

# CONFERENCE : LE PRÊT DE JEUX VIDEO EN MEDIATHEQUE

par Fabien Ratz

## Introduction

*« C'est [...] un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besoin et leurs soucis. [...] Un spectacle qui ne demande aucun effort, qui ne suppose aucune suite dans les idées, ne soulève aucune question, n'aborde sérieusement aucun problème.*

*Le dynamisme même du jeu vidéo nous arrache les images sur lesquelles notre songerie aimerait s'arrêter. Les plaisirs [...] se succèdent avec une rapidité fébrile, si fébrile même que le joueur n'a presque jamais le temps de comprendre ce qu'on lui glisse sous le nez. Tout est disposé pour que l'homme n'ait pas lieu de s'ennuyer, surtout !*

*[...] Le jeu vidéo est sans mystère, sans détours, sans tréfonds, sans réserves. Il s'évertue pour nous combler et nous procure toujours une pénible sensation d'inassouvissement. Par nature, il est mouvement ; mais il nous laisse immobiles, appesantis et comme paralytiques. [...] Le jeu vidéo parfois m'a diverti, parfois même ému ; jamais il ne m'a demandé de me surpasser. Ce n'est pas un art, ce n'est pas de l'art. »*

Georges Duhamel, Scènes de la vie future, 1930  
(les mots "cinéma" et "public" ont été remplacés par "jeu vidéo" et "joueur")

→ Chaque nouvelle forme de création est systématiquement dénigrée par l'establishement dès lors qu'elle commence à prendre de l'importance. En 1930, Duhamel s'inquiétait de la place grandissante du cinéma au détriment d'autres arts plus nobles comme la peinture ou la musique savante : le cinéma fêtait alors ses 35 ans. En 2014, le jeu vidéo a soufflé ses 66 bougies, mais il commence seulement à s'extirper de son statut de sous-culture : témoin sa faible présence dans les revues culturelles généralistes, les médiathèques ou les musées.

→ Des enseignes culturelles privées telles que la Fnac ont vite compris que d'une part, le jeu vidéo représentait un marché juteux, et que d'autre part, leurs clients ne seraient pas choqués de voir figurer cote à cote livres, CD et jeux vidéo. C'est probablement aussi grâce à ces enseignes qu'aujourd'hui, le jeu vidéo figure dans la catégorie "produits culturels" sans que cela ne choque plus grand monde.

→ Le jeu vidéo fait aujourd'hui partie du quotidien d'une majorité de Français. Il est plus que temps de lui donner la place qui lui revient de droit dans nos médiathèques.

- **Pourquoi une journée sur le prêt et pas sur le jeu vidéo en général ?**

→ Au contraire du jeu vidéo en consultation sur place, un service de plus en plus proposé par les médiathèques, le prêt de jeux vidéo reste un service extrêmement marginal. Le mouvement amorcé depuis quelques années par une poignée de médiathèques ne semble pas faire d'émules malgré des résultats extrêmement positifs : c'est sans doute la première fois depuis les bibliothèques monastiques que nous privilégions la consultation sur place au prêt !

→ Consultation sur place tolérée, prêt interdit = illusion ! Les deux ne sont pas autorisés sans l'accord des ayants droits.

→ Certes, on peut invoquer une jurisprudence tacite : les enseignes privées ont toujours proposé du jeu sur place sans la moindre représaille juridique. De même qu'ils diffusent des films sans autorisation, quand nous dépensons beaucoup de temps et d'argent pour chacune des projections que nous organisons...

→ L'idée que les éditeurs de jeux vidéo traîneront en justice les médiathèques contrevenantes, si elle est effrayante, reste peu probable : le prêt de vinyle, puis de CD, n'a jamais été encadré par la moindre législation. Aujourd'hui encore, les médiathèques disposant d'un fonds de CD sont déjà dans l'illégalité ; et pourtant, malgré les heures difficiles que vivent les acteurs de l'industrie musicale, jamais ils n'ont remis en cause ces collections, car ils savent bien que les médiathèques sont aussi des clients qui les font vivre. Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo n'a pas besoin de nous, mais qu'en sera-t-il demain ?

