hiérarchie, passe de 15 personne à plus d'une centaine.

D'autres médiathèques aux alentours semblent construire des animations similaires, et pourtant la fréquentation des animations Jeux de société ne faiblit pas, à la grande surprise de l'auteur. Les agents se sont formés au jeu et ont passés de nombreuses heures à échanger autour du médium.

L'auteur regroupe en quatre grandes catégories les jeux disponibles dans sa médiathèque :

- Jeux de cartes, traditionnels ou non
- Jeux de société et jeux d'ambiance
- Jeux de rôles papiers, Donjon et Dragon et tous les jeux de société qui nécessitent des livres particuliers afin d'être joués
- Jeux vidéo

Ici, ce qui nous intéresse majoritairement, c'est l'aspect jeu vidéo. L'auteur note que Nintendo semble être le distributeur le plus family-friendly, ce qui est idéal pour une médiathèque, mais que malgré tout, les autres systèmes ne doivent pas être abandonnés et que les jeux sont parfois des exclusivités dont il serait dommage de se priver.

La médiathèque de l'auteur s'est rapidement emparée des tournois de jeux vidéo comme d'un support

majeur de construction de la communauté fréquentant les lieux. Ainsi, certaines levées de fond pour le besoin de la communauté furent organisées autour des tournois de jeux vidéo de la médiathèque, ce qui est impressionnant. Il est noté qu'établir les règles avant le tournoi est vital et que l'arbitre se doit d'être un agent de la médiathèque, car sa présence est indispensable en cas de litige.

Le matériel fournit pour le tournoi devra également être fourni par la médiathèque afin que le tournoi soit équitable.

Plusieurs options sont proposées pour former les brackets du tournoi. Il est possible de les déterminer à l'avance à condition que les participants soient inscrits. Dans le cas contraire, il est possible d'effectuer un tirage au sort. La dernière solution est de former des paires par ordre d'inscription. Il est important d'établir des conditions justes, et il ne faut pas s'étonner si des joueurs se montrent mauvais joueur : cela fait malheureusement parti des tournois avec un public.

Il faudra réussir à faire montre de diplomatie et à rester ferme mais juste.

Certaines médiathèque forment des partenariats avec des magasins de jeux, selon l'auteur, et ainsi proposent de petits lots qui ne sont jamais bien conséquents.

Une des conclusions surprenante de ce papier est la suivante :

« Une majorité de nos T.A.B. (Teen Advisory Board)* et du club de lecture pour ado sont composés d'adolescents qui ont commencé à venir après nos après-midi de jeu. Ces adolescents sont également devenus bénévoles pour nos animations pour les plus jeunes. »

*Groupe de représentant adolescents, qui permettent de donner leur avis aux agents de médiathèque sur les animations et les collections proposées. Cela ressemble un peu à ce que pourrait être un groupe de parent d'élève, ou les GLOPs (Groupe Local d'Orientation de la Programmation) en Bretagne.

En traitant les adolescents avec respect et en leur proposant des activités qu'ils aiment, la médiathèque de l'auteur est parvenu à faire entrer ce public dans la vie quotidienne de l'équipement.

« Les adolescents ont le sentiment qu'ils sont véritablement les bienvenues, et en retour ils souhaitent faire partie de la bibliothèque. »

L'auteur insiste sur l'importance du choix du lieu au sein de la médiathèque. Il faut pouvoir supporter le bruit et la place demandé. Elle propose également de faire des statistiques de passage des adolescents en temps normal, afin de connaître au mieux les plages horaires pouvant être proposés au public, si le public ciblé est le public adolescent.

Le point sensible pour l'auteur est le vol. De nombreux vols furent à déplorer tout au long des animations. Leur médiathèque ne disposant pas de borne anti-vol, ils furent obligés de menacer les

adolescents d'annuler les animations. Les consoles de jeux vidéo furent mieux mises à disposition, à l'aide de meubles spécialisés pouvant fermer à clé sans gêner leur fonctionnement, et en ne prêtant plus de manette sans fils. Seul un bibliothécaire peut changer le jeu en cours, afin de réduire les manipulations. L'auteur semble sous-entendre que ces mesures ont fonctionnées.

Le papier insiste **FORTEMENT** sur la présence d'une politique documentaire pour le jeu vidéo, afin de pouvoir la présenter à un parent qui serait perplexe face à un achat ou à un jeu vidéo qu'il n'apprécie pas ou qu'il désapprouve fortement. La politique documentaire peut être un outil de défense face à ceux qui jugent que le jeu vidéo n'a pas sa place en médiathèque. J'inclus la conclusion de l'auteur en entier, car je la trouve particulièrement belle.

« L'inclusion d'animations autour du jeu dans les bibliothèques permet de maintenir les bibliothèques au goût du jour. Les bibliothèques possèdent souvent des puzzles, des marionnettes et d'autres jouets pour les enfants, et en se développant pour inclure les jeux, les bibliothèques peuvent séduire un public encore plus large. Les adolescents sont un groupe à risque qui peut grandement bénéficier de devenir des habitués des bibliothèques. Le jeu à la bibliothèque publique de Benton Harbor nous a permis de toucher la population masculine adolescente de notre communauté et nous a aidés à transformer bon nombre de ces jeunes hommes en réguliers de la bibliothèque et en lecteurs dévoués. L'avenir du jeu semble changer radicalement. Les consoles portables commencent à prendre le pas sur le marché des jeux traditionnels et, le plus souvent, les jeux deviennent uniquement téléchargeables ou nécessitent des codes en ligne pour jouer. Ces changements affecteront principalement le marché des jeux d'occasion, ce qui pourrait rendre les jeux plus coûteux à l'avenir, mais la popularité des jeux téléchargeables peu coûteux sur les consoles portables va également affecter le coût des nouveaux jeux. Les bibliothèques doivent rester pertinentes. Les bibliothèques sont là pour permettre aux clients d'accéder à l'information, même si cette information peut sembler banale ou inutile aux bibliothécaires. Les animations autour du jeu peuvent enseigner aux enfants et aux adolescents de nombreuses compétences sociales, leur faire découvrir la technologie et lancer le processus pour les aider à aimer la bibliothèque. L'une des choses les plus importantes à retenir lors du démarrage des animations autour du jeu dans une bibliothèque est d'être flexible. Les après-midi de jeu à la bibliothèque publique de Benton Harbor ont commencé pour Yu Gi Oh uniquement. Bien que Yu Gi Oh soit toujours joué ici, il n'est plus au centre des après-midi de jeu. Nous avons laissé nos lecteurs contribuer à définir l'orientation de nos programmes et nous nous sommes adaptés au fil du temps à leurs besoins changeants. Les programmes de jeux les plus réussis sont ceux qui changeront et grandiront avec les usagers qui les fréquentent. »

Ce papier est le plus bel exemple à suivre. Le respect et une formation solide des agents mène vers le succès spectaculaire de leurs animations.

Building a Collection of Video Games in Support of a Newly Created Degree Program

Pour l'auteur, les bibliothèques doivent muter en permanence et accepter l'idée d'être un troisième lieu. Il n'envisage cette mutation que par l'acceptation de la modernité au sein des collections.

Pour l'auteur, le jeu vidéo n'est maintenant plus considéré comme un simple divertissement détaché de toute réalité, mais peut également apporter un enseignement et des compétences.

Partant de ce constat, la médiathèque de l'auteur pris pour décision d'ouvrir un fond jeu vidéo.

Quand le papier est écrit, en 2007, peu de médiathèque n'eurent le loisir de se pencher sur la politique d'acquisition et la politique documentaire du jeu vidéo. L'auteur prend donc l'occasion pour poser des bases qu'il juge nécessaire. Au bout de nombreuses réunions, il fut décidé d'acheter cinq écrans, neuf consoles de jeu vidéo et deux manettes par console. Voici la liste des critères qui furent définis pour l'achat de jeu afin d'intégrer leur nouvelle collection permanente :

- Qualité du contenu ou du titre
- Intérêt pour la collection
- Graphisme/ qualité esthétique
- Sound design et musique
- Gameplay: A quel point le jeu est-il agréable et agréable?
- Valeur: combien de temps dure le jeu, s'il peut ou non être rejoué ?
- Si le jeu existe sur de nombreuses consoles, alors l'exemplaire choisi est celui qui possède le meilleur portage.
- Les jeux faciles à prendre en main sont favorisés sur le reste
- Entretien. Le montant du soutien requis par le personnel pour mettre les ressources à disposition doit être pris en considération.
- Standards. Les normes techniques varient selon la plateforme. Le titre doit répondre de manière satisfaisante aux normes de la plateforme pour laquelle il est conçu.
- Équipement
- Coût.
- Langue et pays d'origine
- Critiques

Tout doit être vérifié manuellement. Selon l'auteur, la politique documentaire concernant le jeu vidéo n'en est qu'à ses débuts. Il est nécessaire de continuer à améliorer nos connaissances de ce support.

Building next generation video game collections in academic libraries

Ce papier s'attarde, comme le papier précédant, sur la construction d'un fond jeu vidéo. Le fond fut constitué de 100 jeux choisis par un agent passionné pour constituer le noyau initial, puis rapidement en s'aidant du retour des lecteurs vis-à-vis de ses achats, le fond devint plus conséquent et dépassa les 400 jeux. Cela inclut les consoles les plus récentes mais également un fond de jeu rétro. De nombreux dons de la part des usagers furent à l'origine de ce fond rétro.

Les statistiques de vente des jeux furent utilisées à de nombreuses reprises pour être certain de ne pas s'éloigner des standards actuels de popularité des jeux, et les créateurs de ce fond furent sensibles à toutes les conversations qu'ils eurent avec les collègues et les usagers durant la constitution de la collection.

Pour l'auteur, la guerre que se livrent les différents éditeurs et fabricant de console obligent les médiathèques à être conscient que chaque console peut toucher un public différent, et qu'il est donc important d'y être sensible à l'achat de ces consoles.

Pour la médiathèque qui possède le budget suffisant, dit-il, cette guerre est également un avantage. En achetant plusieurs consoles, la médiathèque couvre tout le spectre des joueurs et des exclusivités.

Pour les auteurs, le jeu vidéo est un média légitime et ne doit pas simplement servir de marche pour mener à d'autres médias. Ils soulèvent l'épineuse question de la vision parfois impopulaire du média auprès d'une certaine catégorie de la population et ne s'en émeuvent pas : pour eux, ce n'est pas justifié. Ils citent trois études et méta-analyses qui ne montrent aucun lien entre l'agressivité et le jeu vidéo, et passent à autre chose.

Les auteurs proposent que les BU constituant un fond jeu vidéo ait d'ailleurs les jeux controversés, dans la mesure où ils hébergent également les études scientifiques sur les effets qu'ils entraînent, négatifs et positifs.

Il est proposé que puisse être inclus les Serious game et/ou les mods sur les jeux que la médiathèque possède, comme complément à la collection. Certains mods, précise les auteurs, peuvent améliorer l'expérience de jeu.

