

2017-2018

Master 1 Sciences de l'information et des bibliothèques

Jeux vidéo et bibliothèques

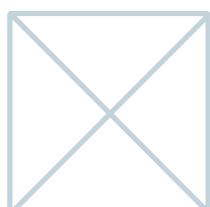
Une relation légitime

Plais Anthony

Sous la direction de Mme
Neveu Valérie

Membres du jury

Neveu/Valérie | Maître de conférences en bibliothéconomie
Alibert/Florence | Maître de conférences en bibliothéconomie



Soutenu publiquement le :
Juin 2018

UA¹
FACULTÉ
DES LETTRES,
LANGUES
ET SCIENCES
HUMAINES
UNIVERSITÉ D'ANGERS

**L'auteur du présent document
vous
autorise à le partager,
reproduire,
distribuer et communiquer selon
les conditions suivantes :**

- Vous devez le citer en l'attribuant de la manière indiquée par l'auteur (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'il approuve votre utilisation de l'œuvre).
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser ce document à des fins commerciales.
- Vous n'avez pas le droit de le modifier, de le transformer ou de l'adapter.



Consulter la licence creative commons complète en français :
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/>

Ces conditions d'utilisation (attribution, pas d'utilisation commerciale, pas de modification) sont symbolisées par les icônes positionnées en pied de page.



REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier :

Ma directrice de recherche Mme Valérie Neveu pour ses conseils avisés et pour les réponses rapides qu'elle a apportées à mes nombreuses questions.

M. Vivien Seugnet, animateur de réseau à l'antenne de Chinon de la Direction Déléguée du Livre et de la Lecture Publique du Conseil Départemental d'Indre-et-Loire, pour les pistes et les informations qu'il m'a fournies pour démarrer mes recherches.

Mme Alice Bernard, responsable numérique et Mme Emilie Moreau, jeuxvidéothécaire à la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin (37), pour toutes les informations et les documents fournis pour la réalisation de mon étude de cas sur leur structure.

Mes amis et camarades de promotion pour le soutien et l'entraide mutuelle que nous nous sommes apportés.

A ma famille et plus particulièrement Isabelle et Marie-Laure pour leurs conseils et l'aide à la correction.

Aux vidéastes qui ont accompagné mes journées et mes nuits de travail : l'équipe de Solary et celle du Joueur du Grenier.

Enfin merci à *Age of Empires II* pour avoir fait naître chez moi une passion à la fois pour l'Histoire et pour le jeu vidéo.

Sommaire

INTRODUCTION

PREMIERE PARTIE : JEUX VIDEO ET BIBLIOTHEQUES : UNE HISTOIRE DE CULTURE

1. Légitimation culturelle du jeu vidéo

- 1.1. Courte histoire du Jeu vidéo
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?
 - 1.1.2. Petite histoire du jeu vidéo
 - 1.1.3. Une véritable culture populaire
- 1.2. Jeu vidéo et culture : art, éducation, sport
 - 1.2.1. Violence et addiction : deux maux imputés au jeu vidéo
 - 1.2.2. Un art à part entière ?
 - 1.2.3. Jeu vidéo et éducation : outil et objet d'étude
 - 1.2.4. Le phénomène de l'esport
- 1.3. Légitimation du jeu vidéo en bibliothèque
 - 1.3.1. A travers les discours de professionnels engagés
 - a) Le jeu vidéo dans les revues professionnelles
 - b) Blogs, sites personnels et forums
 - c) De nouvelles ressources
 - 1.3.2. Les autres formes du jeu vidéo en bibliothèque
 - a) Le jeu vidéo comme produit dérivé
 - b) Le jeu vidéo adapté à son tour
 - c) Noob, Ankama, deux cas exceptionnels
 - d) La musique et le jeu vidéo, un lien indissociable
 - e) Les produits dérivés

2. Bibliothéconomie du jeu vidéo

- 2.1. Le mythe du flou juridique
- 2.2. Bibliothéconomie
 - 2.2.1. Une démarche des bibliothécaires
 - 2.2.2. Politique documentaire
 - 2.2.3. Organisation et gestion bibliothéconomique
- 2.3. Animations
 - 2.3.1. Séances thématiques de jeu
 - 2.3.2. Expositions
 - 2.3.3. Tournois
 - 2.3.4. Ateliers

3. Évolutions et perspectives d'avenir.

- 3.1. Évolutions techniques
 - 3.1.1. Réalité virtuelle et réalité augmentée
 - 3.1.2. Jeux vidéo et handicap
 - 3.1.3. Dématérialisation, DRM, DLC : des obstacles aux offres en bibliothèques ?
- 3.2. Conservation
 - 3.2.1. Désherbage
 - 3.2.2. Retrogaming et abandonware
 - 3.2.3. Dépôt légal du jeu vidéo
 - 3.2.4. Le jeu vidéo en BU ?

CONCLUSION

DEUXIEME PARTIE : BIBLIOGRAPHIE ET SOURCES

1. Bibliographie

- 1.1. Ouvrages généraux sur le jeu vidéo
- 1.2. Romans, bandes dessinées, guides, ouvrages didactiques etc.
- 1.3. Jeu vidéo, culture et société
- 1.4. Bibliothéconomie

1.5. Evolution et conservation

2. Sources

2.1. Publications professionnelles

2.2. Blogs

2.3. Sources pour l'étude de cas

TROISIEME PARTIE : ETUDE DE CAS : LA MEDIATHEQUE MICHEL SERRES DE SAINT-AVERTIN (37)

1. La construction d'une nouvelle offre

1.1. Volonté de la municipalité de tutelle

1.2. Politique documentaire

2. La gestion d'un fonds vidéo-ludique

2.1. Collections

2.2. Public

3. Animations

4. Bilan

CONCLUSION

ANNEXES

1. Lexique et sigles

2. Document fourni par la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin

3. Statistiques fournies par la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin

TABLE DES MATIERES

Introduction

Depuis quelques années déjà, le jeu vidéo est l'un des produits culturels les plus vendu à travers le monde, le produit culturel le plus rentable de tous les temps est d'ailleurs *Grand Theft Auto 5*¹. En 5 ans d'existence, le jeu a rapporté plus de 6 milliards de dollars avec 90 millions d'exemplaires vendus auxquels s'ajoutent des contenus additionnels (DLC) payants et des microtransactions en nombre élevé. L'industrie du jeu vidéo et son marché sont en croissance permanente ; rien qu'en France, le chiffre d'affaires du jeu vidéo est estimé à plus de 4,3 milliards d'euros, une évolution de plus de 18% par rapport à 2016 (3,64 milliards d'euros)². Ces chiffres ne prennent même pas en compte les jeux dématérialisés (le jeu événement de 2017, *PlayerUnknown's Battlegrounds* n'y figure pas), ce qui signifie que ces chiffres sont sans doute bien plus importants en réalité. Cela fait également plusieurs années que le jeu vidéo figure au cœur de nombreux débats concernant son statut de produit culturel : le jeu vidéo est-il trop violent ? Le jeu vidéo est-il un art ? La pratique du jeu vidéo provoque-t-elle une addiction ? Ces questions font l'objet de bon nombre d'ouvrages et d'articles argumentés pesant le pour et le contre ou défendant une vision particulière de chaque problématique. Conforté par des chiffres de vente exceptionnels ainsi que par l'émergence de phénomènes très suivis comme la multiplication de vidéastes de jeux vidéo et la montée en puissance du sport électronique, le jeu vidéo jouit de toute façon d'une place prédominante dans les pratiques culturelles françaises. En effet, 53% des français y jouent régulièrement et loin des clichés habituels sur ce média³, la moyenne d'âge des joueurs est de 34 ans avec presque autant d'hommes que de femmes. En moyenne, les Français jouent plus un peu plus de 5 heures par semaine⁴.

En perpétuelle recherche d'étendre leur public et la fréquentation, un certain nombre de bibliothèques françaises de lecture publique ont fini par intégrer les jeux vidéo dans leurs collections. Les services proposant des jeux vidéo peuvent prendre un tas de formes différentes : prêt, consultation sur place, animations etc. Ces offres de jeux vidéo se diversifient au fur et à mesure que les bibliothèques se décident à proposer des jeux vidéo.

¹ JACQUIER, Clotaire, « GTA V devient le produit culturel le plus rentable de l'histoire », *Le Point.fr*, 10 avril 2018.

Disponible sur : http://www.lepoint.fr/pop-culture/jeux-videos/gta-v-devient-le-produit-culturel-le-plus-rentable-de-l-histoire-10-04-2018-2209407_2943.php Consulté le 10 juin 2018.

² FORSANS, Emmanuel, « Le marché du jeu vidéo progresse de 18% en France et enregistre un chiffre d'affaires record de 4,3 milliards* d'euros », *AFJV*, 26 février 2018. Disponible sur : https://www.afjv.com/news/8590_le-jeu-video-en-france-un-marche-de-4-3-milliards-d-euros.htm Consulté le 10 juin 2018.

³ Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), « L'essentiel du jeu vidéo », *Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)*, février 2018. pp. 34-35. Disponible sur :

<https://drive.google.com/file/d/1iWSkg41ZhGUQFiunD2DAnKHnuLU8AwqB/view> Consulté le 10 juin 2018.

⁴ Ibid. p. 37

Quels processus de légitimation culturelle le jeu vidéo a-t-il traversé pour intégrer les collections des bibliothèques ? Sous quelles formes sa présence se manifeste-t-elle ? Quelles perspectives d'avenir pour ces offres vidéoludiques ? Ce sont les questions auxquelles nous nous efforcerons de répondre dans ce mémoire de recherche.

Dans une première partie nous procèderons à un état des lieux du statut culturel du jeu vidéo et de sa présence en bibliothèque. Tout d'abord, nous analyserons les différents processus de légitimation culturelle du jeu vidéo, et plus particulièrement sa présence dans les discours des professionnels des bibliothèques, que ce soit dans les publications institutionnelles (BBF, Bibliothèque(s), etc.) ou plus personnelles, sur les blogs. Ensuite, nous passerons en revue les différents aspects bibliothéconomiques de l'introduction du jeu vidéo en bibliothèque. Enfin, nous étudierons les perspectives d'avenir de ces offres.

La deuxième partie présentera la bibliographie et les sources utilisées pour cette étude.

Enfin, la troisième partie sera consacrée à une étude de cas sur la Médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin (37).

Première partie : Jeux vidéo et bibliothèques : une histoire de culture

1. Légitimation culturelle du jeu vidéo

1.1. Courte histoire du Jeu vidéo

1.1.1. Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?

Selon le dictionnaire Larousse, un jeu vidéo est un « programme informatique permettant de jouer seul ou à plusieurs, conçu surtout en 3D et installé le plus souvent sur une console électronique ou un micro-ordinateur. »

Cette définition reprend les principes importants de ce qu'est le jeu vidéo : un programme informatique ludique qui nécessite un appareil électronique pour fonctionner. Elle omet cependant plusieurs points. Tout d'abord, l'exécution de ce programme informatique nécessite un logiciel pour fonctionner, lequel est installé sur la console ou l'ordinateur. Pour être un jeu, il faut un périphérique de contrôle qui fasse office d'interface entre l'homme et la machine afin que celui-ci puisse agir sur le logiciel et contrôler le jeu. La deuxième partie de la définition est une généralisation, si le jeu est majoritairement conçu en 3D à notre époque, cela exclut toute la production en 2D passée et actuelle. Elle exclut aussi le support de stockage du programme informatique composant le jeu, qui peut être un CD-Rom ou une cartouche et non pas seulement un appareil électronique sur lequel il serait directement installé.

Le jeu vidéo est donc un ensemble cohérent formé d'un appareil électronique, d'un support de stockage, d'un logiciel, d'un programme informatique et d'un périphérique de contrôle. Sans l'un de ces éléments le jeu vidéo n'est qu'un simple programme informatique inutilisable.

Cette définition très technique se doit d'être complétée par celle du jeu, « activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. » Comme n'importe quel jeu, le jeu vidéo comporte des règles, définies par les concepteurs du jeu, et qui impliquent généralement une progression et une évolution à travers celui-ci.

Le jeu vidéo est donc un divertissement électronique, une activité qui implique son utilisateur, le joueur.

1.1.2. Petite histoire du jeu vidéo

De nos jours, l'histoire du jeu vidéo est communément divisée en plusieurs parties qui correspondent à chaque « génération » de console. En effet, chaque nouvelle console apporte son lot de nouveautés et d'évolutions techniques. Les constructeurs se livrant une lutte acharnée pour dominer le marché, les consoles sortent historiquement à peu d'intervalle l'une de l'autre, et ce depuis les débuts du jeu vidéo.

La date conventionnellement retenue comme année de naissance du jeu vidéo est 1972, lorsque l'ingénieur Nolan Bushnell, après avoir créé l'entreprise Atari, développe le premier jeu vidéo à grand succès : *Pong*.

Ce n'est pourtant pas le premier jeu vidéo, il s'agit plutôt du début de son industrie. Après quelques vagues expérimentations dans les années 1940 avec les premiers calculateurs et les oscilloscopes, les véritables débuts du jeu vidéo remontent aux années 50, parallèlement au développement des ordinateurs et de l'informatique. En 1951 Ralph Baer est le premier à avoir l'idée d'intégrer un jeu interactif à la télévision par l'intermédiaire d'un boîtier qui lui est connecté, mais son idée n'est pas retenue par l'entreprise pour laquelle il travaille en tant qu'ingénieur.

Par la suite, ce sont dans les laboratoires universitaires que se développent les premiers jeux vidéo : A. S. Douglas crée *OXO* en 1952, un jeu de morpion sur ordinateur, dans le but de défendre sa thèse sur les interactions homme-machine. En 1958 William Higinbotham crée *Tennis for Two*, dont le principe est, comme au tennis, de se renvoyer une balle. Et ce dans l'unique but de divertir les visiteurs lors des portes ouvertes du laboratoire national de Brookhaven à New York. C'est un franc succès. En 1962, Steve Russel et ses camarades chercheurs au MIT (Massachusetts Institute of Technology) inventent *Spacewar* : le joueur contrôle un vaisseau spatial qui doit en se déplaçant éviter les projectiles que lui lancent les vaisseaux ennemis.

Toutes ces inventions restent cantonnées à un petit cercle d'utilisateurs issus des milieux universitaires et ne fonctionnent que sur du matériel extrêmement onéreux. Cette « préhistoire » du jeu vidéo prend fin dans les années 1970 avec les premières commercialisations à grande échelle de jeux vidéo.

C'est donc en 1972 que Nolan Bushnell et Atari commercialisent *Pong* dont le principe est exactement le même que *Tennis for Two*. Plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires de cette borne d'arcade sont vendus. La même année, Ralph Baer, qui n'a pas abandonné son idée de boîtier connecté à une télévision, conçoit avec Magnavox, un fabricant de téléviseurs, la toute première console de jeux : l'*Odyssey*. Il s'en vend près de 340 000 exemplaires jusqu'en 1975 malgré son coût élevé (99 US\$ à sa sortie) et les difficultés à convaincre le public.

L'incroyable succès de *Pong* provoque les convoitises, et le principe est copié par de nombreuses sociétés qui créent à leur tour des variantes du jeu.

Au cours des années qui suivent, Atari étoffe son offre de jeux, idées et succès sont copiés de toutes parts et les entreprises se livrent une concurrence acharnée pour être le prochain grand succès. En 1976, une révolution a lieu avec l'invention des cartouches de jeux. L'année suivante l'Atari 2600 fait son apparition sur le marché, elle se vendra jusqu'en 1991. Elle s'écoule à 30 millions d'exemplaires même si son prix est de 199 US\$ au lancement. Plus de 900 jeux seront créés pour cette console.

L'entreprise japonaise Nintendo commercialise en 1980 les *Game & Watch*, petites consoles portables à cristaux liquides proposant un jeu unique qui rencontrent un succès monumental. C'est aussi au début des années 80 qu'apparaissent deux grands titres emblématiques des débuts du jeu vidéo : *Space Invaders* et *Pac-Man*. Le premier héros de jeu vidéo est né. C'est également à la fin des années 70 et pendant les années 80 qu'apparaissent les premiers ordinateurs de bureau adaptés au jeu : Apple 2, Commodore 64, Amstrad CPC. L'ère des bornes d'arcade laisse sa place à l'ère des consoles et ordinateurs.

Toute cette effervescence prend subitement fin en 1983 avec ce que l'on appellera à posteriori la « crise du jeu vidéo. » Trop sûre de son succès, l'industrie du jeu vidéo produit en grande quantité des titres dont la qualité est moindre. C'est le jeu *E.T. l'extraterrestre*, adapté du film du même nom qui est le symbole de cette crise. Produit en quelques semaines au lieu de plusieurs mois habituellement, il est jugé extrêmement mauvais (à tel point qu'il est encore considéré de nos jours comme l'un, si ce n'est LE pire jeu vidéo jamais réalisé) et sur les 4 millions d'exemplaires fabriqués, plus de 2 millions et demi ne trouvent pas preneur. La rumeur circule à l'époque qu'Atari a fait enterrer ses stocks d'invendus dans le désert du Nouveau-Mexique, rumeur fondée car en 2013 et 2014, le site est localisé et quelques milliers d'exemplaires sont déterrés. James Heller, manager chez Atari à l'époque de la crise, affirme qu'environ 730 000 cartouches avaient été enfouies.

Si cette période est ponctuée de rares succès, l'industrie est en pleine crise et les pertes sont pharamineuses. De nombreux éditeurs se retirent et licencent, le marché et les ventes se sont écroulés dans le monde entier, présageant pour certains la fin d'un loisir dépassé.

Malgré cela et fort du succès de ses *Game & Watch*, Nintendo commercialise en 1986 sa *NES*. C'est un succès phénoménal, grâce notamment à Shigeru Miyamoto qui donne naissance à deux héros dans des jeux devenus des monuments : *Donkey Kong* et *Mario*. C'est également dans ces années-là qu'apparaît *Tetris*, inventé en 1984 par l'ingénieur Alekseï Pajitnov. *Tetris* se propage à travers toute l'URSS gratuitement avant d'être introduit au reste du monde entier.

Les années qui suivent voient naître bon nombre de grandes séries du jeu vidéo comme *The Legend of Zelda* ou *Final Fantasy*.

Sega, qui livrait depuis quelques années déjà une bataille acharnée contre Nintendo, sort en 1988 la Mega Drive, première console 16bits ainsi que sa mascotte phare, *Sonic* le hérisson bleu. Nintendo réplique avec la Super NES, ce qui inaugure la « guerre des consoles » ainsi nommée par la presse et qui oppose les constructeurs concurrents à travers leurs consoles et leurs mascottes. L'opposition passe même par les couleurs : les consoles Sega sont noires tandis que celles de Nintendo sont blanches, *Mario* est habillé en rouge, *Sonic* est bleu.

Cette guerre économique entre constructeurs se traduit par un phénomène de société opposant les adeptes de telle ou telle console. Cette guerre a toujours lieu de nos jours même si les acteurs ont changé (Sony et Microsoft ont rejoint Nintendo tandis que Sega a disparu du marché).

Nintendo commercialise en 1989 sa Game Boy, console portable qui restera, avec son jeu *Tetris*, le plus gros succès du jeu vidéo pendant 15 ans, avec plus de 119 millions d'exemplaires vendus. 5 ans plus tard, Sony sort sa première console, la Playstation. C'est une nouvelle révolution, en plus d'avoir comme support pour ses jeux le CD et non des cartouches comme c'était le cas pour toutes les consoles jusqu'alors, elle permet d'afficher des graphismes en 3D. C'est un grand succès commercial. Le jeu vidéo entre alors dans une période charnière, celle du passage de la 2D à la 3D qui voit disparaître ou sombrer certains héros et des constructeurs peiner à passer ce cap. La Playstation écrase ses concurrentes dont la Saturn de Sega qui ne s'en relèvera pas : après une dernière tentative avec sa Dreamcast dont elle cesse la production en 2001, le constructeur ne proposera plus de console de jeu.

Sur ordinateur, les évolutions technologiques entraînent également une production débordante et l'apparition de nouveaux genres de jeux qui resteront longtemps spécifiques au jeu sur ordinateur : les STR, les « point and click » et les MMO par exemple. Ces derniers doivent notamment leur succès au développement d'internet.

Le début des années 2000 est particulièrement symbolique de la course aux innovations que se livrent les constructeurs : La Dreamcast de Sega est la première à pouvoir se connecter à internet, permettant ainsi le jeu en ligne et la consultation de sites internet ; la Playstation 2 permet la lecture des DVD, format tout récent ; Microsoft entre sur le marché des consoles de jeux avec la Xbox, la seule alors à posséder un disque dur interne.

A partir de cette période, les évolutions restent sensiblement les mêmes jusqu'à nos jours. Microsoft et Sony se livrent bataille sur la puissance et la capacité de leurs consoles : Playstation 3 et 4, Xbox 360 et One sont de vraies plateformes multimédias connectées toujours plus puissantes et aux graphismes toujours plus réalistes. De son côté Nintendo parie sur des innovations dans la jouabilité : la DS, console portable, comporte deux écrans dont un tactile ; la Wii propose la détection de mouvements ; la Wii U a pour périphérique de contrôle principal

le gamepad, à mi-chemin entre la manette et la tablette tactile ; la 3DS, descendante de la DS, ajoute la technologie 3D sans lunettes. Certaines de ces innovations à succès sont reproduites par les concurrents qui tentent de s'aligner. Ainsi naissent le PS Move chez Sony et Kinect pour Microsoft. Sony sort également deux consoles portables, la PSP en 2004 et la PS Vita en 2012, celles-ci n'ont cependant pas le même succès que leurs concurrentes de chez Nintendo.

En 2007, un nouveau type d'appareil fait son apparition, avec son iPhone, Apple entame une nouvelle ère pour le monde de la téléphonie. Le smartphone à écran tactile va désormais dominer, tous les fabricants de téléphones ou presque doivent s'aligner pour survivre. Sans entrer directement en concurrence avec les consoles de jeu (à l'exception peut-être des consoles portables), les smartphones ouvrent un marché nouveau pour les éditeurs de jeux avec les applications mobiles.

Aujourd'hui, nous en sommes à la huitième génération de consoles. Elle commence en 2011-2012 avec la 3DS et la Wii U, suivent en 2013 la Xbox One et la Playstation 4. En 2017, des innovations techniques sont apportées à ces deux dernières avec une version améliorée de chacune, la PS4 Pro et la Xbox One X.

A côté des trois grands constructeurs, cette dernière génération de console a vu naître des initiatives plus indépendantes fonctionnant sous Android comme la Ouya et la Nvidia Shield, mais elles ne furent pas de grands succès commerciaux. Pour les ordinateurs, l'évolution technique est permanente, chaque année des composants plus puissants sont mis à disposition par les fabricants.

La dernière grande innovation en date provient une fois de plus de Nintendo qui sort la Nintendo Switch, la première console « hybride » c'est-à-dire qu'elle peut être à la fois console de salon et console portable.

Cette dernière alimente les débats, sommes-nous entrés dans la neuvième génération de consoles ? Seul l'avenir pourra le définir avec précision, mais il semble que la Switch soit généralement considérée comme appartenant à la huitième génération car elle est en concurrence avec les consoles de huitième génération des autres constructeurs majeurs.

De ses débuts à 2018, le jeu vidéo a vu naître près d'une centaine de consoles et ordinateurs de jeu pour presque 160 000 jeux vidéo⁵. Les plus célèbres s'écoulant à des millions d'exemplaires pendant que d'autres presque inconnus ne sont joués que par quelques dizaines de personnes. En 70 ans d'existence, le jeu vidéo est passé de simples expérimentations scientifiques très coûteuses à un loisir répandu massivement à travers le monde.

⁵ Selon le site <http://www.mobygames.com/>

1.1.3. Une véritable culture populaire

Pendant toutes ces années, le monde du jeu vidéo s'est incroyablement diversifié, des premières mascottes aux myriades de héros, des univers et histoires linéaires aux mondes ouverts aux quêtes annexes innombrables, le jeu vidéo est devenu une culture à part entière, ou plutôt un ensemble de cultures.

La multiplication des styles et genres de jeux ainsi que des pratiques en est l'une des raisons. Ces milliers de jeux se répartissent par genres en fonction de leur gameplay. Jeuxvidéo.com en recense plus d'une cinquantaine, eux-mêmes parfois divisés en sous-genres. Les innovations sont fréquentes. Parmi les derniers genres en date les plus populaires, le MOBA descend du STR et le Battle Royale du FPS et TPS. Avant de devenir des jeux à part entière, ces nouveaux styles de jeux naissent de mods créés par des fans sur un autre jeu. Ainsi Dota, le premier MOBA est un mod du STR Warcraft 3 avant devenir un jeu totalement indépendant.

En modifiant les règles d'un jeu et son contenu, la communauté des moddeurs aboutit parfois à un jeu nouveau. Ces initiatives de joueurs sont quelquefois encouragées par certains développeurs de jeux, qui fournissent alors aux joueurs des kits de développement pour les aider. La communauté de moddeurs est surtout présente sur les jeux PC, plus faciles à modifier que les jeux sur consoles, même s'il s'agit du même jeu.

Evoquée dans la partie précédente, la « guerre des consoles » née de la rivalité entre Nintendo et Sega dans les années 90 est encore active aujourd'hui et l'on peut croiser sur les forums de discussions des fans acharnés de Microsoft, Sony, Nintendo ou des « pcistes » argumentant vigoureusement en faveur de leur constructeur favori.

Cette « guerre » est alimentée par la course aux exclusivités que se livrent les constructeurs. De nos jours, la majorité des jeux sortent sur les différentes plateformes existantes afin de toucher un maximum de public. C'est le cas pour les jeux de tous les éditeurs indépendants ou presque. Mais certaines franchises ne sont réalisées que pour une seule plateforme car elles appartiennent au constructeur de console : Sony a donc *Gran Turismo*, *God of War*, *Uncharted* etc. Microsoft a *Halo*, *Forza Motorsport*, *Gears of War* ...; Nintendo a *Mario*, *Pokémon* et *Fire Emblem* parmi tant d'autres.

Ce sont d'ailleurs ces exclusivités qui donnent généralement naissance aux héros de jeux les plus emblématiques. Des premières mascottes aux milliers de personnages, principaux ou secondaires, alliés ou ennemis du joueur, tous sont un vecteur d'identification pour le celui-ci. Que ce soit par leur caractère ou leur design, ils sont aimés ou détestés par les joueurs et fédèrent des communautés de fans. Ce qui se traduit, comme c'est parfois le cas pour les personnages de littérature ou de cinéma, par le phénomène du cosplay, qui consiste à jouer le rôle d'un personnage de fiction en imitant son apparence physique et son caractère. Ces héros sont par ailleurs souvent la source de nombreux pseudonymes de joueurs.

Moddeurs, cosplayeurs, ces communautés ne sont finalement que des parties plus marginales de l'immense ensemble que forment les fans et adeptes du jeu vidéo et de ce que l'on appelle la culture geek, qui désigne les passionnés des univers de l'imaginaire ainsi que des nouvelles technologies, dont le jeu vidéo est la parfaite synthèse. Tout d'abord perçue comme minoritaire et de manière condescendante, cette culture s'est finalement popularisée ces dernières années, jusqu'à entrer dans le dictionnaire en 2010. Des chaînes de télévision sont même dédiées à cette culture : Game One et Nolife. Cette dernière a cependant été placée en redressement judiciaire fin 2015 et a cessé toute activité et diffusion le 27 avril 2018⁶.