→ Le jeu vidéo ne peut pas être le seul média non empruntable en médiathèque. Certes c'est un pari, mais nos établissements aussi sont en crise, il est temps de prendre des risques.

## **Une histoire du jeu vidéo**

### **1952 : OXO, le premier jeu vidéo ?**

En 1949 est conçu le EDSAC, le tout premier ordinateur. Pour illustrer sa thèse sur l'interaction homme-machine, Alexander S. Douglas conçoit sur cet ordinateur un programme, OXO, un jeu pour un joueur où l'on affronte une intelligence artificielle qui joue en fonction. Certes, un an auparavant, des programmes simulant des jeux d'échec ou de dames contre l'ordinateur avaient déjà été créés, mais avec une intelligence artificielle qui ne faisait que suivre un schéma de jeu ; et surtout, il n'y avait pas d'interface graphique. Douglas a l'idée révolutionnaire d'utiliser l'un des 3 écrans de l'EDSAC pour afficher la grille d'OXO (ces écrans servaient normalement à afficher l'état de la mémoire). Le jeu se joue à l'aide d'un cadran rotatif identique à ceux des anciens téléphones, chaque case correspondant à un numéro de 1 à 9.

→ Fonction du jeu vidéo : remplacer/imiter le partenaire humain.

### **1958 : Tennis for Two**

Pour tromper l'ennui des visiteurs du laboratoire où il travaille, William Higinbotham a l'idée de détourner l'usage d'un oscilloscope et de s'en servir comme écran pour un jeu de tennis, baptisé "Tennis for Two" : comme son nom l'indique, il ne s'agit plus de jouer contre une I.A. Pour la première fois, le jeu vidéo fait l'interface entre deux humains. C'est aussi l'invention de la manette de jeu : un bouton rotatif pour définir l'orientation du tir, et un bouton-poussoir pour enclencher le tir. Le jeu est cependant limité : il n'y a pas de système de score, et de tout façon il est pratiquement impossible de perdre.

→ Fonction du jeu vidéo : offrir un cadre de jeu à deux humains.

## **1962 : Spacewar**

Développé par des étudiants du MIT, Spacewar est le premier jeu vidéo "original" : il ne cherche pas à reproduire les règles d'un jeu existant. Il est également le premier jeu "open source" (même si le terme est anachronique) dans la mesure où d'autres étudiants s'amuseront à modifier le code du jeu pour en changer les règles ou ajouter des éléments. Nous sommes toujours dans l'ère pré-industrielle du jeu vidéo, protéger les données n'avait alors que peu de sens.

→ Fonction du jeu vidéo : créer un cadre de jeu entièrement fictionnel.

## **1971 : Computer Space**

Produit par un dénommé Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari, Computer Space symbolise de nombreuses premières fois : c'est la première borne d'arcade, la première tentative de commercialisation d'un jeu vidéo, le premier "plagiat" (le jeu est une resucée de Spacewar), la première publicité utilisant la femme comme argument de vente (cela ne sera pas la dernière)... et le premier bide commercial, la faute à une prise en main difficile.

## **1972 : Pong, le premier blockbuster**

Pas découragé par l'échec de Computer Space, la seconde tentative de Nolan Bushnell sera la bonne : il plagie à nouveau un jeu de la console Odyssey et le baptise PONG. Le succès du jeu sera retentissant mais Bushnell ne sera pas le seul à tirer les marrons du feu : des dizaines de plagiat de PONG créés par des entreprises concurrentes voient le jour dans les cafés et les bars !

Une version pour salon verra le jour en 1974, suivie de pas moins de 18 clones concurrents !

## **1976 : Death Race, la première polémique**

En 1976, le magazine phare de la chaîne CBS consacre un numéro à Death Race, l'adaptation en borne d'arcade du film Death Race 2000, dans lequel on dirige une voiture qui doit écraser des piétons. Le jeu fait scandale malgré sa représentation graphique très limitée et sa très faible production (500 unités).