De nombreuses spécificités de catalogage doivent être prises en compte par les médiathécaires :

Le format et la plateforme, l'équipement minimum requis pour les jeux PC, présence de code d'activation en ligne qui verrouille le jeu sur un seul support etc....

Les jeux doivent être rangés en arrière, des boîtes vides sont proposées aux lecteurs. Le prêt indirect est donc privilégié.

Compte rendu formation sur Paris

- Le jeu vidéo étant un média mature et riche, il a largement sa place en médiathèque. Il est largement possible et conseillé de mener une politique documentaire dessus.

L'action culturelle devrait le considérer comme une collection légitime au sein des fonds. Le jeu vidéo se suffit à lui-même et vouloir le rattacher à des thématiques connexes peut se révéler contre-productif et appauvrir la politique documentaire.

- Les jeux vidéo médiatisés ne représentent qu'une infime partie de la production vidéoludique. Le public est totalement capable d'apprécier à sa juste valeur la face cachée du paysage vidéoludique mais il ne faut pas rejeter les grosses productions. Les jeux indépendants sont moins "sexy" pour les non-initiés, mais le public se rend compte au final qu'il n'a pas envie de jouer aux mêmes jeux qu'à la maison.

- Il est important de fidéliser le public en proposant des animations régulières avec le moins de contraintes possibles. Laisser le public aux jeux qu'ils ont envie de jouer est au moins aussi important que faire découvrir des œuvres qu'ils ne connaissent pas.

- Les équipes doivent être familières avec ce média. Il est difficile de mener des actions si les préjugés sur les jeux vidéo flottent dans l'air. Un véritable temps de médiation et de formation (mais surtout de médiation) doit être fait auprès des équipes pour ne pas se retrouver à nager à contrecourant.

- Insérer un nouveau média dans la médiathèque ne se fait pas en quelques semaines mais sur plusieurs années. C'est un travail de longue haleine. Cependant il est tout à fait possible de commencer de manière informelle et de construire une véritable action culturelle au fur et à mesure que le média prend sa place au sein de la structure.

Embracing the power of gaming in education

Quelques chiffres offerts par l'auteur.

Une étude par le NPD Group (une société mondiale d'étude de marché) a établi que 91% des enfants entre 2 et 17 ans jouaient aux jeux vidéo en 2011 aux États-Unis. Ces chiffres n'ont pas diminués depuis lors.

L'âge moyen du joueur est de 34 ans, selon l'ESA. Cette association commerciale est le plus grand rassemblement d'entreprises dédié à la création de jeux vidéo au monde et comprend des entreprises aussi renommées que Activision Blizzard, Nintendo, Disney Interactive Studios, Epic Games, Sega et Sony, entre autre. Leurs chiffres semblent confirmer la présence de plus en plus importante au sein de la population occidentale et asiatique.

L'ESA ajoute que 60 % des sondés jouent quotidiennement aux jeux vidéo, et que 45 % des joueurs sont désormais des femmes.

L'auteur rappelle que si l'appellation Jeux vidéo existe, elle englobe en réalité une grande diversité de contenu et de structures qui doivent être pris en compte.

Les jeux vidéo peuvent améliorer les compétences sociales et la capacité de travailler en équipe lorsqu'ils sont joués en coopération (Badatala, Ankit, et al., 2017, « The effect of playing cooperative and competitive video game on Teamwork and team performance », international journal of humanities and social science research, volume 2, issue 12 24-28).

Les jeux vidéo améliorent la capacité à suivre les instructions et à résoudre des problèmes (Gee, James Paul, « Good video games and good learning »).

Les jeux vidéo augmentent la motivation et permet une meilleur compréhension des outils numériques et technologiques (Rosas, Ricardo, et al., 2003; Beyond Nintendo).

Le jeu est, pour l'éducation et l'apprentissage en général, un outil indispensable pour l'auteur. Il rappelle également que le jeu sous toutes ses formes a de nombreux effets, et qu'il est possible de faciliter n'importe quel apprentissage par le biais du jeu. Quel que soit sa forme, le jeu semble rendre le lieu plus accueillant pour le joueur, ce qui est un point à soulever en ce qui concerne les médiathèque, dans la mesure où c'est un des effets recherché.

Le reste du papier ne parle que de l'apprentissage pur par le biais du jeu, et peu d'éléments ne nous concernent.

Everything Librarians Always Wanted to Know

Fond jeu vidéo dans une médiathèque d'Arizona : 496 jeux, et 51465 prêts en 9 ans. Sur une période de 9 mois, 133 jeux furent empruntés sur une totalité de 7213 fois. Pour ce résultat, le fond fut constitué et traité comme n'importe quel fond, avec un renouvellement permanent et un désherbage occasionnel.

Comment constituer un fond : il faut tout d'abord s'assurer d'avoir un budget. Cela permet également d'être pris aux sérieux devant les élus et les collègues. S'il est tentant de n'acheter que les dernières consoles, ce n'est pas le seul choix possible. L'auteur passe rapidement sur l'existence des consoles portables, des jeux sur mobile tel que Pokémon Go et des jeux sur ordinateurs : ces différents supports peuvent tous être utilisés de façons différentes par les médiathèques. Il est également vital de prévoir un nombre de manette suffisant, notamment en cas d'animation et/ou de tournoi. Les manettes sans fil peuvent être volées ou cassées, il convient donc d'être prudent à l'achat et de réfléchir aux avantages et aux inconvénients que ce type de périphérique apporte. Si cela est possible, des jeux d'occasions peuvent constituer le cœur du fond, à condition de s'assurer de leur bon état et de leur fonctionnement.

Pour les animations, si un écran est acceptable, le rétroprojecteur est également une bonne solution : cela signifie une plus grande surface d'affichage, il est plus facile de disposer des chaises autour d'un rétroprojecteur et cela permet des conditions de jeu que les usagers n'ont pas les moyens d'avoir chez eux.

L'auteur rappelle l'importance de connaître la terminologie du jeu vidéo et des différents genres. De nombreux streamers permettent d'avoir un aperçu de différents jeux vidéo sans avoir à y jouer, même si mettre la main à la patte est ce qui doit être privilégié.

En ce qui concerne les animations, l'auteur rappelle la popularité des tournois en médiathèque et leurs qualités, sans omettre le fait qu'ils demandent plus de travail en amont que les simples animations informelles. On n'a rien sans rien. Peu importe le type d'animation, nous dit-il, il faut faire attention à l'organisation et à la sélection des jeux. Tous les genres ne fonctionnent pas en animation. Les jeux de coopération et d'opposition qui permettent de compter les points sont l'idéal, et il faut éviter les longs jeux constitués de quêtes complexes et de puzzles. Si possible, si un match peut être complété en une demi-heure, c'est idéal.

L'animation et le jeu vidéo en médiathèque ne doit pas être réservé aux enfants. Il est possible de constituer des animations autour du public adulte à condition de disposer des jeux adaptés. Le dernier avertissement de l'auteur est le suivant : la médiathèque doit se préparer à pouvoir répondre aux parents inquiets et aux sceptiques du jeu vidéo.

From game studies to bibliographic gaming Libraries tap into the video game culture

L'auteur fait un parallèle entre l'arrivée du jeu vidéo et celui du cinéma et de la musique, et dresse un constat : la musique et le cinéma fait venir des usagers en médiathèque, et nombre d'entre eux n'empruntent pas de livre. Il est d'ailleurs possible que le phénomène se reproduise. Mais, avance l'auteur, est-ce grave ? Si les jeux vidéo n'ont pas atteint le même degré d'acceptation au sein de la société que la musique et le cinéma, pour l'auteur cela ne semble pas être un obstacle.

Cependant, l'arrivée des jeux vidéo demande une logistique qui n'était pas demandée par l'arrivée du cinéma et de la musique, comme les multiples consoles existantes et le besoin de certains périphériques nécessaire au fonctionnement du jeu.

Si le jeu vidéo est une bonne plateforme pour enseigner des valeurs positives et des compétences (comme les compétences sociales ou l'amélioration de l'habiletés motrices), pour l'auteur cela ne fonctionne qu'à condition de ne pas vendre le jeu en ce but. Ce gain doit être un dommage collatéral. Le jeu doit être un bon jeu en lui-même, avec comme tâche de distraire, et en ce sens, la majorité des sorties commerciales ayant de bonnes critiques paraissent une solution adéquate.

Le reste du papier n'est pas intéressant pour nous. Il consigne ce que l'auteur considère comme une bonne direction à prendre si des concepteurs de jeux vidéo décidaient de créer un jeu pour apprendre à naviguer dans une médiathèque.

Gaming for Library : An introduction

Une des questions qu'il semble falloir se poser est la suivante : « que font les ados quand ils ne sont pas à la médiathèque ». La réponse, selon l'auteur est, ils jouent à des jeux.

Probablement.

Pour l'auteur, la majorité des médiathécaires ne connaissent pas la culture du jeu, qu'il s'agisse des jeux de société moderne, des jeux de rôle ou des jeux vidéo, et c'est pour lui une grave erreur. Son article se veut un outil pour combler cette lacune.

L'auteur écume les salons et les conventions de jeux afin de s'immerger dans cette culture et d'en comprendre les tenants et les aboutissants. Voilà qui est louable. Quatre jours complets de convention de suite, comme ce qu'il raconte lorsqu'il s'est rendu à la convention Origins, permet effectivement de voir la production actuelle et de rencontrer d'autres joueurs.

L'auteur présente rapidement les différents genres existants dans le jeu vidéo, puis en viens au lien entre médiathèque et jeux vidéo.

« Récemment, je me suis assis au fond de la salle lors de mon cours de bibliothéconomie et j'ai entendu des gens se plaindre du fait que les adolescents jouent à des jeux vidéo et ne lisent pas. Ils passent à côté de la question et ratent l'essentiel. Le jeu nécessite souvent de devoir lire, demande des compétences de résolution de problèmes et de la pensée critique. Grâce aux jeux, les adolescents apprennent d'une manière qui n'est pas familière à la plupart des bibliothécaires. Nous pénalisons les adolescents en ne soutenant pas leur intérêt pour les jeux. Nos collections pour adolescents de la bibliothèque doivent d'ailleurs inclure des livres qui couvrent ces activités qui intéressent les adolescents. Ces livres les feront lire - si c'est notre objectif principal. Nous devons également réfléchir à la façon de présenter et de proposer ces jeux eux-mêmes dans la bibliothèque - quelles décisions nous pouvons prendre dans nos politiques documentaire et quelles activités nous pouvons planifier pour soutenir et encourager ce média. »

Pour l'auteur, il n'est pas possible de prendre les adolescents au sérieux sans proposer les médias qu'ils consomment quotidiennement, et cela inclut le jeu vidéo.

Il propose également de ne pas oublier le jeu de rôle et de proposer quelques livres de jeu de rôle, même si aucune animation n'est réalisé autour de ces ouvrages, juste afin de permettre à ceux qui le désirent réellement de pouvoir jouer occasionnellement.