Toutes les communautés du jeu vidéo se retrouvent sur internet où les forums de discussion sont des lieux privilégiés d'échanges entre fans, qu'ils soient généralistes ou plus spécifiques. C'est surtout dans les années 90 et jusqu'au début des années 2010 que les forums sont les plus actifs, particulièrement ceux de Jeuxvideo.com pour les francophones. L'arrivée des réseaux sociaux comme Facebook et Twitter offre de nouvelles possibilités d'échanges, à travers les groupes de discussion notamment, et ces plateformes sont désormais plus populaires pour parler de jeu vidéo. Les sites d'hébergement de vidéo et de live streaming (Youtube, Twitch etc.) apportent également de nouveaux contenus (Tests, Let's play etc.) et donnent lieu à l'émergence de nouveaux métiers tels que vidéaste de jeux vidéo, streamer/animateur, commentateur de jeux... De la même manière que la naissance de la presse vidéoludique avait vu naître un nouveau type de journalisme. La consommation de ces nouveaux types de contenus a explosé en peu de temps, et l'on est passé de quelques vidéastes et « Youtubers » apparus vers la fin des années 2000 et le début des années 2010 (En France : Joueur du Grenier, Hooper, Diablotx9, TheFantasio974, Benzaie ...) à des centaines de créateurs de contenus qui cumulent chacun des millions de vues et dont c'est le métier. PewDiePie ou Ninja, respectivement vidéaste suédois et streamer américain, pulvérissent les records avec des millions de personnes qui les suivent et regardent leurs vidéos.

Le jeu vidéo et internet avec lui sont des médias très récents, ce milieu est extrêmement volatile et changeant mais néanmoins toujours en expansion.

⁶ LAMY, Corentin. « « Game over » pour Nolife, la chaîne du jeu vidéo et des cultures japonaises ». *Le Monde.fr*, 1 avril 2018, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/01/game-over-pour-nolife-la-chaine-du-jeu-video-et-des-cultures-japonaises_5279424_4408996.html Consulté le 3 juin 2018.

1.2. Jeu vidéo et culture : art, éducation, sport

Objet de loisir et de divertissement par définition, le jeu vidéo cherche depuis de nombreuses années déjà à prouver sa légitimité en tant que véritable produit culturel. Et ce malgré les nombreuses controverses qui l'entourent.

1.2.1. Violence et addiction : deux maux imputés au jeu vidéo

Le jeu vidéo est en effet depuis toujours la cible d'innombrables critiques. En cause : la violence, l'addiction, la futilité, l'influence néfaste sur la jeunesse, et tant d'autres. Le jeu vidéo est souvent accusé à tort de maux dont il ne peut pourtant pas être tenu responsable, particulièrement lorsque surviennent des tueries de masse dont l'auteur en est un passionné. Récemment, le jeu vidéo a été mis en cause lors de l'attaque de Grasse en France et de la tuerie de Parkland⁷ aux Etats-Unis. Dans les deux cas, les médias se sont empressés de mentionner la passion du tireur pour les jeux vidéo. Ce traitement médiatique n'est pas nouveau. Dans les années 1990 le jeu vidéo est souvent visé après chaque événement dramatique du même type, en en faisant le bouc émissaire idéal. Olivier Mauco, enseignant en jeux vidéo à Sciences Po et game designer, précise que « Le school shooting de Columbine est la genèse de l'accusation selon laquelle les jeux vidéo au contenu violent pourraient avoir été le facteur déclenchant d'un passage à l'acte. »⁸ Ce qu'aucune étude scientifique n'a jamais démontré, ni à l'époque, ni de nos jours.

Pas nouveau, ce traitement médiatique est par contre plus nuancé de nos jours, car le jeu vidéo a énormément gagné en popularité. Qu'ils soient de simples adeptes, des professionnels de l'industrie ou des scientifiques spécialistes, nombreux sont ceux à s'opposer à ces critiques infondées, sur le net mais aussi dans les médias dits « traditionnels ». Par exemple la psychologue clinicienne Vanessa Lalo, a expliqué sur LCP qu'« il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo mais des pratiques excessives. Le jeu ne rend pas violent »⁹.

Cette approche est celle qui fait consensus pour l'essentiel du monde scientifique et tous affirment, comme le Docteur Olivier Phan, pédopsychiatre et addictologue l'explique avec des collègues psychologues cliniciens : « Le jeu n'est pas addictif en lui-même, c'est la personnalité du joueur et son environnement qui vont créer la dépendance. [...] La plupart du temps, le jeu est un refuge face à une existence devenue trop difficile à supporter. [...] Pour beaucoup

⁷ AUDUREAU, William. « Jeux vidéo violents : comment Trump a divisé la communauté des joueurs ». *Le Monde.fr*, 13 mars 2018, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/13/jeux-video-violents-comment-trump-a-divise-la-communaute-des-joueurs_5270161_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

⁸ AUDUREAU, William. « Dix-huit ans après Columbine, l'attaque de Grasse réveille les vieux démons du jeu vidéo ». *Le Monde.fr*, 20 mars 2017, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/20/dix-huit-ans-apres-columbine-l-attaque-de-grasse-reveille-les-vieux-demons-du-jeu-video_5097266_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

⁹ Ibid.

d'adolescents et d'adultes, le jeu doit être considéré comme une passion, non comme une addiction. »¹⁰.

Il n'y a donc pas d'addiction au jeu vidéo dans le sens médical du terme, seulement des conduites problématiques qu'il faut savoir encadrer, c'est ce que recommandent tous les ouvrages sérieux s'adressant aux parents d'enfants et adolescents passionnés.

Si le jeu vidéo est visé par de telles accusations, c'est peut-être finalement parce qu'il s'agit d'un média récent n'ayant pas encore convaincu toute l'opinion publique de son statut d'objet culturel. En effet, on ne parle jamais d'addiction à la lecture ou au cinéma alors que certains grands lecteurs ou cinéphiles développent des comportements similaires à ceux « accusés » d'addiction au jeu vidéo.

1.2.2. Un art à part entière ?

Longtemps sujet d'houleux débats entre partisans et opposants, il semble qu'aujourd'hui le jeu vidéo parvienne peu à peu à convaincre qu'il est un véritable produit culturel et un art.

Les arguments pour et contre sont nombreux et plus ou moins pertinents, l'argument récurrent niant au jeu vidéo le statut d'art étant qu'il s'agit juste d'un objet de divertissement de masse. N'est-ce pas pourtant également le cas pour la littérature et le cinéma ? Là encore la nouveauté pose problème. Certains grands noms du jeu vidéo sont même réticents à positionner le jeu vidéo en tant qu'art : Hideo Kojima, le créateur de la saga *Metal Gear Solid*, déclarait en 2006 dans une interview qu'il ne considérait pas le jeu vidéo comme un art.¹¹ Le grand critique de cinéma Roger Ebert avait déjà déclaré que pour lui, « Video games can never be art », propos qu'il réitère en 2010¹². Il admet quelques mois après qu'il avait tort de formuler un avis si tranché à propos d'un média qu'il connaît somme toute assez mal, n'y ayant presque jamais joué, et que la définition de l'art pouvait être assez variable pour que les joueurs y trouvent eux, une forme d'art¹³.

Malgré cela, le jeu vidéo est aujourd'hui, et depuis quelques années déjà, considéré comme le 10^e art.

La première grande avancée dans la reconnaissance du jeu vidéo se fait en France. Elle date de 2006, lorsque le ministre de la Culture Renaud Donnedieu de Vabres nomme chevaliers dans

¹⁰ PHAN, Olivier (dir.), « Les jeux, de l'usage prosocial à l'utilisation problématique », PHAN, Olivier (dir.), *Jeux vidéo, alcool, cannabis : prévenir et accompagner son adolescent*, Editions Solar, 2017. pp. 146-153.

¹¹ GIBSON, Ellie, « Games Aren't Art, Says Kojima », *Eurogamer (blog)*, 24 janvier 2006. Disponible sur : <https://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>. Consulté le 3 juin 2018.

¹² EBERT, Roger, « Video Games Can Never Be Art », *Roger Ebert's Journal*, 16 avril 2010. Disponible sur : <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>. Consulté le 3 juin 2018.

¹³ EBERT, Roger, « Okay, Kids, Play on My Lawn », *Roger Ebert's Journal*, 1^{er} juillet 2010. Disponible sur : <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>. Consulté le 3 juin 2018.

l'Ordre des Arts et Lettres trois créateurs de jeux vidéo ayant donné naissance à des monuments du genre : les Français Michel Ancel (*Rayman*, *Beyond Good and Evil*), Frédéric Raynal (*Alone in the Dark*) et le Japonais Shigeru Miyamoto (*Mario*, *Donkey Kong*). Il reconnaît par cet acte le jeu vidéo comme produit culturel majeur¹⁴.

Cette initiative est suivie quelques années plus tard en avril 2010 avec l'inauguration du Musée du Jeu vidéo¹⁵ au sommet de l'arche de la Défense à Paris. Il est contraint à la fermeture quelques mois plus tard en raison de divers problèmes techniques liés aux locaux. De nombreuses expositions et musées virtuels lui succèdent comme celui de mo5.com¹⁶ association dédiée à la préservation du patrimoine numérique. En 2011, la Cour Suprême des Etats-Unis reconnaît le jeu vidéo comme un art, il tombe ainsi sous la protection de la liberté d'expression du 1^{er} amendement de leur constitution¹⁷. Un an plus tard, c'est le très célèbre MoMA (Museum of Modern Art) de New York qui acquiert et intègre 14 jeux vidéo dans ses collections¹⁸. Quelques lieux dédiés au jeu vidéo existaient déjà à travers le monde.

Conscientes de ce que représente l'industrie du jeu vidéo, Fleur Pellerin, ministre de la culture de 2014 à 2016 et Axelle Lemaire, secrétaire d'Etat au numérique de 2014 à 2017 avaient toutes deux déclaré à quel point le jeu vidéo faisait partie de notre culture. Ces propos accompagnaient une réforme du crédit d'impôt au jeu vidéo afin de rendre la France plus compétitive. Françoise Nyssen, ministre de la culture à partir de 2017 a réaffirmé le caractère culturel et artistique du jeu vidéo¹⁹.

Toutes ces démarches ayant comme objectif de conforter le caractère culturel du jeu vidéo sont cependant à prendre avec des pincettes car, bien que louables, elles sont surtout un moyen pour le monde politique de s'attirer les faveurs d'une industrie lucrative.

Nonobstant ces enjeux économiques, il n'en reste pas moins que le jeu vidéo résulte d'un processus de création artistique d'une part et que d'autre part même si l'enjeu est parfois essentiellement commercial, tel ou tel jeu peut conduire le joueur à ressentir des émotions, à réfléchir et à développer des idées. Ce qui explique par ailleurs que bon nombre de jeux sont sujets à des théories de fans sur le sens précis de certains éléments et le but recherché par le

¹⁴ DUMONS, Olivier, « Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse », *Le Monde.fr*, 13 mars 2006. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html. Consulté le 3 juin 2018.

¹⁵ « Edito | Musée du jeu vidéo ». Disponible sur : <http://www.musee du jeu video.fr/edito>. Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶ « MO5.COM : Le Musée des Jeux Vidéo de MO5.COM ». Disponible sur : <http://mo5.com/musee/jeuxvideo/index.php>. Consulté le 3 juin 2018.

¹⁷ SUTTER, John D., « Supreme Court sees video games as art », *CNN*, 28 juin 2011. Disponible sur : <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>. Consulté le 7 juin 2018.

¹⁸ « MoMA | Video Games : 14 in the Collection, for Starters ». Disponible sur : https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Consulté le 3 juin 2018.

¹⁹ AUDUREAU, William. « Françoise Nyssen : « Le jeu vidéo est un vrai élément de notre culture en France » », *Le Monde.fr*, 7 septembre 2017, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/09/07/francoise-nyssen-le-jeu-video-est-un-vrai-element-de-notre-culture-en-france_5182201_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

créateur. A titre d'exemple on peut citer *Mother 2/Earthbound* dont la fin particulièrement troublante amène les joueurs à s'interroger sur la nature du boss final « Giygas ».

Les jeux les plus appréciés pour leur aspect artistique sont ceux qui innovent et expérimentent dans la narration, le gameplay, le design ou dans les règles du jeu afin de proposer une expérience unique. On peut citer parmi eux *Okami*, *Shadow of the Colossus*, *Flower*, *Limbo* ou *Journey*. Le jeu vidéo n'est pas qu'une simple distraction dépourvue de sens²⁰.

Car le jeu vidéo est de toute façon composé de différents éléments artistiques : les graphismes peignant des environnements réels ou imaginaires ; la musique faite de véritables compositions qui font appel à des compositeurs renommés. Ces éléments du jeu sont assez marquants pour être sortis du cadre même du jeu²¹.

Parallèlement, le jeu vidéo est utilisé par certains artistes pour créer des œuvres d'art et d'essai qui ne sont pas des jeux. « Hôtel » est une série d'une dizaine de courts métrages de quelques minutes réalisés par Benjamin Nuel et diffusés sur Arte courant 2012²². Ces courts métrages présentent la particularité d'être réalisés en 3D et d'avoir pour personnages principaux un terroriste et un anti-terroriste du célèbre FPS de Valve, *Counter-Strike*²³. Ceux-ci sont totalement sortis de leur univers et leur but d'origine (l'affrontement armé) afin de les pousser vers une forme de réflexion métaphysique au fur et à mesure que le monde dans lequel ils évoluent se démantèle, le tout dans une ambiance lourde rappelant celle de certains films de Lars Von Trier²⁴. Ce n'est pas le seul exemple de films réalisés à l'aide du jeu vidéo, « Martin Pleure » de Jonathan Vinel a été réalisé grâce à l'éditeur de séquences de *Grand Theft Auto V*. Utiliser l'environnement virtuel d'un jeu vidéo pour en faire un film n'est pas nouveau, c'est le principe même des « Machinima »²⁵. « Red vs Blue » tourné avec le moteur de *Halo* et l'épisode « Make love, not Warcraft » (saison 10, épisode 8) de South Park qui utilise le moteur de *World of Warcraft* figurent parmi les plus connus.

²⁰ LAMY, Corentin et AUDUREAU, William. « Poétique, intelligent, engagé... Dix expériences qui montrent le jeu vidéo autrement ». *Le Monde.fr*, 30 septembre 2016, sect. Pixels. Disponible sur :

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-montrent-le-jeu-video-autrement_5006009_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

²¹ Voir partie 1.3.3. Les autres formes du jeu vidéo en bibliothèque. p.

²² « HOTEL », *Lardux Films*. Disponible sur : <http://www.lardux.com/spip.php?article502>. Consulté le 3 juin 2018.

²³ METREAU, Joël, « « Hotel », une web-série qui détourne des codes du jeu vidéo », *20minutes.fr*, 10 octobre 2012. Disponible sur : <https://www.20minutes.fr/medias/1019695-20121010-hotel-web-serie-detourne-codes-jeu-video>. Consulté le 3 juin 2018.

²⁴ LECHNER, Marie, « « Hôtel » avec vue sur le monde virtuel ». *Libération.fr*, 11 octobre 2012. Disponible sur :

http://www.libération.fr/ecrans/2012/10/11/hotel-avec-vue-sur-le-monde-virtuel_960637. Consulté le 3 juin 2018.

²⁵ « Les machinimas : les films créés à partir des moteurs graphiques de jeux vidéo ». *Jeuxvideo.com*. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00009603/les-machinimas-les-films-crees-a-partir-des-moteurs-graphiques-de-jeux-video.htm>. Consulté le 3 juin 2018.

L'esthétique visuelle et sonore des jeux vidéo des années 70 et 80 a d'ailleurs donné naissance à des formes particulières d'art : le pixel art, composition artistique numérique qui utilise une définition d'écran basse et des couleurs limitées et la musique chiptune, genre musical composé à l'aide des puces électroniques d'ordinateurs ou de consoles de jeu. L'artiste 2080 combine très souvent les deux, les clips de ses morceaux sont pour la plupart du temps faits en pixel art comme pour le morceau « My MegaDrive »²⁶.

Minecraft, le jeu « sandbox » aux graphismes composés de cubes (blocs) pixellisés créé par Markus « Notch » Persson et le studio de développement Mojang, a permis à tous ces types d'expression artistique de s'exprimer grâce à une communauté hyperactive. Les joueurs y ont recréé des monuments réels actuels ou passés, ils y ont refait des œuvres d'art en pixel art et même composé de la musique à l'aide des « Note Block », blocs qui reproduisent une note de musique et qui peuvent être accordés et automatisés.

Le jeu vidéo est-il un art ? La réponse reste donc en suspens, mais le fait de la poser souligne une volonté, une recherche de légitimité de plus en plus prégnante. Et si elle suscite toujours débats et opposition, la qualification du jeu vidéo en tant qu'art est sur la bonne voie.

1.2.3. Jeu vidéo et éducation : outil et objet d'étude

Il existe dans l'immense industrie du jeu vidéo, une faible portion de productions sérieuses, les « serious games ». Ces jeux ont un but d'apprentissage, d'information ou de marketing organisé de façon ludique.

Ils se divisent en différentes catégories selon leur objectif :

- Les jeux ludo-éducatifs, qui cherchent à enseigner des notions de base en mathématiques ou en français par exemple. Certaines licences de jeux de ce type sont assez reconnues : *Adibou*, *Lapin Malin*, *Carmen Sandiego*.
- La simulation professionnelle, certains corps de métiers peuvent avoir recours à des jeux vidéo de simulation pour former des professionnels. Cela existe dans la médecine, les transports...
- Les jeux publicitaires, dont le seul but est de promouvoir une marque ou un produit.
- Les jeux scientifiques, qui permettent aux chercheurs de résoudre certains problèmes auxquels ils font face, ou de les aborder d'un autre point de vue.
- Les jeux d'information et de sensibilisation, ils servent à transmettre des idées, informer sur un sujet sérieux ou sensibiliser à des causes.

²⁶ 2080, « 2080 - My Megadrive (official video) HD », *Youtube*, 4 octobre 2011, Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=kcPtMyOPgBw>. Consulté le 7 juin 2018.

Citons par exemple *Rex Ronan* et *Captain Novolin*, sortis dans les années 90 : bien que ce soient d'assez mauvais jeux à cause de leur difficulté, ils cherchent à sensibiliser les enfants contre le tabac ou sur le diabète. Le deuxième était d'ailleurs sponsorisé par l'entreprise Novo Nordisk, fabricant du Novolin, une marque d'insuline, ce qui en fait à la fois un jeu publicitaire et de sensibilisation.

Ces jeux ont tous ou presque un budget de développement assez faible et sont la plupart du temps des « freeware » c'est-à-dire qu'ils sont distribués gratuitement sur internet, différents blogs et portails y sont dédiés²⁷.

A mi-chemin entre les jeux sérieux et les jeux pour le divertissement, il existe des types de jeux dont le but est de se rapprocher le plus possible de la réalité de certains métiers. Ce sont les jeux de gestion et les jeux de simulation. *Farming Simulator*, *Pro Cycling Manager*, *Trauma Center* ou *Zoo Tycoon* vous font ainsi incarner un agriculteur, un manager sportif, un chirurgien ou un propriétaire de zoo. Le but de ces jeux est d'assurer la bonne organisation de l'activité professionnelle et la réussite des tâches qui y sont liées, comme dans la réalité.

A côté de ces jeux sérieux créés spécifiquement dans un but d'apprentissage, certaines productions pour le divertissement et à but lucratif peuvent très bien servir d'outils pédagogiques.

La discipline la plus concernée est sans aucun doute l'Histoire. Enormément de jeux vidéo interagissent en effet avec l'Histoire, elle peut être un élément central du jeu : c'est le cas de nombreux jeux de stratégie (*Age of Empires*, *Total War*, *Crusader Kings*, *Civilization* etc.) et de tir (*Battlefield 1*, *Call of Duty WWII*, *Medal of Honor*...). Ces jeux retracent une certaine période de l'Histoire et les scénarios et campagnes sont basés sur des événements historiques, même s'ils n'y sont pas toujours parfaitement fidèles. D'autres utilisent l'Histoire comme simple cadre de la narration. Ainsi, chaque opus de la saga *Assassin's Creed* se déroule à une époque différente de notre Histoire tout en ayant un scénario complètement inventé.

Cela pose problème par rapport à l'authenticité, souvent le jeu dénature la complexité historique et la déforme. En 1971, le jeu textuel *The Oregon Trail* retrace l'histoire des premiers colons dans l'ouest américain. Le jeu est largement distribué dans les écoles aux Etats-Unis dans un but éducatif. Mais la vision de l'Histoire qu'apporte le jeu est faussée, truffée d'approximations et de préjugés raciaux.

²⁷ « À propos ». *Serious-Game.fr* (blog). Disponible sur : <http://www.serious-game.fr/a-propos/>. Consulté le 3 juin 2018.

D'autres jeux ont pour objectif clair de maintenir la mémoire d'un événement : *Soldat Inconnus* reconstitue et « ré-humanise » les deux guerres mondiales.

Le principal problème du jeu vidéo quand il parle de l'Histoire, c'est qu'il passe souvent par des stéréotypes : l'époque médiévale est dépeinte comme sombre et barbare, la Marseillaise et le drapeau tricolore sont omniprésents pendant la révolution française... Le but du jeu est de se vendre, et pour ça les développeurs jouent souvent sur ces clichés de l'Histoire car c'est ce que le joueur connaît, alimentant finalement un cercle vicieux de clichés. Des polémiques naissent ainsi de temps en temps autour du traitement de l'Histoire dans le jeu vidéo. *Assassin's Creed Unity*, qui se déroule pendant la révolution française avait particulièrement fait parler de lui en raison de sa vision très orientée contre les révolutionnaires et de ses approximations. Ce jeu et sa saga se veulent d'un réalisme visuel fort, mais de grosses libertés sont prises par rapport aux faits et il n'y a pas de volonté des développeurs d'être rigoureux sur le contexte historique mais plutôt de piquer la curiosité du joueur.

Kingdom Come Deliverance, développé par un studio tchèque de passionnés d'Histoire, se veut lui au plus près de la véracité. Pour cela, il a dû faire appel à une historienne spécialisée dans le jeu : tous les jeux avec une base historique font d'ailleurs appel à des historiens consultants, leur rôle étant d'apporter au développeur la connaissance la plus précise d'une époque pour coller au mieux à la réalité historique. Ils doivent toujours concilier au mieux les impératifs du jeu (gameplay, amusement, faisabilité technique...) et la réalité historique.

Comme ils l'affirment d'ailleurs, l'Histoire est pleine de trous, un historien ne travaille que sur les restes du passé qui nous sont parvenus, le jeu lui cherche à recréer le passé, il doit donc créer pour être complet, tout en essayant de coller au plus près de la réalité. De plus, l'Histoire est forcément interprétée, les moines copistes du Moyen-Age le faisaient déjà, tout comme les peintres : aucun artiste n'est précis à 100% dans sa représentation de la réalité et le jeu vidéo n'y fait pas exception.

Le jeu vidéo n'en a pas moins une fonction mémorielle. *8h46*, jeu en réalité virtuelle sur les attentats du World Trade Center du 11 septembre 2001 en est un exemple parfait, le joueur y est émotionnellement maltraité en revivant de l'intérieur cet événement qui a choqué le monde entier.

Le jeu vidéo peut aussi faire de la propagande et être une forme de « soft power », surtout de la part des Etats-Unis d'Amérique avec les grosses productions du type de *Call of Duty* qui mettent en avant et glorifient l'armée américaine et le patriotisme. Ils souhaitent ainsi maintenir la mémoire des vétérans de guerre qui disparaissent avec le temps. Il existe des exemples contraires cependant, *Spec Ops : The Line* ou *Papers Please*, qui bien que n'étant pas encrés dans la réalité, ont un discours plus militant anti-guerre et anti-totalitariste.

Les développeurs cherchent parfois à aller vers la pédagogie, ainsi pour son *Assassin's Creed Origins* se déroulant dans l'Egypte antique, Ubisoft a réalisé un « Discovery Tour », mode dans lequel il n'y a pas d'ennemi ou d'objectif, le but est uniquement de découvrir les monuments et la société de l'époque.

Face à ce constat, le jeu vidéo a-t'il sa place à l'école et dans l'éducation ?

Romain Vincent, professeur d'histoire-géographie et animateur de la chaîne Youtube « Jeu vidéo et Histoire », a passé le cap en abordant certaines thématiques du programme d'Histoire autour d'activités avec ses élèves avec des jeux vidéo comme supports, tel le jeu éducatif *Sauvons le Louvre !* et *Stronghold Crusader* par exemple. Le principe est de mettre en situation l'élève pour qu'il puisse comprendre de l'intérieur. Pour être totalement efficace une analyse postérieure est évidemment nécessaire en classe. Mais comme ce professeur tient à le rappeler : tous les élèves ne sont pas des joueurs, les jeux intéressants ne parlent pas forcément de sujets historiques traités par les programmes scolaires et le matériel est cher. « Comment on fait rentrer ça [*Assassin's Creed Origins – Discovery Tour*] à l'école ? La place de l'Egypte ancienne dans le cursus scolaire, c'est simple : au lycée il n'y en a pas. Au collège c'est un petit chapitre pour les sixièmes. Ça doit représenter trois heures dans l'année. Aucun collège n'ira acheter une PS4 et le jeu pour si peu. Seuls les enseignants qui connaissent le jeu vidéo pourraient transposer leur pratique ludique en pratique pédagogique. Mais ça restera minoritaire. »²⁸.

Si le jeu vidéo n'est pas totalement fidèle à l'Histoire, il permet de s'y intéresser. L'historien des loisirs et des divertissements Laurent Turcot l'explique ainsi : « c'est un début, pas une finalité, il faut prendre le jeu vidéo comme il est, une immersion qui ne cherche pas à être un livre d'Histoire mais à faire connaître et rendre familier avec l'Histoire. »²⁹.

D'autres matières scolaires peuvent aussi être concernées. Ainsi Marc Pelatan, ancien journaliste pour Jeuxvideo.com reconvertis en professeur d'anglais publiait en 2017 un mémoire de recherche ayant pour objet l'utilisation d'un jeu vidéo narratif en classe pour déterminer si celui-ci pouvait avoir une influence sur la motivation des élèves dans l'apprentissage de l'anglais³⁰.

La part du numérique dans l'éducation est sans aucun doute appelée à croître et à positionner le jeu vidéo en tant que nouveau mode d'apprentissage.

²⁸ BITTERLIN, Kévin, « *Assassin's Creed Origins – Discovery Tour* : le ludique et le pédagogique peuvent-ils se marier ? ». JV – Sortons le Grand Jeu, no 46, novembre 2017. p. 38-39.

²⁹ BRILLAUD, Benjamin, « *History's Creed (10/10)* ». ARTE. Disponible sur : <https://www.arte.tv/fr/videos/074699-010-A/history-s-creed-10-10/>. 4min37s. Consulté le 3 juin 2018.

³⁰ PELATAN, Marc, « Les jeux vidéo en classe d'anglais », Mémoire : Master Métiers de l'éducation, de l'enseignement et de la formation, ESPE Toulouse - École supérieure du professorat et de l'éducation ; Université Toulouse Jean Jaurès, 16 mai 2017. Disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01711032> Consulté le 7 juin 2018.

Le jeu vidéo a encore beaucoup de chemin à parcourir avant de devenir un outil pédagogique fiable et efficace, mais qu'en est-il lorsqu'on l'aborde sous l'angle d'un objet d'étude ?

Sujets de mémoires, de thèses et d'ouvrages scientifiques, objets de recherches, colloques scientifiques, cours universitaires, le jeu vidéo fait l'objet de nombreuses analyses scientifiques dans tous les domaines de recherche. En recherchant sur les catalogues et bases de données en ligne, on constate que les ouvrages traitant du jeu vidéo de près ou de loin sont extrêmement nombreux : 10134 résultats sur Cairn ; 48764 sur Isidore dont près de 10500 sont des mémoires ou thèses ; 130712 sur Persée ; et sur le catalogue de la Bibliothèque Universitaire d'Angers, 177.

