



## I. POURQUOI PROPOSER LE JEU VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE ?

Par essence, le jeu vidéo est doté de qualités ludiques. Il est également un objet culturel à part entière quoi qu'en disent ses détracteurs. Enclin à faire voyager à travers de nouvelles cultures, de modes de pensées alternatifs, ou tout simplement vers de nouveaux univers issus de l'imaginaire, il peut également être outil pédagogique (comme dans son utilisation à l'école) et même thérapeu-

tique (dans le cadre de traitement d'affections psychiatriques et motrices).

On comprend donc l'intérêt que peut représenter sa présence en bibliothèque. À cela s'ajoute son importante notoriété (37 millions de joueurs en France) qui peut permettre à la bibliothèque de rajeunir son image et de s'ouvrir à un public différent.

### 4 clés pour comprendre quelle place le jeu vidéo peut tenir en bibliothèque :

- **Le jeu vidéo est un produit culturel à part entière, étroitement lié au divertissement.** Il relève du champ des cultures populaires, que les bibliothèques ont vocation à diffuser et à soutenir dans leurs diversités.

- **C'est aussi un loisir coûteux pour un particulier.** En démocratiser l'accès en bibliothèque le rendra plus accessible. Par ailleurs, le coût du jeu vidéo, bien que relativement élevé à échelle personnelle, le sera beaucoup moins au niveau de la bibliothèque ; la constitution d'un fonds jeux vidéo ne coûtera pas plus cher que celui des DVD.

- **Il peut aider à attirer de nouveaux publics et à fidéliser ceux déjà présents.** Grâce à une offre nouvelle en plein développement, le jeu vidéo se veut vecteur de modernité. Ce peut être un atout indéniable

pour les bibliothèques qui se sont toujours efforcées d'évoluer avec leur temps.

*Chiffres d'une enquête réalisée par Thierry Robert à la bibliothèque de Montréal :*

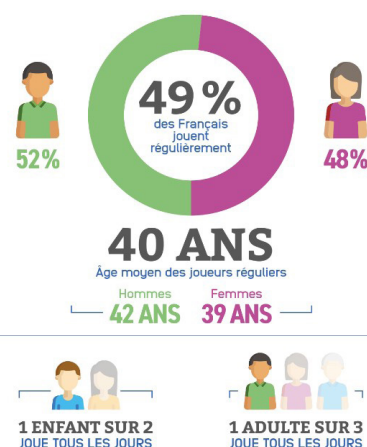
- o 75% des participants aux activités de jeux vidéo sont revenus à la bibliothèque pour un autre service.
- o 72% des participants aux activités de jeux vidéo ont utilisé un autre service pendant leur présence.

- **Le jeu vidéo est également une activité en grande partie collective ;** et un mode de sociabilité, favorisant le « vivre-ensemble », pour lequel la bibliothèque est adaptée<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Nous vous renvoyons vers la fiche intitulée *Les bibliothèques troisième lieu* présente dans la boîte à outils du BiblioPôle.

### Attention aux préjugés !

Les adolescents ne sont pas les seuls intéressés par le jeu vidéo. Les joueurs sont de plus en plus nombreux, et en moyenne plus âgés : l'âge moyen des joueurs réguliers est de 40 ans ! En effet, les types et les genres de jeux évoluent, tout comme les façons de jouer se diversifient. Le public cible est donc potentiellement très large.



## Constats positifs liés au jeu sur place

- Le jeu attire un nouveau public (surtout les jeunes),
- crée du lien, des rencontres, des temps d'échanges dans le cercle de la famille et aussi au niveau intergénérationnel,
- favorise l'entraide et l'esprit de camaraderie,

- renforce l'importance de la lecture (nécessaire pour jouer), et rattache donc le jeune public à cette pratique,
- donne une image nouvelle et dynamique de la médiathèque (troisième lieu).

## II. POUR QUELS PUBLICS PRÉCISÉMENT ?

Tous les âges font partie des cibles du jeu vidéo. Il conviendra juste de trouver le jeu le plus adapté à chacun selon ses goûts, ses compétences, ou encore son âge. De plus la bibliothèque peut orienter ses actions culturelles vers des publics plus spécifiques tels que la famille, les personnes en situation de handicap, les primo-arrivants ou encore les demandeurs d'emploi.