Go back to start gathering baseline data about gaming in libraries

Gros article datant de 2007.

L'auteur précise que par jeu, il entend le jeu vidéo mais pas seulement. Tous les jeux sont concernés, y compris les jeux de sociétés et autres jeux de cartes.

Deux sondages furent effectués, sur la base de 400 médiathèques publiques tirées au sort dans une liste de 9200 médiathèques pour le premier sondage, et 320 médiathèques pour le second sondage qui incluait également quelques bibliothèques universitaires.

Les résultats compilés indiquent des tendances vis-à-vis du prêt, des animations et des buts affichés par les médiathèques concernant ces supports. Il faut garder à l'esprit que ces chiffres datent de 2007. 78% des médiathèques sont pour le jeu vidéo. 43% proposent des animations et 20% proposent le prêt direct ou indirect. Les chiffres indiquent une corrélation entre la taille de la médiathèque et la probabilité que celle-ci effectue du prêt. C'est probablement une conséquence de la taille des budgets. Le but principal selon les sondés est d'offrir un espace propice aux interactions sociales et de toucher certaines populations que les autres supports ne parviennent pas à faire venir en médiathèque.

La méthodologie est décrite en détail : les échantillons choisis furent supervisés par des experts en statistique et reflètent le monde des médiathèques grâce à deux échantillons composés soigneusement. La marge d'erreur est de 5% avec une p value de 0,05.

Pour les prêts, la majorité des documents circulant sont des jeux de société et des jeux de cartes. En 2007, les animations utilisant des consoles de jeu vidéo ne sont pas encore définitivement implantées, et les animations de jeux de société sont encore bien plus importantes. Malgré tout, 90% des médiathèques interrogées proposent des jeux vidéo sur des ordinateurs quand celles-ci en possèdent. Cela inclut la possibilité de jouer en ligne sur des jeux sur navigateur.

« Parce qu'il existe déjà une base de support parmi les bibliothécaires pour les jeux de société, il est important pour ceux qui souhaitent introduire des jeux vidéo de placer ces jeux en contexte avec ceux-ci. L'idée derrière les jeux est la même; seul le format est différent. Les bibliothèques prennent en charge les jeux de société depuis de nombreuses décennies et la prise en charge des jeux vidéo est une extension naturelle d'un service existant. »

Les préférences des médiathèques sont compilées et résultent en cette conclusion :

« Idéalement, un programme de bibliothèque comportera des activités de jeu à la fois compétitives et ouvertes afin de plaire à un public plus large; certaines personnes seront attirées par la compétition tandis que d'autres ne seront pas disposées à jouer dans une situation où l'on est scruté par la foule comme pendant un tournoi. »

Le second sondage arrive à des chiffres différents. Les consoles sont bien implantées et 60% des animations utilisent le jeu vidéo. L'auteur n'est pas certain de l'origine de cette différence. Elle est probablement le résultat des mutations des animations qui eurent lieu durant les années 2006-2010 avec le changement de nombreux programmes et la publication en série de nombreux papiers sur le sujet qui a invité des médiathèques tout autour du monde à inclure ces nouvelles pratiques dans leur équipement. L'auteur propose que cette différence soit également la conséquence du volontariat dans ce sondage, par opposition au premier : il est possible que les lieux qui ne proposent que quelques jeux de cartes ne proposent pas de jeux vidéo et ne se représentent pas eux même comme proposant du jeu, et ainsi ne sont pas venus répondre à ce deuxième sondage.

Voici les résultats de ces sondages, ils concernent les buts recherchés par les médiathèques pour l'arrivée du jeu en leur sein.

Objectif principal de la présence des jeux en médiathèque (Plusieurs réponses possibles)

Offrir une source de distraction pour les usagers - 80,34 %

Offrir un service additionnel aux usagers – 79,80 %

Attirer un groupe d'usagers sous-représentés – 76,40 %

Augmenter le rôle de la médiathèque comme lien social et communautaire – 74,72 %

Reconnaître l'importance culturelle du media du jeu ainsi qu'y participer – 51,12 %

Être une passerelle et une introduction à la médiathèque – 44,38 %

Créer de la publicité pour la médiathèque – 36,52 %

Objectif principal de la présence des jeux en médiathèque (Une seule réponse possible)

Attirer un groupe d'usagers sous-représentés - 34.83 %

Augmenter le rôle de la médiathèque comme lien social et communautaire - 18.54 %

Offrir un service additionnel aux usagers - 16.85 %

Offrir une source de distraction pour les usagers - 10.11 %

Reconnaître l'importance culturelle du media du jeu ainsi qu'y participer - 6.74%

Dans le questionnaire fourni aux médiathèques, il y avait de nombreuses autres options possibles, dont certaines assez négatives. Les options qui furent le moins choisis durant ces enquêtes ne figurent plus sur le résultat fourni plus haut.

Pour l'auteur, le succès de ces animations est une réussite majeure, d'autant plus si ce public fréquente ensuite régulièrement la médiathèque, dans la mesure où cela semble être le principal but recherché.

« Les programmes de jeux peuvent servir de passerelle vers d'autres services de bibliothèque s'ils sont soigneusement planifiés et vendus, et ces sondages suggèrent que les bibliothécaires réussissent à inciter les usagers à revenir. »

Les jeux de société et les jeux vidéo remplissent donc leur part du contrat quand ils sont utilisés méticuleusement en médiathèque.

L'auteur déconseille une pratique testée par certains équipements : mettre une condition de participation par exemple, comme devoir lire un livre ou deux avant de pouvoir s'inscrire au tournoi de jeux vidéo. Si cela peut sembler une bonne idée sur le papier, et si sur le court terme cela marche, sur le moyen et long terme, la fréquentation des animations s'en ressent ensuite et l'image des médiathèques en pâtie. Donner l'impression aux usagers qu'un média qu'ils apprécient est inférieur à un autre, c'est leur dire qu'ils ne sont pas pris au sérieux et que la médiathèque est encore un lieu où l'on pratique l'élitisme. Ne nous abaissons pas à ce genre de choses.

Un point négatif à noter. Le public n'est pas toujours bienveillant vis-à-vis de ces pratiques. 9,6% des usagers disent ne pas approuver de la présence de jeux en médiathèque. En tant qu'agent, il faut être conscient de l'image que renvoient parfois certains supports.

L'auteur analyse les chiffres et n'est pas certain de la pertinence d'un service permanent de jeux vidéo. Si de la consultation sur place est disponible, il invite à ce que cela soit ponctuel. Peut-être que les évolutions des médiathèques inviteront à changer d'avis dans un futur proche ou lointain.

« Le rôle du jeu en tant que service toujours disponible dans la bibliothèque reste à déterminer. »

Résultat visible des animations autour du jeu en médiathèque (Une seule réponse possible)

La réputation de la bibliothèque s'est améliorée auprès des participants 77.97%

Les usagers ont participé aux animations et sont revenus à la bibliothèque une autre fois pour des services non liés aux jeux. 76.27%

Les usagers ont assistés à l'événement avec des amis et amélioré leurs liens sociaux avec ces amis 73.45%

Les usagers ont participé au programme de jeux et ont également utilisé d'autres services de bibliothèque une fois sur place 68.36%

Les usagers ont amélioré leurs liens sociaux avec d'autres personnes qu'ils ne connaissaient pas 65.54%

Amélioration des connaissances et compétences des usagers 38.98%

Les usagers ont demandés de nouveaux services 38.98%

Les usagers ont participés aux animations mais ne sont pas revenus en médiathèque 14.69%

Les usagers ne participant pas aux animations disent être ennuyé par la présence de ces activités 9.60%

En conclusion, l'auteur insiste sur l'importance en hausse des jeux vidéo. Le jeu vidéo peut être perçu comme le crochet pour amener certains publics dans les médiathèques, mais possède également une valeur en soi que les agents commencent à accepter. Pour lui, il faudra rester vigilant et continuer à surveiller les évolutions et les mutations de nos services.

Good Video Games and Good Learning

L'auteur parle de son expérience personnelle étant enfant sur un point'n click développé par Humongous Games, Pyjama sam. Pour lui, le point'n click est un des genres idéaux pour enseigner certaines compétences de résolution de problèmes et de compétences sociales.

En essayant un jeu du même genre, mais à destination des adultes, l'auteur se rend compte à quel point ces jeux peuvent être longs et complexes, et se fait la réflexion qu'il n'avait pas eu de tâche aussi compliquée à effectuer depuis ses études universitaires. Intrigué par le fait qu'il y ait tant de gens qui paient pour jouer à ces jeux, il n'a pas pu s'empêcher de plonger dans le monde ludique. Testant plein de gros classiques, il s'est découvert un amour du jeu vidéo. La pente fatale !

« Les jeux vidéo de qualité intègrent de bons principes d'apprentissage, principes soutenus par les recherches actuelles en sciences cognitives (Gee 2003, 2004). Pourquoi? Si personne ne pouvait apprendre et comprendre ces jeux, personne ne les achèterait - et les joueurs n'accepteraient pas des jeux trop faciles, abrutissants ou courts. À un niveau plus profond, cependant, le défi et l'apprentissage sont une grande partie de ce qui rend les bons jeux vidéo motivants et divertissants. Les humains aiment vraiment apprendre, bien que parfois à l'école, vous ne le sachiez pas. »

L'auteur identifie les caractéristiques d'un bon jeu.

L'identité : immersion dans un monde particulier avec des valeurs propre au jeu

L'interaction : on réagit au jeu et le jeu réagit à nos actions

Production : par leurs actions, les joueurs construisent le jeu et la conclusion que celui-ci aura

Prise de risque : La prise de risque est encouragée et peut même être récompensée. L'échec n'est jamais définitif et permet d'essayer de nouveau et de s'améliorer

Personnalisation : un bon jeu permet un degré de personnalisation du jeu, que ce soit par la modification de certains aspects esthétiques du jeu ou par le choix de la difficulté souhaité.

Contrôle : le joueur a le contrôle du jeu, ce qui permet d'être actif et de ressentir une satisfaction une fois la tâche accomplie.

Hiérarchisation des puzzles et de la difficulté : le level-design moderne (la façon dont les jeux sont construits et les niveaux dessinés) permet une difficulté croissante et réalisable, ainsi que graduelle.

Consolidation : la plupart des puzzles sont agencés afin de pouvoir être compris. Une fois compris, le jeu passe à des puzzles plus difficiles reprenant les principes des puzzles précédents. Ainsi, les connaissances sont consolidées.

Sur demande : les informations sont données lorsque c'est nécessaire, afin de ne pas noyer le joueur sous un flot d'information. Un peu peut se révéler extrêmement compliqué, mais donner ses éléments petit à petit.

Mise en contexte : le jeu vidéo est un média visuel, musical et tactile. Les informations données peuvent être testées en contexte, ce qui rend l'information plus tangible. Tout est mieux assimilé.

Frustrant mais satisfaisant : le jeu doit être difficile, mais pas au point que le joueur soit trop frustré et abandonne. L'échelle de frustration doit être précise, juste assez dur pour que ce soit difficile et satisfasse le joueur à la résolution du problème.