Les cursus universitaires portant sur le jeu vidéo sont pourtant peu nombreux, les écoles de création de jeux vidéo, souvent privées, sont plus répandues. Une liste non exhaustive de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo recense 47 écoles et formations en jeu vidéo et multimédia³¹. Le Figaro en a lui recensé 25 dans un classement national des meilleures écoles³². La plupart sont des cursus pour apprendre les métiers du jeu vidéo : programmeur, game designer... A l'université il existe des cours sur le jeu vidéo, mais bien plus rares. A l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, Alexis Blanchet, enseignant chercheur et auteur d'une thèse qui croise Hollywood et le jeu vidéo (*Des Pixels à Hollywood*, publié chez Pix'n'love), dispense un cours sur « Le jeu vidéo, nouvelle industrie culturelle (1947-1984) »³³.

Il affirme d'ailleurs que le « jeu vidéo passe par la même phase de légitimation que celle qu'a traversée le cinéma dans les années 1970. [...] Aujourd'hui, on voit de plus en plus d'étudiants motivés pour faire leur mémoire ou leur thèse sur le jeu vidéo comme forme esthétique ou acteur socioéconomique ... »³⁴.

Le jeu vidéo est donc un objet d'étude scientifique, mais il n'est pas représenté dans les collections des bibliothèques universitaires, tout comme la musique pour laquelle il existe pourtant des diplômes universitaires dédiés (les parcours en Musicologie). Le coût de ces produits peut expliquer cette absence, tout comme l'absence de législation claire autour du prêt. Mais il s'agit surtout d'une question de légitimité. Le jeu vidéo reste avant tout un divertissement

³¹ « Annuaire des écoles et formations en jeux vidéo et multimédia (France) ». AFJV. Disponible sur : https://www.afjv.com/annuaire_ecoles_jeux_video.php. Consulté le 3 juin 2018.

³² HEIDSIECK, Louis, et DE JAEGER, Jean-Marc, « Le classement des meilleures écoles de jeux vidéo ». *Le Figaro Etudiant*, 4 avril 2018. Disponible sur : <http://etudiant.lefigaro.fr/les-news/palmares/detail/article/le-classement-des-meilleures-ecoles-de-jeux-video-21863/>. Consulté le 3 juin 2018.

³³ BLANCHET, Alexis. « V3MA02 - Le jeu vidéo, nouvelle industrie culturelle (1947-1984) », *Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3*. Disponible sur : <http://www.univ-paris3.fr/v3ma02-le-jeu-video-nouvelle-industrie-culturelle-1947-1984--164070.kjsp?RH=1178827308773>. Consulté le 3 juin 2018.

³⁴ FRANÇOIS, Yann, « Le jeu vidéo à l'université : recherche active », *JV – Sortons le Grand Jeu*, no 48, janvier 2018. p. 32-34.

qui n'aurait donc pas sa place dans une bibliothèque d'étude. Certaines pistes pourraient cependant mener à son intégration future³⁵.

1.2.4. Le phénomène de l'esport

L'esport, ou sport électronique en français désigne la pratique compétitive d'un jeu vidéo, que ce soit seul ou en équipe, sur internet ou en LAN. Cette pratique naît dans les années 80 et 90 avec les premiers tournois et le développement du multijoueur en ligne ; les premiers tournois LAN ne rassemblent qu'une poignée d'amateurs mais leur nombre augmente avec le temps. Les premières structures apparaissent au début des années 2000, via des compétitions avec cashprize comme la MLG (Major League Gaming), l'ESWC (eSports World Convention), les WCG (World Cyber Games) ... ou encore les premières équipes professionnelles telles Evil Geniuses, against All authority, Fnatic, Team Liquid, SK Gaming, Team Dignitas ou SK Telecom T1 parmi tant d'autres. Il s'institutionnalise très rapidement en Corée du Sud, grâce notamment aux « PC Bang » sorte de cybercafés. La KeSPA, Korean eSports Association, est créée en 2000 et dépend du Ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme tout en étant affiliée au Comité Olympique Coréen. Les meilleurs joueurs coréens sont des stars nationales et les matchs sont retransmis à la télévision, ailleurs, cette pratique reste minoritaire et méconnue. Seuls quelques rares étrangers arrivent à percer comme Bertrand « Elky » Gospellier³⁶,³⁷.

C'est surtout à partir de 2010 que l'esport explose en popularité avec l'avènement des jeux compétitifs axés sur l'affrontement en ligne comme *Starcraft 2*, *League of Legends*, *Overwatch*, *Counter-Strike : Global Offensive* etc. Cet essor incroyable s'explique également avec l'émergence de plateformes de streaming comme Twitch qui permettent de diffuser les compétitions en direct dans le monde entier. Les premières ligues professionnelles (excluant la Corée en avance sur son temps) et les compétitions internationales soutenues par les développeurs et éditeurs des jeux principaux (Valve, Riot Games, Blizzard ...) gagnent en popularité et sont de plus en plus sérieuses. Des métiers liés au milieu sportif traditionnel comme commentateur, joueur professionnel, coach, analyste, observateur, organisateur... se développent. Des écoles sont même dédiées à l'esport³⁸. En dehors de la Corée du Sud, de la Chine et des Etats-Unis très en avance, l'Europe et les autres pays ratrappent leur retard : les pays d'Europe du Nord sont un vivier de joueurs professionnels très important, le Brésil leur reconnaît le statut de sportifs de haut-niveau. La France dispose elle-même d'une scène

³⁵ Voir partie 3.2.4. p. 82

³⁶ M6, « Capital : Jeux Vidéo en Corée Elky part 1/3 », *Dailymotion*, 2002. Disponible sur : <https://www.dailymotion.com/video/x6v75t>. Consulté le 3 juin 2018.

³⁷ P.A.U.L, « PVR #15 : ELKY - LE PREMIER PRO GAMER FRANÇAIS DE L'HISTOIRE », *Youtube La chaîne de P.A.U.L*, 26 mars 2016. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=uCgvb2Se2wc>. Consulté le 7 juin 2018.

³⁸ BFMTV. « En Chine, le jeu vidéo devient une matière scolaire ». *BFMTV*. Disponible sur : <http://www.bfmtv.com/mediaplayer/video/en-chine-le-jeu-video-devient-une-matiere-scolaire-1039821.html>. Consulté le 3 juin 2018.

nationale particulièrement active avec de nombreux tournois (Dreamhack Tours, Gamers Assembly, Lyon esport, Stunfest ...), des commentateurs (Alexandre « Pomf » Noci & Hadrien « Thud » Noci, Fabien « Chips » Culié & Charles « Noi » Lapassat ...) et des joueurs professionnels au niveau mondial (Paul « SoaZ » Boyer, Lucas « Cabochard » Simon-Meslet, Terence « SoOn » Tarlier, Ilyes « Stephano » Satouri, et beaucoup d'autres). Le monde compétitif français s'organise beaucoup autour des Web TV comme O'Gaming ou Solary qui diffusent les tournois nationaux et internationaux sur leurs chaines Twitch.

Les « cashprize » s'envolent : les récompenses pour les plus grosses compétitions mondiales atteignent plusieurs millions de dollars. Sur *Dota 2*, plus de 24 millions de dollars ont été attribués aux joueurs et équipes lors de The International 2017 (équivalent des championnats du monde), dont presque 11 millions pour les vainqueurs³⁹. L'édition 2018 a de grandes chances de battre ce record. Ces compétitions rassemblent des millions de spectateurs en ligne et sur place, les phases finales des compétitions internationales se déroulant quasiment à chaque fois dans une salle ou un stade. Ainsi fin 2017, la finale des championnats du monde de *League of Legends* réunissait 40 000 spectateurs dans le fameux « Bird Nest » à Pékin (où s'étaient tenus les Jeux Olympiques 2008) et environ 100 millions de spectateurs en ligne sur les plateformes de streaming⁴⁰. Les investissements et partenariats avec des acteurs de sports traditionnels sont de plus en plus fréquents. Le journal *L'Equipe* offre une rubrique esport sur son site internet depuis quelques années⁴¹, Canal+ y a dédié une émission⁴² et une chaîne de télévision esport a été spécialement créée⁴³. Les clubs de NBA et de football européens forment des équipes esports : Schalke 04 ; Paris Saint-Germain ; Golden State Warriors etc.⁴⁴ Beaucoup de clubs de football recrutent des joueurs de *Fifa* pour défendre leurs couleurs⁴⁵ et la Fédération Française de Football a lancé sa propre équipe esport de *Fifa* en avril 2018⁴⁶.

³⁹ « Largest Overall Prize Pools in eSports - eSports Tournament Rankings : e-Sports Earnings ». Disponible sur : <https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴⁰ EUGÈNE, M., DESIGNOLLE, R. et ETIENNE, A., « L'eSport s'impose et conquiert le monde ». *Ouest-France.fr*, 29 novembre 2017. Disponible sur : <https://www.ouest-france.fr/sport/dossier-l-esport-s-impose-et-conquiert-le-monde-5409527>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴¹ « esport : toute l'actualité des sports électroniques (MMO, MOBA, FPS, jeux de combats, FIFA...) », *L'ÉQUIPE*. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴² « Canal Esport Club : toute votre actu Esport & Gaming ». *Canal Esport Club*. Disponible sur : <https://esport.canal.fr/>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴³ « Découvrez ». *ES1.tv – La chaîne esport*. Disponible sur : <http://www.es1.tv/>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴⁴ ARRIVÉ, Paul, « eSport - League of Legends : les franchises des LCS NA révélées, la NBA arrive en force ». *L'ÉQUIPE*, 21 novembre 2017. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-franchises-des-lcs-na-revelees-la-nba-arrive-en-force/852494>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴⁵ ARRIVÉ, Paul, « eSport - La stratégie des clubs de foot professionnels est-elle pertinente pour investir l'eSport ? », *L'ÉQUIPE*, 23 novembre 2016. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-strategie-des-clubs-de-foot-professionnels-est-elle-pertinente-pour-investir-l-esport/752440>. Consulté le 3 juin 2018.

⁴⁶ AFP, « La FFF lance une équipe de France d'eSport ». *Eurosport*, 9 avril 2018. Disponible sur : https://www.eurosport.fr/football/la-fff-lance-une-equipe-de-france-d-esport_sto6707721/story.shtml. Consulté le 3 juin 2018.

Les joueurs professionnels deviennent de véritables stars pour les fans du jeu comme Lee « Faker » Sang-hyeok et parfois même bien au-delà : en avril 2018, Tyler « Ninja » Blevins, ancien joueur professionnel de *Halo*, et streamer sur *Fortnite* a généré plus d'interactions sur les réseaux sociaux que n'importe quel autre sportif, devant même le célèbre footballeur Cristiano Ronaldo⁴⁷.

L'industrie du sport électronique est devenue très lucrative, pour les joueurs qui parviennent à se hisser au niveau mondial, mais aussi pour les sponsors qui affluent toujours plus nombreux.

L'esport est-il donc un sport ? Plus encore que pour sa reconnaissance en tant qu'art, le débat fait rage et soulève de nombreuses réactions hostiles notamment parce que les clichés concernant les joueurs sont encore tenaces : un adolescent chétif, boutonneux à lunettes. Clichés qui sont pourtant bien éloignés de la réalité, surtout en ce qui concerne les joueurs professionnels, dotés d'une préparation physique et mentale n'ayant rien à envier aux athlètes « classiques ».

Tout dépend une fois encore de la définition que l'on souhaite donner au sport, la plus commune selon le dictionnaire Larousse étant : « Ensemble des exercices physiques se présentant sous forme de jeux individuels ou collectifs, donnant généralement lieu à compétition, pratiqués en observant certaines règles précises. » La pratique professionnelle du jeu vidéo peut entrer dans cette définition puisqu'elle implique réflexion, stratégie, coordination d'équipe, entraînements etc. Mais elle génère aussi quelques fois des blessures physiques et des cas de dopage. De plus tout le monde peut le pratiquer peu importe le niveau, s'il y met quelques moyens financiers puisqu'il faut posséder le jeu et l'ordinateur ou la console qui va avec. Ce qui n'est pas si différent de la plupart des sports qui demandent un minimum de matériel et d'infrastructures pour être pratiqués. Pour les sportifs comme les joueurs professionnels, ce jeu qui était un loisir et une passion est devenu un métier.

De plus, on peut rappeler qu'avant de devenir des sports professionnels aux enjeux financiers considérables, la plupart des sports modernes sont des jeux (on utilise bien le verbe « jouer » lorsque l'on parle de la pratique d'un sport : « jouer au football » par exemple).

Seul l'avenir nous dira si l'esport finira par être considéré comme du sport à part entière, ou comme une forme alternative de sport, mais sa popularité croissante en fait d'ores et déjà un secteur attractif pour les sponsors et une passion pour un très large public. Les Jeux Olympiques d'hiver de 2018 de Corée du Sud, pays traditionnel du sport électronique, ont contribué à cette consolidation de l'esport. En effet, c'est une compétition esport, les Intel Extreme Masters, qui a été retenue comme prélude aux Jeux Olympiques. L'intégration de l'esport aux JO fait d'ailleurs l'objet d'une certaine réflexion dans les instances du sport comme le Comité International

⁴⁷ « April 2018 Hookit Global Sports Social Rankings Are Live ». *Hookit*. Disponible sur : <http://www.hookit.com/ranks/>. Consulté le 3 juin 2018.

Olympique⁴⁸. Les Asian Games 2018 verront figurer 6 jeux vidéo parmi leurs épreuves, *PES 2018*, *League of Legends* et *Starcraft 2* seront donc des épreuves au même titre que le tennis ou le cyclisme⁴⁹. Riot Games et *League of Legends* ont par ailleurs reçu un « Sports Emmy Awards » récompensant la production de la finale des championnats du monde 2017, une première⁵⁰. En France, l'Assemblée Nationale a créé un groupe d'étude pour développer le jeu vidéo et l'esport. Le député Denis Masseglia lui-même joueur fait partie de ce groupe d'études⁵¹.

Divertissement, innovation technologique, art, objet d'études scientifiques, outil de formation, forme de sport ... Jamais un produit culturel n'avait pu prétendre à autant de qualificatifs si distincts, ce qui est d'autant plus impressionnant que le jeu vidéo est très récent. Il s'agit là sans aucun doute d'une phase de légitimation très importante pour le jeu vidéo. Phase qui permet de le qualifier de produit culturel à part entière et qui apporte également son lot de débats et de réflexions autour de tous les qualificatifs que l'on peut lui attribuer.

Une enquête du ministère de la culture de 2016 montre d'ailleurs que seulement 7% des plus de 1500 français interrogés considèrent le jeu vidéo comme un produit culturel⁵². Selon Jean-Michel Guy, l'auteur de cette enquête, ces résultats s'expliquent par la nouveauté du média, la méconnaissance des jeux à « grande valeur ajoutée » (il faut comprendre ici les jeux à visée artistique, engagée etc.) de la part du grand public ainsi que par sa présence encore balbutiante dans les instances culturelles classiques. Pour lui, « Les représentations sont plus ou moins fabriquées par les instances classiques de légitimation [...] Une des conditions pour qu'une activité soit considérée comme culturelle, c'est qu'elle soit très ancienne. [...] Mais évidemment, ça va changer ! Pour moi, le jeu vidéo est exactement dans le cas de la bande dessinée ou des mangas il y a trente ans : il est juste encore un petit peu jeune ! »⁵³.

⁴⁸ PÉCOUT, Adrien et AUDUREAU, William. « L'e-sport va-t-il devenir une discipline olympique ? » *Le Monde.fr*, 7 novembre 2017, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/07/l-e-sport-olympique-dans-le-domaine-du-virtuel_5211221_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

⁴⁹ PILLOT, Louis, « Six jeux retenus, dont PES 2018, pour introduire l'e-sport aux Asian Games 2018 », *Eurosport.fr*, 14 mai 2018. Disponible sur : https://www.eurosport.fr/e-sports/six-jeux-retenus-dont-pes-2018-pour-introduire-l-e-sport-aux-asian-games_st06755618/story.shtml. Consulté le 7 juin 2018.

⁵⁰ « Nominees – 2018 Sports – Creative & Technical Crafts – The Emmys ». Disponible sur : <https://emmyonline.tv/sports-emmy-awards/nominees-2018-sports-creative-technical-crafts/>. Consulté le 3 juin 2018.

⁵¹ WOITIER, Chloé, « L'Assemblée nationale crée un groupe d'étude autour du jeu vidéo ». *Le Figaro.fr*, 20 décembre 2017. Disponible sur : <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2017/12/20/32001-20171220ARTFIG00280-l-assemblee-nationale-cree-un-groupe-d-etude-autour-du-jeu-video.php>. Consulté le 3 juin 2018.

⁵² GUY, Jean-Michel, « Les représentations de la culture dans la population française [CE-2016-1] », *Ministère de la Culture et de la Communication ; Département des études, de la prospective et des statistiques*, Culture Etudes, 5 septembre 2016. Disponible sur : <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2018/Les-representations-de-la-culture-dans-la-population-francaise-CE-2016-1>. Consulté le 7 juin 2018.

⁵³ LAMY, Corentin, « Pourquoi le jeu vidéo est-il si peu considéré en France ? », *Le Monde.fr*, 28 septembre 2016, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/28/le-jeu-video-peine-encore-a-gagner-son-statut-d-activite-culturelle_5004677_4408996.html. Consulté le 7 juin 2018.

Deux choses sont en tout cas certaines à l'heure actuelle, le jeu vidéo a suffisamment gagné en légitimité pour intégrer les collections des bibliothèques, c'est même à ces dernières de promouvoir la reconnaissance culturelle de ce média. Enfin, seul l'avenir nous dira s'il a atteint le rang d'art ou de sport à part entière.

1.3. Légitimation du jeu vidéo en bibliothèque

1.3.1. A travers les discours de professionnels engagés

Nous l'avons vu précédemment, le jeu vidéo est devenu un produit culturel légitime ces dernières années, à tel point qu'il a fini par intégrer les collections de bon nombre de bibliothèques. Nous avons pourtant constaté que cette légitimation culturelle ne s'est pas faite sans mal, et qu'elle reste quelque peu contestée. Puisque les bibliothèques gardent une image assez élitiste de la culture dans les représentations que le public s'en fait, il est intéressant de se pencher sur la légitimation progressive du jeu vidéo en bibliothèque. Pour ce faire, une plongée dans les publications professionnelles des métiers de bibliothèque est nécessaire.

a) Le jeu vidéo dans les revues professionnelles

A travers les archives des principales revues professionnelles de bibliothéconomie, à savoir le Bulletin des Bibliothèques de France, Le magazine de l'Association des bibliothécaires de France et de son successeur Bibliothèque(s), on perçoit l'évolution des points de vue des bibliothécaires sur le jeu vidéo et sur son introduction en bibliothèque au même titre qu'un livre, un CD, un DVD ...

C'est un article du BBF de novembre 1983 qui évoque pour la première fois l'introduction de jeux vidéo en bibliothèque. L'article est en fait une retranscription traduite d'un discours du futurologue Edward Cornish datant de 1982⁵⁴. Celui-ci y évoque l'avenir des bibliothèques et établit des prédictions sur ce que seraient les bibliothèques en l'an 2002.

Voilà ce qu'il dit des jeux vidéo (ici « jeux électroniques ») :

« Les hobbies des hobbits : En plus du vidéodisque et des autres supports déjà nommés, les bibliothèques ont vocation à acquérir des collections de jouets et de jeux électroniques. Quelques-uns ont un aspect éducatif important. Il existe, par exemple, un jeu appelé « Speak 'N Spell », qui apprend aux enfants comment prononcer 200 mots environ. Les bibliothèques pourraient décider de développer des collections de jeux éducatifs, ce qui aurait comme effet d'augmenter la fréquentation et l'utilisation des services. En Amérique du Nord, les jeux électroniques sont très populaires chez les jeunes ; ils sont actuellement implantés dans les

⁵⁴ CORNISH, Edward, « Le Chêne et le réseau », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1983, n° 6, p. 601-608. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1983-06-0601-005>>.

foyers ou dans les centres commerciaux. S'ils étaient admis dans les bibliothèques, ils attireraient les jeunes, qui, tôt ou tard, pourraient s'intéresser aux documents vidéo, aux programmes informatiques, et - qui sait ? -même aux livres. »

Ce court paragraphe est particulièrement marquant à plusieurs titres. Tout d'abord malgré cette appellation peu flatteuse de « Hobby des hobbits » (les Hobbits sont des semi hommes créés par J.R.R. Tolkien, ce qui sous-entend que le jeu vidéo ne serait qu'un passe-temps insignifiant réservé aux enfants) Edward Cornish a compris que le jeu vidéo, justement parce qu'il est très populaire chez les jeunes, pouvait faire office « d'appât » pour les attirer en bibliothèque et par la même occasion augmenter la fréquentation et le volume de prêt d'autres documents. On peut également remarquer qu'il met surtout l'accent sur les jeux éducatif et leurs bénéfices, l'idée d'une présence du jeu comme une source de loisir n'est pas encore évoquée.

Les autres évocations du jeu vidéo en bibliothèque pendant les années 80 sont plus rares, bien que quelques articles mentionnent parfois au détour d'une phrase ou d'un paragraphe à quel point l'informatique et les nouvelles technologies peuvent avoir des conséquences importantes sur le monde des bibliothèques.

Ainsi, dans le BBF de mai 1984, Brigitte Guyot explique au début d'un article mettant en question la présence du Minitel en bibliothèque que les jeux électroniques et les nouvelles technologies de la communication vont « *singulièrement modifier les comportements des utilisateurs des bibliothèques ; il convient par conséquent d'y penser afin de s'y préparer.* »⁵⁵.

Trois ans plus tard, Patrick Pajon parle d'ores et déjà de la recherche par l'industrie de l'informatique et du jeu vidéo d'une « *essence plus culturelle pour se valoriser auprès du grand public* »⁵⁶, tout en profitant de l'occasion pour retracer rapidement l'histoire du jeu vidéo des années 70 à 1984.

Dans les années 90, les jeux vidéo se font plus présents dans les articles professionnels, quelle que soit l'approche qui en est faite.

L'article « Les documents sur support informatique dans les bibliothèques »⁵⁷ de mai 1992 témoigne de la multiplication des supports en bibliothèque et atteste déjà de la présence de jeux vidéo dans la partie traitant des logithèques : « *Préfère-t-on s'orienter vers les didacticiels - ce qui est le cas à la Médiathèque de La Villette - ou plutôt vers les jeux - comme actuellement à la bibliothèque de Caen, où, pour 235 logiciels éducatifs, on trouve 1 033 logiciels de jeux ?* »

⁵⁵ GUYOT, Brigitte, « Des Minitels dans les bibliothèques ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1984, n° 3, p. 240-243. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1984-03-0240-007>>.

⁵⁶ PAJON, Patrick, « La Technoculture », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1987, n° 6, p. 524-530. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1987-06-0524-003>>.

⁵⁷ LE SAUX, Annie, « Les Documents sur support informatique dans les bibliothèques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1992, n° 3, p. 91-94. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1992-03-0091-007>>.

Nous avons donc déjà en 1992 des jeux vidéo dans une bibliothèque même si aucune indication supplémentaire ne nous permet de savoir de quels genres de jeux il s'agissait ni sur quels supports ils fonctionnaient.

En 1997, faisant un état des lieux de la présence des cédéroms multimédias en bibliothèque, Dominique Bertrand nous rapporte que « *La majorité des bibliothèques considèrent qu'il n'est pas de leur mission de prêter des jeux sur cédérom. Mais tout le monde s'accorde à dire qu'ils sont les seuls à utiliser pleinement l'écriture du multimédia, alors que les fabricants de produits culturels n'y sont pas arrivés. Les bibliothèques hésitent cependant à en proposer en nombre ; la logithèque de Metz a naturellement remplacé les jeux qu'elle proposait sur disquettes par des cédéroms. Mais la plupart n'en acquièrent que quelques-uns, « parmi les meilleurs ».*⁵⁸ »

Si la légitimité du jeu vidéo en bibliothèque est réellement évoquée ici, force est de constater que les bibliothèques ne considèrent pas le jeu comme légitime mais que certaines ont cependant sauté le pas.

L'année suivante, Guy Hédon, conservateur des bibliothèques à Grenoble, donne une autre vision des faits dans un article du Bulletin d'information de l'ABF consacré aux nouvelles technologies⁵⁹. Pour lui les jeux [vidéo] sont rares en bibliothèque pour des raisons budgétaires et non déontologiques, il considère en effet que les bibliothèques ont aussi pour rôle de proposer des objets de loisir et de divertissement. Il indique également que lorsque jeux il y a, c'est surtout en prêt, rarement en consultation sur place.

La synthèse de ces trois articles nous confirme que dès les années 90 le jeu vidéo est présent en bibliothèque mais aussi que cette présence est plutôt rare et qu'elle fait débat, opposant différentes visions sur le rôle des bibliothèques. D'un côté une mission strictement éducative et culturelle, de l'autre un rôle plus étendu englobant aussi les loisirs et les divertissements. Cette opposition, nous l'avons vu lors des parties précédentes, est similaire à celle qui anime le débat sur la nature des jeux vidéo : produits culturels ou uniquement divertissements de masse ? Une réponse concrète à l'un de ces deux débats réglerait sans doute l'autre.

Les avis négatifs sur la présence du jeu en bibliothèque sont nombreux, ils transparaissent à travers les propos de Bruno Carbone⁶⁰ en 1995 et Dominique Tabah⁶¹ en 1997 qui qualifient

⁵⁸ BERTRAND, Dominique, « Les Cédéroms multimédias dans les bibliothèques publiques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1997, n° 4, p. 44-48. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1997-04-0044-007>>.

⁵⁹ HEDON, Guy, « Nouvelles technologies dans les bibliothèques : quels services, pour quels usages du public ? Le projet de la nouvelle bibliothèque multimédia de Grand'Place à la BM de Grenoble », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 1998, p. 38-42. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=45848>.

⁶⁰ CARBONE, Bruno, « De l'esprit des collections », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1995, n° 3, p. 27-33. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1995-03-0027-004>>.

⁶¹ TABAH, Dominique, « Le Rôle social et culturel des bibliothèques vu de Bobigny », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1997, n° 1, p. 41-50. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1997-01-0041-007>>.

celle-ci de « démagogie ». Le premier va même jusqu'à mettre sur le même plan les jeux vidéo et la revue *Détective*, faisant ainsi à la fois un amalgame douteux entre le type de médium et son contenu et sous entendant qu'aucun jeu vidéo ne peut proposer de contenu de qualité. Quant au second, proposer du jeu vidéo serait une forme de « dérive techniciste », une sorte de quête de modernité de la part des bibliothèques « *reléguant au second plan leur vocation culturelle et leur dimension humaniste.* » Leurs points de vue expriment une forme de mépris pour le jeu vidéo, l'intégrer aux collections serait démagogique, il aurait donc uniquement pour but d'attirer à la bibliothèque des publics qui ne lisent pas ou plus.

Ces points de vue illustrent sans doute un des caractères symptomatiques de la crise que traversent les bibliothèques françaises de la fin du 20^{ème} siècle : elles souhaitent toucher et accueillir le plus large public possible tout en conservant ce rôle culturel traditionnel que l'on peut qualifier d'élitiste. Le constat est simple, cela ne fonctionne pas. Il est évidemment très difficile d'attirer en bibliothèque un public qui n'y trouve pas ce à quoi il s'intéresse ou se passionne.

Les jeux vidéo ne seraient pas légitimes, mais les revues qui en parlent ne le seraient pas non plus. C'est le constat qu'effectue Claudine Belayche dans sa critique pour l'ABF du « Guide des périodiques à l'intention des bibliothèques publiques » en 1997⁶². Parmi la sélection de 802 titres de périodiques effectuée par les auteurs de ce manuel, il n'y a pas un seul magazine de jeu vidéo « *qui s'arrachent chez les adolescents* ». Cette dernière phrase est confirmée par l'étude sur les lectures des garçons et filles en classe de troisième dont nous rendent compte Mohamed Dendani et Christine Détrez en 1996⁶³ : pour les revues, les sports et les jeux vidéo sont les principaux centres d'intérêt des garçons de cet âge.