## **1978 : Space Invaders + 1980 : Pac-Man, les premiers "classiques"**

Si le marché des consoles s'étend de plus en plus, c'est bel et bien du côté de l'arcade que le média poursuit son évolution. S'écoulant à près de 400000 unités chacun, les bornes Space Invaders (Taito) et Pac-Man (Namcot) rencontrent un succès absolument colossal, ce dernier parvenant même à séduire un public féminin jusqu'ici exclu du monde du jeu vidéo. Namco capitalisera sur cette exception sociologique en sortant Ms. Pac Man, une suite (ou un clone ?) qui rencontra un succès moindre mais pointe tout de même à la 5e place des bornes d'arcade les plus vendues dans le monde.

## **1983 : La Famicom, un succès mondial**

Après avoir fait recette dans le commerces de cartes à jouer, Nintendo s'imisce sur le marché du jeu vidéo avec la borne Donkey Kong en 1981, puis avec la Famicom en 1983 (appelée Nintendo ou NES chez nous). C'est sur ce support que naîtront (ou presque) les franchises Zelda ou Mario, qui deviendront les personnages de pop culture parmi les plus célèbres au monde.

## **1989 : Le Game Boy, le jeu nomade**

Nintendo ne s'arrête pas là et développe la première vraie console portable, le Game Boy. Malgré une technologie inférieure, le fait de pouvoir jouer partout et sans devoir mobiliser la télévision familiale sont des arguments de poids. Tetris puis la licence Pokémon lui assureront une durée de vie record : 14 ans de production.

## **1995 : La Playstation et 2000 La Playstation 2**

Arrivés sur un marché dominé par Nintendo depuis 10 ans, Sony cible adolescents et jeunes adultes, ringardisant la concurrence. C'est le moment où le fossé technologique entre les jeux d'arcade et les jeux console disparaît, rendant le jeu d'arcade obsolète. Seuls les Game centers japonais subsisteront grâce à leur valeur ajoutée : un positionnement axé sur la compétition que se livrent les joueurs de l'archipel par scores interposés. Avec sa Xbox, Microsoft arrive sur le marché des consoles : le trio de constructeurs actuel est en place.

## **2006 : La Wii**

Nintendo revoit sa stratégie et cible désormais toute le cercle familial, jusque dans les maisons de retraite. Le "motion gaming" est mis en avant comme étant la nouvelle façon de jouer, et la ludothèque Wii mise sur des jeux simples et conviviaux ou sur des utilitaires de fitness : c'est l'avènement du "casual gaming".

Si ce positionnement marketing est souvent décrié par les gamers, la Wii, techniquement faible, marque aussi la fin de la course aux graphismes toujours plus réalistes comme seul argument de vente : place au jeu proprement dit ! C'est sans doute grâce à Nintendo qu'aujourd'hui un adolescent peut tout aussi bien jouer à un jeu aux graphismes photoréalistes qu'à un jeu à l'esthétique plus rétro comme Minecraft.

## **Et les ordinateurs ?**

Le jeu sur ordinateur a exploré d'autres pistes avec le couple clavier / souris :

→ d'un coté, des jeux plus "cérébraux" misant sur l'exploration et la stratégie ;

→ de l'autre, les FPS, le genre favori de nombreux ados : on vise avec la souris et on se déplace avec le clavier.

Première machine du foyer à être connectée à internet, c'est naturellement sur PC que naîtra le jeu en ligne.