Pensée par système : dans le jeu vidéo, les événements sont rarement isolés et invitent les joueurs à contempler la situation dans son ensemble. Les jeux de gestion et de stratégie demandent ainsi à réfléchir chaque acte dans l'intégralité de ses conséquences, et à voir le jeu comme une grande toile d'araignée où chaque point est relié.

Penser en dehors de la boîte : les jeux vidéo proposent de penser autrement et d'explorer, tenter des choses et voir ce qui pourrait fonctionner.

Distribution des tâches : les compétences de jeu ne sont pas toujours assignées à un seul joueur, notamment dans les jeux qui se jouent en groupe. De plus, certaines connaissances sont possédées par le personnage qu'incarne le joueur, mais pas par le joueur lui-même.

Coopération : dans les jeux qui demandent de jouer à plusieurs, il est important de pouvoir trouver sa place dans un groupe. Chaque membre du groupe apporte une contribution vitale pour atteindre le but.

Acte avant la maîtrise : à l'inverse de l'école, les jeux demandent souvent d'effectuer l'action avant de la maîtriser, et ainsi échouer plusieurs fois avant d'attraper le coup de main. Cela marche particulièrement bien, et c'est également comme cela que les enfants apprennent leur langue maternelle.

How to Build a High-Quality Library Collection in a Multi Format

Environment

L'article date de 2016, ce qui en fait un papier relativement récent.

La plupart du papier ne concerne pas les médiathèques publiques, mais l'auteur propose une réflexion intéressante sur la politique documentaire.

Après des dizaines d'années d'essais, d'erreurs et de correction, sa conclusion est la suivante : la politique documentaire, et peu importe le sujet, se fait sur la durée. Il faut donc avoir des agents stables et avec des tâches précises et des fonds déterminés, pour que le fond puisse avoir les meilleures acquisitions possibles.

« En centralisant le processus de sélection parmi un groupe de bibliothécaires dévoués possédant une expertise dans le développement de collections et les formats émergents, le processus de construction d'une collection peut être mené plus efficacement. »

L'auteur déconseille donc, finalement, de faire tourner régulièrement les fonds de chaque agents comme certaines médiathèques peuvent parfois le faire.

La place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques , état de la situation

L'article date de 2010

« Les jeux vidéo n'ont jamais fait l'unanimité et quelques idées préconçues donnent aux jeux une image négative. C'est pourquoi il est important de départager le vrai du faux, surtout si l'on souhaite créer un nouveau service dans les bibliothèques. Voici donc trois mythes négatifs importants et leurs rectifications qui permettent de jeter un regard différent sur une industrie florissante. »

1 : les jeux vidéo ne concernent plus exclusivement les jeunes garçons, et ce depuis des années. La moitié des joueurs sont des femmes, et la moyenne d'âge se situe maintenant à 30 ans.

2 : le fossé générationnel se réduit. De nombreux parents jouent désormais avec leurs enfants et ainsi renforce les liens familiaux.

3 : Le jeu vidéo n'est pas nécessairement violent. De nombreux jeux parmi les plus vendus n'ont aucun rapport avec quelque violence que ce soit, comme guitar hero ou Animal crossing.

« Lors du forum Bibliothèques de Montréal 2.0, Katherine Palmer (2009), directrice régionale de la Bibliothèque publique de Toronto, a fait une présentation sur l'utilisation des jeux vidéo à la bibliothèque publique de Toronto et a clairement établi que la majorité des jeux populaires auprès des jeunes n'étaient pas violents. Pour illustrer son propos, elle a créé une liste des dix jeux les plus utilisés chez les adolescents, en ordre de popularité ; sept des dix jeux présents sur cette liste ne comportent pas de violence. Dans cette lignée, Helmrich et Neiburger (2005) remarquent que 54 % des jeux vendus en 2005 étaient classés E « pour tous » (Everyone) et que seulement 12 % des jeux vendus s'adressaient à un public de 17 ans et plus (Mature). »

L'auteur est tiède concernant le prêt de jeu vidéo. Pour elle, le coût que cela entraîne rend la pratique pas forcément justifiée, et les vols ainsi que les jeux abimés sont nombreux. Elle préfère les tournois et les animations, ainsi que la consultation sur place.

Pour contrebalancer cet avis, elle avoue tout de même que le prêt a pour avantage de permettre au joueur de maîtriser le jeu, jouer quelques heures ne suffisant parfois pas pour apprécier un bon jeu.

L'auteur est québécoise et raconte donc comment le jeu vidéo est perçu dans les bibliothèques québécoises :

Suite au meurtre d'un jeune noir par les forces de police alors que celui-ci jouait au dés dans un parc avec des amis (Affaire Fredy Villanueva), des dispositifs furent installés à destination des adolescents à Montréal. Dans ces dispositifs se trouve l'arrivée du jeu vidéo en médiathèque. 125 000\$ furent débloqués dans ce but et des animations furent mises en place.

« Les soirées de jeux vidéo ont lieu le vendredi et le samedi soir, entre 18h et 21h, et s'adressent aux jeunes de 13 à 25 ans. La soirée du vendredi est réservée exclusivement aux jeunes de 13 à 17 ans, tandis que la soirée du samedi offre des jeux pour les 13 à 17 ans et pour les 18 à 25 ans dans des salles séparées. L'activité n'est offerte qu'à 50 personnes par soir et elle est gratuite »

8 consoles furent achetées pour ces animations, et un fond jeux de société fut également constitué. Il est noté que les jeux contenant de la violence et du racisme sont exclus, mais l'auteur ne précise pas exactement à quel degré la mesure prend effet.

Vu le contexte où ces animations furent proposés, de petites conférences furent organisées dans l'intervalle des pauses pendant l'animation, pour sensibiliser ces jeunes de quartiers sensibles à certains sujets, organisés notamment par le Carrefour jeunesse-emploi et le Centre de santé et de services sociaux (CSSS).

Une note interne apprend à l'auteur que des tournois de jeux vidéo allaient également être mis en place et ce de façon transversale avec d'autres médiathèques aux alentours, qui commencent eux aussi à acheter du matériel numérique.

L'auteur parle rapidement de pratiques qu'elle ne juge pas pertinentes, comme l'utilisation du jeu vidéo comme crochet pour attirer des joueurs, ou l'invitation à emprunter des livres pour pouvoir participer aux animations. Pour elle, mettre en place ces pratiques est une erreur grave et rétrograde.

Elle appelle également à plus de rigueur durant le processus de sélection des documents constituant le fond.

« Les types de ressources et les supports présents en bibliothèques publiques ne cessent de se diversifier au fil des années. Désormais, les DVD, les CD de musique, les CD-ROM et les jeux traditionnels font partie intégrante des collections. Dans cette optique, les jeux vidéo ont tout à fait leur place en bibliothèques publiques. Toutefois, le développement de collection ne devrait jamais être pris à la légère et les bibliothécaires qui en sont chargés gagneraient à s'informer et à faire appel à des gens qui s'y connaissent en la matière. Car si le développement est fait en vitesse et que les activités ne sont pas conçues de façon optimale, il n'y a aucun doute que la pertinence des jeux vidéo en bibliothèque publique sera remise en question et que les opposants se feront plus nombreux. »

Making Book Gaming in the Library A Case Study

Ce papier présente un fond de jeu vidéo, de 2001 à 2008.

Ce fond est spécial, dans la mesure où c'est un fond académique à destination d'étudiants. Malgré cela, il y a des leçons à tirer de la façon dont la collection fut constituée.

Tout d'abord, un emplacement pour le fond fut choisi, sans grand problème. Puis, vint le souci de la légalité de prêt des documents. Après s'être creusé la tête et avoir tenté de contacter des éditeurs (sans succès) puis avoir essayé de déchiffrer les droits de chaque jeu (aucune homogénéité), ils renoncèrent à être dans les clouds. Les jeux sont prêtés sans se soucier des droits de prêts.

Un wiki fut installé pour permettre aux étudiants de faire des suggestions.

Voici le budget pour chaque console lors de l'installation :

1.	Gamecube	350
2.	X-Box	350
3.	Gameboy Advance	200
4.	1 contemporary game-compatible PC's w/ monitors *	2,000
5.	Legacy Game Platforms **	1,100
6.	Pentium II 266 w/ Win 98 / 17" Computer monitor	350
7.	1 additional contemporary game-compatible PC's w/ monitors *	2,000
8.	Neo-Geo Cabinet system	800
9.	CPS2 Cabinet system	800
10.	2 additional contemporary game-compatible PC's w/ monitors *	4,000
11.	Chairs and furniture as needed	?
TOTAL		\$11,950

Comme il est possible de voir, deux bornes d'arcade Neo-Geo furent achetées, ainsi qu'une borne CPS2. Ces choix sont originaux pour des achats en biblio, mais pas dénué de sens.

Voici la liste des consoles Legacy mises à disposition :

NES [Nintendo Entertainment System], SNES [Super Nintendo Entertainment System], Sega Genesis, Atari Coleco Vision, Arcade cabinet, Segal DreamCast, Nintendo 64.

Les consoles furent également proposées au public sur place, et ce service eut un succès inattendu. De l'ouverture à la fermeture, le service fut saturé, ce qui amena les responsables des médiathèques à agrandir le service, et à déplacer le lieu à un endroit où il pourrait accueillir plus de 50 personnes. Le nouveau lieu choisit, d'une surface de 65m², est désormais mieux adaptés, avec des armoires enfoncées dans les murs contenant les jeux disponible pour le public. Les murs furent isolés

acoustiquement et des pans de vitres furent installés entre l'intérieur de la pièce et le bureau des bibliothécaires afin qu'ils puissent toujours avoir un œil sur l'activité de la salle.

Rapidement, le fond passe à 500+ jeux disponibles. Les jeux sont visibles, mais mis sous clé, et il faut passer par des agents de médiathèque afin d'y accéder.

Les conditions de prêt sont particulières. Il n'est possible d'emprunter un jeu que pendant trois jours. De façon curieuse, de nombreux étudiants apportent leur propre matériel et ordinateur pour jouer au sein de la salle, ce qui n'était pas prévu de façon initiale. Il faut croire que l'ambiance du lieu y est pour quelque chose.

Les achats sont effectués par les agents ayant l'expertise sur le jeu vidéo, ils fournissent une liste d'achat titre par titre à d'autres agents chargés de passer la commande.

De larges problèmes de catalogages furent découverts, dans la mesure où leur logiciel ne parvient pas à faire la différence entre les différents supports... A l'heure du papier, les agents réfléchissent encore sur les solutions possibles.

New Directions for Academic Video Game Collections Strategies for Acquiring, Supporting, and Managing

Pour l'auteur, l'année 2012 est un pivot dans l'évolution de la politique documentaire en Jeux vidéo. Cependant, il relativise l'importance de ce « coude » dans l'histoire de la politique documentaire et se demande si la forme propre au jeu vidéo n'imposera pas d'importantes mutations de façon régulières, et si la politique documentaire n'est pas condamnée à rester dans un stade d'évolution permanente. Les nouveaux supports et les nouvelles sorties doivent donc toujours être prises en compte pour que la médiathèque garde la qualité de sa politique documentaire, au risque de devenir obsolète rapidement, en seulement quelques années.