Pas étonnant donc que les adolescents désertent les bibliothèques puisqu'ils n'y trouvent ni leurs centres d'intérêt ni ce qui en parle. Les bibliothèques auraient pourtant pu jouer un rôle important à ce niveau, la presse vidéoludique de l'époque ayant vu son nombre de titres exploser avec des magazines de qualité et d'autres au contenu médiocre. C'était l'occasion pour les bibliothèques de proposer à ses lecteurs une sélection des ou de la meilleure revue à ce sujet, raté.

Dans les mêmes années, on commence pourtant à parler de jeu vidéo en tant que produit culturel. Yves Desrichard effectue en 1994 la critique d'un ouvrage d'Alain et Frédéric Le Diberder : « Qui a peur des jeux vidéo ? »⁶⁴ et soulève des aspects intéressants. Premièrement, le jeu vidéo toucherait à l'époque près d'un adolescent sur deux en France, deuxièmement cet

⁶² BELAYCHE, Claudine, « Revues et magazines », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 1997, p. 113-114. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=45292>.

⁶³ DENDANI, Mohamed et DETREZ, Christine, « Lectures de filles, lectures de garçons », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1996, n° 4, p. 30-39. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1996-04-0030-003>>.

⁶⁴ LE DIBERDER, Alain et LE DIBERDER, Frédéric, « Qui a peur des jeux vidéo ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1994, n° 2, p. 100-101. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1994-02-0100-018>>.

ouvrage aurait pour but de « *dépassionner le débat* », signe qu'il y a effectivement un débat très actif autour du jeu vidéo et qu'il n'est pas cantonné aux bibliothécaires mais à l'ensemble de la société⁶⁵. Enfin, le troisième aspect particulièrement intéressant concerne les partis pris. « *Si ce premier parti pris [le manque d'objectivité quant à la question de la nocivité ou non de la pratique du jeu vidéo] est gênant, le second fera plutôt sourire : pour les auteurs, les jeux vidéos [sic] doivent être considérés comme un art, « le dixième art », et non seulement comme un jeu* » Il paraît évident que pour M. Desrichard ce parti pris est farfelu. Il conclut en disant que cet ouvrage est instructif, agréable à lire, mais surtout qu'il « servira d'utile référence aux bibliothécaires, notamment aux responsables de ludothèques, mais aussi à tous ceux curieux de nouvelles pratiques culturelles, ou supposées telles [...] ». On comprend ici que la présence du jeu vidéo en bibliothèque n'est pas particulièrement remise en question, au contraire puisque l'ouvrage serait utile aux bibliothécaires, mais l'auteur garde une distance quant à une qualification culturelle du jeu vidéo, il ne semble pas en être convaincu lui-même.

On sait en 1995 grâce à Claire Vayssade⁶⁶ qu'une loi de juin 1992 appliquée en 1994 a étendu le dépôt légal à de nouveaux domaines, dont les documents informatiques et que les jeux vidéo devraient en faire partie.

L'introduction du jeu vidéo en bibliothèque reste un sujet de discussions et de débats professionnels récurrent durant les années 2000.

Divers articles consacrés aux pratiques culturelles des français mentionnent les jeux vidéo comme une pratique répandue, en insistant sur une certaine limitation du public amateur adolescent et masculin. Les filles et les adultes y sont moins sensibles. D'après le sociologue Jean-François Hersent⁶⁷ la tranche d'âge des 12-14 ans est celle qui pratique le plus intensément les jeux vidéo.

D'autres articles font état de bibliothèques de pays européens où les jeux sont présents dans les collections. Ainsi, à la médiathèque de la communauté française de Belgique, les jeux sur cédéroms sont accessibles depuis 1997⁶⁸ ; en 2000, plus de 11000 jeux sont proposés, répartis sur 13 centres de prêt fixes dans toute la Wallonie. Ces jeux couvrent presque tous les genres existants, parmi lesquels *Adibou*, *Tomb Raider 3* et *Dune 2000*.

⁶⁵ Voir partie 1.2. p. 10

⁶⁶ VAYSSADE, Claire, « Le Dépôt légal des documents informatiques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1995, n° 3, p. 34-38. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1995-03-0034-005>>.

⁶⁷ HERSENT, Jean-François, « Les Pratiques culturelles adolescentes », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2003, n° 3, p. 12-21. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2003-03-0012-002>>.

⁶⁸ FROMONT, André, « La médiathèque de la Communauté française de Belgique », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 2000, p. 67-69. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=47040>.

A Dresde en Allemagne, la bibliothèque comportait dès 1988 une logithèque mettant à disposition 850 programmes pour ordinateurs et consoles de jeux. En 1998-2000, un nouveau bâtiment est construit, et il est fait mention de 800 cédéroms (hors documents sonores) et 300 jeux ; enfin sur 17 postes informatiques, 2 sont spécialement dédiés aux jeux.

Le Danemark quant à lui a adopté et appliqué une nouvelle stratégie nationale pour l'information qui concerne de près les bibliothèques. Ceci a notamment donné lieu à l'achat de jeux pour Playstation.

Enfin en 2009, alors qu'il répond à une critique de Thierry Ermakoff sur la présentation d'Eppo van Nispen Tot Sevenaer, directeur de la bibliothèque municipale de Delft aux Pays-Bas, José Cucurullo⁶⁹ rétorque que, grâce à la présence d'espaces spécifiques dédiés entre autres aux jeux vidéo, la bibliothèque de Delft peut s'enorgueillir de la présence d'un public qui se fait rare dans les établissements français, à savoir les adolescents. Et ceci alors que les jeux vidéo restent en nombre bien inférieurs aux livres dans les collections.

En France, au milieu des années 2000, il est fait mention de certaines bibliothèques qui proposent des jeux sur leur site internet, celle de Rouen par exemple. Dans « Un panorama de la biblioblogosphère francophone à la fin de 2006 »⁷⁰, Nicolas Morin et Marlène Delhaye évoquent rapidement la présence de blogs de bibliothécaires parlant de jeux vidéo (Jeux vidéo et Bibliothèques), sans en dire beaucoup plus qu'une simple remarque précisant qu'on y parle plus de jeux vidéo que de bibliothèques.

David-Jonathan Benrubi rend compte en mai 2009 d'une enquête sur les pratiques et consommations culturelles des bibliothécaires⁷¹, il y consacre une partie au jeu vidéo. L'enquête montre que les bibliothécaires sont des joueurs comme tout le monde, et n'échappent pas non plus aux distinctions de genre (les hommes jouent plus que les femmes) ou à celles de générations (les plus jeunes bibliothécaires jouent plus que les plus anciens). La hiérarchie semble aussi avoir une influence, les conservateurs joueraient plus, à l'exception des jeux en réseaux, jugés moins culturels.

C'est à la fin des années 2000 et au début des années 2010 que le jeu vidéo s'impose véritablement dans les discours comme partie prenante de la production culturelle et des collections en bibliothèques.

⁶⁹ CUCURULLO, José, « Stupeur et agacements autour d'une matérialisation de l'étrange », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2009, n° 6, p. 79-81. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2009-06-0079-001>>.

⁷⁰ DELHAYE, Marlène et MORIN, Nicolas, « Un panorama de la biblioblogosphère francophone à la fin de 2006 », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2007, n° 3, p. 88-94. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2007-03-0088-002>>.

⁷¹ BENRUBI, David-Jonathan, « Enquête sur les consommations culturelles des bibliothécaires : », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2009, n° 4, p. 6-16. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2009-04-0006-001>>.

En 2008, les bibliothèques du réseau de l'agglomération de Montpellier prennent différentes mesures pour contrer la baisse d'activité de leurs établissements. Parmi ces mesures figure l'ajout aux collections de jeux vidéo, ce qui semble être efficace d'après Gilles Gudin de Vallerin⁷². Il pose par la même occasion une question qui va dans le sens d'une légitimation du jeu vidéo dans les bibliothèques : « *Nous prenons en compte une forme de culture tout aussi légitime que les autres : les jeux vidéo ne sont-ils pas à la fois la bande dessinée et le cinéma du XXIe siècle ?* »

Plusieurs autres articles semblables vont paraître ensuite. Le plus important est sans doute celui du sociologue Claude Poissenot⁷³ qui s'attaque en 2010 au problème de la fréquentation des bibliothèques en détaillant les causes possibles et en proposant des solutions. Il explique que si les jeunes, et surtout les 15-19 ans fréquentent de moins en moins les bibliothèques c'est parce qu' « *ils n'y retrouvent pas assez les supports de leur appartenance à leur génération (internet en libre accès, jeux vidéo, mangas)* » La raison étant que le « *décalage dans le temps entre le moment où se diffusent des formes d'expression et celui où les bibliothèques les proposent, et le font savoir, conduit à créer une distance (réelle et subjective) entre les jeunes et les bibliothèques* ». Il encourage donc les initiatives et la créativité à se développer en bibliothèque, par exemple en proposant de nouveaux supports comme les jeux vidéo.

Cela soulève une problématique intéressante, les bibliothèques mettraient-elles trop de temps à légitimer et intégrer dans leurs collections les nouvelles pratiques culturelles, provoquant ainsi un désintérêt chez les nouvelles générations ? Une réponse pourrait possiblement être apportée en étudiant si le phénomène a été similaire chez les générations précédentes (avec la bande dessinée, la musique ou les films par exemple). Quoi qu'il en soit, cela fait réfléchir sur la légitimité d'un produit culturel : est-ce le produit culturel en lui-même, ses consommateurs, ou les institutions culturelles qui permettent de le légitimer ?

En 2010 Céline Ménéghin écrit le premier article qui parle des jeux vidéo en tant que véritable produit culturel légitime en bibliothèque et pas seulement comme un moyen d'attirer les jeunes ou de moderniser les bibliothèques⁷⁴. Elle commence son argumentaire en expliquant que bien que les deux domaines semblent très éloignés, le jeu vidéo est devenu un objet culturel à part entière, que ce soit grâce à son succès populaire étendu à toutes les couches de la société ou de par son processus de conception faisant appel à toute une palette de métiers artistiques. Elle aborde ensuite le cœur de notre problématique, le jeu vidéo est-il « *culturel au point de mériter*

⁷² GUDIN DE VALLERIN, Gilles, « De la bibliothèque idéale à la médiathèque réelle : », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2008, n° 6, p. 71-75. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2008-06-0071-001>>.

⁷³ POISSENOT, Claude, « La Fréquentation en questions », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 5, p. 67-72. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-05-0067-013>>.

⁷⁴ MENEGHIN, Céline, « Des jeux vidéo à la bibliothèque », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 3, p. 56-60. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>>.

une place dans les bibliothèques ? » La réponse est évidemment positive, le public est demandeur et les retours d'expérience des quelques initiatives à ce sujet sont très positifs. Elle formule d'ailleurs une réponse à la question posée précédemment à propos de la réticence des bibliothèques à légitimer de nouveaux produits culturels : « *Si le public [...] ne se pose pas de questions quant à la légitimité des jeux vidéo en bibliothèque, il n'en va pas forcément de même pour les professionnels. C'est hélas une méfiance naturelle qui montre son nez dès qu'il s'agit d'introduire de la nouveauté dans nos collections. On se questionne alors sur le cœur de métier, les missions fondamentales de la bibliothèque ou encore la « légitimité culturelle » de ces nouveaux prétendants. Souvenons-nous des bibliothèques limitant le nombre de bandes dessinées pour obliger les enfants à emprunter de « vrais » livres, des mangas condamnés dans leur ensemble par méconnaissance ou encore des VHS introduites en catimini dans les collections par des acquisitions exclusives de documentaires.* »

Il semble donc que les bibliothécaires se posent beaucoup trop de questions à propos de leurs missions et de la légitimité culturelle des documents, le public lui n'y prête pas plus attention que cela et n'attends pas que les bibliothèques se décident. Donc, si les bibliothèques veulent suivre, elles doivent s'adapter. C'est ce qu'encourage Mme Ménéghin dans la suite de l'article en incitant les bibliothécaires à construire une offre de jeux vidéo, à établir de véritables politiques documentaires à ce sujet et surtout à s'approprier le sujet en l'abordant comme une véritable expertise. Elle met donc en garde contre l'utilisation du jeu vidéo uniquement comme faire-valoir des autres supports, il doit être intégré aux collections et traité sérieusement car seule une connaissance précise du domaine en permet une gestion efficace et qualitative. Elle termine par ailleurs en montrant que si l'expérience du réseau MontPELLIÉRAIN a été si réussie c'est parce qu'en plus d'être innovante, l'offre était dynamique, il ne s'agit pas simplement de proposer des jeux mais aussi d'élaborer des activités et animations, il faut un vrai plan d'action réfléchi.

Cet article officialise en quelque sorte une pratique existant jusqu'alors de manière un peu éparpillée et désorganisée sans avoir été franchement abordée avec conviction.

A partir de ce moment, les jeux vidéo ont vraiment fait leur place dans les discours professionnels. Entre 2010 et 2017, il y a presque autant, si ce n'est plus, d'articles sur les jeux vidéo qu'entre 1980 et 2010. Ce qui est tout à fait logique, l'industrie a explosé, les discours de légitimation culturelle se sont multipliés sur tous les plans et l'intégration du jeu vidéo aux collections semble enfin être largement acceptée.

Le jeu vidéo est donc désormais pleinement intégré dans les débats professionnels, même s'il n'est concerné que de loin, par exemple lorsque Christelle Petit se demande si les bibliothèques sauront accueillir les nouvelles générations d'utilisateurs⁷⁵.

⁷⁵ PETIT, Christelle, « La Bibliothèque saura-t-elle accueillir les nouvelles générations ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 4, p. 87-88. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-04-0087-005>>.

Egalement fin 2011 quand Christine Détrez réactualise son étude sur les pratiques de lecture des adolescents, 15 ans après la précédente⁷⁶. Elle souligne que s'il est toujours constaté que la pratique de la lecture chez les jeunes continue de diminuer, il faut sans doute s'interroger sur ce qu'est vraiment lire. Elle affirme ainsi d'emblée que « *Les jeunes ne lisent plus : avant-hier à cause de la bande dessinée, hier à cause de la télévision, aujourd'hui à cause d'internet. Sans s'interroger ni sur la transformation du verbe lire en verbe intransitif, ni sur ce passé mythique où les adolescents [...] auraient été passionnés de lecture, les discours de déploration ricochent de génération en génération. Et pourtant, pourrait-on rétorquer, des séries comme Harry Potter ou Twilight, mais également les romans de Pierre Bottero, de Meg Cabot, de Timothée de Fombelle sont de véritables best-sellers, sans parler des mangas, même malgré leur essoufflement récent.* » Elle poursuit en démontrant que si mesurer précisément les évolutions est compliqué, les importantes mutations de notre époque et le numérique (qui comprend bien sûr le jeu vidéo) ne sont pas nécessairement des causes de la baisse de la lecture mais qu'elles en modifient les pratiques, la passion de la lecture resterait intacte mais ce sont les manières de lire qui évoluent, ce changement n'étant évidemment pas facile à admettre pour les bibliothèques.

Ce changement est également abordé en 2011 par Lionel Maurel qui se demande de manière un peu provocante si les bibliothèques doivent respecter le droit⁷⁷. Il rappelle à juste titre qu'en tant que services publics, les bibliothèques doivent rester dans la légalité mais il développe cependant pour montrer que cela n'est pas aussi simple, le rapport entre les bibliothèques et le droit est parfois compliqué, par exemple à cause de « flous » juridiques. Le jeu vidéo y fait l'objet d'un paragraphe⁷⁸.

Finalement, les articles qui font état de retours d'expérience sont très nombreux à partir de 2010 :

A travers le témoignage extérieur d'une étudiante de Montréal en Master Sciences de l'Information qui, partant avec une vision négative des jeux vidéo, révise son jugement après avoir assisté à sa présence et à ses bénéfices dans différentes bibliothèques lors de son voyage d'étude en France. La mise en place de services de jeux vidéo dans un réseau de bibliothèques rurales, dans un « bateau bibliothèque » à Bordeaux et d'autres bibliothèques encore est rapportée dans les colonnes des journaux professionnels. Des rapports de journées d'étude y sont également publiés.

Beaucoup d'articles font état des bénéfices et des intérêts du jeu vidéo : on parle de leur rôle social, du rapport au jeune public et aux familles, ou encore de la place de la création

⁷⁶ DETREZ, Christine, « Les Adolescents et la lecture, quinze ans après », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 5, p. 32-35. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-05-0032-005>>.

⁷⁷ MAUREL, Lionel, « Faut-il respecter le droit en bibliothèque ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 3, p. 6-10. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-03-0006-001>>.

⁷⁸ Voir partie 2.1 p. 52

indépendante en bibliothèque. Tous concluent positivement sur l'apport des jeux vidéo, notamment sur son aspect innovant. Un article parle même des bibliothèques présentes dans les jeux vidéo, permettant de constater à l'inverse comment sont perçues les bibliothèques par les créateurs de jeu vidéo.

En résumé, le jeu vidéo est désormais intégré dans les collections et les débats professionnels comme un produit culturel à part entière, sa présence n'est plus remise en cause comme elle l'a été dans le passé, elle a même au contraire permis aux bibliothécaires de se remettre en question.

A travers tous ces articles professionnels, on peut dégager 4 grandes périodes : les premières évocations, qui sont des prédictions pour l'avenir des bibliothèques ; une période de débat dans les années 90 avec quelques indices d'un début de présence du jeu vidéo et des oppositions franches ; l'affirmation du jeu vidéo dans le paysage culturel ; l'intégration consensuelle du jeu vidéo en bibliothèque.

b) Blogs, sites personnels et forums

En parallèle des publications dans les revues professionnelles, la question du jeu vidéo en bibliothèque a fait l'objet de nombreux billets sur les blogs personnels des professionnels. Le Wiki Bibliopédia⁷⁹, sur lequel de nombreux blogs de bibliothécaires sont référencés permet d'effectuer des recherches dans les billets de blogs.

Le plus ancien billet de blog à propos des jeux vidéo en bibliothèque que j'ai pu retrouver est publié par Nicolas Alarcon en 2007⁸⁰. Il y présente une initiative de deux bibliothèques universitaires américaines ayant organisé plusieurs soirées jeu vidéo dans leurs locaux. L'objectif est d'y attirer les nouveaux étudiants qui ont du mal à s'intégrer et risquent de s'isoler ou de décrocher de leurs études. Le jeu vidéo est utilisé comme outil convivial de sociabilité.

A peine un an plus tard, en avril 2008, il publie une série d'articles surprenants, annonçant que la Bibliothèque Universitaire d'Angers (pour laquelle il est alors agent du patrimoine) s'apprêterait à faire l'acquisition d'une Wii. Cette annonce est massivement relayée et fait beaucoup parler dans le milieu, les réactions sont partagées entre approbation et hostilité. Daniel Bourrion⁸¹, responsable de la section Bibliothèque numérique de la BU d'Angers et Olivier Tacheau⁸², Directeur du Service Commun de Documentation de l'Université d'Angers relaient et

⁷⁹ « Biblioblogs », *Bibliopédia.fr*. Disponible sur : <http://bibliopedia.fr/wiki/Biblioblogs> Consulté le 8 juin 2018.

⁸⁰ ALARCON, Nicolas, *AssessmentLibrarian*, Disponible sur : <http://assessmentlibrarian.fr/?tag=jeu-video> Consulté le 6 juin 2018.

⁸¹ BOURRION, Daniel, « Un poisson nommé Wii », *Face Ecran*, Disponible sur : <http://archives.face-ecran.fr/2008/03/31/un-poisson-nomme-wii/> Consulté le 6 juin 2018.

⁸² TACHEAU, Olivier, « Un poisson nommé Wii », *Le nombril de Belle-Beille*, 31 mars 2008, Disponible sur : <https://tacheau.wordpress.com/2008/03/31/un-poisson-nomme-wii/> Consulté le 10 juin 2018.

soutiennent l'information face aux doutes et questionnements de nombreux bibliothécaires et professionnels de l'information et documentation.

Il s'avère qu'il s'agit en fait d'un canular organisé pour le premier avril, l'annonce initiale ayant été lancée quelques semaines auparavant pour être plus crédible, et le buzz généré a pris de court ses instigateurs, les obligeant à soutenir la véracité de l'annonce trois semaines durant. Ce canular a en tout cas occasionné de nombreux débats portant sur le rôle des bibliothèques universitaires : doivent-elles rester uniquement des lieux d'étude ou peuvent-elles aussi être des lieux de socialisation et proposer du divertissement ?

La même année, Hubert Guillaud publie un billet sur les consoles de jeux qui peuvent faire office de liseuses⁸³, particulièrement les consoles portables comme la Nintendo DS, sur laquelle venait d'être édité le « jeu » *100 livres Classiques*. Comme l'indique son titre, il s'agit d'un recueil de 100 livres tombés dans le domaine public. Bien que l'idée d'associer un outil de divertissement de la jeune génération avec d'autres objets culturels plus classiques comme les livres lui semble intéressante, il note que le contenu est peu adapté au public de la console et qu'il rencontrera sans doute peu de succès.

En 2009, Silvère Mercier⁸⁴ rapporte quelques évolutions sur la place des jeux en bibliothèques. Il explique que si le sujet fait toujours débat en France, ce n'est pas le cas des pays Anglo-Saxons et nordiques qui ont déjà intégré le jeu vidéo dans leurs collections. Il montre cependant que cela évolue petit à petit puisque des offres se mettent en place et que des stages et colloques sur le sujet s'organisent. Il aborde aussi rapidement, comme la plupart des bloggeurs, le jeu sérieux et l'importance qu'il pourrait prendre dans la légitimation des jeux vidéo.

Deux ans plus tard, il parle de nouveau de jeu vidéo au détour d'un article sur quelques initiatives visant à rendre les bibliothèques plus conviviales. Il rapporte que la Bibliothèque Départementale de Prêt du Val d'Oise propose 3 packs jeux vidéo à destination des bibliothèques souhaitant en proposer.

L'initiative « *Dofus* en médiathèque » expérimenté dès 2008 dans les médiathèques de Saint-Raphaël et Roquebrune sur Argens (13, Bouches-du-Rhône) fait l'objet d'un article de Franck Queyraud en 2009 suite à une journée d'étude de l'ABF sur les pratiques numériques⁸⁵. L'expérience rencontre un succès incroyable, le jeu se révèle extrêmement populaire chez les

⁸³ GUILLAUD, Hubert, « Lire sur sa console de jeux », *LaFeuille*, Disponible sur : <http://lafeuille.blog.lemonde.fr/2008/12/09/lire-sur-sa-console-de-jeux/> Consulté le 6 juin 2018.

⁸⁴ MERCIER, Silvère, « Jeux vidéos et bibliothèques, ça évolue », *Bibliobsession*, 27 mai 2009, Disponible sur : <http://www.bibliobsession.net/2009/05/27/jeux-videos-et-bibliotheques-ca-evolue/> Consulté le 6 juin 2018.

⁸⁵ QUEYRAUD, FRANCK, « Du jeu vidéo en bibliothèque ? L'expérience DOFUS à Saint-Raphaël », *Mémoire2silence*, Disponible sur : <https://memoire2silence.wordpress.com/2009/03/21/du-jeu-video-en-bibliotheque-lexperience-dofus-a-saint-raphael/> Consulté le 6 juin 2018.

jeunes et plus d'une centaine d'enfants et adolescents y participent. A raison d'une heure par jour par personne, cela permet de sociabiliser et jouer ensemble plutôt que chacun chez soi, et de faire emprunter d'autres documents. Tous les deux mois des combats amicaux sont organisés entre les deux médiathèques. Cette initiative était soutenue par les municipalités ainsi que par l'éditeur du jeu, Ankama.

Jean Alvin s'intéresse lui à la création de jeux vidéo en bibliothèque⁸⁶. Il développe un argumentaire à ce sujet en 2013 où il explique que le jeu vidéo est un univers culturel complet qui doit être maîtrisé par les bibliothécaires désireux de proposer ce type d'activité, car il faut pouvoir être un référent et un accompagnateur du public, pour l'orienter et le conseiller. Comme tous les argumentaires sur le jeu vidéo qui se rapportent aux bibliothèques, il souligne que le jeu vidéo est un vecteur de modernité pour celles-ci et que la création de jeux est source de vertus pour l'épanouissement, le développement et la culture personnelle. Ce type d'atelier est d'ailleurs idéal pour saisir les processus de fabrication d'un jeu vidéo et présente des perspectives intéressantes pour les bibliothèques comme pour le public.

Marie Martel, bibliothécaire canadienne nous parle sur son blog du Festival « Montréal Joue »⁸⁷ organisé en 2013 par les bibliothèques de la ville, sur une initiative de Thierry Robert et Claude Ayerdi-Martin⁸⁸. Le festival est organisé en partenariat avec des acteurs du jeu vidéo ayant des studios de développement à Montréal, comme Eidos, EA et Ubisoft. Début 2018 toutes les bibliothèques de la ville participent à la 6^{ème} édition qui rencontre un franc succès. Questionné par la bloggeuse sur 4 raisons de jouer en bibliothèque, Thierry Robert utilise lui aussi l'argumentaire commun : produit culturel, motivateur éducatif, rompre les stéréotypes des bibliothèques et créer de nouvelles sociabilités.

Johann Brun⁸⁹ relaie en 2012 un article du journal Sud-Ouest à propos des ateliers jeux vidéo de la médiathèque du Bois Fleuri à Bordeaux. Les ateliers, organisés le mercredi après-midi sont appréciés des jeunes car ils permettent de se rencontrer autour d'une passion commune et de jouer ensemble, ce qui n'est pas toujours possible chez soi pour certains d'entre eux. En 2014 il publie un article accompagné d'une interview du joueur professionnel Norman « Gen1us » Chatrier, à l'occasion de sa venue à la médiathèque lors des Foulées Littéraires, salon des

⁸⁶ ALVIN, Jean, « De l'intérêt de créer des jeux vidéo en médiathèque », *Mediaenlab*, 2013. Disponible sur : <http://www.mediaenlab.com/creer-des-jeux-video-en-mediatheque/> Consulté le 3 juin 2018.

⁸⁷ <http://www.montrealjoue.ca/>

⁸⁸ MARTEL, Marie D., « Des jeux vidéo et des amis cosmiques pour toujours », *Bibliomancienne*, 1^{er} février 2013, Disponible sur : <https://bibliomancienne.com/2013/02/01/des-jeux-video-et-des-amis-cosmiques-pour-toujours/> Consulté le 6 juin 2018.

⁸⁹ BRUN, Johann, « Jeu vidéo, Esport et bibliothèques : Interview de Gen1us pour sa venue aux Foulées Littéraires », *Biblioroots*, 18 novembre 2014. Disponible sur : <http://www.biblioroots.fr/2014/11/18/jeu-video-e-sport-et-bibliotheques-interview-de-gen1us/> Consulté le 6 juin 2018.

littératures sportives. L'interview porte sur la pratique du sport électronique et du rapport possible entre celui-ci et les bibliothèques.

D'autres blogs encore relaient des articles sur le jeu vidéo comme Ideesinfos, parfois en rapport avec les bibliothèques. InfoDocBib titre en 2014 « Jeux vidéo : alors, pas encore gamer ? »⁹⁰, signifiant à la fois l'explosion de la pratique et incitant ceux qui ne le font pas à s'y mettre.

Thomas Chaimbault publie sur son blog en 2014 un article détaillé et très argumenté en faveur de la mise en place de services de jeux vidéo en bibliothèque universitaire⁹¹.