## **De nos jours**

Deux tendances :

→ essor des jeux "sociaux" (ou jeux Facebook) et des Free-to-Play

→ les studios indépendants, une certaine idée du jeu vidéo

Quelques titres emblématiques à retenir : FEZ ; Papers, Please ; The Last of Us

# Typologie du joueur

## Vu par la publicité

### **Magnavox Odyssey, 1973 : le jeu, c'est pour tous**

En 1972, les foyers américains sont de plus en plus nombreux à troquer leur TV en noir et blanc pour un rutilant téléviseur couleur. Un constructeur de télévisions, Magnavox, a l'idée d'utiliser la télévision comme écran de jeu. Reste à concevoir un système suffisamment petit pour pouvoir pénétrer les salons américains. Détail amusant, dans la publicité de l'époque, ce sont les parents qui jouent aux jeux de tennis ou de tir, tandis que les enfants jouent à des jeux éducatifs. Au total, la console se vendra à 350000 exemplaires.

### **Sony Playstation, 1995 : le jeu, c'est cool**

Approche ironique pour séduire les adolescents et les jeunes adultes  
discours > produit  
Pratiquement aucune image de jeu

### **Sony Playstation 2, 2001 : le jeu, c'est CSP+**

Publicité réalisée par David Lynch, aucune image de jeu, discours incompréhensible

### **Nintendo Wii, 2006 : le jeu, c'est pour tous (et debout)**

Le retour de la famille Kinder

## Etudes sociologiques

- **Enquête sur les pratiques culturelles des Français, 2008**  
(détail important : l'enquête porte sur les 15 ans et plus)

- **Qui joue en 2007 ?**

→ Différences de sexe

70% des femmes interrogées déclarent ne jamais avoir joué à un jeu vidéo, contre 50% pour les hommes. 10% des hommes en font leur loisir quotidien, contre 5% des femmes.

→ Différences d'âge

Sur la génération des 15-30, la pratique du jeu vidéo est importante quel que soit le sexe : cette pratique s'amenuise au fil des générations. A noter que le profil du gamer domine chez les hommes de 15 à 30 ans.

→ Facteurs ayant un impact moindre

La taille de l'agglomération où l'on habite ne modifie que sensiblement les réponses données ; idem pour le niveau d'études ou la profession (exception faite des agriculteurs).

→ Autre lecture de l'enquête, à vérifier lors de la publication de la prochaine enquête :

Une génération sépare les publics féminin et masculin

- **Comment joue-t-on en 2007 ?**

→ Equipement

40% des français disposent d'au moins une console et/ou d'un PC qu'ils utilisent pour jouer : les plus jeunes privilégient la console ; au-delà de 45 ans c'est le PC qui prédomine.

→ Type de jeux

Fait curieux : les jeux éducatifs sont le plus joués par les 25-45 ans

Limite de l'enquête : les genres distingués et/ou regroupés ne correspondent pas à grand-chose et il est difficile d'en tirer des conclusions.

Une distinction majeure : en dessous de 45 ans on joue aux jeux vidéo "originaux", au-delà de 45 ans on privilégie les adaptations en jeu vidéo de jeux de société préexistants.

→ C'est probablement ici que se crée un deuxième fossé entre les joueurs : les premiers ont tendance à exclure les seconds de la catégorie des "gamers", et les seconds s'en excluent eux-mêmes.

- **Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, 2014**

(Attention, le rapport émane d'un lobby ; à prendre avec précaution)

→ enquête beaucoup plus complète et très récente, mais qui ne porte que sur le public états-unien

- **Qui joue en 2013 ?**

59% de la population a joué à un jeu vidéo en 2013.

On trouve en moyenne 2 joueurs par foyer

L'âge moyen du joueur : 31 ans

La répartition entre les sexes est quasiment équitable : 48-52

Le nombre de joueuses de 50 ans et plus a augmenté de 32% entre 2012 et 2013

La majorité des joueurs a plus de 35 ans : cela dit aussi sans doute quelque chose sur le vieillissement de la population.

- **Comment joue-t-on en 2013 ?**

Chaque foyer dispose en moyenne d'au moins un appareil de jeu vidéo (PC/console/smartphone) : la moitié dispose d'au moins 2 consoles de jeu.

Le temps de jeu a augmenté, principalement au détriment de la télévision et du cinéma.

Activité désocialisante ? Au moins 40% des joueurs jouent en famille ou avec leurs amis.