**Attention, à travers sa mission de conseils, le rôle du bibliothécaire sera de trouver le jeu le plus adapté à l'âge du lecteur !**

Le système d'évaluation PEGI repose sur une double classification : par **tranche d'âge** et par **type d'éléments présents dans le jeu**.

Cette évaluation ne concerne en rien le niveau de difficulté du jeu, mais bien l'adéquation du contenu avec l'âge du joueur !

Bien que **non-obligatoires**, il est cependant conseillé à une bibliothèque de suivre ces recommandations d'âges afin d'éviter tout problème avec certains usagers.

En effet, certains jeunes joueurs, bien au fait de ce caractère non-obligatoire, prennent les pictogrammes comme un challenge. Il n'est donc pas rare que des adolescents de 13/14 ans soient attirés par des jeux recommandés pour les 16 ou 18 ans.



## III. QUELS MOYENS DÉPLOYER ?

Les moyens à déployer pour proposer du jeu vidéo dans sa bibliothèque dépendent du projet et des services que celle-ci veut mettre en place.

### Pour proposer du prêt de jeux ou de matériels :

• **Connaitre les pratiques des usagers** : pour savoir quelle(s) console(s) acquérir.

• **Savoir de quel budget vous disposez**. On estime que le coût moyen d'un jeu vidéo est de 50 € et celui d'une console d'environ 400 €.

> Animations sur place : pour constituer un salon « jeu vidéo » dans sa bibliothèque, il faut compter

minimum 1600 €. 2/3 du budget concerneront l'achat de matériels (une console, trois-quatre manettes, un écran). 1/3 pourra permettre d'acheter une dizaine de jeux vidéo.

> Prêt de jeux vidéo : le prêt de jeux vidéo suppose un fonds relativement important et donc un budget plus élevé.

> À noter que les DRAC<sup>2</sup> proposent des subventions pour l'aide à la mise en place de nouvelles pratiques et nouveaux matériels, dont le jeu vidéo fait partie. À défaut de budget suffisant, vous pouvez vous tourner vers le BiblioPôle afin d'emprunter la malle d'animation *À fond les manettes !*

- **Constituer une politique d'acquisition** : les recommandations sont les suivantes :
  - > Acheter à la fois des blockbusters et des jeux plus indépendants / avec des petits éditeurs.
  - > Constituer un fonds de jeux vidéo adapté aux consoles de jeu les plus possédées par les usagers, afin de générer un nombre suffisant d'emprunts.
  - > Répartir le fonds entre jeunesse et adultes : 1/3 adultes et 2/3 jeunesse.
  - > Prise en compte de la classification PEGI pour constituer le fonds.

- **Savoir où se diriger pour l'achat de ce matériel.** Vous pouvez passer par une société qui vend déjà des droits négociés (comme pour les DVD) ; il faut tout de même savoir que les catalogues proposés sont généralement très pauvres et les prix plutôt élevés. Sinon, vous pouvez vous rendre directe-

ment dans des magasins spécialisés proposant des produits neufs ou d'occasion ; ainsi vous pourrez avoir des conseils personnalisés.

- **Lors du prêt** : les retours sur expérience mettent en lumière les points suivants :
  - > L'accès semi-indirect<sup>3</sup> est fortement recommandé pour éviter les vols.
  - > Si le fonds est peu fourni limiter le prêt à 1 jeu par personne/famille.
  - > La médiation est primordiale pour pouvoir conseiller mais aussi orienter les usagers, en particulier les plus jeunes qui se sentent légitimes pour emprunter un jeu qui n'est pas adapté à leur tranche d'âge. De même, certains parents ont besoin d'être rassurés à ce sujet, il est nécessaire d'avoir une personne dans l'équipe identifiée comme référent pour ce support et pouvant dialoguer avec le public.

<sup>2</sup> Direction Régionale des Affaires Culturelles

<sup>3</sup> Accès semi-indirect : Le principe consiste à mettre des boîtiers ou pochettes vides à disposition des usagers, pour les amener à solliciter un membre du personnel pour récupérer le document.