Parmi les billets les plus récents, la bloggeuse et bibliothécaire Sophie décrypte d'un point de vue de néophytes le phénomène du jeu pour smartphone *Pokémon Go* qui envahit le monde en 2016. Le rapport avec les bibliothèques s'explique dans les mécanismes du jeu : il faut chasser les Pokémons cachés dans des lieux physiques réels. Des « PokéStop », points permettant de récupérer des objets en jeu sont répartis dans différents endroits des villes comme les monuments historiques, les gares ou parfois les bibliothèques comme c'est le cas pour la bibliothèque Saint Sever de Rouen. Cela a un impact : un public qui ne venait pas ou très peu en bibliothèque s'y rend désormais grâce au PokéStop. D'où un challenge pour les bibliothécaires, qui doivent gérer ce nouveau public pas forcément familier des lieux et de ses règles, mais surtout saisir cette opportunité incroyable pour tenter de capter et fidéliser ce public. Le jeu viral a depuis perdu une grande partie de ses joueurs, même si une communauté active existe toujours, et rien ne peut confirmer que cette opportunité a effectivement été saisie et qu'elle a permis plus qu'un coup de pub et des perturbations temporaires.

Finalement, un seul blog est entièrement dédié au lien entre jeu vidéo et bibliothèques, le bien nommé « Jeux vidéo et bibliothèques* » (souvent abrégé JV Bib), blog tenu depuis 2006 par un bibliothécaire se définissant lui-même comme « *internaute depuis 1996 et joueur vidéo depuis 198x* »⁹². Il semble cependant ne plus être actif depuis 2011, même si son créateur lui est toujours actif sur son twitter. Il a en tout cas été entre 2006 et 2011 une source majeure de ressources diverses, parmi lesquelles une liste bibliographique sur le jeu vidéo, une sélection de ressources pour le bibliothécaire spécialiste du jeu vidéo, des dizaines d'articles, des dossiers thématiques sur différents aspects comme le droit ou la préservation des jeux vidéo. Une carte de France des bibliothèques proposant des jeux vidéo y était disponible, elle ne fonctionne plus,

⁹⁰ Franck, « Jeux vidéo : alors, pas encore gamer ? », *InfoDocBib*, 13 août 2014. Disponible sur : <http://infodocbib.net/2014/08/jeux-video-alors-pas-encore-gamer/> Consulté le 8 juin 2018.

⁹¹ CHAIMBAULT, Thomas, « Jouer à la BU », *Vagabondages*, 28 octobre 2014. Disponible sur : <http://www.vagabondages.org/post/2014/10/23/Jouer-%C3%A0-la-BU> Consulté le 4 juin 2018.

⁹² Laurent, « Avant-propos (loading...) », *Jeux vidéo et bibliothèque**, 1^{er} mars 2006. Disponible sur : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/avant-propos-loading/> Consulté le 7 juin 2018.

la liste attenante est toujours consultable cependant. On apprend ainsi qu'avant 2011, près de 130 bibliothèques proposant des jeux vidéo ont été recensées, des bibliothèques municipales, mais aussi des bibliothèques départementales de prêt et quelques cas particuliers comme la BnF ou la bibliothèque de la Cité des sciences. Le créateur proposait également une veille documentaire sur le sujet avec quelques collègues : La Sentinelle, active jusqu'en 2013.

Il arrive quelques fois qu'un blog dédié à tout autre chose que le jeu vidéo ou les bibliothèques fasse le lien entre les deux pour un billet. C'est le cas du blog Videoludroit/Technologorrhée qui aborde en 2012 les modalités juridiques du prêt de jeux vidéo⁹³.

Créé en 2013, le forum de discussion de l'ABF destiné aux professionnels des bibliothèques et de la documentation, AgoraBib⁹⁴ permet de relever quelques sujets de discussion à propos du jeu vidéo. Il s'agit essentiellement de questions d'ordre juridique, qui donnent généralement lieu à des débats, mais plus rarement à une réponse claire et définitive, et pour cause : rien n'est véritablement fixé.⁹⁵

Ce bref aperçu de l'activité de rédaction des bibliothécaires sur internet n'est que très parcellaire. Si la biblioblogosphère française, comme l'appelle Nicolas Morin dans le BBF, était très active au milieu des années 2000, la plupart des membres de ces petites communautés remarquent à raison une baisse de l'activité et de la fréquentation des blogs à partir de 2012. Une bonne partie des blogs référencés par Bibliopédia sont aujourd'hui soit inactifs, soit n'existent plus. La recherche est rendue d'autant plus difficile que nombre de liens renvoyant d'un blog à un autre comme référence ou source ne sont plus accessibles. Qui plus est, parmi les blogs restants tous ne sont pas suffisamment bien organisés pour être parcourus efficacement : absence d'outil de recherche, tags parfois aléatoires, changement d'hébergeur ou encore refonte totale du blog. Certaines tendances peuvent cependant être dégagées de ces quelques aperçus. La totalité des billets de blogs que j'ai pu retrouver sont unanimement favorables à l'introduction de jeux vidéo en bibliothèque. L'argumentaire est souvent similaire : le jeu vidéo est un produit culturel comme les autres, c'est un facteur de modernité et de sociabilité en bibliothèque et il permet d'y attirer les jeunes. Les questions juridiques et les retours d'expérience constituent une bonne partie des articles. Enfin, une proportion étonnante des articles retrouvés concerne le jeu vidéo en bibliothèque universitaire, cela vient sans doute du fait que les bibliothécaires des universités

⁹³ FALEMPIN, Nicolas, « Les modalités de prêt d'un jeu vidéo en bibliothèque publique ». *Technoverdose*, 24 octobre 2012. Disponible sur : <http://www.technoverdose.fr/blog/2012/10/24/les-modalites-de-pret-dun-jeu-video-en-bibliothque-publique/>. Consulté le 3 juin 2018.

⁹⁴ ABF, « AgoraBib.fr – le forum des professionnels des bibliothèques et de la documentation », [Agorabib.fr](http://www.agorabib.fr/), Disponible sur : <http://www.agorabib.fr/>. Consulté le 7 juin 2018.

⁹⁵ Voir Partie 2.1. p. 52

ont une activité de rédaction plus importante sur les blogs. D'ailleurs, la plupart des biblioblogueurs exercent un poste à forte responsabilité, qu'ils traitent du jeu vidéo ou pas.

c) De nouvelles ressources

En parallèle des blogs et des publications dans les revues professionnelles, d'autres types de travaux ont été produits, à commencer par les mémoires de recherche et les thèses.

Nous l'avons évoqué précédemment, le nombre de mémoires de recherche et de thèses ayant pour sujet le jeu vidéo a considérablement augmenté. Il suffit de faire quelques recherches sur les bases de données en ligne de travaux universitaires pour s'en convaincre. Si c'est assez aisément pour les thèses, les mémoires de recherche sont plus difficilement accessibles étant donné qu'ils ne sont pas forcément archivés en ligne, cela dépend des UFR et des SCD. Thèses.fr recense 174 thèses qui parlent de jeu vidéo, qu'elles aient déjà été soutenues ou en cours de réalisation⁹⁶. HAL, le service d'archives ouvertes en ligne du CNRS, rapporte 65 thèses et 1 mémoire de recherche. DUMAS, le Dépôt Universitaire de Mémoires Après Soutenance, affiche 37 mémoires de recherche avec le jeu vidéo comme sujet, quel que soit le domaine. Et comme pour le reste des articles professionnels, on assiste à une explosion après 2010 : sur les 37 mémoires archivés par DUMAS, 2 datent d'avant 2010, et le nombre de mémoire augmente chaque année. Pour les thèses sur HAL, 7 sur 65 ont été réalisées avant 2010.

Le domaine de la bibliothéconomie n'échappe pas non plus à cette tendance, le plus ancien mémoire de recherche réalisé dans le cadre d'un Master en sciences de l'information et des bibliothèques disponible sur le site de l'ENSSIB est de 2008. Il a pour sujet « Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : état de l'art de la recherche et perspectives » mais il ne concerne pas vraiment les bibliothèques. C'est surtout en janvier 2009 qu'est publié le mémoire le plus important pour le jeu vidéo en bibliothèques : « Des jeux vidéo à la bibliothèque »⁹⁷. Il a été réalisé par Céline Ménéghin dans le cadre du diplôme de conservateur des bibliothèques de l'ENSSIB et marque un tournant pour les bibliothécaires. C'est la première véritable mise en relation complète et détaillée des jeux vidéo et des bibliothèques. Ce mémoire fait office de source importante pour énormément d'articles et de travaux en bibliothéconomie sur le jeu vidéo, dont l'article dans le BBF évoqué dans la partie précédente. Il a servi et sert toujours de référence pour bon nombre de bibliothécaires qui veulent proposer des jeux vidéo.

⁹⁶ « thèses.fr, explorer les 174 résultats pour « Jeu vidéo » », *thèses.fr*. Disponible sur : [http://www.theses.fr/?q=%22Jeu%20vid%C3%A9o%22&fq=dateSoutenance:\[1965-01-01T23:59:59Z%2BTO%2B2018-12-31T23:59:59Z\]&checkedfacets=&status=&access=&prevision=&filtrepersonne=&zone1=titreRAs&val1=&op1=AND&zone2=auteurs&val2=&op2=AND&zone3=etabSoutenances&val3=&op3=AND&zone4=dateSoutenance&val4a=&val4b=&type=#](http://www.theses.fr/?q=%22Jeu%20vid%C3%A9o%22&fq=dateSoutenance:[1965-01-01T23:59:59Z%2BTO%2B2018-12-31T23:59:59Z]&checkedfacets=&status=&access=&prevision=&filtrepersonne=&zone1=titreRAs&val1=&op1=AND&zone2=auteurs&val2=&op2=AND&zone3=etabSoutenances&val3=&op3=AND&zone4=dateSoutenance&val4a=&val4b=&type=#) Consulté le 7 juin 2018.

⁹⁷ MENEGHIN, Céline, « Des jeux vidéo à la bibliothèque », Mémoire de recherche : Diplôme de conservateur des bibliothèques, [Lyon] : ENSSIB, janvier 2009, 78 p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf> Consulté le 10 juin 2018.

En 2014, Jocelyn Monchamp réalise dans le même cadre d'étude un mémoire de recherche sur « Le dépôt légal des jeux vidéo »⁹⁸, permettant de mettre en lumière un domaine d'expertise de la BnF peu connu de la part des professionnels comme du public. De fait, s'il est systématiquement mentionné, il n'est que rarement expliqué en détail.

Le dernier mémoire disponible sur le site de l'ENSSIB date de 2015. Il s'agit de « L'état des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique » écrit par Sarah Perreau, sous la direction de Céline Ménéghin⁹⁹. Dans le cadre de ses recherches elle a conduit une enquête en ligne, pour laquelle elle a reçu 203 réponses de bibliothèques différentes réparties sur 82 départements différents. 8 entretiens et 12 échanges par mail complètent son panel pour aboutir à un panorama le plus représentatif possible. Les résultats de cette enquête nous apprennent que sur ces 203 bibliothèques, 58,6% proposent un service de jeux vidéo, 31% souhaitent en proposer un à l'avenir contre 10,3% qui ne le souhaitent pas.

En l'absence d'ouvrages spécialisés en nombre, ces mémoires de recherche ont été d'une grande aide pour tous les bibliothécaires souhaitant se pencher sur le sujet. Ils restent des sources fiables même si le premier commence à dater et que d'autres types de ressources sont disponibles depuis.

Le groupe des Hybrides de l'ABF, groupe de travail rassemblant plusieurs dizaines de bibliothécaires collaborant autour du concept des bibliothèques hybrides et de l'introduction des technologies de l'information et de la communication, introduit le jeu vidéo dans ses discussions dès 2008 afin d'analyser et d'accompagner la pratique du jeu vidéo en bibliothèque. Ce groupe, aujourd'hui disparu, donne naissance à la commission jeux vidéo de l'ABF¹⁰⁰. Cette commission mène de nombreuses actions pour la démocratisation du jeu vidéo en bibliothèque, via des journées d'étude, des ateliers, des séminaires de formation pour les professionnels, etc.

C'est à l'initiative de cette commission que le groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque »¹⁰¹ voit le jour en 2011 ; l'objectif de ce groupe est de permettre les échanges entre bibliothécaires à ce sujet. On y trouve de tout : questions pratiques, partage et recherche d'informations,

⁹⁸ MONCHAMP, Jocelyn, Le dépôt légal des jeux vidéo, Mémoire de recherche : Diplôme de conservateur des bibliothèques, *Université de Lyon ; ENSSIB*, janvier 2014, 101 p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64150-le-depot-legal-des-jeux-video.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

⁹⁹ PERREAU, Sarah, « Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique », Mémoire de recherche : Master Sciences de l'information et des bibliothèques, spécialité Politique des bibliothèques et de la documentation, *Université de Lyon ; ENSSIB*, septembre 2015, 120 p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf> Consulté le 10 juin 2018.

¹⁰⁰ « Commission Jeux vidéo en bibliothèque », *Association des bibliothécaires de France*, 9 août 2017. Disponible sur : <https://www.abf.asso.fr/4/140/437/ABF/commission-jeux-video-en-bibliotheque> Consulté le 7 juin 2018.

¹⁰¹ « Jeux vidéo en bibliothèque », *Groupe Facebook*, Disponible sur : <https://www.facebook.com/groups/jvbib/> Consulté le 10 juin 2018.

retours d'expériences mais aussi coups de cœur, veille informationnelle, annonces des journées professionnelles et bien plus encore. Ce groupe gagne énormément en popularité, en 2014 il compte déjà 1900 membres et à l'écriture de ces lignes en mai 2018, 5225 membres y sont inscrits.

Cet outil ne permet malheureusement pas d'archiver ni de mettre en avant les contenus les plus instructifs ou intéressants. C'est ce dont prennent conscience en 2012 les membres du groupe qui décident alors qu'il est nécessaire de réaliser un ouvrage professionnel complet sur le sujet.

C'est ainsi que paraît en 2014 le Médiathèmes de l'ABF « Jeux vidéo en bibliothèques », dirigé par Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Perisse¹⁰². Il est le fruit de la collaboration entre différents membres de la commission jeux vidéo, de bibliothécaires non membres, de spécialistes mais aussi de l'association MO5.com qui a pour but de préserver le patrimoine vidéo-ludique. Cet ouvrage est un guide pratique et pédagogique qui s'adresse à l'ensemble des professionnels, quel que soit leur secteur d'activité, et plus généralement à tous ceux qui souhaitent s'informer sur le fonctionnement des bibliothèques.

Plusieurs rapports ministériels et parlementaires sur le jeu vidéo ont été effectués ces dernières années. En 2011, le député Patrice Martin-Lalande était chargé d'une mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur, nous y reviendrons plus tard.¹⁰³ En 2013, les sénateurs André Gattolin et Bruno Retailleau rendent un rapport d'information¹⁰⁴. Celui-ci a été réalisé par le groupe de travail sur les jeux vidéo, au nom de la commission des affaires économiques et de la commission de la culture, de l'éducation et de la communication du Sénat. Si ce rapport n'a qu'un faible intérêt pour les bibliothèques, il permet de mettre en lumière deux choses. D'une part, qu'une partie de la classe politique a conscience de l'importance du jeu vidéo, comme en témoigne cette phrase de l'un des deux rapporteurs lors de l'audition au Sénat : « *Au fil de nos auditions et déplacements, les jeux vidéo nous sont apparus tant comme des objets culturels et artistiques que comme des produits technologiques et, en tout état de cause, comme un vecteur de croissance pour nos territoires.* » Et d'autre part, que le jeu vidéo attire toujours l'opprobre d'une autre partie de la classe politique comme en témoigne cette remarque de la sénatrice Françoise Cartron : « *Je me demande comment on peut qualifier de culturelle cette industrie lorsqu'on voit certains contenus qu'elle produit. Ce rapport devrait*

¹⁰² GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), Association des bibliothécaires de France, et MO5.com (Association), éd., *Jeux vidéo en bibliothèque*, Médiathèmes 12, Paris, Association des bibliothécaires de France ; MO5.com, 2014.

¹⁰³ Voir partie 2.1. p. 52

¹⁰⁴ GATTOLIN, André et RETAILLEAU, Bruno, « Rapport d'information : Jeux vidéo : une industrie culturelle innovante pour nos territoires », Sénat ; Groupe de travail sur les jeux vidéo, 18 septembre 2013. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/61645-les-jeux-videos.pdf> Consulté le 7 juin 2018.

aborder la question des problèmes d'addiction et du regard parental. ». Alors que ce même rapport abordait bien ces problématiques.

En 2016, le député Rudy Salles et le sénateur Jérôme Durain¹⁰⁵ établissent avec l'aide de l'inspecteur des finances Aloïs Kirchner un rapport sur la pratique compétitive du jeu vidéo (l'esport). Ils y soulignent la place importante de la France dans cette industrie qui reste pourtant difficile à comprendre par les pouvoirs publics et assurent qu'au rythme de la croissance économique actuelle que connaît le secteur, ses enjeux financiers dépasseraient ceux du Tennis en 2020. Ils concluent par 14 propositions concrètes qui ont pour but de mieux encadrer et encourager cette pratique. Ce rapport, contrairement aux deux précédents qui n'auront que peu d'effets, provoque des changements puisque certaines recommandations sont suivies et intégrées à la Loi pour une République Numérique soutenue par Axelle Lemaire¹⁰⁶.

En 2015, Françoise Legendre, inspecteur général des bibliothèques, remet un rapport au ministère de la Culture et de la Communication¹⁰⁷. Comme son titre l'indique « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile », il traite du jeu en bibliothèque dans son ensemble, c'est-à-dire jeux de société comme jeux vidéo. Ses recommandations sont multiples, elles concernent tous les aspects du jeu en bibliothèque et ne s'adressent pas qu'au ministère mais à tous les acteurs professionnels, des principales tutelles administratives aux petites bibliothèques en passant par les organismes de formations professionnelles. Elle recommande à tous les acteurs culturels de prendre en compte le jeu vidéo pour qu'il s'intègre le mieux possible dans les collections. Le ministère de la culture doit selon elle résoudre l'imbroglio juridique autour de ces offres de jeux vidéo en bibliothèque et prendre en compte celles-ci dans ses enquêtes statistiques pour en obtenir un meilleur état des lieux.

La dernière ressource importante est le site jeuxvideotheque.com, créé en 2015 par Nicolas Perisse, référent jeux vidéo en bibliothèque et membre de la commission jeux vidéo de l'ABF et Benoist Boutellier. Ils expliquent avoir créé le site à la suite de plusieurs observations, dont notamment l'augmentation des demandes récurrentes d'aides et de conseils pour établir une offre vidéo-ludique en bibliothèque, la dispersion des informations et ressources sur internet et l'absence presque totale de retours d'expériences et de bilans.

¹⁰⁵ DURAIN, Jérôme, SALLES, Rudy et KIRCHNER, Aloïs, « Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (e-sport) », *République française*, juin 2016. Disponible sur :

https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/politique-et-enjeux/entrepreneuriat/rapport-pratique-jeu-video.pdf Consulté le 7 juin 2018.

¹⁰⁶ Scribble (pseud.), « Loi Numérique : les décrets sont sortis », *O'Gaming.tv*, 13 mai 2017. Disponible sur :

<http://www.ogaming.tv/news/loi-numerique-les-decrets-sont-sortis/10749> Consulté le 10 juin 2018.

¹⁰⁷ LEGENDRE, Françoise, « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile ». Inspection Générale des Bibliothèques, février 2015. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliothque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliothque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> Consulté le 3 juin 2018.

Via ce site, ils cherchent donc à proposer le maximum de ressources et d'outils aux professionnels des bibliothèques, comme le faisait le blog « Jeux vidéo en bibliothèque », inactif depuis 2011.

Les deux rédacteurs proposent donc une grande variété de documents : podcasts, émissions web, bibliographie, ludographie, dossiers thématiques variés, retours d'expériences d'animations et bien plus encore. Une carte de France des établissements proposant des jeux vidéo est aussi accessible. La dernière mise à jour de février 2017 recense 95 bibliothèques sur 106 structures ayant répondu. Etonnamment seules 29 de ces structures prêtent des jeux. A noter, les publications sur le site régulières jusqu'à fin 2017, semblent se raréfier depuis janvier 2018.

Que ce soit dans les billets de blogs, les articles des revues ou sur la page Facebook, certains travaux font figures d'incontournables et sont mentionnés comme sources et ressources presque systématiquement. Il s'agit du blog « Jeux vidéo et bibliothèque », du mémoire de recherche de Céline Ménéghin et du *Médiathèmes* « Jeux vidéo en bibliothèques ». A la suite de leur publication ils deviennent directement des références et semblent entraîner une augmentation des discours sur le sujet dans les articles des professionnels.

Nous avons pu voir à travers tous ces avis de bibliothécaires que le processus de légitimation culturelle du jeu vidéo n'a pas coulé de source tout comme celui d'autres médias tels les films ou les bandes dessinées. Aujourd'hui bien que de rares réticences subsistent encore, proposer des jeux vidéo en bibliothèque ne fait plus l'objet de débats houleux. L'ABF et l'IGB ont toutes deux publié des travaux traitant de ces services : le Médiathèmes de l'ABF est un guide professionnel pour construire l'offre et le rapport de l'IGB ne remet pas en cause la présence de ces offres mais recommande leur accompagnement. Les discussions et questionnements actuels concernent plutôt les modalités de prêt ou la juridiction, elles ne cherchent plus à savoir si le jeu vidéo a une place légitime en bibliothèque, car c'est désormais le cas. L'intégration de jeux vidéo dans une bibliothèque dépend de toute façon de la volonté des bibliothécaires ou des élus, voir des deux à la fois.

1.3.2. Les autres formes du jeu vidéo en bibliothèque

a) Le jeu vidéo comme produit dérivé

Depuis ses débuts, le jeu vidéo a souvent fait office de produit dérivé pour les productions cinématographiques et littéraires. Les droits d'adaptation sont acquis par des studios de développement et des éditeurs pour produire un ou plusieurs jeux tirés d'un roman ou d'un film. Les exemples sont innombrables et presque tous les succès commerciaux depuis les années 80 ont été adaptés au moins une fois en jeu vidéo.

Ce sont ainsi des œuvres transmédia, elles existent dans la littérature, le cinéma, le jeu vidéo et sous d'autres formes encore. Une œuvre est transmédia lorsque son histoire et son univers

sont développés sur plusieurs médias différents. Le Seigneur des Anneaux, Harry Potter, Star Wars en sont les exemples les plus marquants, plus récemment, Games of Thrones et The Walking Dead sont devenues ce type d'œuvre, la saga de romans et la série de comics ont été adaptés en séries télévisées puis en jeu vidéo.

La bande dessinée et le manga ne sont pas en reste, Les Schtroumpfs, Naruto et bien d'autres ont été adaptés en dessins animés puis en jeu vidéo.

Beaucoup d'œuvres majeures passent de la littérature au cinéma avant d'être produites sous forme de jeu vidéo mais ce n'est pas toujours dans cet ordre-là. La Saga du Sorcier d'Andrzej Sapkowski est adaptée en jeu vidéo par le studio de développement polonais CD Projekt sous le nom de *The Witcher* avec l'approbation de l'auteur. L'histoire est une suite de la saga littéraire, et la plateforme de streaming Netflix a annoncé qu'elle allait en produire une adaptation en série¹⁰⁸. Le personnage principal, Geralt de Riv sera donc représenté dans 3 types de médias différents.

La série de mangas Dragon Ball, d'Akira Toriyama, est l'exemple parfait de ces œuvres qui existent sous toutes les formes possibles. Série inspirée librement d'un roman, les 42 volumes sont adaptés en plusieurs séries de dessins animés, quelques films, et plus d'une centaine de jeux vidéo et ce depuis plus de 30 ans. En plus d'être lié au jeu vidéo grâce à Dragon Ball, Akira Toriyama l'est aussi de par son rôle de character designer pour des RPG Japonais mondialement connus et appréciés, Chrono Trigger et la série *Dragon Quest*. Il n'est pas rare que des artistes ou compositeurs travaillent pour différents types de médias.

Ce statut de produit dérivé présente des inconvénients : une grande partie de ces jeux sont considérés comme mauvais par bien des aspects, que ce soit l'histoire, les graphismes, l'ambiance sonore, la jouabilité ou la difficulté car l'industrie vidéoludique a profité de la renommée d'une licence ou d'une œuvre pour faire du profit sans proposer un produit de qualité. Egalement parce que ce sont des produits dérivés, le scénario suit presqu'à chaque fois celui du ou des films. Mais dans certains cas, l'histoire est inédite. Pour le cas de Star Wars, depuis le rachat de la franchise par Disney en 2014, les jeux font partie du canon, l'histoire est officielle et intégrée à l'univers, les événements relatés dans le jeu *Battlefront 2* font le lien entre le septième et le huitième film de la saga.¹⁰⁹

¹⁰⁸ daFrans (pseud.), « Série The Witcher : Huit épisodes pour la saison 1 », *Jeuxvideo.com*, 23 avril 2018. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/836548/serie-the-witcher-huit-episodes-pour-la-saison-1.htm> Consulté le 5 juin 2018.

¹⁰⁹ EA. « Star Wars Battlefront II nous dévoile une histoire complètement inédite de la saga », *Konbini France*, 18 décembre 2017. Disponible sur : <http://www.konbini.com/fr/entertainment-2/star-wars-battlefront-ii-devoile-histoire-inedite-saga/> Consulté le 5 juin 2018.

b) Le jeu vidéo adapté à son tour

Inversement, le succès de certains jeux vidéo entraîne un intérêt de la part de l'industrie du cinéma et de la télévision. Ainsi de nombreux jeux ont été adaptés en films ou séries télévisées en raison de leur immense succès commercial.

Tomb Raider et son héroïne Lara Croft sont les plus connus, mais on peut également citer *Resident Evil*, *Assassin's Creed*, *Castlevania*, *Mortal Kombat* etc.

D'autres s'inspirent du jeu vidéo et de leurs univers pour produire des œuvres nouvelles. Les Mondes de Ralph, Pixels, ou encore Tron et Tron l'Héritage se déroulent dans un jeu vidéo d'arcade par exemple.

Plus récemment est sorti au cinéma Ready Player One de Steven Spielberg, ce film est adapté d'un roman de Science-Fiction d'Ernest Cline. La particularité notable de cette œuvre provient de toutes les références à la culture populaire, musique, cinéma et jeu vidéo dont elle est truffée tout en abordant des problématiques bien réelles concernant l'industrie du divertissement et son évolution.¹¹⁰

De nombreux jeux ont également été adaptés en dessins animés, les célèbres séries de Nintendo et Sega, *Mario* et *Sonic* ont été adaptées en plusieurs dessins animés plus ou moins réussis et connus en surfant là encore sur le succès planétaire de ces personnages.

Une fois de plus, le succès commercial entraîne un effet pervers, la majorité des adaptations de jeux au cinéma sont unanimement critiqués par le public et les professionnels en raison de leur médiocrité : histoire non respectée ou bâclée, mauvaise qualité visuelle ou pour tout un tas d'autres raisons. Le réalisateur allemand Uwe Boll, considéré comme l'un des pires réalisateurs du cinéma s'était d'ailleurs fait le spécialiste de ces adaptations ratées de jeux vidéo au cinéma¹¹¹.

Si les jeux vidéo s'inspirent parfois d'œuvres littéraires ou plus souvent cinématographiques, il existe également toute une production littéraire adaptée de jeux vidéo. Que ce soit des romans, bandes dessinées ou mangas.

Les genres les plus représentés sont évidemment ceux qui ont une histoire complexe et particulièrement développée, surtout des séries de RPG ou jeux d'actions et aventures.

Cette production peut être une retranscription écrite presque parfaite de l'histoire du jeu mais il s'agit le plus souvent de nouveaux scénarios qui forment l'univers étendu d'une série en se

¹¹⁰ DOUHAIRE, Samuel, « Avec "Ready Player One", Steven Spielberg sort le grand jeu », *Télérama.fr*, 26 mars 2018. Disponible sur : <http://www.telerama.fr/cinema/ready-player-one-spielberg-sort-le-grand-jeu,n5542904.php> Consulté le 5 juin 2018.