87% des parents déclarent contrôler ce à quoi leurs enfants jouent... 60% d'entre eux jouent avec leurs enfants au moins une fois par mois.

→ Type de jeux

Les jeux sociaux et jeux "casual" sont les plus joués à l'heure actuelle : un joueur sur deux y joue.

Ils sont gratuits... ou presque : le modèle économique du Free-to-Play

- **Comment achète-t-on du jeu vidéo en 2013 ?**

L'âge moyen de l'acheteur : 35 ans

Le genre privilégié : les jeux d'action (30% des achats)

Deux profils très différents entre console et PC

sur console : les jeux "matures" (GTA V, les FPS annuels) trident les premières places, GTA V, les FPS annuels, les franchises sportives annuelles

sur PC : les RTS, les MMORPG... et les Sims

(les chiffres de ventes PC sont très largement inférieurs aux chiffres consoles)

→ Constat

Evolution extrêmement rapide des pratiques et des profils de joueurs

Malgré la multiplication des supports de jeu et des offres "gratuites", le marché des consoles reste solide.

## **Prêter du jeu vidéo en médiathèque**

Pourquoi serait-il intéressant de proposer un service de prêt pour tous les médias, sauf pour le jeu vidéo ? Est-ce que le jeu vidéo est une activité essentiellement sociale ? Si l'on s'en tient aux jeux les plus vendus en 2013, ou à ceux les plus recommandés, non. Le jeu à plusieurs n'est souvent qu'une option, certes de plus en plus souvent proposée, mais rarement supérieure à l'expérience solo. Un film peut se regarder à plusieurs, pourquoi ne pas contraindre les usagers à venir le regarder sur place ?

Les travers du jeu sur place :

→ Les expériences de jeu proposées par la Wii, le Kinect ou le Playstation Move sont souvent très pauvres

→ Impossible ou presque de faire jouer aux jeux classés PEGI 16 et PEGI 18.

## **Le droit relatif aux jeux vidéo en médiathèque**

→ Prêt ou consultation sur place, même combat : sans négociation avec les ayants droit, ce n'est pas autorisé, donc interdit (plus de détails dans un chapitre de Jeux vidéo en bibliothèque, édité par l'ABF en 2014)

→ l'offre "légale" de jeux vidéo en médiathèque :

ludothèque proposée très pauvre

tarifs exorbitants

légalité de cette offre questionnée

Anecdote de la médiathèque de Saint-Herblain :

*« Lorsque nous avons voulu créer un marché d'acquisition auprès de tous fournisseurs possibles, nous avons spécifié que le fournisseur devait s'assurer de l'acquittement des droits de prêts auprès des éditeurs. Le marché est par 2 fois revenu infructueux, nous avons donc pu justifier l'acquisition hors marché, malgré l'importance du budget annuel. »*

## **L'expérience des médiathèques pilotes**

→ 11 médiathèques recensées [12 avec Romans-sur-Isère]

→ Communes de 4000 à 150000 habitants (en moyenne, 30000 hab)

→ Aucun point commun entre ces médiathèques, en dehors de la proximité géographique de la majorité d'entre elles.

→ 5 médiathèques interrogées, dont une (Dardilly) qui s'apprête à mettre en place le service.

Années de mise en service du fonds : entre 2009 et 2014

## **Origine du projet**

- **Contexte**

→ Angers :  
création d'une nouvelle médiathèque

→ Dardilly :  
Volonté de s'inscrire dans une dynamique d'innovation, volonté d'être présent sur tous les médias  
La médiathèque possède déjà une ludothèque, le jeu fait déjà partie de leur vocabulaire.

→ Maurepas :  
Faire venir les 12-18 ans, complètement absents de la médiathèque  
En 2009, Maurepas avait à la fois un élu à la culture + une élue à la lecture publique (enseignante)  
qui a défendu activement le projet face à d'autres élus plus réticents.