Le style alambiqué de l'article le rend difficile à digérer, mais quelques points essentiels demeurent : Il ne faut pas se limiter aux jeux triple A. Il faut également acheter des jeux artistiques (?...) ainsi que les jeux expérimentaux. Pour l'auteur, les MMO ne doivent pas être en reste. Concernant les MMO, selon l'auteur les médiathécaires doivent surveiller l'activité des usagers.

Outreach, Collaboration, Collegiality Evolving Approaches to Library Video Game Services

Papier de 2015

L'auteur commence par rappeler les différentes formes actuelles du jeu vidéo en médiathèque. Les animations, les tournois, les Games jam (animation de création de jeux vidéo pendant un temps donné, souvent sur plusieurs jours)...

Un retour du public est essentiel pour être certain de ne pas rester dans une bulle. Les médiathécaires ont souvent des idées communes et des valeurs communes qui parfois ne reflètent pas celles du public.

L'auteur avance que l'utilisation de statistiques de la fréquentation des animations n'est pas une donnée fiable, et qu'il manque certaines données pour être certain de l'importance du jeu vidéo dans les médiathèques. Il se plaint également des critères de sélection qui lui semblent trop peu rigoureux. Malgré cela, l'auteur et son équipe décidèrent de lancer du jeu vidéo. Tout d'abord, il fut décidé de se faire un petit fond pour les animations, afin de tester avec le public et s'assurer du soutien de la hiérarchie avant de pouvoir acheter avec un budget plus conséquent.

La possibilité de se constituer un fond pour le prêt fut rapidement abandonnée, effrayé par la taille de la tâche à accomplir. Les animations, selon l'auteur, demandent moins de temps et d'énergie.

Les premières animations furent placées sur les semaines de partiels, afin de permettre aux étudiants du coin de pouvoir venir se reposer entre deux révisions. Pour moins de 600\$, l'équipe achète une Wii, des manettes et vingt jeux multi-joueurs, dont les grands classiques tels que Mario party, Mario kart, super smash Bros...

Pour la promotion des animations, ce fut fait par mail, flyer et par des séries de posters et d'affiches, ainsi que via la page d'accueil du site internet de la médiathèque. La médiathèque choisit pour l'événement fut celle avec le plus de fréquentation tout au long de l'année.

L'animation se déroula entre 19h et 21h, dans une pièce fermée, avec une télévision accrochée à un mur devant une petite dizaine de chaises disposées dans la salle de façon un peu aléatoire.

Il n'y eut que trois personnes à venir, dont un vigile de la bibliothèque.

Sans surprise, une pièce cachée, pendant la période des partiels et à un endroit utilisé pour réviser, en plus pendant la soirée... Personne n'est venu. L'auteur s'en étonne.

« la pièce était éloignée du flux principal de la circulation piétonne. Nous avons également supposé qu'une période de haute fréquentation signifierait que plus d'étudiants seraient disponibles et intéressés pour participer à la soirée de jeu, mais nous avons observé que les étudiants voulaient utiliser leur soirée pour se concentrer sur leurs études. »

Il fut tenté de changer l'animation afin d'augmenter la fréquentation. Dans un éclair de génie, l'animation fut organisée pendant un lundi après-midi en période de partiel, à côté d'un autre endroit de révision.

« Nous avons organisé le prochain événement dans un laboratoire informatique directement à côté de la grande salle de la bibliothèque, un lieu d'étude fréquenté et populaire, un lundi après-midi de 15h00 à 17h00. Nous avons fourni de la nourriture gratuite, des jeux Wii et mis en place des jeux vidéo rétro gratuits sur les ordinateurs du laboratoire. Cet événement a attiré 33 étudiants, mais seulement 15 sont venus jouer à des jeux vidéo et le reste s'est arrêté dans la salle pour les collations gratuites »

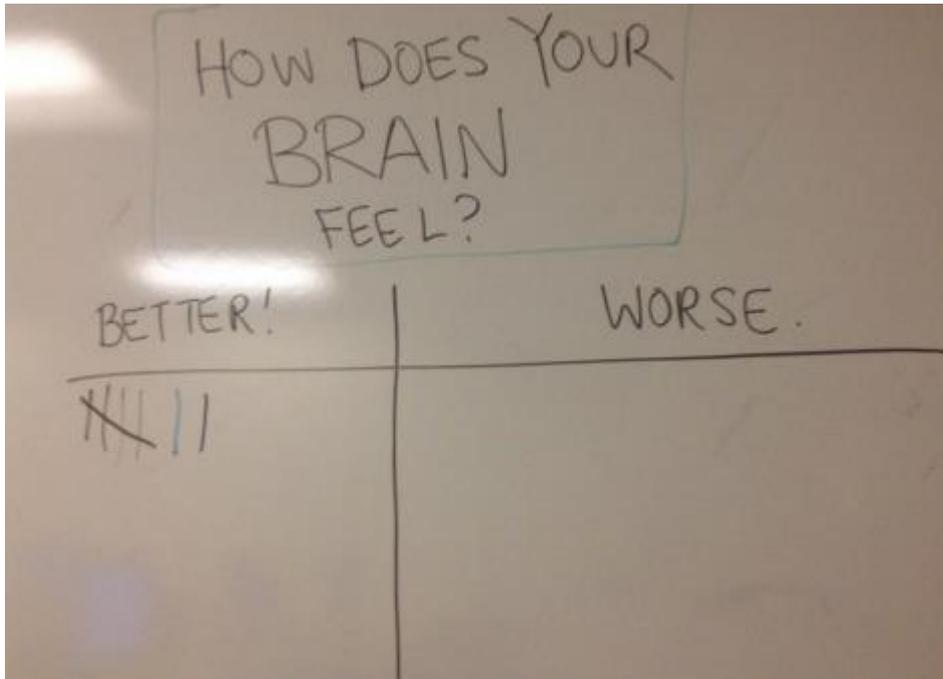
Je suis même surpris que 15 personnes aient pris le temps de venir jouer, mais c'est probablement parce que l'animation se trouvait DANS une salle où les étudiants révisent. Cela explique aussi le manque de motivation des joueurs, qui devaient être plus ennuyé qu'autre chose par les animateurs et par le bruit provoqué par l'animation.

« Nous avons investi environ 22 heures de temps de formation pour le personnel par événement ainsi qu'une petite somme d'argent pour les collations et les boissons. Nous nous attendions à une plus grande participation aux deux événements, mais le temps nécessaire de formation en amont et pour organiser les événements semblait disproportionné par rapport au nombre d'étudiants que nous avons touché. Nous avons supposé que les étudiants apprécieraient l'occasion de faire une pause avec des jeux Wii familiers et qu'ils trouveraient le cadre de la bibliothèque idéal pour cela. Au lieu de cela, nous avons été frappés par la faible motivation régnant dans la salle, à la fois des étudiants qui observaient l'événement et des joueurs. »

Suite à cet échec, la hiérarchie demande des comptes aux équipes et demande de justifier le budget et l'existence de ces animations. Un sondage est effectué auprès des étudiants, mais la faiblesse du sondage ne permet pas d'utiliser les résultats. Je ne partagerai pas ces chiffres, cela me semble inutile.

Certains étudiants sont venus voir les animateurs pour leur donner un avis qui ne pouvait pas entrer dans leur sondage. La principale critique fut le choix de l'achat des consoles. Les consoles achetées par les animateurs étaient déjà obsolète au moment de l'animation, et le traitement des animations ne plaisait visiblement pas aux jeunes. Pas plus de précisions ne sont données.

Les animateurs ont mis en place un mini-sondage sur un tableau blanc pour mesurer les effets des jeux vidéo suite à une session de jeu.



« Comment se sent votre esprit ?

Mieux ! 7 réponses

Pire ! Aucune réponse. »

Outre le côté humoristique du manque de rigueur du sondage, je ne sais pas trop quoi faire de cette information. Passons donc à la suite.

L'auteur du papier ne comprend pas le manque de succès de son animation, dans la mesure où il pense avoir appliqué les consignes des autres papiers sur le sujet. L'auteur arrive à la conclusion que son public n'était pas intéressé par le jeu vidéo, jusqu'à ce que des intervenants extérieurs apportent du jeu vidéo dans le cadre d'une exposition quelques semaines plus tard, et que ces animations jeux vidéo aient énormément de succès.

Quelques conclusions de l'auteur :

« (A) les services de jeux vidéo des médiathèques doivent être développées en coordination direct avec les étudiants ou les usagers concernés, (B) l'environnement institutionnel impacte fortement le développement des services de jeux et (C) les services de jeux sont les plus efficaces lorsqu'ils supportent le jeu à plusieurs, la création, l'éducation et la vie de la communauté. »

Play On The Use of Games in Libraries

Papier de 2016.

Il est important de signaler que ce papier provient des médiathèques catholiques. Dans l'introduction, l'auteur présente le jeu vidéo comme une perte de temps et de ressources. Il nuance cependant en avançant qu'il est possible d'utiliser le jeu vidéo comme un moyen détourné pour des buts plus importants que le divertissement, comme un outil.

Le jeu vidéo est aussi un moyen d'augmenter l'affluence et réduire la fracture numérique, voire d'apprendre les compétences d'utilisation de la technologie. L'auteur note que ces buts sont des buts recherchés par les médiathèques.

Bien que ces outils demandent un gros investissement selon eux, le résultat peut en valoir la peine.

L'auteur ne considère le jeu vidéo que comme un moyen d'attirer le chaland.

« En fin de compte, s'engager dans des programmes de jeux peut «diffuser la bonne nouvelle» de ce que la bibliothèque peut offrir à ses utilisateurs en encourageant en premier lieu l'utilisation de la bibliothèque. Une fois que les gens voient et comprennent les services plus utiles que la bibliothèque peut offrir, ils peuvent devenir des participants actifs dans leur prélèvement de la connaissance, connaissances fournies par la médiathèque dont c'est le but premier. Ainsi, le jeu offre aux bibliothèques un autre moyen de créer des citoyens informés et, à travers lui, une meilleure démocratie. »

Passons sur le côté prétentieux de la déclaration, et voyons ce qu'ils proposent.

Les auteurs résument ce que d'autres auteurs disent : le jeu vidéo améliore de nombreuses connaissances, peut servir d'aide à l'apprentissage, et sert également de pont social. Malheureusement, les populations plus pauvres qui ne peuvent pas s'acheter ce genre d'outil numérique possèdent moins de compétence d'utilisation de ces outils, et la médiathèque peut combler cette lacune par ces animations. L'auteur propose des cours particuliers pour les enfants.

Les principaux inconvénients sont pour eux :

Le manque de support de la hiérarchie concernant les budgets et les allocations de temps et d'espace, l'augmentation du bruit, le vol du matériel, l'objection des parents concernant le contenu de certains jeux et le prix des collections.