¹¹¹ BLONDEAU, Romain, « Uwe Boll, génie ou pire réalisateur du monde ? », *Les Inrocks*, 20 octobre 2010. Disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/2010/10/20/cinema/uwe-boll-genie-ou-pire-realisateur-du-monde-1124411/> Consulté le 5 juin 2018.

concentrant sur des personnages secondaires, des vides scénaristiques comblés ou simplement d'une histoire totalement différente située dans le même univers.

Assassin's Creed et *World of Warcraft* sont les deux séries qui sont les plus prolifiques en termes de nombre d'ouvrages. Les auteurs sont "adoubés" par l'éditeur des jeux et l'histoire qu'ils racontent est considérée comme "canon" c'est à dire officielle.

World of Warcraft est un monument du jeu vidéo, le premier grand MMORPG à succès. Plus de 10 ans après sa sortie, il continue d'être mis à jour par Blizzard, son studio de développement. Il garde une communauté active importante, il a marqué l'histoire du jeu vidéo et l'industrie du divertissement. Outre ses adaptations officielles en romans et au cinéma, son influence est immense et s'inspirant des principes du jeu et de son univers fantastique, les séries de bandes dessinées parodiques Noob et WAOW illustrent l'histoire des joueurs et des personnages dans l'univers du jeu. Ces deux séries ont à l'origine pour public cible les initiés de ce type de jeux, mais elles peuvent également convenir à tous les publics, WAOW propose aux lecteurs un lexique des termes et abréviations couramment employés dans ces jeux.

Quelques mangas adaptés de jeux vidéo ont vu le jour, généralement lorsque la série de jeux est très populaire au Japon, les séries *Ace Attorney* et *Dragon Quest* par exemple.

La bande dessinée humoristique sur l'industrie du jeu vidéo existe aussi, bien que peu importante en quantité. Les « comics trips » de La Petite Pelle, publiées sur le site Jeuxvideo.com toutes les semaines ont été éditées par « Omaké Books. »¹¹² Il y dépeint de manière humoristique les jeux vidéo, son industrie ou encore la rédaction du site spécialisé Jeuxvidéo.com.

Le duo de vidéastes Joueur du Grenier,¹¹³ publie depuis 2010 des tests humoristiques et scénarisés de jeux vidéo mauvais et rétros. Avec plus de 3 millions d'abonnés sur Youtube, leur succès est important et ils font partie des pionniers de ceux que l'on nomme familièrement « Youtubers. » Leurs vidéos ont été publiées en DVD, si l'acquisition de ceux-ci pour une bibliothèque n'a pas forcément beaucoup de sens étant donné qu'elles sont accessibles gratuitement sur internet, elles ont été adaptées en une série de bandes dessinées qui peut attirer les nombreux fans¹¹⁴.

Enfin, le jeu vidéo était de toute façon déjà bien présent au cinéma et dans la littérature. Epic de Conor Kostick est un exemple de littérature jeunesse qui concerne le jeu vidéo, dans ce roman de science-fiction, chaque citoyen a un alter-ego virtuel dans un jeu vidéo qui détermine la condition sociale et permet de régler les conflits. La bande dessinée Kid Paddle, créée en 1993

¹¹² CHEWBIEFR, « LaPetitePelle va publier sa bande dessinée : "Guerre et Play" », Jeuxvideo.com, 28 octobre 2017. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/735618/la-petite-pelle-va-publier-sa-bande-dessinee-guerre-et-play.htm> Consulté le 5 juin 2018.

¹¹³ « Joueur Du Grenier », YouTube. Disponible sur :

https://www.youtube.com/channel/UC_yP2Dplgs5Y1uWC0T03Chw Consulté le 5 juin 2018.

¹¹⁴ MAGNERON, Philippe. « Joueur du grenier - BD, informations, cotes », Disponible sur : <https://www.bedetheque.com/serie-35990-BD-Joueur-du-grenier.html> Consulté le 5 juin 2018.

par Midam présente les aventures du garçon éponyme et de ses amis, fans de jeux vidéo. En 2004 la série Game Over est créée, elle met en scène l'avatar virtuel de Kid Paddle. On peut aussi noter Sword Art Online, un light novel dont l'histoire se déroule dans plusieurs jeux vidéo en réalité virtuelle, il est adapté en mangas, en série animée et en jeux vidéo.

Les œuvres de fiction ne sont pas les seules productions tirées de jeux vidéo. Les artbooks sont essentiellement vendus avec les jeux dans le cadre des éditions collector ce qui en fait des objets assez rares, de bonne qualité et donc relativement chers. Ils contiennent des illustrations d'art du jeu, des esquisses et développent généralement le processus de création des visuels. Ces livres ne portent donc pas sur l'histoire du jeu mais sur sa partie artistique et technique.

Les guides de jeux vidéo, officiels quand ils sont validés par les créateurs des jeux, sont des livres extrêmement complets et précis sur les jeux dont ils traitent et permettent grâce à leur lecture attentive de terminer les jeux en entier. Ils concernent donc principalement des jeux d'aventure et des RPG ce qui explique leur volume important (plusieurs centaines de pages). En plus de détailler toutes les tactiques, secrets, quêtes, bestiaires, objets et tous les éléments du jeu, ils contiennent presque toujours des anecdotes ou illustrations inédites et apportent des éléments nouveaux même à ceux qui ont déjà parcouru le jeu. ¹¹⁵

Les périodiques sur les jeux vidéo existent encore, même si leur nombre a chuté de manière importante il y a quelques années, subissant de plein fouet la crise de la presse liée à internet¹¹⁶. Leur production subsiste et a trouvé de nouvelles formules innovantes pour intéresser les lecteurs et continuer à exister. Tests de jeux, dossiers thématiques, interviews de professionnels, l'accent est mis sur la qualité, le sérieux et aborde désormais le jeu vidéo d'un point de vue plus intellectuel voire artistique.

Les rédactions de ces magazines produisent parfois des livres aux thématiques variées sur le jeu vidéo, c'est le cas de JV le Mag qui propose même d'en obtenir avec l'abonnement dans une offre spéciale. Le financement participatif des lecteurs leur est même indispensable pour financer ces ouvrages. Les Editions Pix'n'love spécialisées dans le rétrogaming a d'ailleurs adopté le format d'un mook, format hybride à mi-chemin entre magazine et livre, même si le produit revient plus cher pour le public, sa qualité est bien supérieure.

Pix'n'love, Third Editions et tant d'autres éditeurs offrent des collections uniquement dédiées aux grandes sagas du jeu vidéo, les auteurs y décryptent tous les aspects, univers, scénario,

¹¹⁵ « Les guides officiels de Jeu Vidéo », *Guides Officiels de Jeux Vidéo*. Disponible sur : <https://www.guideofficiel.fr/les-guides-officiels/> Consulté le 5 juin 2018.

¹¹⁶ HENRY, Apolline, « Presse de jeu vidéo : le papier fait de la résistance », *Le blog-atelier de l'ASJ Tours*, 18 novembre 2013. Disponible sur : <http://blog.epit.fr/?post/2013/11/16/Presse-de-jeu-video-%3A-le-papier-fait-de-la-r%C3%A9sistance> Consulté le 5 juin 2018.

évolutions jusqu'à leur impact sur le public et la société, c'est le cas de *La légende Dragon Quest* de Daniel Andreyev¹¹⁷.

Il existe enfin tout un tas d'ouvrages professionnels sur le jeu vidéo qui parlent de création, de technique, d'histoire du jeu vidéo et des analyses en tout genre. Ces ouvrages se destinent à toute sorte de publics : aux professionnels, aux joueurs, des livres documentaires s'adressent même aux parents inquiets de l'utilisation excessive des jeux vidéo par leurs enfants et adolescents.

Ces ouvrages-ci nécessitent une attention particulière préalable à l'acquisition, leur contenu n'étant pas toujours sérieux et fiable.

c) **Noob, Ankama, deux cas exceptionnels**

Noob¹¹⁸ est une Web Série française créée en 2008, elle est toujours en production avec la neuvième saison à ce jour, elle est basée sur l'univers du MMORPG. Diffusée sur la chaîne Nolife, son succès est immense et elle est déclinée sous toutes les formes possibles. Quatre romans, douze bandes dessinées, un manga, neuf CD des musiques de la série, une trilogie de films a été réalisée grâce au financement participatif dont l'ampleur a été si importante que le budget initial demandé, 35000€ a été pulvérisé et le financement a atteint 1948% de cette somme initiale.

En septembre 2017, un nouveau projet de financement participatif est lancé afin de réaliser Noob, le jeu. C'est encore un succès phénoménal et deux mois plus tard, 1 246 153€, soit 1384% du budget demandé, ont été récoltés.

Après avoir été produit sous presque tous les types de supports possibles, Noob, qui s'inspire du jeu vidéo va finalement être adapté en dernier en jeu, la boucle est bouclée.

Ankama¹¹⁹ est une entreprise française spécialisée dans la création numérique et artistique. Elle est surtout connue pour ses deux MMORPG à succès, *Dofus* et *Wakfu*. Son activité est cependant très vaste ; à travers ses différentes filiales elle produit ou a produit de nombreux films et séries « live » ou d'animation, d'autres jeux, dont des jeux de société mais aussi de la musique, des livres, des bandes dessinées etc. Une partie de ces productions n'ont rien à voir avec *Dofus* et *Wakfu*, mais la majeure partie concerne ces licences transmédia. Les références au jeu *Wakfu* dans le dessin animé éponyme sont très poussées, certaines ne peuvent être comprises que par les joueurs. L'épisode 12 de la saison 2 « Le Mmmmmmmmporg » fait même référence à une

¹¹⁷ HIGUINEN, Erwan, « Pourquoi "La Légende Dragon Quest" est l'un des plus beaux livres jamais écrits en français sur un jeu vidéo », *Les Inrocks*, 19 janvier 2018. Disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/2018/01/19/jeux-video/pourquoi-la-legende-dragon-quest-est-lun-des-plus-beaux-livres-jamais-ecrits-en-francais-sur-un-jeu-video-111035526/> Consulté le 5 juin 2018.

¹¹⁸ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Noob_\(s%C3%A9rie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Noob_(s%C3%A9rie))

¹¹⁹ « Ankama : Retrouvez tous nos jeux, séries, films animés, BDs, romans, Artbooks, figurines et goodies. », *Ankama.com*, Disponible sur : <https://www.ankama.com/fr> Consulté le 5 juin 2018.

séquence du 18 mars 2010 de Télématin sur France 2 lorsque le journaliste Nathanaël de Rincquesen, maitrisant mal son sujet, affirme que les MMORPG se prononcent « Meuporg »¹²⁰, s'attirant les railleries de tous les joueurs.

Nous ne sommes plus ici dans le cas où les droits d'une licence sont cédés à des auteurs ou à des studios de cinéma mais à des entreprises créatrices qui produisent et déclinent elles-mêmes une œuvre sur différents médias. Les histoires y sont croisées et se poursuivent d'un média à l'autre, avec des références aux événements se déroulant sur un média dans un autre. Cette stratégie pourrait se généraliser notamment au sein de grands groupes médiatiques ou de plus petites entreprises qui souhaitent rester les plus indépendantes possible.

d) La musique et le jeu vidéo, un lien indissociable

La musique de jeu vidéo

Depuis les débuts du jeu vidéo, la musique y tient une place de choix, avec les bruitages, ils contribuent à l'immersion et procurent tout un tas d'émotions. Initialement limitée à de simples boucles en raison des contraintes techniques, la musique va évoluer et gagner en qualité au fur et à mesure des évolutions technologiques. Le son est devenu un élément indispensable dans un jeu vidéo et il doit être totalement intégré à la direction artistique afin de coller au mieux à l'ambiance visuelle et au scénario pour que le jeu soit réussi.

Les premiers thèmes musicaux de jeux emblématiques ont marqué les esprits, et presque tout le monde aujourd'hui est capable de reconnaître le thème principal de *Mario*, *Tetris* ou *The Legend of Zelda*. Une partie des compositeurs de jeux vidéo sont mondialement reconnus pour leurs compositions, parmi lesquels Koji Kondo et Nobuo Uematsu. Certains grands compositeurs modernes pour le cinéma comme Hans Zimmer ont aussi composé pour le jeu vidéo.

Certains sont même récompensés, Christopher Tin a reçu un Grammy Awards pour sa composition Baba Yetu, musique principale du jeu *Civilization IV*¹²¹.

De nombreuses bandes originales, ou OST (Original Sound track) sont proposées à la vente en CD et quelques fois en vinyle, cependant elles n'atteignent que trop rarement le marché français et européen et il faut se tourner vers l'import si l'on souhaite obtenir certaines d'entre elles. Les magasins qui proposent ces OST sont également très rares et n'en possèdent généralement que très peu, c'est sur internet que l'on trouve le plus facilement ces pièces rares. Les éditions collectors en contiennent parfois.

¹²⁰ FRADIN, Andréa, « Meuporg, j'écris ton nom », *Libération.fr*, 29 mars 2010. Disponible sur : http://www.libération.fr/ecrans/2010/03/29/meuporg-j-ecris-ton-nom_949053 Consulté le 8 juin 2018.

¹²¹ « La 1ère musique de jeu vidéo récompensée par un Grammy Award », *Jeuxvideo.com*, 14 février 2011. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/2011/00048818-la-1ere-musique-de-jeu-video-recompensee-par-un-grammy-award.htm> Consulté le 5 juin 2018.

Les partitions de musique de jeux existent également mais sont encore plus compliquées à acquérir que les CD d'OST pour les mêmes raisons, produites en petit nombre et peu diffusées, leur prix est souvent important. Heureusement, on peut trouver gratuitement sur internet des partitions faites par des fans, et les OST sont souvent uploadés sur Youtube et donc accessibles gratuitement aussi. Il n'en est pas moins utile de réfléchir à la pertinence et à l'intérêt de posséder dans les collections quelques documents de ce type si l'on propose des jeux vidéo en prêt.

La musique de jeu vidéo hors du jeu vidéo

S'il est difficile pour un jeu d'être dissocié de son ambiance sonore et de ses musiques, l'inverse peut être vrai et la musique de jeu vidéo peut devenir plus indépendante du jeu pour lequel elle a été composée.

Nés d'une initiative du compositeur des jeux Dragon Quest Koichi Sugiyama en 1995¹²², les orchestres symphoniques de musiques de jeux vidéo se multiplient un peu partout dans le monde à partir du milieu des années 2000, comme le Video Games Live en 2005¹²³ ou le Video Games Orchestra¹²⁴ en 2008. Ce sont des concerts d'orchestres symphoniques, très populaires auprès des fans, qui reprennent les grands thèmes musicaux du jeu vidéo.

Le nombre de musiciens reprenant leurs musiques de jeu vidéo préférées est colossal, sur internet de nombreuses communautés s'activent à recréer, réarranger, recomposer et remixer ces morceaux.

OverClocked Remix (ou OCRemix) par exemple est une communauté de musiciens passionnés de jeu vidéo qui propose gratuitement ses remix sur internet, elle existe depuis 1999 et plus de 14000 morceaux ont été produits par cette communauté répartie à travers le monde entier.¹²⁵ Autres figures de cette communauté hyperactive, Smooth McGroove (Max Gleason de son vrai nom) a réalisé plus d'une centaine de reprises a cappella de morceaux issus du jeu vidéo¹²⁶ et Instalok, un groupe américain qui parodie des hits musicaux en remplaçant les paroles par d'autres, centrés sur quelques jeux vidéo compétitifs¹²⁷.

Beaucoup d'artistes de musique électronique sont liés au jeu vidéo comme Square Tune Magician ou encore Zedd qui se sont fait connaître grâce à leurs remix. Riot Games, l'éditeur de League

¹²² https://fr.wikipedia.org/wiki/K%C5%8Dichi_Sugiyama

¹²³ « Video Games live ». Disponible sur : <http://www.videogameslive.com/index.php?s=info> Consulté le 5 juin 2018.

¹²⁴ « About VGO », Video Games Orchestra, Disponible sur : <http://vgo-online.com/about/> Consulté le 5 juin 2018.

¹²⁵ « OverClocked ReMix : Video Game Music Community », OC ReMix. Disponible sur : <https://ocremix.org/> Consulté le 5 juin 2018.

¹²⁶ « Smooth McGroove », YouTube. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCJvBEEqTaLaKclbCPgljBSQ> Consulté le 5 juin 2018.

¹²⁷ « Instalok », YouTube. Disponible sur : https://www.youtube.com/channel/UC9Yld0REiXxLqQQH_CpJKZQ Consulté le 5 juin 2018.

of Legends a d'ailleurs collaboré avec une dizaine d'artistes du milieu pour réaliser un album de remix gratuit de différentes musiques du jeu. Le rap n'est pas en reste non plus, de nombreuses musiques tirées de jeux vidéo deviennent des samples, par exemple Wiz Khalifa qui utilise « Schala's Theme » de *Chrono Trigger* pour son morceau « Never Been ».

L'utilisation de musiques existantes dans les jeux vidéo

Dans l'essentiel des jeux vidéo, la musique est créée spécialement pour ceux-ci, mais l'utilisation de musiques déjà existantes dans un jeu existe également, et correspond à quelques genres spécifiques.

Les jeux de sport en font partie, les séries *FIFA*, *PES* ou encore *F1* intègrent plusieurs musiques existantes dans chacun de leur jeu, quelques-unes sont connues, d'autres ne sont découvertes du grand public que grâce à leur utilisation dans le jeu. A l'image de certains morceaux utilisés et rendus célèbres grâce à un film, certains morceaux sont marqués à jamais par leur utilisation en jeu, *Jerk it out* du groupe The Caesars reste ainsi dans les esprits comme la musique de *FIFA 2004*, tout comme *Song 2* de Blur dans *FIFA : road to the world cup 98*.

La série *Grand Theft Auto* se déroule dans des villes imaginaires dans des Etats-Unis d'Amérique bien réels et contemporains, l'action a lieu principalement au volant de véhicules divers. Depuis son premier épisode, plusieurs radios sont disponibles à l'écoute pour le joueur lorsqu'il se déplace avec un véhicule motorisé. Le cinquième opus, le plus récent, en possède 17 dont 15 musicales et 2 uniquement de talk-shows. Elles couvrent une variété impressionnante de styles musicaux, chaque radio possédant son style attitré : Rock, Pop, Hip-hop, Techno, Reggae, mais aussi Country et musiques du monde y sont présents.

Enfin les jeux de rythme et les jeux musicaux sont évidemment ceux qui utilisent le plus les musiques déjà existantes. Les jeux de rythme comme *osu!* et *Audiosurf* misent sur la possibilité pour les joueurs et la communauté d'intégrer au jeu leur propre bibliothèque musicale. *Just Dance*, *Singstar* ou *Guitar Hero* cherchent au contraire à attirer le public en proposant des versions thématiques spéciales ou des hits populaires. L'arrivée en force ces dernières années des DLC a rebattu les cartes pour ces jeux qui peuvent désormais proposer des packs de titres supplémentaires en téléchargement payant.

Il est plus rare mais impossible que des jeux d'autres genres utilisent des musiques qui n'ont pas été conçues pour le jeu (comme de la musique classique) parce qu'elles se prêtent particulièrement à l'ambiance et au propos développé par le jeu. *Hotline Miami*, jeu d'action dont l'action se déroule dans les années 1980 adopte une esthétique rétro et sa bande originale est composée de morceaux de synthwave, un style musical électronique particulièrement influencé par les années 80.

Qu'elle soit créée spécialement pour un jeu vidéo ou pas, la musique est sans doute ce qui marque le plus un joueur avec l'histoire et l'ambiance visuelle générale ; elle est donc très

importante. Peu de bibliothèque proposent des CD de bandes originales de jeux vidéo alors qu'elles proposent celles de nombreux films. Cela peut s'expliquer par la difficulté de s'en procurer et une méconnaissance de leur existence.

e) Les produits dérivés

Comme tous les objets de la culture populaire, le jeu vidéo a récemment vu une production assez exceptionnelle de produits se développer. Face au constat de la baisse des ventes de jeu sur support physique, Micromania, entreprise spécialisée dans la vente de jeux vidéo a fusionné en 2017 avec sa filiale Zing, spécialisée elle dans les produits dérivés de la pop culture, de plus en plus populaires¹²⁸. Vêtements, posters, figurines et autres n'ont pas vraiment leur place en bibliothèque, à l'exception peut-être des objets qui peuvent décorer un espace jeu vidéo.

Pourtant certains types de produits sont directement en liens avec les jeux, les Amiibo de Nintendo sont des figurines et des cartes représentants les personnages des jeux et qui sont compatibles avec ceux-ci, elles permettent notamment de transférer des données sans contact grâce à la technologie NFC. *Skylanders* ou *Lego Dimensions* fonctionnent également sur ce double principe jouets/jeux vidéo. Lego va même encore plus loin puisque des grandes licences du cinéma adaptées en jouets sont adaptées ensuite en jeu vidéo Lego. Il existe d'ailleurs des jouets Lego *Minecraft*, le jeu vidéo de construction est adapté en jouet de construction.

Les jeux de société sont peu présents en bibliothèque, certaines en proposent cependant.

Tous les jeux de cartes et de société ont été adaptés en jeu vidéo dès les débuts de son histoire, et même directement intégrés sur l'OS de l'ordinateur sous Windows. Il en existe des multitudes sur internet.

Moins connus du grand public, il existe des jeux de société aux "couleurs" de certains jeux. Des Monopoly, Cluedo, Risk ou Uno aux couleurs de Mario, Sonic, Zelda et de la plupart des licences connues du jeu vidéo.

Ce ne sont finalement que des versions différentes du jeu de base, les principes et mécanismes du jeu restant les mêmes. Il y a pourtant des concepts novateurs qui sont inventés comme Mech and Minions par Riot Games qui ne reprend de son jeu vidéo *League of Legends* que certains personnages et leur univers pour créer un jeu de société qui n'a rien à voir avec le jeu vidéo ou un quelconque jeu de société déjà existant.

Enormément de ces projets de jeux de société tirés de jeux vidéo passent d'ailleurs par le financement participatif pour être produits.

Les Echos détaillaient d'ailleurs dans un article de février 2018 à quel point les frontières s'estompent entre jeu de société et jeu vidéo, tant en termes de support, que de thématique ou

¹²⁸ Mathieu, « Micromania change de nom : c'est désormais Micromania-Zing qui reprendra vos jeux pour 2 euros », *Journal du Geek*, 20 octobre 2017. Disponible sur : <https://www.journaldugeek.com/2017/10/20/micromania-devient-micromania-zing/> Consulté le 5 juin 2018.

de contenu et qui peut s'expliquer par une hybridation et par des processus de création similaires¹²⁹. Déjà en 2015, des anciens employés du site Jeuxvideo.com lançaient Extralife¹³⁰, un site dont la vocation est l'analyse des jeux vidéo et des jeux de société, une première.

Ces jeux ciblent généralement un public amateur d'une licence, voire collectionneur : le nombre d'exemplaires reste faible, les prix sont assez élevés, leur disponibilité est souvent limitée et ils atteignent rarement notre pays, ils sont surtout disponibles à l'achat sur internet.

Le jeu vidéo peu donc apparaître sous d'autres formes, certaines sont présentes depuis longtemps dans les collections des bibliothèques, sous forme de romans, films ou bandes dessinées.

D'autres brillent au contraire par leur absence, les bandes originales, artbooks et autres sont très rares dans les bibliothèques. Et pour cause, les prix de ces produits sont élevés et leurs disponibilités sont faibles. Une solution peut être l'acquisition d'éditions collectors qui offrent avec le jeu un artbook, la bande originale sur CD, un guide ou un DVD de vidéos bonus comme c'est le cas pour celles de *Starcraft 2*¹³¹. Toutefois, ces éditions collector sont également chères et en quantités limitées, ce qui réduit les chances de voir ce type de support à côté des jeux vidéo correspondant dans les collections des bibliothèques.

Sans offre de jeu vidéo, il est donc tout de même possible que celui-ci soit présent sous d'autres formes dans les bibliothèques.

Le chemin est encore long avant de voir toutes les formes du jeu vidéo en bibliothèque, mais c'est la bonne voie qui est prise, car leur nombre, bien que réduit, augmente petit à petit.

¹²⁹ GRONDIN, Anaëlle, « Les frontières entre le jeu de société et le jeu vidéo s'estompent », *lesechos.fr*, 3 février 2018. Disponible sur : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/0301242917156-les-frontieres-entre-le-jeu-de-societe-et-le-jeu-video-sestompent-2150499.php#Xtor=AD-6000> Consulté le 5 juin 2018.

¹³⁰ « ExtraLife : Jeux vidéo et jeux de société », *ExtraLife*. Disponible sur : <https://www.extralife.fr/> Consulté le 5 juin 2018.

¹³¹ « Découvrez le contenu de la Collector de Legacy of the Void », *StarCraft II*. Disponible sur : <http://eu.battle.net/sc2/fr/blog/19907624/d%C3%A9couvrez-le-contenu-de-la-collector-de-legacy-of-the-void-02-10-2015> Consulté le 5 juin 2018.

2. Bibliothéconomie du jeu vidéo

2.1. Le mythe du flou juridique

Quelle est la législation concernant le prêt de jeux vidéo dans une bibliothèque publique en France ? Une grande partie des professionnels des bibliothèques souhaitant développer une offre vidéo-ludique pensent qu'il existe un « flou » juridique à ce sujet. La question est complexe et même l'ENSSIB rencontre parfois des difficultés pour y apporter des réponses¹³². Cependant, dans les faits, le cadre juridique est parfaitement clair.

La première cause de cette erreur de compréhension provient du statut juridique du jeu vidéo : il n'est pas fixe et repose sur l'interprétation du cadre juridique global et de la jurisprudence, qui ont changés à de nombreuses reprises. Car le jeu vidéo a longtemps été défini comme un simple logiciel, qui n'a lui non plus pas de définition juridique précise. Le jeu vidéo a donc été successivement considéré exclu du droit à la propriété littéraire et artistique, œuvre de l'esprit et œuvre logicielle unitaire (qui signifie que les auteurs des œuvres composant le jeu, telle la musique, ne pouvaient prétendre individuellement à la protection de leurs œuvres, seuls les éditeurs ayant ces droits).

La définition juridique la plus récente considère que le jeu vidéo est une œuvre de collaboration, chaque élément composant le jeu est donc soumis au régime juridique qui lui est propre, selon l'article L.113-3 du Code de la propriété intellectuelle¹³³. Cela pose pourtant problème car il est difficile d'attribuer à chaque développeur sa contribution, la pratique qui prévaut reste celle de l'œuvre unitaire, les concepteurs continuant de céder leurs droits individuels aux éditeurs.

Le rapport ministériel Martin-Lalande datant de 2011 recommande de renoncer à créer un statut juridique spécifique au jeu vidéo mais d'améliorer celui existant¹³⁴.

La question n'a cependant toujours pas été réglée et continue de poser problème¹³⁵.

Quels en sont les effets sur les bibliothèques ? Tous les éléments composant un jeu vidéo étant des œuvres de l'esprit, ce statut d'œuvre de l'esprit est donc également conféré à l'ensemble

¹³² « Quel est le cadre juridique pour l'achat et le prêt des jeux vidéos par les bibliothèques ? », ENSSIB, 2 juin 2015. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/content/quel-est-le-cadre-juridique-pour-lachat-et-le-pret-des-jeux-videos-par-les-bibliotheques> Consulté le 3 juin 2018.

¹³³ Code de la propriété intellectuelle - Article L113-3. Disponible sur : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414&idArticle=LEGIARTI000006278883> Consulté le 3 juin 2018.