→ Beaugency :  
une étude menée sur le territoire révèle l'importance des pratiques de lecture de manga et du jeu vidéo chez les jeunes

→ Blois :  
existence d'un service de jeu sur place qui rencontre du succès mais apporte de nouveaux problèmes (squat, nuisances sonores) ; dans le cadre d'un réaménagement de cet espace, le prêt est "en test"

→ Point commun de toutes ces médiathèques : l'adhésion est gratuite pour les mineurs, sans restriction par catégorie de documents. (mais...)

- **Réticences**

→ Dans plusieurs médiathèques, le projet est mené de front par une seule personne très motivée

→ Les plus grosses réticences ne viennent en majorité ni de la hiérarchie, ni des élus, ni du public, mais de l'équipe

→ Constat général : l'arrivée du jeu vidéo en médiathèque est potentiellement clivant au sein d'une équipe : peut être résumé à un conflit de générations (réticences de ceux qui râlaient déjà contre l'arrivée du DVD)

→ importance d'accompagner les collègues réticents, de désamorcer les clichés autour du jeu vidéo : lors du service public, un agent pas convaincu ne fera aucun effort vis à vis de ce fonds, voire le dénigrera volontiers. (des réunions coups de cœur en interne peuvent changer le regard des collègues)

→ Les médiathèques dont le personnel est arrivé pendant ou après la mise en place du fonds ne connaissent pas ce problème : jeu vidéo tout de suite accepté et/ou agents recrutés en connaissance de cause

→ La formation BNF sur les jeux vidéo souvent citée comme élément déclencheur, notamment l'intervention d'Olivier Piffault



## Acquisitions

- **Budgets**

- lancement : de 2000€ à 20000€
- comprend généralement l'acquisition de matériel de jeu sur place (consoles, télévisions, etc) en investissement
- fonctionnement : de 2000€ à 8000€ par an
- budget parfois pris sur les collections dont les prêts sont faibles (documentaires adultes), ou sur les collections des collègues "amis" (souvent vidéo et CD...)
- Philosophie des budgets à 2000€ : mieux vaut avoir peu de jeux que pas de jeux du tout
- Le marché de l'occasion est florissant et permet d'acheter à prix réduit

- **Fournisseurs**

- Fournisseurs locaux privilégiés, hors marché ou non de bon conseil, très commerçants (remises), peuvent occasionnellement prêter du matériel
- Un cas particulier a commencé par acheter en grande surface, puis a expérimenté l'achat chez un fournisseur "classique" de médiathèque. Devant la pauvreté du catalogue et le prix des jeux, la médiathèque se fournit désormais dans un magasin Micromania.

- **Politique d'acquisition**

Ligne directrice générale :

- acheter les blockbusters en parallèle d'autres jeux plus confidentiels
- le choix d'une ludothèque basée sur les consoles les plus possédées : Nintendo DS et Wii, PS3 et Xbox360
- Consoles privilégiées : Wii et DS, les consoles qui génèrent le plus d'emprunts
- Collections : de 7 à 250 jeux par console
- Répartition adulte / jeunesse : 1/3 adulte, 2/3 jeunesse
- Les jeux les plus violents font polémique, GTA V en tête ; peu de médiathèques le proposent
- spécificités : Dardilly fait le choix de la modernité en se focalisant sur la nouvelle génération de consoles. La médiathèque argumente sur le prix élevé des jeux de ces consoles pour justifier l'idée que les joueurs les moins fortunés viendront emprunter ces jeux chez eux.
- Angers : en amont de la création du fonds, un appel a été lancé dans la presse locale
  - Faire parler de la création de ce fonds
  - Mettre en place un comité d'acquisition : comité de 15 personnes de tous âges, très investies, se réunissent environ tous les 3 mois
- Blois : établissement d'une liste "ludothèque idéale" par le responsable

- **Outils d'acquisition**

- le fournisseur est un interlocuteur précieux
- Base de données incontournable : jeuxvideo.com
  - mais limité au niveau de la critique
- Autres ressources en ligne : Gamekult, merlanfrit.net
- agence française pour le jeu vidéo AFJV
- Ressources papier : Canard PC fait l'unanimité. Egalement mentionnés : JV, Games Magazine
- Ressources vidéo : Nolife