## Pour proposer des jeux ou du matériel sur place :

- **Définir l'utilisation** : ce peut être l'organisation d'une animation ou permettre aux usagers de jouer à la console durant des créneaux quotidiens ou semainiers
- **Définir un espace dédié** : avec suffisamment de place et dans un endroit relativement clos (à l'écart des autres usagers qui pourraient être dérangés par le bruit commun à ce type d'animation)
- **Penser aux nécessités techniques** : cet espace aura besoin systématiquement :
  - > D'écran(s) ou vidéoprojecteur(s) où l'on pourra brancher la(les) console(s), généralement sur des prises HDMI
  - > D'un nombre de manettes suffisant pour la console, pour le jeu en multijoueur (généralement 4). Attention au niveau de chargement des consoles si elles fonctionnent à piles ou batterie !
  - > De fauteuils confortables et d'espace s'il y a besoin d'être debout ou si le public est nombreux.

- **Cibler le public en fonction de l'animation** : pour choisir le contenu et les jeux à valoriser. Pour un public jeune ou familial, on choisira des jeux intergénérationnels et faciles à prendre en main



(*Mario Kart, Just Dance, Spyro, etc.*) ; pour les ados/jeunes adultes/adultes, il est possible d'organiser des tournois de jeux de sport (*Fifa*) ou des jeux de combat (*Smash Bros, Mortal Kombat*).

- **Tester les jeux** : il vous sera très utile de connaître un minimum les jeux que vous proposez pour pouvoir animer, expliquer les règles et guider ou aider les joueurs en cas de besoin.

### III. QUELLES MODALITÉS D'UTILISATION ?

La définition de modalités d'utilisation est un choix qui n'appartient qu'à l'équipe de professionnels de la bibliothèque.

Il vous faudra vous concerter et débattre sur la mise en place de règles et d'une organisation calibrée, qui permettra à tous les usagers, mais également au personnel de la bibliothèque, de partager l'espace commun de la structure.

Pour ce faire, il est fortement conseillé d'établir une charte d'utilisation de l'espace et du matériel.

Ce document reprendra tous les points clés tels que :

- > L'âge minimal requis pour accéder aux consoles de jeux (nous en déconseillons l'accès aux enfants trop jeunes ; pas moins de 3 ans dans tous les cas, et dans des modalités très différentes).
- > Le nombre de personnes maximum autorisées dans l'espace de jeu (pour éviter les attroupements et, par extension, un niveau sonore trop élevé).
- > L'accessibilité aux consoles à tous sans conditions ou seulement aux usagers inscrits.
- > Une durée maximale d'utilisation (au même titre que pour les postes informatiques, il ne faut pas que ce soit toujours les mêmes personnes qui monopolisent l'espace sur une demie journée).



> Vous pouvez tout à fait ajouter d'autres critères à cette liste non-exhaustive...

Les objectifs de cette charte d'utilisation seront de permettre la cohabitation entre les usagers venus pour utiliser l'espace jeu vidéo et ceux venus pour d'autres services ; de permettre de prendre soin du matériel qui peut être fragilisé par des utilisations multiples et parfois brutales ; mais également de faciliter le travail des professionnels qui n'est pas de jouer le rôle de la « police », mais d'être présents pour l'ensemble du public.

#### Ressources :

Site Jeuxvidéothèque : <http://jeuxvideotheque.com/>

Groupe Facebook Jeux vidéo en bibliothèque : <https://www.facebook.com/groups/jvbib>

Témoignage d'une bibliothécaire en charge du secteur numérique et des jeux vidéo :

<https://www.moncherwatson.fr/post/2017/04/10/place-jeux-videos-bibliotheque>

BDP Nièvre : [https://www.bibliotheque.nievre.fr/cms/articleview/id\\_profil/96/id/334](https://www.bibliotheque.nievre.fr/cms/articleview/id_profil/96/id/334)

Enquête *L'essentiel du jeu vidéo* réalisée en 2019 par le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciel de Loisirs) :

<https://drive.google.com/file/d/1GHTjBV4bepgVeAI6IxZnCphyhY4U3/view>

BDP Jura : <https://bdp39.c3rb.org/le-metier/boite-a-outils/acquisitions-et-gestion-des-fonds/492-jeux-video-en-bibliotheque#-faqnoanchor>

GAUDION Anne-Gaëlle et PERISSE Nicolas (dir.), *Jeux Vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF, 2014.

Le BiblioPôle

ZI La Croix Cadeau

5, rue Paul Langevin

49240 AVRILLÉ

Tél. : 02 41 33 03 20

<https://bibliopole.maine-et-loire.fr>