

LE PRET DE JEUX VIDEO EN MEDIATHEQUE

Table ronde de la journée VDL du 23/09/2014

avec **Elise Ybled** (médiathèque Blaise Cendrars, Conflans-Sainte-Honorine)
et **Grégory Watremez** (médiathèque Simone de Beauvoir, Romans-sur-Isère)
animée par Fabien Ratz (président de VDL)

L'origine du projet

Conflans-Ste-Honorine (CSH)

Projet mené par un bibliothécaire référent (parti depuis), avec l'accord de la direction.
D'autres bibliothécaires ont manifesté leur désaccord concernant l'arrivée des jeux vidéo.
La médiation au sein du personnel a duré plus d'un an pour faire accepter ce média : faire jouer les collègues réticents est un gros plus !

Romans-sur-Isère (RSI)

Besoin ressenti de développer un fonds vidéoludique, au vu de l'importance que prenait ce média, du point de vue des ventes mais aussi de son impact culturel et de son histoire.
Formation d'une commission comprenant un bibliothécaire par secteur afin de mener une réflexion autour de l'achat de jeux.

Le lieu

CSH

La médiathèque n'ayant évidemment pas été pensée pour un espace dédié aux jeux vidéo, il a fallu en créer un. Pour le mobilier, les consoles sont dans des tiroirs fermés à clé.

Remarques importantes :

- Penser à l'aération de la pièce : une heure de Just Dance à huit, ça fait transpirer !
- Pour les jeux utilisant le motion gaming (Wii, Kinect), une grande pièce est préférable.
- Il faut anticiper les changements de disposition de la pièce en fonction des jeux joués : fauteuils de jeu facilement transportables.
- Les jeunes font beaucoup de bruit lors des animations : attention à la proximité de la salle de travail !

Concernant le classement, les boîtiers des jeux (vides) sont rangés par type de console et par PEGI.

La question du droit de prêt

CSH

Communication avec les éditeurs : aucune réponse franche, ceux-ci ne comprennent pas le but de la démarche qui n'a que peu d'importance pour eux. Le flou juridique n'inquiète pas les acteurs de ce média pour l'instant.

Les acquisitions

CSH

Budget de 7000€ au lancement, puis 5000€ environ.
Commission d'achat avec un référent par secteur.

Les fournisseurs classiques des médiathèques pour le non-livre ont une offre de jeux vidéo, mais celle-ci est très limitée et coûteuse. De plus, les magasins spécialisés dans les jeux vidéo sont également de bons prescripteurs. Cependant, travailler avec une enseigne locale peut être difficile (exigence de délais de livraison, références absentes du magasin). La médiathèque travaille donc avec une enseigne basée sur Lyon qui est également spécialisée dans le rétrogaming.

La possibilité d'acheter en occasion est un gros plus, financièrement.

La médiathèque dispose d'environ 450 jeux répartis sur les consoles suivantes : PS3, Xbox 360 et DS, mais aussi du "retrogaming" (Snes, Playstation, PS2), et du PC.

Attention, le prix de certains jeux rétro peuvent être élevés !

Pour pouvoir proposer ces vieilles consoles en consultation sur place, les usagers ont été sollicités pour faire don de leurs vieilles télévisions cathodiques : succès de l'opération !

Un fonds de documentaires en rapport avec le média vidéoludique est aussi constitué.

RSI

Budget de 4000€ par an environ.

Au départ seuls les jeux PEGI 12 et inférieurs étaient achetés. Puis une réflexion a été menée autour de l'achat des jeux PEGI 16 et 18, en relation avec les actions menées et les autres médias proposés au sein de la médiathèque.

Le fonds se compose aussi d'environ 450 jeux sur les consoles suivantes : PS3, Xbox 360, DS, Wii.

Les règles de prêt

CSH

Le prêt se fait de manière indirecte ; les jeux sur CD\DVD\Blu-ray sont stockés dans des classeurs à CD. Pour les cartouches, elles sont stockées et prêtées dans une pochette plastique. Le prêt se fait en suivant scrupuleusement la classification PEGI.

Il y a aussi la possibilité de faire une consultation sur place en testant les jeux avant de les emprunter.

RSI

Le prêt est aussi indirect pour éviter les vols. La classification PEGI est également respectée à la lettre.

La consultation sur place

CSH

Pas d'inscription pour venir jouer sur place, ni carte de bibliothèque, ni carte d'identité (même si les manettes sont sans fil).

Limitée à 1 heure par personne, jeux PEGI 12 uniquement.

RSI

Se déroule dans une pièce insonorisée. La sélection est imposée : 5 jeux imposés sur un créneau horaire, limitation à 30mn. L'organisation se fait assez naturellement, mais il faut quand même une personne pour tout gérer en plus de celle qui gère les flux et les inscriptions.

Les animations

CSH

En période scolaire : tous les mercredis en fin d'après-midi (2h) ; public de 6 à 10 ans. Si plusieurs veulent jouer au même jeu, un tournoi est improvisé !

Pendant les vacances scolaires : tous les jours, deux heures le matin (10h-12h) et deux heures en fin d'après-midi (16h-18h), sur inscription, limitées à 8-10 enfants pour 1 heure chacun. Les parents

sont plus présents.

Une fois par mois : après-midi jeux vidéo (3h) avec du rétrogaming ; public plus varié, surtout des enfants mais les adultes jouent aussi.

RSI

Animations régulières avec un public handicapé, basées sur des jeux Wii et Kinect : constitution d'une équipe "sport numérique handicap" pour jouer avec les voisins du département.

Animation "Lâche du lesté" durant la première semaine des vacances scolaires, juste après le bac.

Peu d'animations, mais elles vont être développées courant 2015 : pas de consultation sur place ni de local attitré pour les jeux vidéo, les animations se déroulent dans la salle de silence qui réduit le bruit produit.

L'impact du service

Taux de rotation important et qui augmente chaque année. Gros succès DS et Wii, surtout chez les enfants. Le public plus âgé se tourne plutôt vers les PS3 et Xbox 360.

La consultation sur place attire surtout des jeunes ados (11 ans en moyenne).

A Conflans-Sainte-Honorine, le rétrogaming fonctionne bien : beaucoup de gens encore équipés en PS2, et les 6-10 ans apprécient beaucoup la Super Nintendo en consultation sur place.

Projets

CSH

En top des priorités :

3DS (rétrocompabilité DS), puis PS4 et Xbox One quand leurs catalogues se seront étoffés

Rétrogaming : acheter des jeux Nintendo NES ; créer un espace de rétrogaming PC en dématérialisé (blocage au niveau de la DSI)

Rapprocher les fonds jeux de société et jeux vidéo.

RSI

Nouvelle communauté d'agglomération : gérer le prêt entre bibliothèques de ce fonds unique sur le réseau

Remarques complémentaires

CSH

→ Pas de PEGI sur le rétrogaming : il faut tester pour savoir.

→ Réparations : en interne si possible. Pour les formats disque compact : resurfaçage. (perte = rachat du même titre ou d'un autre titre)

→ Lors de l'investissement, penser à tous les périphériques nécessaires pour brancher plusieurs consoles simultanément sur un même téléviseur !

→ Lors de parties à plusieurs, problème de la "manette 1" qui contrôle le jeu : tout le monde la veut ! (idée d'un petit quiz de culture générale pour déterminer qui l'obtiendra)