Réelles incertitudes sur la pérennité de la presse papier et de la chaîne Nolife, en grande difficulté financière

- Les comités d'acquisition
- les adhérents, via un système de suggestions

## **Le prêt**

- **Conditions de prêt**

Choix quasi unanime : le prêt indirect

- Certaines médiathèques ont commencé en prêt normal avant de se raviser devant les nombreux vols : fonds très convoité
- fantômes en rayon
- autre solution : catalogue de jaquettes (filmoluxées) que l'on échange au prêt contre le boîtier
- Engendre des difficultés de stockage quand le fonds est importante
- Exception : Angers ne met en prêt indirect que les nouveautés et les jeux impossibles à antivolier (jeux DS)

- **Quotas de prêt**

- 1 par personne, voire 1 par famille quand le fonds est très limité (création de fausses cartes dans le SIGB)

- **Restrictions de prêt**

La plupart des médiathèques respectent peu ou prou la norme PEGI

Problème de cette norme : parfois restrictive dans les deux sens (jeux jugés 12+ de par leur difficulté d'un côté, jeux jugés 18+ de par leur violence de l'autre)

- deux à trois catégories suivant les cas :

PEGI 0-12 pour enfants, PEGI 16-18 pour adultes

PEGI 0-12 pour tous, PEGI 16 à partir de 12 ans, PEGI 18 à partir de 16 ans

- démarche d'information auprès des parents sur le contenu de tel ou tel jeu
- Problème récurrent : l'enfant se sentant légitime à emprunter un jeu PEGI 16 ou 18 car il y a déjà joué chez lui ou chez un copain
- Jeu toujours empruntable si l'adulte accompagnant est d'accord (message sur la carte lorsque cela arrive)
- Nécessité de s'adapter à la pratique réelle des joueurs

## **Gestion du fonds**

Fonds géré par une personne, parfois deux. Une fois sur deux, cette personne ne se considère pas comme "gamer".

- **Catalogage**

Notices maison

- Notices simples
- L'indice Dewey 794.8 existe mais n'est pas utilisé par souci de simplification : On privilégie les indices maison commençant par JV
- Auteur = studio de développement (parfois éditeur)
- Blois : ajoute en auteurs secondaires les créateurs du jeu, compositeurs, scénaristes lorsqu'ils sont suffisamment connus
- A noter que la BNF propose des notices, mais aucune des bibliothèques interrogées ne les utilise.

- **Classement**

Angers : JV18-PS3 = Classement par âge puis par console

Blois : JVPS ACAV = Classement par console, puis par genre

Maurepas : JV AVE = Classement par genre

Chartres : JVI THE PS3 = Classement au titre (article compris), puis par console

Beaugency : J-843-LAS = Classement au titre

- **Équipement**

Prêt indirect donc équipement sommaire : code-barres + cote.

Conseil de Blois : identifier les jeux avec des macarons et des coups de tampon (anecdote sur une personne qui avait volé des jeux à la médiathèque pour aller les revendre ensuite... au fournisseur de la médiathèque)

- **Localisation**

Deux cas de figure :

→ la médiathèque est spacieuse et/ou dispose déjà d'un lieu pour la consultation sur place : collections au sein de cet espace, avec agent dans le secteur

→ la médiathèque est petite et pleine à craquer : petit meuble au carrefour des collections, bien en vue des agents en permanence

## **Impact du service**

→ Dans la plupart des cas : inscription importante de nombreux adolescents informés par le bouche à oreille

→ Une partie de ce nouveau public ne vient que pour les jeux vidéo, d'autres sont aussi allés vers les BD et les mangas

→ Blois : impact plus modéré mais les adhérents ont intégré ce nouveau fonds à leur panier