L'auteur annonce que les jeux vidéo les plus populaires sont les jeux sur téléphones et sur les réseaux sociaux. L'auteur parle également des jeux vidéo se déroulant dans une période historique, tel que Call of Duty et Brothers in arm, ces jeux qui, dit l'auteur, « ont pris de l'importance ces dernières années ».

L'auteur ajoute que ces jeux n'apportent cependant pas de connaissance historique tangible.

Pour l'auteur, le principal inconvénient du jeu vidéo concerne l'équipement vite obsolète. Elle propose donc de s'abonner à des services en ligne payant afin de résoudre le problème (?...)

« Cependant, les jeux vidéo présentent certains inconvénients. Par exemple, ils sont souvent remplacés rapidement par des systèmes plus récents et supérieurs. Une solution consiste pour les bibliothèques à fournir un accès aux jeux vidéo en ligne et aux services d'abonnement en ligne qui se mettent à jour automatiquement »

L'auteur passe rapidement sur les jeux de rôle et annonce que le catalogage est malheureusement compliqué.

Prochain passage de ce papier: les jeux de société. L'auteur annonce tout de go qu'ils sont mieux pour une médiathèque que les jeux vidéo.

« En fait, certains auteurs pensent que les jeux de société offrent les avantages de la portabilité, de l'abordabilité, de la durabilité et de l'adaptabilité ainsi que la capacité de transmettre une meilleure compréhension des mécanismes de jeu, bien supérieurs aux avantages offerts par les jeux informatiques. »

Malgré tout, elle rappelle l'importance d'être formé à ces sujets, pour mieux discuter avec les enfants, et cite un auteur du même avis.

Play Time Why Video Games are Essential to Urban Academic Libraries

Papier de 2018.

L'auteur rappelle rapidement la diversité des joueurs par quelques statistiques.

Pour lui, le jeu permet de détruire les murs qui se dressent entre les lecteurs et les médiathécaires, ainsi qu'entre les lecteurs, et fournit un environnement confortable où il est plus facile de former des liens et plus facile de travailler.

De nombreuses mises en valeur peuvent être créées autour d'animation portée sur le jeu vidéo. Les adolescents et les adultes empruntent plus facilement des livres autour des thématiques qu'ils ont explorés durant une animation jeu vidéo.

La conclusion de l'auteur, suite à la compilation des papiers cités plus haut, est la suivante : le jeu vidéo doit être pris au sérieux, et dans ces conditions il pourra aider à construire des espaces propices aux interactions sociales et à plus de curiosité de la part des usagers.

The effects of playing cooperative and competitive video games on teamwork and team performance

L'auteur parle en détail des effets psychologiques du jeu vidéo :

Augmente le traitement neuronal et son efficacité (Bavelier et al. 2012)

Capacité à retenir sa concentration plus longtemps et à moins se laisser perturber que les non-joueurs (Bavelier et al. 2012)

Augmentation de la conscience spatiales et de la proprioception par l'utilisation fréquente de jeux en 3 dimensions (Uttal et al. 2013)

Augmentation de la facilité à résoudre des problèmes (Prensky, 2012)

Augmente la coordination Œil-main (McKinley et al. 2011)

Augmente la vitesse de la prise de décisions (Rosser et al., 2007; Schlickum et al., 2009)

Voilà ce qu'en concluent les auteurs, suite à l'épluchage de toutes ces études :

« En substance, les jeux vidéo ne doivent pas être considérés négativement car ils offrent un assortiment d'avantages cognitifs. » -Ankit Badatala, John Leddo, Atif Islam, Kush Patel, Pavani Surapaneni (2016), International Journal of Humanities and Social Science Research

Quand un jeu est utilisé de façon coopérative, les études montrent que ces jeux mènent à des comportements pro-sociaux. L'effet augmente dans un environnement qui encourage les comportements pro-sociaux, et mène à un cercle vertueux qui augmente les comportements altruistes (Bavelier et al., 2011; Gentile et al., 2009; Greitemeyer & Osswald, 2011; Saleem et al., 2012, Greitemeyer et al., 2012)

Les effets pro-sociaux restent apparemment sur le long terme.

Une étude avec un échantillon de 60 adolescents sur la coopération mène à un résultat complexe : les effets bénéfiques sur la méthode de coopération semblent être sur le long terme, mais prennent du temps avant de se déclencher chez les participants.

Une interrogation sur l'agressivité et les jeux violents se fait tout au long de l'article, sans conclusions définitives.

The Fusion of Literacy and Games A Case Study in Assessing the Goals of a Library Video Game Program

Ce papier présente ce qu'il ne faut pas faire, sans le vouloir. Il ne sera utile que pour présenter le pire du pire des animations et des conséquences qui peuvent en découler. Il faut garder cela à l'esprit, si tout semble bien démarrer, rapidement nombre des propositions vont aller à l'encontre du service public et de ce qu'une médiathèque doit fournir à ses usagers.

L'auteur commence par faire un tour d'horizon des papiers sur le jeu vidéo en médiathèque. Un argument intéressant apparaît : pour l'auteur, le jeu vidéo permet la lecture et l'interprétation de concepts abstraits, ainsi que la lecture en général.

Il n'y a pas de différence notable entre les différents genres lorsque l'on parle des attentes concernant le jeu vidéo, ce qui n'est pas forcément intuitif.

L'auteur propose différents points intéressants pour les jeux vidéo :

- Échantillonner les jeux utilisés par les enfants afin de comprendre quel transfert de connaissance pourrait être effectué par l'enfant
- Évaluer les aspects du jeu vidéo qui invite à la curiosité
- Promouvoir la créativité en donnant une sensation de contrôle sur le jeu avec des jeux qui demandent un effort pour être terminés
- Proposer des défis du niveau des usagers
- Demander des retours aux ados sur l'augmentation de leurs compétences
- Encourager l'utilisation de multiples supports pour l'évaluation des ressources et des informations

Ces points peuvent selon l'auteur, servir de point d'évaluation de la qualité du service.

Une animation fut mise en place, avec quatre objectifs à l'esprit. Renforcer l'alphabétisation, encourager les comportements positifs, développement de nouvelles compétences et promouvoir l'esprit critique.

Chaque objectif est accompagné d'outils permettant de vérifier au jour le jour la tenue de ceux-ci, comme par exemple l'obligation d'emprunter quatre livres par mois pour pouvoir participer aux animations Jeux, être obligé de respecter un dress code, ou encore l'inscription à d'autres ateliers proposés par les bibliothécaires.

Outre le caractère humiliant d'être obligé d'effectuer des tâches et de s'habiller selon un dress code pour pouvoir s'inscrire à des animations que la médiathèque propose, il est hautement peu probable que ces pratiques donnent une image positive du lieu et de leur respect envers ces nouveaux supports d'information et de divertissement.

L'importance du dialogue et de la discussion avec les participants semble être au cœur de la préoccupation de l'équipe en charge des animations. Le retour des participants fut lui plus mitigé : « Le second point d'observation (des participants) porte sur l'attention individualisée et le mentorat façon « Big brother » que le personnel fournit aux membres du club de jeu. Cette conclusion était présente dans diverses autres observations. »

Visiblement, la sur-présence des animateurs s'accompagne aussi de leçons de morale, qui pourraient expliquer le retour mitigé des joueurs.

« Une autre façon pour le personnel de se montrer des modèles efficaces est l'utilisation de moments d'apprentissage. Chaque fois qu'il était possible d'enseigner aux membres du club de jeu le travail acharné, l'éducation ou l'importance de la maîtrise de l'information, le personnel s'arrêtait pour discuter de l'événement qui venait de se produire. »

Larry, un bibliothécaire, propose comme exemple une de ses interventions : il a eu l'occasion d'interrompre une animation et d'appeler tous les participants autour de son ordinateur et de leur montrer l'existence du cri de Wilhem, ainsi que de leur faire un petit cours sur l'importance de ce cri dans l'histoire du cinéma. Cet exemple est cité comme une amélioration des connaissances de la part des joueurs.

D'autres exemples cités par les animateurs, plutôt fiers d'eux, comme celui d'une Lisa qui oblige des adolescents à enlever leur casquette dans la zone de jeu, ou des participants sommés de présenter leur carnet scolaire pour pouvoir jouer.

« Pour participer au club de jeu, les jeunes devaient obtenir une carte de bibliothèque et consulter au moins quatre livres par mois. Pour gagner du temps de jeu, les membres devaient également présenter un bulletin acceptable. Les bulletins acceptables étaient ceux qui n'avaient pas plus d'un «D» (équivalent d'un 7/20). Si un membre remplissait ces conditions, il était autorisé à jouer deux heures par jour. Si un membre n'avait pas de temps restant, il ou elle pourrait gagner du temps supplémentaire en effectuant les tâches assignées. Les tâches assignées variaient, la plupart des tâches impliquant la lecture de livres ou l'assistance au personnel. »

Assistance au personnel... Les bibliothécaires allouent du temps de jeu sous condition d'effectuer du travail à la médiathèque. Certains enfants sont, d'après l'auteur, bannis de la zone de jeu pour les manquements à ce règlement.

Sans surprise, des conséquences négatives découlent de ces choix... Disons, spéciaux. L'auteur ne semble pas en comprendre la raison.

« Cependant, les événements prirent une tournure étrange, ce n'était plus seulement certains des membres du club de jeu qui n'étaient pas satisfaits des règles. Danny mentionne le fait que les parents

se plaignent que leurs enfants doivent montrer leur bulletin de notes pour jouer à des jeux vidéo. Larry souligne que les bulletins ne doivent pas refléter plus d'un seul «D» et explique que certains parents sont choqués que leur enfant ne soit pas autorisé à jouer s'ils ne remplissent pas cette condition. »

La question est éludée et personne ne se remet en question. L'auteur passe au point suivant : la question de l'âge, qui est un autre point de conflit. Un enfant de moins de dix ans n'est pas autorisé à jouer.

Une fois ces nombreux points cités, l'auteur mentionne que les règles sont toutefois flexibles.

Les bibliothécaires sont désignés sous l'appellation d'innovateurs et d'agent de changement. Il n'est pas précisé ce qu'ils entendent par ces termes.

Certains exemples sont cités, comme l'enrôlement des enfants dans une animation de décoration d'une pièce de la médiathèque pour héberger le club de jeu, et d'autres tâches comme le rangement des livres.

« Les membres du club de jeu étaient un groupe soudé, et à certains égards, le club de jeu représentait une famille élargie. Le personnel de la bibliothèque représentait des oncles et tantes éloignées. Les membres du club de jeu représentaient des frères, des sœurs et des cousins proches. »

Une autre illustration de ce côté malsain est illustré dans le passage suivant. L'auteur ne semble pas s'en inquiéter et propose même des avantages offerts par le communautarisme étrange qu'il fabrique.