¹³⁴ MARTIN-LALANDE, Patrice, « Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur », Assemblée Nationale ; Ministère de la culture et de la communication, Novembre 2011. Disponible sur : <https://www.alain-bensoussan.com/wp-content/uploads/2017/02/22484745.pdf> Consulté le 3 juin 2018.

¹³⁵ SOULEZ, Marie, « Le régime juridique des jeux vidéo est-il trop hasardeux ? ». Lexing, 3 mars 2017. Disponible sur : <https://www.alain-bensoussan.com/avocats/regime-juridique-jeux-video/2017/03/03/> Consulté le 3 juin 2018.

que constitue le jeu vidéo. Sa diffusion relève donc du code de la propriété intellectuelle¹³⁶. Cela entraîne plusieurs conséquences : le prêt est autorisé (s'il est gratuit, sinon c'est une location) à condition d'avoir obtenu une autorisation de l'auteur de l'œuvre, dans le cas du jeu vidéo il s'agit principalement de l'éditeur en raison du statut d'œuvres collectives. Idem pour la consultation sur place, « Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite... » (Article L122-4 du Code de la propriété intellectuelle).

Il n'existe donc pas de vide juridique pour le prêt de jeu vidéo en bibliothèque publique, il faut l'autorisation des ayants droit¹³⁷. Cela concerne les jeux vidéo mais pas forcément les consoles, pour lesquelles rien n'est explicitement prévu.

Un rapport de l'Inspection Générale des Bibliothèques de 2015 portant sur les liens entre le jeu et les bibliothèques¹³⁸ souligne clairement que celles-ci ne respectent pas le cadre juridique lorsqu'elles proposent des jeux vidéo à leurs usagers et préconise « [...] d'engager une clarification juridique au niveau national afin que la réalité des pratiques soit prise en compte et que le droit des auteurs de jeux vidéo puisse être respecté par les bibliothèques qui jouent un rôle culturel important dans le domaine. »

Pourquoi les bibliothèques sont-elles donc toujours plus nombreuses à proposer des jeux vidéo alors que cela est illégal sans accord des auteurs ? La raison principale est sans doute liée comme nous l'avons vu précédemment à une méconnaissance du cadre juridique, il est considéré « flou » et à raison, car il n'est pas précis et a changé plusieurs fois en fonction des décisions de la Cour de Cassation. L'autre raison non moins importante concerne la réalité sur le terrain. Tout d'abord, il existe une offre légale disponible grâce aux fournisseurs traditionnels des bibliothèques qui négocient les droits avec les éditeurs¹³⁹. Ensuite, la négociation de chaque établissement avec les éditeurs est totalement irréaliste car il faudrait que le personnel contacte chaque éditeur pour obtenir l'autorisation de prêter un jeu. D'une part cette réglementation serait extrêmement chronophage et d'autre part requerrait des compétences que ne possèdent pas les bibliothécaires. De toute façon les éditeurs ne répondent pas à ces demandes qui ne concernent qu'une très faible part du marché.

¹³⁶ Code de la propriété intellectuelle - Article L112-2. Disponible sur :

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?idArticle=LEGIARTI000006278875&cidTexte=LEGITEXT000006069414> Consulté le 3 juin 2018

¹³⁷ FALEMPIN, Nicolas, « Les modalités de prêt d'un jeu vidéo en bibliothèque publique ». *Technoverdose*, 24 octobre 2012. Disponible sur : <http://www.technoverdose.fr/blog/2012/10/24/les-modalites-de-pret-dun-jeu-video-en-bibliothque-publique/> Consulté le 3 juin 2018.

¹³⁸ LEGENDRE, Françoise, « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile ». Inspection Générale des Bibliothèques, février 2015. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliothque-numrique/documents/65198-jeu-et-bibliothque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> Consulté le 3 juin 2018.

¹³⁹ Voir Partie 2.2.2. p. 61

La situation actuelle est donc semblable à celle de l'offre musicale, le désintérêt des ayants droit laisse une marge de manœuvre aux bibliothèques bien qu'ils conservent en théorie le droit d'intervenir à tout moment.

La pratique poussant souvent à légiférer, est-il possible d'aboutir à une légalisation ? Il est peu probable que cela arrive dans un avenir proche, c'est ce qu'affirme Lionel Maurel, juriste et bibliothécaire, sur son blog¹⁴⁰. Selon lui peu de pistes plausibles pour la légalisation existent à l'heure actuelle. A travers la formule « Les jeux vidéo en bibliothèques sont illégaux. Oui, et alors ? » il argumente même que les bibliothèques devraient pouvoir continuer à exercer cette pratique malgré son caractère illégal car elle serait une sorte de « droit de glanage culturel » et que l'indifférence des titulaires de droits est une forme d'acceptation tacite : la tolérance de fait.

L'autre problématique liée au droit concerne la présence de la musique des jeux lors d'animations, la SACEM, Société des Auteurs, Compositeurs et Editeurs de Musique, réclame parfois des droits aux associations et établissements lorsqu'ils organisent des tournois¹⁴¹. Les bibliothèques ne sont pas à l'abri et plusieurs témoignages font état de réclamations de la SACEM suite à l'organisation d'animations sur Just Dance par exemple¹⁴².

Le prêt et la consultation sur place de jeux vidéo en bibliothèque est donc une pratique illégale, pour laquelle aucune alternative tangible n'est pourtant envisageable à l'heure actuelle : les différents rapports ministériels ou de l'Inspection Générale des Bibliothèques ne conduisent pas à des modifications du droit malgré leurs préconisations. Cependant le monde du jeu vidéo évolue vite et les éditeurs ont régulièrement montré une certaine hostilité au marché de l'occasion, provoquant des changements qui peuvent affecter négativement la présence des jeux en bibliothèques.¹⁴³ Il n'est donc pas totalement impossible d'assister un jour à une intervention des éditeurs pour empêcher cette pratique. Mais pour le moment, il semble que ceux-ci ne s'y intéressent pas, à l'instar des autorités juridiques.

2.2. Bibliothéconomie

2.2.1. Une démarche des bibliothécaires

La présence du jeu vidéo dans les collections est désormais considérée plus légitime. Mais la mise en place d'un fonds vidéo-ludique ne va pas toujours de soi et nécessite encore force

¹⁴⁰ Calimaq (pseud.), « Les jeux vidéo en bibliothèque sont illégaux. Oui, et alors ? » - *S.I.Lex - (blog)*, 27 avril 2015. Disponible sur : <https://scinfolex.com/2015/04/27/les-jeux-video-en-bibliotheque-sont-illegaux-oui-et-alors/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁴¹ Elodie, « [eSport] La Sacem réclame sa part du gâteau sur les musiques de jeux vidéo », *Journaldugeek*, 7 février 2017. Disponible sur : <https://www.journaldugeek.com/2017/02/07/sacem-veille-tournois-e-sport/> Consulté le 7 juin 2018.

¹⁴² Joill Stikk (pseud.), « Publication Facebook », *Page Facebook Jeux vidéo en bibliothèque*, 16 mai 2018. Disponible sur : <https://www.facebook.com/groups/jvbib/permalink/1719615724742799/> Consulté le 7 juin 2018.

¹⁴³ Voir partie 3.1.3. p. 73

argumentation et de nombreuses démarches auprès de leur municipalité de tutelle de la part des bibliothécaires.

Le panel d'arguments présentés aux collectivités sont globalement ceux formulés par les bibliothécaires à travers les blogs et dans les revues professionnelles comme vu dans la partie 1.2. En voici un récapitulatif :

- Le jeu vidéo est un produit culturel à part entière. S'il n'est pas encore systématiquement considéré comme tel par le public, il fait partie des biens culturels les plus populaires et une très grande partie de la population s'y adonne.
- Proposer des jeux vidéo en bibliothèque permet de moderniser les fonds et de s'inscrire dans le mouvement des bibliothèques multimédia, ou médiathèques qui proposent tout type de support. L'image de la bibliothèque s'en trouve améliorée, elle s'inscrit alors dans la société avec ses évolutions et rompt avec les stéréotypes classiques dont elle est victime.
- Le jeu vidéo est surtout populaire chez un public qui fréquente traditionnellement peu les bibliothèques : les adolescents. En acquérir c'est donc répondre à la demande d'une tranche du public dont c'est le principal centre d'intérêt.
- Le public consommateur de jeu vidéo se diversifie et s'élargit toujours plus, les joueurs sont de plus en plus nombreux et de tous les âges. Le public potentiel est donc très vaste.
- Les bibliothèques n'ont pas seulement une mission de « haute » culture et d'éducation, elles doivent aussi permettre d'accéder au divertissement et aux loisirs, ce que sont les jeux vidéo avant tout.
- Le jeu vidéo crée de la sociabilité et pas seulement grâce aux jeux en ligne. Les centres d'intérêt communs donnent lieu à des échanges et à de nouvelles relations. Proposer des jeux en consultation sur place ou à l'occasion d'animations contribue à faire de la bibliothèque un lieu de sociabilité.
- Comme pour la littérature et le cinéma, il existe des grosses productions ultra populaires dont le but est uniquement commercial, et des productions indépendantes à visée artistique qui cherchent à faire passer des émotions, un message ou à proposer une expérience singulière¹⁴⁴. Le rôle du bibliothécaire est aussi de faire découvrir ce type d'œuvre moins connu au public.
- Le jeu vidéo en bibliothèque permet de rendre accessible un produit coûteux. Les consoles et les jeux sont assez onéreux, entre 200€ et 600€ pour une console neuve et de 40€ à

¹⁴⁴ LAMY, Corentin et AUDUREAU, William. « Poétique, intelligent, engagé... Dix expériences qui montrent le jeu vidéo autrement ». *Le Monde.fr*, 30 septembre 2016, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-montrent-le-jeu-video-autrement_5006009_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

80€ en fonction des consoles pour les jeux neufs. Ces prix sont parfois trop élevés pour certains ménages et proposer du prêt de jeux et de consoles les rend accessibles.

- Le jeu vidéo en bibliothèque légitime une pratique culturelle : à l'inverse de proposer des jeux parce qu'ils sont culturels, les bibliothèques peuvent participer à la légitimation culturelle de ce média en endossant un rôle de médiation auprès des publics qui peuvent se montrer réticents à cette introduction dans les collections.
- Les jeux vidéo ont des effets bénéfiques, loin des clichés de l'addiction et des jeux violents, de nombreux professionnels de la santé ont montré ces effets positifs : développement cognitif, créativité, réflexion etc.
- Un fonds de jeux vidéo ne coûte pas beaucoup plus cher qu'un fonds de DVD, que ce soit à l'acquisition ou pour l'équipement et l'entretien.

Certaines collectivités locales ont bien conscience de ces problématiques et demandent à leurs bibliothécaires d'introduire une offre de jeux vidéo dans les collections. Dans la plupart des cas, c'est aux bibliothécaires d'utiliser ces arguments et de négocier avec leur tutelle pour en acquérir. Dans les deux cas, une fois la constitution d'un fonds de jeux vidéo actée, il faut mettre en place une véritable politique documentaire au même titre que pour n'importe quel autre média.

2.2.2. Politique documentaire

L'industrie du jeu vidéo est extrêmement diversifiée, elle nécessite de vraies connaissances dans le domaine pour proposer une offre cohérente et satisfaisante. La mise en place d'une telle offre doit répondre à des objectifs, qui correspondent généralement aux arguments exposés ci-avant, et qui doivent être exprimés clairement de la part des bibliothécaires et des élus. Des choix doivent être faits pour répondre aux objectifs recherchés, les acquisitions doivent être préparées avec de la documentation spécialisée et en croisant les sources.

Ainsi, tout bibliothécaire responsable de la mise en place d'un service de jeu vidéo doit se poser un certain nombre de questions quant à la future offre.

- La première est celle qui influe sur toutes les autres : quel est le public cible ?

En fonction du public qui fréquente la bibliothèque ou de celui que l'on souhaite toucher, les choix effectués seront différents. Il faut donc bien connaître son public, mais également ses pratiques.

Ainsi, l'offre peut par exemple être orientée en repérant quels documents sont les plus empruntés. Ce genre de sondage permet de se faire une idée sur ce qui est susceptible de plaire le plus : si les romans de Science-Fiction sont les plus plébiscités, accentuer l'offre sur des jeux du même genre sera une piste à creuser.

Avant de proposer toute nouvelle offre, établir un questionnaire à destination des usagers est une bonne méthode pour connaître leurs pratiques et leurs attentes. Si le questionnaire révèle qu'une certaine console est largement utilisée par les joueurs, ne pas proposer de jeux sur cette

console serait par exemple une erreur. Bien connaître son public et ses attentes permet de répondre à la plupart des questions listées ci-après ou tout du moins d'en avoir une idée plus précise.

- Quels services proposer ?

Uniquement du prêt, de la consultation sur place ou les deux ? Proposer uniquement du prêt est finalement très similaire au prêt de collections vidéo.

Pour la consultation sur place, il faut prendre en compte un plus grand nombre de facteurs. L'investissement sera en effet plus conséquent car il faut prévoir dans ce cas un espace dédié, du matériel et du personnel supplémentaire. Il faut définir si ce lieu doit être en accès libre ou juste pour des animations, s'il est accessible en permanence ou ponctuellement. Alice Bernard, responsable numérique à la médiathèque de Saint-Avertin (37), recommande un espace visible de tous les usagers qui fasse au minimum 6m², qui puisse accepter les nuisances sonores et être facilement aéré. L'espace jeu vidéo d'une bibliothèque est un lieu de vie, d'échanges, on discute, on s'agit (surtout avec des jeux à détection de mouvement), on s'excite, cela provoque du bruit et des odeurs pouvant gêner le reste des utilisateurs.

Sans lieu dédié, il faut s'adapter aux espaces existants.

- Aménagement des espaces et mobilier

Il faut des bacs ou des rayonnages pour stocker les jeux destinés au prêt.

Pour la consultation sur place, le mobilier doit être adapté : pour les tablettes, des tables et chaises hautes conviennent mieux ; pour les consoles de salon, il faut un meuble pour l'écran et la console ainsi que des sièges pour les joueurs.

Puisque certaines consoles, et particulièrement celles de Nintendo font appel aux mouvements comme aspect central du jeu, le mobilier doit être de préférence léger et facilement amovible afin de pouvoir réaménager l'espace à volonté pour qu'il convienne à tous les usages. Ce qui est également pratique pour organiser des animations.

- Quelles machines proposer ?

En plus du PC, les trois principaux constructeurs du jeu vidéo proposent chacun différentes consoles de jeu. Elles-mêmes ont une « durée de vie »¹⁴⁵ différente et sont remplacées par la console suivante du même constructeur. Les consoles de Nintendo misent sur l'innovation dans la manière de jouer et la convivialité avec des jeux grand public. Les Playstation de Sony et les Xbox de Microsoft s'adressent elles aux joueurs plus confirmés avec un catalogue de jeux ciblant

¹⁴⁵ La durée de vie d'une console de jeux correspond à sa période de commercialisation et d'exploitation par les fabricants et éditeurs de jeux, elle varie selon les constructeurs et les consoles elles-mêmes. Elle dépend bien souvent du succès commercial de la console.

des publics plus restreints de joueurs confirmés. Il existe des consoles de salon et des consoles portables, chaque console a ses exclusivités et spécificités qu'il faut prendre en compte.

Tous ces facteurs nécessitent de faire des choix : le catalogue d'une console récente offrira moins de jeux, celui d'une console ancienne en présentera plus mais avec un apport en nouveautés moindre d'où le risque de susciter moins d'intérêt.

Les consoles les plus recommandées à l'heure actuelle pour les bibliothèques sont la Nintendo Switch, plus grand public, et la Playstation 4 dont le catalogue est plus varié que sa concurrente la Xbox One. Auxquelles on peut ajouter la 3DS, console portable de Nintendo qui est plus répandue chez les enfants.

Ces consoles sont celles qui sont le plus recommandées entre collègues bibliothécaires sur le groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque » pour un fonds « de base », d'autres consoles peuvent évidemment être acquises, tout dépend du budget et des objectifs.

Il peut également être intéressant de faire l'acquisition de jeux et de consoles *retro*, que ce soit pour proposer des monuments du genre ou pour faire découvrir aux plus jeunes d'anciens jeux. Les constructeurs de jeux surfent d'ailleurs sur cette vague du *retrogaming* et certains d'entre eux proposent des versions « mini » de leurs consoles les plus anciennes avec quelques dizaines de jeux inclus directement dans la console.

- Quels types de jeux acquérir ?

Il existe plus de cinquante genres et sous-genres de jeux vidéo qui se démarquent surtout par leur gameplay. Certains sont plus spécifiques à certaines machines que d'autres : les jeux de stratégie se trouvent surtout sur PC, les RPG sont traditionnellement sur console etc.

L'idéal est évidemment d'essayer d'être le plus diversifié possible dans les acquisitions pour couvrir l'ensemble de la production : des jeux de tous les genres ; sur toutes les consoles récentes ; des succès commerciaux et des jeux indépendants ; pour tous les âges. Plus le fonds est complet plus il a de chance de séduire un public plus large. Il peut être pertinent de réfléchir à l'acquisition des jeux présents sur plusieurs machines : faut-il en acquérir un seul ou un par machine ? Il est plus logique d'acquérir le jeu pour chaque console, c'est ce qui est fait la plupart du temps. La Médiathèque Intercommunale de la Porte des Vosges Méridionales propose par exemple *Rayman Origins* sur 5 consoles différentes (PS3, PS Vita, Xbox 360, 3DS et PC)¹⁴⁶. De même pour les jeux à succès, souhaite-t-on en acheter plusieurs exemplaires pour répondre à une forte demande ? Pour des raisons d'ordre budgétaire comme de politique documentaire, en règle générale les bibliothèques ne le font déjà pas ou très peu pour les best-sellers littéraires, il semble donc peu probable qu'il en soit autrement pour les jeux.

¹⁴⁶ « Résultat de la recherche : Rayman Origins », *Médiathèque de la Porte des Vosges Méridionales*. Disponibles sur : http://mediatheque.ccpvm.fr/index.php?lvl=more_results&mode=extended Consulté le 3 juin 2018.

Dans tous les cas, il est évident que les jeux acquis doivent au moins correspondre aux consoles de jeux proposés par la bibliothèque et répondre aux attentes du public qu'elles reçoivent.

- Proposer des accessoires ?

Les accessoires (manettes, capteur Kinect etc.) sont indispensables pour jouer sur place et pour certains jeux qui ne fonctionnent qu'avec des accessoires particuliers (*Wii Fit* et la *Wii Balance Board* par exemple). Mais prêter des accessoires est une possibilité à ne pas négliger. La Médiathèque de Saint-Avertin a ainsi décidé, suite à une forte demande, de prêter non seulement des manettes, mais aussi un PS VR, le casque de réalité virtuelle de la PS4.

- Les règles de prêt et de consultation

Comme pour tous les documents, il faut définir des règles de prêt pour le nombre et la durée des emprunts. Plus le fonds est conséquent, plus il est possible d'augmenter le nombre et la durée des prêts et inversement. Dans une petite structure comme à la médiathèque La Canopée d'Azay-le-Rideau, un abonné peut emprunter un seul jeu vidéo pour une durée de deux semaines. Dans un établissement plus grand, comme la bibliothèque Nelson-Mandela d'Angers, un abonné peut emprunter 2 jeux vidéo pour une durée de 3 semaines.

Ces règles prennent en compte le volume du fonds et la nécessité de faire tourner les documents. Pourtant, à la différence des CD ou DVD dont la durée est assez standard, chaque jeu vidéo a une durée de vie¹⁴⁷ différente qui peut aller de quelques heures seulement à plusieurs centaines d'heures. Ce facteur n'est pas pris en compte dans l'établissement des règles de prêt par souci de transparence et d'uniformité : la durée de prêt d'un roman n'augmente pas en fonction de son nombre de pages alors pourquoi serait-ce le cas pour les jeux ?

Pour certains jeux cela peut poser problème. *Dragon Quest VII : La Quête des vestiges du monde* a une durée de vie estimée à plus d'une centaine d'heures pour la quête principale, sans compter les nombreuses quêtes annexes. Comme il s'agit d'un jeu sur cartouche, la sauvegarde y est intégrée et on rend donc sa partie lorsque l'on rend le jeu, puisqu'il est peu probable que la sauvegarde y soit toujours présente si l'on veut réemprunter le jeu ultérieurement. Finir le jeu en 2 ou 3 semaines relève de l'exploit. Les règles de prêt contraignantes le cantonnent donc à un rôle de découverte : il faudrait une durée de prêt plus longue pour exploiter totalement le potentiel du jeu. Des détails comme celui-là montrent qu'il faut connaître suffisamment les jeux proposés pour être en mesure d'en informer l'utilisateur ou être plus souple sur les retours tardifs de ces documents. Cela pose en tout cas plusieurs questions quant au rôle des bibliothèques par rapport au jeu : proposent-elles une expérience et un produit complet ou simplement un aperçu alléchant à la manière d'une publicité ? Adapter les règles de prêt en fonction de certains

¹⁴⁷ La durée de vie d'un jeu vidéo est la durée nécessaire pour le terminer. Elle peut augmenter avec les quêtes annexes, les contenus additionnels, le multijoueur etc.

critères propres aux caractéristiques d'un document et non plus de son support est-il une alternative viable ?

Une autre règle de prêt à prendre en compte concerne les restrictions d'âge car certains jeux ne conviennent pas à certains publics en raison de leur difficulté ou de leur contenu. La classification PEGI (Pan European Game Information) mise en place en 2003 est d'une grande aide pour cela. Il s'agit d'un système d'évaluation européen des jeux vidéo qui a pour but d'informer les consommateurs sur le contenu des jeux en fonction de certains critères. Il comporte 5 niveaux correspondant à un âge minimum recommandé pour l'utilisation du jeu : 3 ans ; 7 ans ; 12 ans ; 16 ans ; 18 ans. Les critères pour déterminer ces niveaux sont au nombre de 8 : Violence, Grossièreté de langage, Peur, Sexe, Drogues, Jeux de hasard, Discrimination et Jeu en ligne. Tous les pays d'Europe suivent cette classification même si elle n'est pas reconnue légalement par tous. En France elle est même obligatoire. Certains pays, comme le Portugal, adaptent d'ailleurs la classification pour qu'elle corresponde à celle en vigueur pour les films. D'autres ont un système de classification additionnel comme l'Allemagne avec le USK. En Amérique du Nord le système en place est l'ESRB (Entertainment Software Rating Board) depuis 1994, la classification est similaire au PEGI mais est plus précise sur les critères.

Ces systèmes de classification sont parfaits et peuvent être repris par les bibliothécaires pour les règles de prêt. Par contre ils ne prennent pas en compte la difficulté du jeu. Certains jeux difficiles d'accès comme peuvent l'être les jeux de gestion, type *Pro Cycling Manager* ou *Cities Skylines*, sont classés PEGI 3 alors qu'il faut être plus âgé pour comprendre le jeu et sans doute encore plus pour le maîtriser.

Pour la consultation sur place, les problématiques sont les mêmes. Il faut fixer une durée pour la consultation, celle-ci varie toujours entre 30 minutes et une heure, il est très rare d'avoir des créneaux plus courts ou plus longs. La réalisation d'un planning est d'ailleurs fortement recommandée pour y inscrire chaque usager et son créneau. Pour cela différentes méthodes sont possibles comme l'explique Nicolas Perisse : « tableau blanc (où l'on note le nom des usagers au fur et à mesure), tableur de bureautique (où l'on peut automatiser certaines tâches et obtenir quelques statistiques). Il est tout à fait possible de passer par le SIGB, pour le prêt de manette (en consultation sur place) mais celui-ci ne pourra pas se passer d'un moyen de connaître l'heure de début des sessions. »¹⁴⁸.

Il faut également décider quels jeux peuvent être consultés sur place ou pas : les jeux PEGI 16 et PEGI 18 nécessitent un espace clos ou un créneau réservé spécifiquement pour un public majeur afin d'éviter que des enfants y assistent.

¹⁴⁸ PERISSE, Nicolas, « Concevoir une offre de jeux vidéo », *Jeuxvidéothèque*, 7 juin 2015 Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/concevoir-une-offre-de-jeux-video/> Consulté le 3 juin 2018.

- Comment se fournir ?

Nous l'avons vu précédemment, une offre de jeux vidéo en bibliothèque n'est pas légale sans autorisation des éditeurs et ceux-ci ne se préoccupent cependant pas des bibliothèques.

Les fournisseurs spécialisés tels Colaco, RDM et autres arrivent parfois à obtenir des droits mais ils sont peu nombreux, ce qui fait que cette offre légale est coûteuse et peu abondante. Elle se limite d'ailleurs presque exclusivement à de la consultation sur place. Les bibliothèques doivent donc se tourner vers d'autres fournisseurs pour l'acquisition de jeux vidéo lorsqu'elles veulent une offre la plus complète possible.

Les procédures dépendent du budget de l'établissement, si son montant dépasse les 90 000€ il faut passer par le marché public, en dessous le système de mise en concurrence est plus adapté.

La bibliothèque peut ensuite négocier avec les fournisseurs, en voici différents types :

- Les boutiques spécialisées comme Micromania ou GameCash, qui proposent des jeux récents, mais d'autres enseignes plus modestes peuvent être intéressantes car elles vendent souvent des titres plus anciens et plus abordables.
- Les boutiques culturelles généralistes comme la Fnac, Cultura ou même l'Espace Culturel Leclerc.
- Les grandes surfaces qui sont désormais presque toujours dotées d'offres de jeux vidéo.
- Les magasins d'occasion (Cash Express etc.) disposent aussi de jeux récents et anciens.

La plupart de ces enseignes acceptent les mandats administratifs, qui sont le moyen de paiement principal des bibliothèques. Il faut de toute façon négocier avec ces possibles fournisseurs pour arriver au partenariat idéal.

Les sites de vente sur internet, de produits neufs comme d'occasion (Amazon, Cdiscount, PriceMinister etc.) sont une autre source possible d'acquisitions.

Pour les jeux dématérialisés la tâche est plus compliquée, les plateformes de téléchargement sont nombreuses (Steam est la plus importante) et si leurs tarifs sont intéressants, ils ne conviennent pas forcément à un usage collectif puisque les jeux sont liés au compte. Cela limite les acquisitions dématérialisées à la simple consultation sur place. De plus le paiement doit s'effectuer à l'aide d'une carte bancaire, ce que possèdent rarement les bibliothèques. Heureusement des cartes prépayées existent et peuvent s'acheter dans les boutiques traditionnelles. Ces cartes existent pour les boutiques en ligne des principaux constructeurs (Nintendo e-shop, Playstation Network etc.) mais aussi sur les tablettes avec les cartes Apple Store et Google Play, permettant des acquisitions dématérialisées.

Une solution peut être d'utiliser l'offre « cyber-café » de Steam, qui permet d'accéder à une partie des jeux sur tous les postes d'un même établissement.

2.2.3. Organisation et gestion bibliothéconomique

Une fois le fonds créé, il faut comme pour tous les documents en assurer la gestion.

- Catalogage et indexation

La BnF catalogue les jeux vidéo depuis 1992 grâce au dépôt légal, il est donc possible d'importer le réservoir de notices pour faciliter les tâches de catalogage et d'indexation.

Elle propose également une partie sur le jeu vidéo dans son guide du catalogueur¹⁴⁹. Les jeux vidéo y sont considérés comme une œuvre et font l'objet d'une notice d'autorité titre conventionnel.

La licence est utilisée pour rassembler toutes les versions d'un même jeu disponible sur différentes consoles, car ils sont le plus souvent réalisés par des développeurs différents. C'est pourquoi les jeux sont considérés comme des œuvres sans auteur principal.

La plupart des jeux étant disponibles sur plusieurs consoles différentes, pour l'indexation, il est conseillé de les répertorier par titre ainsi que par console afin de pouvoir mieux les différencier.

- Comment classer les jeux ?