→ Nouveaux usagers souvent surpris que la médiathèque propose du jeu vidéo

→ Fonds souvent très empruntés, surtout DS et Wii

- **Public type**

→ En majorité : des enfants et des adolescents, aussi bien filles que garçons

→ Adultes : trentenaires maximum, environ 2 hommes pour 1 femme

→ Parents qui empruntent pour leurs enfants

## **Autour du jeu vidéo**

- **Consultation sur place**

→ touche majoritairement les enfants

→ les quelques ados / adultes ont plutôt une logique de test avant emprunt

- **Animations**

→ Globalement : difficulté de dégager du temps (et de l'argent) pour des animations

→ accueil de groupes : centres aérés, maisons de quartier

→ Tournois de jeux de sport en relation avec la compétition sportive du moment

→ Variante : projet de retransmettre en parallèle les matchs de l'Euro 2016 et la compétition virtuelle qui se disputera à la médiathèque

- Temps retrogaming : les usagers sont invités à venir avec une vieille console et la faire essayer
- Jeu en famille les samedis pendant les vacances scolaires : séances de jeu parents/enfants
- La nuit du jeu de 19h à 24h : mélange jeux de société et jeux vidéo
- Soirée jeux vidéo / années 80 qui coïncide avec l'arrivée du jeu vidéo à la médiathèque

## **Projets**

- Prêt de consoles
  - retardé à Beaugency pour 2015 : système de chèque de caution... que le Trésor Public voulait encaisser !
- Prêt de périphériques (manettes, volants, tout périphérique propre à un jeu)
- Prêt de "packs" consoles rétro + jeux
- Achat de jeux de la nouvelle génération de consoles
- Achat de jeux dématérialisés sur WiiU

## **Remarques complémentaires**

→ Importance fondamentale de la gratuité de l'accès au fonds pour les enfants et ados ; cas de chute des adhésions et de la fréquentation suite à la mise en place d'un abonnement payant pour les enfants

→ remplacement aisé des Wii par des WiiU (rétrocompatibilité)

→ Le jeu PC absent des collections  
Pas de demande particulière des usagers

→ Outils non cités

Sites collaboratifs : Sens Critique, Metacritic

Groupe Facebook Jeux Vidéo en Bibliothèque

Livre "Jeux vidéo en bibliothèque" publié par l'ABF en 2014

Youtube : Mesurer la popularité d'un jeu à travers le phénomène des Youtubeurs et des "Let's Play", très populaires chez les enfants et les adolescents.

## LEXIQUE

Arcade / Jeu d'arcade / Borne d'arcade : Premier support de jeu vidéo commercialisé, regroupant à la fois le support de jeu et le périphérique de jeu (manettes ou volants intégrés dans la borne). Inspiré dans sa forme des bornes de jeux mécaniques et des flippers, il est d'abord apparu dans les bars et cafés, puis dans des salles dédiées, les salles d'arcade.

Casual / Jeu casual / Casual gaming : Catégorie de jeux qui s'apprennent très vite et ne nécessitent pas d'investissement particulier.

Code : terme désignant l'ensemble des mécaniques de programmation d'un jeu.

FPS / First Person Shooter : jeu de tir en vue à la première personne.

Free-to-Play : jeu gratuit proposant fréquemment des micropaiements pour le rendre plus facile ou plus intéressant.

Game center : équivalent japonais de la salle d'arcade occidentale, qui a mieux su résister à la concurrence des consoles en devenant un lieu de compétition entre joueurs.

Gamer / Hardcore gamer : personne qui a parmi ses loisirs principaux la pratique du jeu vidéo.

Jeux sociaux : jeux liés à un compte sur un réseau social (Facebook en tête), se jouant gratuitement à condition d'inciter ses amis à y jouer.

MMORPG : Jeu de rôle qui se joue en ligne.

Motion gaming : Gamme de jeux basés sur la reconnaissance de mouvements.

Open source / jeu Open source : dont le code n'est pas crypté et est librement modifiable par un tiers.

PEGI : système de classement des jeux vidéo par âge et par type de contenu jugé sensible (à titre indicatif).

RTS / Real-Time Strategy : Jeu de stratégie militaire.