« «Quand Larry est parti déjeuner aujourd'hui, il a dit aux quatre membres du club dans la salle qu'ils pouvaient rester avec moi pendant son absence. Un peu après son départ, un usager que je n'avais pas vu auparavant est venu jouer à un jeu. Avant même que je puisse dire quoi que ce soit, les quatre enfants dans la pièce ont crié: «Mec, tu ne peux pas être ici en ce moment! C'est un temps réservé aux membres du Club de Jeu ! " J'ai dû suivre le garçon pour l'encourager à revenir lorsque Larry était présent. Cet aspect territorial a été bénéfique pour la communauté car les ressources du club n'étaient pas illimitées et ce comportement a aidé le personnel à assurer la sécurité du matériel de jeux vidéo. »

Un des points positifs qui remonte est la volonté de venir jouer à la médiathèque, même si le jeu se trouve déjà à la maison, afin de jouer avec des amis. Certains enfant expriment des qualités pro-sociales entres eux au sein du groupe.

Les usagers ont semble-t-il des réticences à participer au club. « Les usagers sont souvent réticents à jouer à des jeux de société, mais une fois engagés, ils sont tout aussi réticents à arrêter.»

Il semblerait que la situation dégénère parfois, comme l'auteur le raconte.

« Alex a perdu le tournoi et est devenu bruyant, frustré et généralement perturbateur. Larry lui a demandé de quitter la pièce pour se calmer. Cela rendit furieux Alex; il est sorti de la pièce en hurlant et a claqué la porte bruyamment derrière lui. Dans ce cas, le personnel a banni Alex de la salle de jeux. Les membres des clubs de jeu qui se sont mal comportés ont généralement dû regagner leur place dans la communauté par des services accordés à la médiathèque. Ils doivent également présenter des excuses et doivent attendre un temps donné avant de pouvoir jouer de nouveau. »

Régulièrement selon les bibliothécaires, les jeux doivent être interrompus avant que la situation devienne explosive. Aucun autre papier que celui-là ne cite de problème similaire.

L'auteur revient sur l'importance des règles à respecter.

« Les membres ne répondant pas aux exigences du bulletin de notes sont bannis de la salle de jeux. Comme mentionné précédemment, les membres ont été évalués de façon continue en fonction de leur comportement, de leur tenue vestimentaire et de leur registre de langage. Le club de jeu exige que les membres fassent preuve d'un bon esprit sportif lorsqu'ils participent aux jeux. Le club de jeu a également évalué la participation à d'autres clubs. Cela implique de mesurer la fréquentation des tournois; des clubs; et d'autres événements spéciaux, tels qu'une conférence par des intervenants extérieurs. »

L'auteur insiste également sur le temps de jeu alloué.

« Parce que les usagers avaient passé leur temps alloué sur les jeux vidéo avant le déjeuner, lorsque la bibliothèque a rouvert, il était nécessaire que Lisa les engage dans d'autres activités pour gagner du temps de jeu supplémentaire. Un des membres du club de jeu, un garçon, a procédé au rangement en rayon des livres. »

Larry, un des animateurs, utilise des techniques personnelles pour motiver les usagers. Il est raconté comment il a ainsi défié les enfants de le battre à Ricochet Robots. Evidemment, aucun enfant n'y parvient, mais un dénommé Earl est celui qui s'en approche le plus. Il est donc récompensé par une heure de jeu supplémentaire.

Il est indiqué que le sens du respect de l'autorité et du respect du matériel est un point important pour les animateurs. Les enfants semblent prendre soin du matériel.

Les auteurs du papier ne semblent pas voir de problème particulier dans la situation, et leur conclusion est la suivante :

« Le programme de jeux avait un impact positif sur les membres du club de jeu, le personnel et la bibliothèque. En particulier, le club de jeu a accru l'exposition de ses membres à une variété

d'occasions d'apprentissage, il a fourni des animations supplémentaires et des opportunités pour les membres du club de jeu de se renseigner sur le monde professionnel, il les a exposés à une grande variété d'activités de bibliothèque et il a engagé les jeunes dans des activités conçues pour améliorer à la fois leurs compétences et leur alphabétisation. »

Les auteurs proposent d'ajouter un système de point qui correspond aux notes dans le bulletin des enfants, ce qui est encore pire que ce que les bibliothécaires font déjà.

« Le système actuel permet aux élèves de jouer s'ils n'ont pas de notes éliminatoire ou s'ils n'ont pas plus d'un «D». Un système révisé pourrait récompenser les élèves en fonction de chaque note obtenue: 25 points pour un «A», 15 points pour un «B», 5 points pour un «C», 0 point pour un «D» et moins 10 points pour un "F." Ceci, encore une fois, aurait l'avantage de mettre l'accent sur la récompense plutôt que sur la punition et pourrait être combiné avec le système de points mentionné précédemment. »

The Library as the modern arcade (2019)

Selon l'auteur, les médiathécaires les plus jeunes sont connectés aux jeux et comprennent donc plus facilement ce support sans la couche d'élitisme qui l'entoure parfois.

Lauren Jansen-Parkes, médiathécaire travaillant en Grande-Bretagne, est expert du domaine. Il est possible de résumer son avis ainsi :

Le jeu vidéo est un média qu'il ne faut pas sous-estimer et qui possède une valeur inestimable, de par son interactivité et son côté visuel. Il encourage l'imagination et la résolution de problème en permettant de l'envisager sous un autre angle. Pour lui, l'interactivité est essentielle, car c'est également un point commun entre la bibliothèque et le jeu vidéo.

L'auteur considère que le jeu vidéo possède une valeur qui ne disparaît pas, même sans prendre en compte le côté enseignement et apprentissage.

« Derrière chaque jeu vidéo, il y a des éléments de narration, de développement de personnage, de codes et bien plus encore. Au cœur de chaque bibliothèque publique se trouve une volonté de promouvoir l'alphabétisation dans la communauté, et ces éléments qui composent les jeux vidéo sont réunis pour y parvenir. »

Pour les animations, il est plus sage de se concentrer sur les jeux qui permettent des expériences communautaires. Des logiciels comme Scratch peuvent être de vrais supports d'animation et permettre de s'amuser tout en apprenant. Depuis 30 ans les jeux de combats offrent la possibilité de créer autour d'eux des tournois de jeux vidéo, et possèdent désormais des événements majeurs et mondiaux, avec de gros prix monétaire à la clé. Par exemple, l'EVO propose plus de 200 000\$ au total sur les récompenses offertes aux gagnants.

Pour l'auteur il n'y a aucune solution parfaite concernant l'obsolescence rapide des consoles de jeu. Il faut juste essayer de rester à jour, au maximum, et rester au courant des dernières sorties. Nintendo reste le constructeur qu'il préfère, pour son catalogue vaste et axé sur la famille. Il peut être bien de proposer des choses difficiles à obtenir pour le public, de par leur coût ou leur disponibilité.

Cela inclut le rétro-gaming et la VR.

The Role of Gaming in Libraries Taking the Pulse

Les chiffres utilisés sont majoritairement ceux de “Go back to start gathering baseline data about gaming in libraries”, cités bien plus haut.

Quelques points soulevés qui ne l'étaient pas dans l'article d'origine, cependant.

Nombre d'habitants dans la ville	Possibilité de prêt des jeux
1 - 3000	17%
3001 - 10000	18%
10001 - 50000	27%
50000+	23%

L'auteur précise que les jeux triple A doivent être mis en contexte et la diversité doit exister au sein de la collection.

Jeux vidéo en bibliothèque (ABF, 2015)

Ce livre est essentiel à ce dossier.

J'invite tous ceux qui souhaitent connaître le jeu vidéo en médiathèque à vraiment lire ce livre. C'est une base essentielle.

Concernant la légalité du jeu vidéo.

« Le statut juridique des jeux vidéo n'est à l'heure actuelle pas fixé et repose sur l'interprétation du cadre juridique existant et la jurisprudence et ce malgré les nombreux rapports ministériels qui se sont succédé ces dix dernières années. La jurisprudence a quant à elle beaucoup hésité et changé avant d'en arriver à une position ferme. Les évolutions techniques et la complexification du processus de création d'un jeu vidéo ont amené ces changements progressifs. La question de la qualification juridique du jeu vidéo s'est posée dès le début des années 1980. »

Pour le moment il n'y a pas eu d'évolution majeure. Il faut toutefois ne pas oublier que le statut du jeu vidéo en médiathèque n'existe pas réellement. En 2015, rien n'était encore réglé. En cause, la particularité du jeu vidéo qui englobe de nombreux artistes et programmeurs, en tant qu'art collaboratif la question du droit d'auteur est épineuse.

« Les derniers rapports ministériels en date et notamment le rapport Martin- Lalande du 30 novembre 2011, préconisent une amélioration du cadre juridique actuel et écartent l'idée d'un statut juridique qui serait spécifique au jeu vidéo. À ce jour, la question reste ouverte n'ayant pas encore été légiférée. » Théoriquement il nous faut l'autorisation de l'éditeur ou du créateur afin de pouvoir prêter du jeu vidéo ou du jeu de société en médiathèque.

« Ainsi, contrairement à la croyance populaire, il n'y a pas de vide juridique : il est obligatoire de demander l'autorisation aux ayants droit. Il existe bien une directive européenne (Directive 92/100/CE du 19 novembre 1992) qui permet aux états membres de mettre en place une rémunération prise en charge par une société de perception et de répartition des droits, empêchant l'auteur de s'opposer au prêt, mais cette directive n'a été retranscrite dans le droit français que pour les livres, dans l'article L133-1 du CPI : « Lorsqu'une œuvre a fait l'objet d'un contrat d'édition en vue de sa publication et de sa diffusion sous forme de livre, l'auteur ne peut s'opposer au prêt d'exemplaires de cette édition par une bibliothèque accueillant du public. Ce prêt ouvre droit à rémunération au profit de l'auteur selon les modalités prévues à l'article L. 133-4. »

Cela ne concerne donc pas le jeu vidéo, pas plus que la musique ou le cinéma d'ailleurs. Il conviendra alors de prendre contact avec l'ayant droit pour négocier les droits de prêt. Cette obligation a été confirmée par la jurisprudence. L'arrêt Nintendo rendu par la Cour de Cassation le 27 juin 2004 concernant la location de jeux précise : « Le droit de location, qui procède de la faculté reconnue à l'auteur et à ses ayants droit de n'autoriser la reproduction de son œuvre qu'à des fins précises, constitue une prérogative du droit d'exploitation. [...] la mise en place d'un système de location de

jeux vidéo Nintendo sans autorisation de la société Nintendo Company Ltd portait atteinte aux droits d'exploitation que cette société détient sur ces jeux. »

Beaucoup de médiathèques choisissent de ne pas en prendre compte. La loi va même plus loin. La consultation sur place, les tournois et les animations... Cela est interdit, tout autant que les projections publiques de film. Malgré cela, les auteurs encouragent l'utilisation du jeu vidéo en médiathèque, et espère que les lois changeront par les usages, comme cela s'est passé avec la musique et les films.

Pour ce qui est du catalogage, la BnF propose une grille de catalogage qu'ils jugent adaptée.

« Les jeux vidéo étant des œuvres collectives, le classement par auteur n'est pas conseillé et il convient de se rapprocher de l'indexation des documents vidéo (DVD, Blu-Ray) et musicaux, soit par le titre. Mais la plupart des jeux étant désormais disponibles sur plusieurs consoles, il est plus que judicieux d'indiquer également la machine sur laquelle ils tournent. »

L'auteur invite à ne pas se limiter à l'année en cours.

« La tentation est grande de n'acquérir que des nouveautés au succès immédiat, mais les jeux vidéo, comme les autres médias ont une histoire : des œuvres majeures et plus anciennes méritent une place dans les fonds de la médiathèque. »

Une petite grille est proposée, pour se guider plus aisément dans son organisation.

- Quels sont les objectifs de mon projet ?
- Quel est le public ciblé ?
- Quels moyens ai-je à ma disposition pour accomplir ces objectifs ?
- En termes de matériel ? D'espace ? De personnel ?
- Comment la cohabitation avec les autres services de l'établissement va-t-elle se faire ?
- Y a-t-il des besoins spécifiques pour cela ?
- définir les conditions de prêt
- définir la durée du prêt
- Signaler au catalogue les informations utiles au public
- Charte de prêt et manuel d'utilisation

L'auteur conseille un temps de médiation au prêt avec l'utilisateur, en cas de besoin. Au retour, il faudra vérifier l'état du matériel avant de le remettre en rayon. Il est conseillé de constituer une fiche de procédure, concernant le nettoyage et la maintenance des jeux.

Toute trace de l'utilisateur doit être effacée pour l'utilisateur suivant, si les sauvegardes se trouvent sur la cartouche. En l'occurrence, le problème ne se pose pas avec une PS4 et une switch, les sauvegardes se trouvant directement sur la console de l'utilisateur.

Il est possible de faire signer une charte d'utilisation aux usagers.

Au niveau de l'espace, plusieurs choses sont possibles.

—forme traditionnelle : le joueur est assis à distance de l'écran, manette/clavier/ souris en main, dans une position fixe. Il est possible d'utiliser un rétroprojecteur ou tout autre forme d'écran, et de disposer les chaises de différentes façons. En arc de cercle ou en rangs, en cas d'animation avec un public nombreux, ou quelques chaises disposées les unes à côté des autres en cas de public peu nombreux.

—forme portable : le joueur a juste besoin d'une assise pour profiter de sa console portable. L'assise est mieux confortable, mais il est possible de l'agrémenter d'une table pour pouvoir y poser la console portable.

—forme mobilité : développée avec la Wii, le PS Move et Kinect, le joueur est désormais obligé de se mouvoir pour jouer, ce qui nécessite un espace laissé libre autour de lui. Tous les jeux VR demandent ce genre d'espace dégagé. Un espace de 2,50m sur 2,50 est nécessaire, minimum, pour la liberté des mouvements de l'utilisateur. La présence des câbles et le besoin de bouger d'un pas ou deux sur le côté, devant ou derrière, cet espace est vital.

Pour le PSVR, l'utilisateur ne perçoit pas son espace disponible dans le casque, ce qui oblige un ou deux agents à rester vigilant à ses mouvements, autour de lui, et à surveiller l'emmêlement du câble.

Pour l'Oculus Rift, une technologie permet à l'utilisateur d'être conscient de l'espace qui lui reste de libre autour de lui dans le monde réel, malgré le casque sur les yeux. [Cette technologie se nomme le Guardian, des démonstrations sont disponibles sur Youtube.](#)

La distance entre l'écran et le joueur varie selon la taille de l'écran.

Pour la taille d'un espace jeu vidéo, ils recommandent au moins 6², donc des espaces de 3m par 3m.

« De nombreux jeux présentent des images et des thèmes déconseillés à certains publics. Ainsi, il est nécessaire de prendre en compte les autres usagers. On peut proposer un espace dédié complètement clos, qui permettrait à ceux qui veulent jouer de le faire sans être vus par les autres usagers, ou bien placer les consoles dans l'espace public, ce qui limiterait les jeux proposés à ceux qui sont adaptés à une diffusion grand public. Chaque solution présente ses avantages et inconvénients. L'espace dédié autorisera une grande liberté de choix parmi les jeux, mais limitera la visibilité de l'offre et ne sera généralement pas adapté à une pratique mobile. L'espace public, lui, permettra de toucher un public plus vaste mais pour une offre limitée. Il nécessitera de la part des animateurs qu'ils maîtrisent l'environnement, notamment pour éviter de gêner certains accès. »

« Il faut savoir que le jeu peut favoriser l'excitation et l'agitation. En devenant un véritable lieu de vie, de rencontres et d'échanges, cet espace dédié peut devenir bruyant ; il brise donc les codes traditionnels intimant le silence en bibliothèque. La gestion du volume sonore est donc une question à se poser. Les casques permettent au joueur une immersion accrue dans l'expérience de jeu, mais diminuent les interactions entre participants. Or certains jeux multi-joueurs nécessitent de communiquer pour avancer. De plus, la bande-son fait partie des éléments distinctifs du jeu. Permettre aux usagers d'entendre cette bande-son est également un moyen de les attirer au même titre que l'image. »

Il faut également penser à l'aération. La foule et le mouvement induit des odeurs de transpiration. La fermeture d'un espace peut également marginaliser son public. Il faut y songer.

Pour les horaires, les temps sur les vacances scolaires et sur les weekends favorisent la venue des ados et des enfants. Les soirées favorisent la venue des familles et des adultes.

Les lumières ne doivent pas se refléter sur les écrans, ni être trop puissantes. Les assises doivent être confortables.

Des prises électriques en nombre suffisant doivent être présentes, des meubles adaptés, un espace modulable et, en cas d'absence du personnel, de quoi verrouiller le matériel. Pour la mise à jour des consoles, il est vital de disposer d'une connexion internet.

« Une charte est un outil de communication à destination du public qui a pour objectif de faire comprendre les enjeux d'un service, ses modes d'application au sein de l'établissement, et l'implication des usagers (forme de contrat social). Elle permet de constituer un préambule au service pour le public, et constitue également une déclaration d'intention qui pose clairement le cadre de référence dans lequel l'activité va se dérouler. C'est en outre un document qui peut revêtir une forme plus réglementaire et ainsi agir en appui des professionnels pour les situations de mauvais usages. Dans le cas du jeu vidéo il est important de ne pas le présenter uniquement comme moyen de rendre une bibliothèque agréable. Il faut le présenter comme une véritable collection, aussi légitime que toute autre, et non juste une vitrine, ou un moyen d'attirer les adolescents. Il est important de noter que la présence du jeu vidéo s'inscrit dans la vie normale d'une bibliothèque, la plus traditionnelle dans la mesure où la bibliothèque peut offrir une vie bien plus longue à ses collections qu'elle ne l'est dans le commerce et ce, d'autant plus que le coût du jeu et des consoles est un frein à leur diffusion.

Il faut donc que la charte contienne :

- le ou les objectifs de la charte et du service ;
- les conditions d'accès au service ;
- la description du service (espace, horaires, matériel, personnel mis à disposition) ; —les conditions d'utilisation (quel jeu pour combien de temps ?) ;
- et, de façon facultative, les interdits et les sanctions.

La charte, le règlement, remplissent un rôle de première médiation vers les publics en explicitant la démarche. C'est l'occasion de poser les questions qui seront nécessairement celles des usagers du service : « Pourquoi à 8 ans je ne peux pas jouer à Grand Theft Auto ? », « Pourquoi n'avez-vous pas sélectionné Call of Duty ? », « Pourquoi je ne peux pas rester toute la journée pour finir Zelda ? ». Mais aussi les questions les plus polémiques : « Non mais sérieusement, le jeu vidéo n'a pas sa place en bibliothèque, ce n'est pas de la culture... », « Vous contribuez à abaisser le niveau de nos enfants en leur proposant ces jeux violents ! ». Autant de questions auxquelles il faut apporter des réponses, ce que la charte peut prendre en charge en premier niveau. Enfin la charte contribue à fixer le cadre d'activité au sein des espaces, la limite des comportements admis pour un fonctionnement collectif agréable pour tous, et à l'inverse peut porter les sanctions qui s'exerceront contre ceux qui se situeront en dehors de ce cadre (déconnexion, exclusion ...). C'est une forme de règlement intérieur de l'établissement qui vient s'exprimer par ce biais et appuyer le professionnel dans son rôle. Il est possible de faire valider politiquement la charte comme le règlement par la tutelle, mais ce n'est pas obligatoire. L'important est l'adaptation au contexte de l'établissement, la charte reflétant les objectifs du service tout autant que l'image que l'on souhaite développer. »

Pour les animations, des temps de formation sont nécessaires pour appréhender un jeu et pouvoir faire de la médiation de façon efficace. Ce n'est en rien un loisir ou un divertissement, ces temps de formation doivent être considérés, au même titre qu'une lecture d'album afin de préparer un accueil de classe est légitime.

« Les ateliers proposés en bibliothèque prennent plusieurs formes : ateliers d'initiation, ateliers de découverte de jeux, ateliers de pratiques collectives ou ateliers de création de jeux vidéo¹. Ces ateliers peuvent être réguliers ou ponctuels, en fonction du matériel et de l'espace dont dispose la structure. » Il faut savoir parler du jeu vidéo et le montrer comme un média légitime, pour attirer les ados et les enfants et rassurer les parents. Un agent non-formé qui prendrait en main ces animations risquerait de se rendre ridicule auprès des usagers, et c'est l'image de la médiathèque qui prendrait des teintes de manque de professionnalisme et de manque de sérieux.

Les tranches d'âges préfèrent jouer entre elles mais il est possible de les mélanger avec quelques efforts. Des ados veulent jouer entre ados, des enfants entre enfants, etc.

Réussir à faire jouer un parent et un enfant au même jeu peut être un moment agréable, le partage d'une activité commune est stimulant. Cela l'est encore plus lorsque le parent ne connaît que peu le jeu vidéo : c'est aussi une occasion pour l'enfant de montrer ce qu'il sait.

Les tournois sont possibles et attirent un public qui ne vient pas pour les découvertes et le jeu de façon décontracté. Il est possible de jouer à des jeux d'opposition, ou à des comparaisons de points.

Il est possible de donner de nombreuses formes aux animations. Si les ordinateurs sont disponibles, il est possible d'organiser des LAN, des parties en réseau autour de jeux tel que League of Legend,

Minecraft... Tout est possible.

Depuis quelques années, certaines médiathèques s'attèlent à la mise en place d'animation autour de la création du jeu vidéo, à l'aide de programmes ou d'outils tels que Scratch. Ces animations peuvent avoir un franc succès si elles sont organisées soigneusement.

Un élément intéressant du dossier est évoqué : les usagers en situation de handicap.

Le jeu vidéo peut être envisagé comme une passerelle, et il est possible de mettre en place certaines animations ou expériences adaptées à un handicap.