Plusieurs systèmes de classement sont possibles. Si un classement par genres ou thèmes comme c'est souvent le cas pour les autres documents est réalisable, ce n'est pas la méthode la plus adaptée pour les jeux vidéo. Ceux-ci se démarquent en effet par les différentes machines sur lesquelles ils fonctionnent. Un classement par ces plateformes est donc plus judicieux.

On peut également les classer par catégories d'âge afin de séparer les jeux pour un public adulte des jeux tous publics.

Un classement alphabétique classique peut convenir également.

L'idéal est donc de classer les jeux par console, ce qui est le plus simple pour les utilisateurs et pratique pour les bibliothécaires, et d'ajouter un système de classement annexe en fonction des choix du responsable du secteur.

- Signalétique et décoration

Les principaux constructeurs de consoles de jeux adoptent chacun une couleur particulière pour les boîtes de leurs jeux. Le vert pour Microsoft et le bleu pour Sony, quant à Nintendo elles alternent entre blanc, bleu clair et rouge. Une signalétique limpide reprend donc les couleurs établies par les constructeurs.

¹⁴⁹ BnF, « Guide Pratique du Catalogueur », *Bibliothèque nationale de France*. Disponible sur :

http://guidedecatalogueur.bnf.fr/abn/GPC.nsf/gpc_page?openform&type_page=fiche&unid=C8957F3D85C5CA91C125796C005A2B1A Consulté le 3 juin 2018.

Le fonds de jeux vidéo nécessite comme les autres d'être mis en valeur. De la décoration peut être utilisée dans ce but : figurines, posters... les possibilités sont nombreuses. Il faut cependant veiller à ne pas être totalement déconnecté de l'aspect général de l'établissement.

- Comment éviter les vols ?

Les collections de jeux vidéo sont plus susceptibles que les autres d'être la cible d'actes malveillants en raison de leur popularité et de leur coût.

Si la bibliothèque dispose de portiques antivols, équiper les jeux de ce dispositif est la meilleure solution. Mais ces équipements sont très onéreux et très peu de bibliothèques en possèdent. On peut alors utiliser la méthode des « boîtes fantômes » : on retire les jeux des boîtes en rayonnage pour les mettre dans des tiroirs, coffres ou bacs sous la surveillance du personnel. Pour les consoles, manettes et accessoires, un mobilier fermant à clé est idéal. Il existe aussi des câbles de sécurité pour attacher le matériel. Des caméras de sécurité peuvent éventuellement dissuader les vols.

- Maintenance matérielle

Tout matériel nécessite de l'entretien. Il faut donc vérifier régulièrement que les mises à jour des consoles ou des jeux soient faites et que les manettes soient chargées. Cela vaut pour la consultation sur place, mais aussi en cas de prêt de matériel, des vérifications sont indispensables pour s'assurer de son bon fonctionnement.

- Charte documentaire

Une charte documentaire peut également être établie à destination du public. Elle peut expliquer les objectifs d'une offre de jeux vidéo, les informations générales sur ces services, les règles et conditions d'utilisation ou bien encore les sanctions encourues en cas d'infraction. C'est à la fois un document d'information, un règlement et une forme de contrat passé avec l'utilisateur, il permet également de faire de la médiation en expliquant les choix qui ont été faits. Les établissements réalisant ce type de document sont assez courants, citons par exemple la médiathèque Louis Aragon de Martigues.

- Enrichir le fonds

Tout un tas de documents peuvent être acquis pour accompagner un fonds de jeux vidéo¹⁵⁰. Des romans, des bandes dessinées et des films adaptés ou en rapport avec des jeux vidéo. Des artbooks, des guides ou bien même des ouvrages documentaires sur le jeu vidéo. Des CD de bandes originales... Les possibilités sont nombreuses. Des abonnements à des périodiques de

¹⁵⁰ Voir partie 1.3.2 p. 41

jeu vidéo peuvent également être un bon moyen d'agrémenter un fonds de jeu vidéo. Une sélection parmi les titres de presse existant permet d'orienter le lecteur vers les plus qualitatifs.

2.3. Animations

Les animations en bibliothèques sont depuis longtemps un moyen idéal de rencontres et d'échanges entre utilisateurs autour de thèmes et d'activités qui les passionnent ou les intéressent. Le jeu vidéo n'échappe pas à cette pratique des animations, bien au contraire puisque celles-ci sont souvent très populaires. Les animations sur le jeu vidéo peuvent prendre de très nombreuses formes : ateliers de découverte, de création, expositions, tournois, séances thématiques de jeu ... Les possibilités sont sans limites et de nouveaux concepts naissent régulièrement grâce à l'imagination des bibliothécaires. Il faut bien sûr préparer minutieusement les animations, une bonne connaissance des jeux utilisés et de leurs règles est un prérequis indispensable pour le bon déroulement de celles-ci. Il faut aussi définir les objectifs de l'animation, le public que l'on souhaite toucher ainsi que les ressources humaines et matérielles nécessaires à sa réalisation. La communication sur les animations est primordiale pour en faire la promotion et un succès.

Voici donc un panorama des animations possibles en bibliothèque portant sur le jeu vidéo.

2.3.1. Séances thématiques de jeu

Les animations en bibliothèques sont presque exclusivement thématiques, il est en effet plus logique de faire des animations sur le genre policier que sur les romans en général. En abordant un thème ou un genre précis, cela a plus de chance d'intéresser et d'attirer le public. Les jeux vidéo ont l'avantage de se décliner en un nombre de genres très important et de couvrir tous les thèmes possibles et imaginables. Des séances de jeu peuvent être réalisées avec pour thème un genre de jeux : les jeux de sports, de course, les point and click... ou un thème spécifique : les jeux de science-fiction, les jeux historiques... Il est même possible d'aller encore plus loin et d'être plus précis sur les thématiques, on peut imaginer des séances sur des jeux français, sur des jeux qui parlent de révolution, ou encore sur des jeux des années 80. En plus des jeux solos qui peuvent être adaptés pour le jeu à plusieurs en imposant des règles (changement de joueur à chaque niveau ou mort, choix scénaristiques faits en concertation ...), les jeux en coopération et les jeux multi-joueurs sont parfaits pour ce genre d'activité. Les possibilités sont innombrables.

2.3.2. Expositions

Le but d'une exposition est de faire découvrir au public un sujet particulier. Elles peuvent prendre des formes différentes : panneaux, illustrations, vitrines d'objets etc. Pour les jeux vidéo, les possibilités d'expositions sont très diverses et plus interactives car on peut proposer au public de tester des consoles et des jeux, il n'est ainsi plus uniquement passivement consommateur. L'histoire du jeu vidéo et les anciens jeux sont les thèmes de prédilection des expositions mais comme pour les séances de jeux, les sujets abordés peuvent être très nombreux grâce à

l'importante production de jeux. Proposer des consoles ou des bornes d'arcade en libre accès est sans aucun doute l'un des meilleurs moyens pour que l'exposition soit une réussite.

Des galeries de portraits des pionniers ou créateurs du jeu vidéo, des archives publicitaires, des consoles et accessoires anciens, des présentations des jeux et saga les plus marquants, des vitrines d'objets, figurines et bien d'autres éléments peuvent constituer une exposition.

Les expositions demandent cependant énormément de temps et de moyens matériels et humains, il est donc difficile pour une bibliothèque de les réaliser en interne. D'autres structures peuvent louer ou prêter des expositions comme les bibliothèques départementales, des associations ou organismes particuliers. C'est l'occasion d'établir des partenariats entre bibliothèque et associations du jeu vidéo. La bibliothèque François Mitterrand de Chenôve a ainsi réalisé une semaine autour du jeu vidéo dont une exposition en partenariat avec l'association « Replay »¹⁵¹. L'association « Ouest Games » a proposé son exposition « L'expo jeux-vidéo (1986-2015) »¹⁵² dans différentes bibliothèques à travers la France comme à la médiathèque de Juigné-sur-Loire. En 2014 l'association « Silicium » a organisé l'exposition « Play ! Entrez dans l'univers du jeu vidéo » à la médiathèque José Cabanis à Toulouse¹⁵³.

Les exemples d'expositions sur le jeu vidéo réalisées grâce à des partenariats entre les bibliothèques et les associations de passionnés du jeu vidéo sont nombreux. Elles s'inscrivent d'ailleurs souvent au sein d'une semaine, d'une quinzaine ou d'un mois événement qui regroupe tout un tas d'activités et d'animations autour du jeu vidéo.

2.3.3. Tournois

Les tournois sont des opportunités pour les utilisateurs de se mesurer les uns aux autres dans un esprit de compétition. Ceux-ci suivent des règles aboutissant à un classement qui peut être établi selon un décompte de points ou grâce à un arbre ou tableau de tournoi¹⁵⁴. Le décompte de points est surtout utile pour des jeux à score mais qui ne font pas s'affronter deux joueurs, les arbres de tournois sont plus efficaces pour les jeux où les joueurs s'affrontent directement. Ainsi des tournois peuvent être organisés sur des jeux prévus pour la compétition tels les jeux de sport (*Fifa...*), de course (*Mario Kart, F1...*) ou de combat (*Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros...*). Mais également sur des jeux sans affrontements ou même des jeux un joueur

¹⁵¹ « Exposition sur l'histoire du jeu vidéo / Bibliothèque François Mitterrand de Chenôve », *Association Replay*. Disponible sur : <http://association-replay.fr/exposition-sur-lhistoire-du-jeu-video-bibliotheque-francois-mitterrand-de-chenove/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁵² « Expositions : L'expo jeux-vidéo », *Ouest Games* (blog). Disponible sur : <http://ouestgames.com/lexpo-jeux-video/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁵³ FORSANS, Emmanuel, « Exposition : Play ! Entrez dans l'univers du jeu vidéo », AFJV, 28 mars 2014. Disponible sur : https://www.afjv.com/news/3586_exposition-play-entrez-dans-l-univers-du-jeu-video.htm Consulté le 3 juin 2018.

¹⁵⁴ BOUTEILLER, Benoist, « Tableau de tournoi automatisé V1 », *Jeuxvidéothèque*, 17 mars 2016. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/tableau-de-tournoi-automatise-v1/> Consulté le 3 juin 2018.

en attribuant des points en fonction du score, par exemple les jeux musicaux (*Just Dance, Singstar, Guitar Hero...*).

Les variantes peuvent être nombreuses : tournois solo ou en équipe, classement par tranches d'âges, organisation de séances d'entraînement, remise d'une récompense ou non... Les choix dépendent des moyens mis à disposition et de l'orientation que l'on souhaite donner à la compétition.

Il faut garder à l'esprit que tous les jeux ne conviennent pas à tous les publics, de par leur contenu mais aussi de par leurs mécaniques, certains peuvent être plus difficiles d'accès pour les plus jeunes et les non-initiés, un jeu plus connu a plus de chance d'être maîtrisé par un plus grand nombre d'utilisateurs. L'espace disponible pour la tenue du tournoi est déterminante quant au choix de certains jeux, un espace trop restreint ne permet pas d'organiser des compétitions sur des jeux pour lesquels il faut une grande liberté de mouvement (*Just Dance*, par exemple). Le nombre de participants doit être fixé : plus il y a de participants, plus l'animation sera longue. La durée du tournoi dépend aussi des jeux : les parties sont plus ou moins longues selon les jeux.

Une compétition peut même être l'occasion d'inviter un joueur professionnel pour des échanges et rencontres amicales avec le public. En 2014, 4 bibliothèques du 18^{ème} arrondissement de Paris organisaient un tournoi sur le jeu de combat *Street Fighter IV* avec la joueuse professionnelle Marie-Laure « Kayane » Norindr¹⁵⁵. Le tournoi se déroulait en 4 étapes suivies d'une grande finale avec un joueur reconnu de la scène professionnelle comme parrain pour chaque bibliothèque, la grande finale était commentée en direct dans un amphithéâtre par Kayane et Gen1us. L'ensemble de la compétition a réuni plus de 120 participants et le gagnant était récompensé avec deux lots de valeur.

L'organisation d'un tournoi semble être un passage obligé pour toute bibliothèque proposant des jeux vidéo au moins en consultation sur place tant le nombre d'entre eux est important. Les séries de jeux *Fifa* et *Mario Kart* sont les deux plus populaires pour l'organisation d'un tournoi. Une rapide recherche sur internet remonte des dizaines d'exemples de tournois *Mario Kart* en bibliothèque : celles de Lisieux (14), Arcueil (94), Meylan (28) ou encore la Petite Bibliothèque Ronde de Clamart (92) comptent parmi les nombreuses à en avoir déjà organisé. La médiathèque Saint-Vaast à Arras (62) a organisé en Juin 2018 un tournoi rétro sur le jeu *Fifa 98* pour les 20 ans du sacre du RC Lens¹⁵⁶. Pour fêter la Coupe du Monde de Football, les

¹⁵⁵ KAYANE (pseud.), « Bilan des Finales de l'Ultra Tournoi inter-bibliothèques avec MD Luffy, Gagapa, CDV MCZ Tupac, Perplex... », *Blog de Kayane*, 23 novembre 2014. Disponible sur : <http://kayane.fr/2014/11/23/blog-bilan-des-finales-inter-bibliotheques-avec-md-luffy-gagapa-cdv-mcz-tupac-perplex/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁵⁶ « [RE] Play », *Le réseau M.* Disponible sur : <http://www.reseau-m.fr/Default/doc/AGENDA/2327/re-play> Consulté le 3 juin 2018.

médiathèques de Savigny-le-Temple, Moissy-Cramayel et Lieusaint en Seine-et-Marne (77) organisent un tournoi interbibliothèques sur *Fifa 18* du 2 au 30 juin 2018¹⁵⁷.

Les jeux en ligne massivement multijoueur (MMO), sont une autre forme possible de jeu en bibliothèque. Plus que cela encore, ces jeux permettant de s'affronter en équipe, certains ont été l'objet de compétitions entre différents établissements.

Le MMORPG *Dofus*, très populaire chez les collégiens au milieu des années 2000, a été le support d'une animation où les médiathèques de Saint-Raphaël (83) et Roquebrune-sur-Argens (83) s'affrontaient tous les deux mois dans le cadre d'un tournoi amical.

En 2013, suite à des discussions sur le groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque », les bibliothèques de Locminé (56), Épinal (88) et Béziers (34) se regroupent et créent un championnat réservé aux bibliothèques sur le MOBA *League of Legends* : « LoL en Bib »¹⁵⁸. La première édition a vu s'affronter plus de 25 médiathèques sur toute la France entre octobre 2013 et juin 2014. Des séances de qualifications ont eu lieu dans chaque établissement pour sélectionner chacun 5 joueurs représentants ainsi que des séances d'entraînement pour établir des stratégies et se coordonner en équipe. La 4^{ème} et dernière édition en date a eu lieu entre octobre 2016 et mars 2017.

2.3.4. Ateliers

Plusieurs formes d'ateliers sur les jeux vidéo peuvent être réalisées en bibliothèque : les ateliers de découverte et d'initiation, les ateliers de création de jeux vidéo ou encore des ateliers de pratique.

Les ateliers d'initiation visent un public non-joueur, quel que soit l'âge. Leur but est d'apprendre les bases du fonctionnement du matériel et des jeux en pratiquant. Ce type d'atelier pédagogique convient surtout aux petits groupes de personnes, ce qui permet à un animateur de les accompagner le mieux possible. Ces groupes peuvent être formés de personnes du même âge : jeunes, adultes, seniors... Former des groupes d'âges divers permet néanmoins de créer des échanges intergénérationnels, les jeunes peuvent ainsi faire découvrir le jeu vidéo à leurs parents non-joueurs. Pour ces ateliers, les jeux qui conviennent le mieux sont ceux ayant un gameplay simple et facile à comprendre, ils dépendent ensuite de l'âge des participants et de leurs centres d'intérêt pour arrêter un choix.

Les ateliers de découverte fonctionnent plus ou moins sur le même principe à cela près qu'ils visent surtout à faire découvrir un ou plusieurs jeux particuliers et ne sont pas uniquement destinés aux non-joueurs.

¹⁵⁷ « Tournoi Fifa18 sur PS4 », *Sortir Grand Paris Sud*. Disponible sur :

<https://sortir.grandparissud.fr/evenements/tournoi-fifa18-sur-ps4> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁵⁸ « Lol en bib », Disponible sur : <http://lol-en-bib.fr/> Consulté le 3 juin 2018.

Ce type d'atelier permet de faire découvrir au public des jeux indépendants ou moins connus ainsi que des jeux moins accessibles sur le marché comme des jeux anciens ou chers. La médiathèque de Bezons (95) a ainsi proposé un atelier découverte de l'Oculus Rift en 2016¹⁵⁹.

Les ateliers de création de jeux vidéo en bibliothèques se sont multipliés en quelques années. Ils permettent de faire découvrir au public les processus de conception d'un jeu vidéo : programmation, level design, écriture de scénario etc. Stimulation de l'imagination et de la créativité, apprentissage de l'envers du décor d'un produit culturel et technique... Les effets bénéfiques sont divers et variés. « La mise au point d'un jeu vidéo mobilise des compétences technologiques mais aussi artistiques (graphisme, scénario) à même de développer les capacités d'expression. De plus, la perspective de créer son propre jeu suscite une motivation spontanée propice à développer des savoirs et compétences a priori éloignés d'un public sans expérience en programmation. L'expression « Apprendre en s'amusant » est ici tout à fait appropriée ! »¹⁶⁰. Ces ateliers favorisent également le travail d'équipe puisque les difficultés rencontrées peuvent être surmontées avec l'entraide de tous les participants.

Pour proposer un atelier, disposer de plusieurs postes informatiques est indispensable. Si des structures peuvent le réaliser en interne grâce à l'expertise d'un bibliothécaire référent numérique, un intervenant extérieur est nécessaire pour les structures qui n'ont pas de membre du personnel dont c'est le domaine d'expertise.

Objectifs, public cible et ressources matérielles à mobiliser doivent être préalablement définis, comme pour toutes les autres animations. D'autant plus que celles-ci sont plus compliquées à mettre en place : il faut disposer d'un espace numérique avec plusieurs postes informatiques, de compétences poussées en informatique et d'une connaissance des logiciels de création. Un public trop jeune ne peut d'ailleurs pas participer à ces ateliers qui demandent un minimum de maîtrise de l'informatique.

Car pour créer des jeux vidéo en bibliothèque, plusieurs solutions existent.

Certains jeux proposent des éditeurs de niveau permettant aux joueurs de créer leur propre niveau et parfois de les partager comme *Little Big Planet*.

En 2015-2016, Nintendo sort *Super Mario Maker* sur Wii U et 3DS, le but du jeu est de créer et jouer sur ses propres niveaux. Les possibilités sont infinies puisqu'en plus de pouvoir personnaliser à souhait tous les éléments disponibles en jeu, le joueur peut enregistrer et créer ses propres bruitages. Les niveaux peuvent être partagés sur internet et sont notés par les utilisateurs qui sélectionnent ainsi les meilleurs. En un mois plus de 3 millions de niveaux avait

¹⁵⁹ PERISSE, Nicolas, « Découverte de l'Oculus Rift à la médiathèque de Bezons », *Jeuxvidéothèque*, 4 février 2016. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/6747-2/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶⁰ ALVIN, Jean, « De l'intérêt de créer des jeux vidéo en médiathèque », *Mediaenlab* (blog), 2013. Disponible sur : <http://www.mediaenlab.com/creer-des-jeux-video-en-mediatheque/> Consulté le 3 juin 2018.

déjà été créés par les joueurs. Le jeu a été utilisé par l'une des bibliothèques municipales de Genève (Suisse) dans le cadre d'un atelier de création numérique¹⁶¹.

Des jeux sérieux sont également conçus pour apprendre le codage informatique au moyen de la création d'un jeu vidéo, par exemple *CodeCombat*¹⁶² qui enseigne différents langages informatiques comme le Python.

Les logiciels de création de jeux sont nombreux et couvrent une grande partie des genres possibles. Citons par exemple RPG Maker¹⁶³ pour les jeux de rôle ou GameSalad¹⁶⁴ qui permet de publier les jeux créés sur les plateformes mobiles (Apple et Android). Ces logiciels comprennent toutes les étapes de création d'un jeu : scénario, dialogues, graphismes, musiques... Certains permettent même d'apprendre des langages informatiques.

La création d'un jeu vidéo n'est pas forcément une fin en soi et peut permettre de remplir d'autres objectifs : le projet « Un clic pour le déclic »¹⁶⁵ de la médiathèque de Chevilly-Larue (94) en 2011, se déroulait sur 30 séances de 2h et consistait surtout en une forme détournée d'apprentissage de la lecture et de l'écriture plus que de celui de la programmation informatique.

Des ateliers de création de films dans un jeu vidéo tels les machinimas constituent un autre type d'animation intéressante alliant deux types de médias. Les éditeurs de scènes, incorporés dans certains jeux peuvent aider à réaliser ce genre d'atelier. Ils permettent de lier le jeu vidéo et le cinéma en abordant la création de scénario, la gestion du son et de la lumière ainsi que le montage. Il existe même un jeu vidéo de gestion dont le but est de créer des films : *The Movies*.

L'univers des jeux vidéo peut intégrer des ateliers plus orientés arts plastiques en recréant des héros ou objets emblématiques. Par exemple en 2011 lorsqu'un phénomène envahit les bureaux du monde entier : la Post-it War¹⁶⁶, forme de pixel art. Les employés de différentes entreprises à travers le monde s'affrontaient en recréant sur les immenses vitres des bureaux des personnages et emblèmes de la pop culture et du jeu vidéo. Quelques bibliothèques s'y sont adonnées comme la Bibliothèque Universitaire des Sciences de Versailles¹⁶⁷. Les différentes

¹⁶¹ PERISSE, Nicolas, « Crée ton jeu vidéo avec Super Mario Maker », *Jeuxvidéothèque*, 30 août 2016. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/atelier-super-mario-maker/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶² « CodeCombat: Learn to Code by Playing a Game », *CodeCombat*. Disponible sur : <http://codecombat.com>. Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶³ « Make Your Own Game with RPG Maker », Disponible sur : <http://www.rpgmakerweb.com/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶⁴ « GameSalad », GameSalad, Disponible sur : <https://gamesalad.com/> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶⁵ « Médiathèque Chevilly-Larue 1 CLIC POUR LE DECLIC / ANLCI TV », *Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme*. Disponible sur : <http://www.anlcil.gouv.fr/ANLCI-TV/Mediatheque-Chevilly-Larue-1-CLIC-POUR-LE-DECLIC> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶⁶ « Post-it War : une sélection des meilleures réalisations sur fenêtres », *Actinnovation | Nouvelles Technologies et Innovations*, 11 septembre 2011. Disponible sur : <http://www.actinnovation.com/innovation-loisirs-jeux/post-it-war-une-selection-des-meilleures-realisations-sur-fenetres-2994.html> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶⁷ LE GALL, Magalie, « La post-it war envahit la BU ! », *BU des sciences de Versailles*, 16 décembre 2011. Disponible sur : <http://www.bib-versailles.uvsq.fr/?p=1664> Consulté le 3 juin 2018.

bibliothèques de Montréal (Canada) organisent encore des ateliers de ce genre¹⁶⁸ : « Les bibliothèques de Montréal se livrent une guerre sans merci. Venez créer des créatures en pixels qui envahiront votre bibliothèque. ».

Début 2018, Nintendo surprend l'industrie et la presse vidéo-ludique en annonçant *Nintendo Labo*¹⁶⁹ sur sa console hybride Switch, assemblant jeu vidéo et construction manuelle. Le jeu est en effet constitué de deux parties distinctes. Tout d'abord, il faut construire des accessoires comme une canne à pêche ou un piano à l'aide de cartons fournis. Ces accessoires dans lesquels il faut ensuite placer les « Joycon », manettes de la console ainsi que l'écran portable, permettent de s'essayer à différents jeux en exploitant les capteurs de la console (Gyroscope etc.). Il existe pour le moment deux kits différents et le jeu contient un atelier de création qui permet d'inventer ses propres concepts et manières de jouer. La Médiathèque Porte des Vosges Méridionales (88) a expérimenté une animation sur le jeu en alliant fabrication des accessoires suivie de séances de jeu¹⁷⁰.

Que ce soit dans la politique documentaire, la gestion ou l'établissement d'animations, les critères principaux à prendre en compte restent sensiblement les mêmes : une bonne connaissance de l'industrie, une définition précise des objectifs, la mobilisation de moyens matériels et humains et surtout, penser l'offre et les services autour du public.

Les possibilités sont infinies et chaque offre ou animation sur le jeu vidéo sera différente.

Les services de jeu vidéo en bibliothèque sont de toute façon soumis aux évolutions du marché et de l'industrie vidéo-ludique.

¹⁶⁸ « Post-it war – Calendrier des Bibliothèques de Montréal », *Bibliothèques de Montréal*. Disponible sur : <http://calendrier.bibliomontreal.com/detail/806535-post-it-war> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁶⁹ « Inventez de nouvelles manières de jouer avec Nintendo Labo ! », *Nintendo of Europe*. Disponible sur : <https://www.nintendo.fr/Nintendo-Labo/Nintendo-Labo-1328637.html> Consulté le 3 juin 2018.

¹⁷⁰ « Médiathèque Porte des Vosges Méridionales - Publications », *Page Facebook Médiathèque Porte des Vosges Méridionales*, 19 mai 2018. Disponible sur : <https://www.facebook.com/Mediatheque.Porte.Vosges.Meridionales/posts/1577948308969746> Consulté le 3 juin 2018.

3. Évolutions et perspectives d'avenir.

Le jeu vidéo est encore jeune, plus d'une centaine de consoles et d'ordinateurs de jeux ont vu le jour en à peine 70 ans d'existence. Ces changements sont plutôt inhabituels pour les bibliothèques dont le livre, support classique, n'a que peu évolué au cours de l'histoire.

Les évolutions sont rapides, tous les dix ans en moyenne une nouvelle génération de console apporte son lot de nouveautés et d'innovations technologiques. Nintendo innove à chacune de ses consoles : écran tactile ; motion gaming ; écran 3D ; console hybride. On peut logiquement penser que les consoles de jeux ont encore un bel avenir devant elles.

Ces dernières années des changements majeurs ont affecté le marché des produits culturels : musique, cinéma, le jeu vidéo n'y échappe pas.

3.1. Évolutions techniques

3.1.1. Réalité virtuelle et réalité augmentée

La réalité augmentée (RA) est l'ajout d'éléments virtuels dans le monde réel à l'aide d'un appareil informatique. Elle est popularisée à la fin des années 2000 grâce à son utilisation dans des attractions du Futuroscope comme *Les Animaux du Futur*. Pour le jeu vidéo, les supports mobiles comme la 3DS ou les smartphones permettent de l'utiliser : le jeu *Pokémon Go* très populaire en 2016 repose sur l'utilisation de la réalité augmentée en ajoutant des Pokémons dans le monde réel.

La VR, réalité virtuelle, désigne la technologie informatique simulant un environnement artificiel. Les concepts et premiers prototypes de VR datent des années 1970, Sega et Nintendo tentent d'en faire des accessoires ou des consoles de jeux dans les années 90, comme le Virtual Boy, mais ce sont des échecs critiques et commerciaux. Il faut attendre 2012 et la campagne de financement participatif à succès de l'Oculus Rift pour que la popularité de la VR explose. En quelques années de nombreux constructeurs proposent leur casque de VR (HTC Vive, PS VR ...) et les jeux développés pour ces supports sont nombreux. Depuis le milieu du 20^{ème} siècle, la réalité virtuelle fait l'objet de nombreux récits de science-fiction qui en abordent les utilisations et surtout les dérives possibles. A titre d'exemple, on citera la Trilogie de films *Matrix*, le manga *Sword Art Online* ou encore le roman *Epic* de Conor Kostick. Ces accessoires s'annoncent comme les supports de jeu de l'avenir mais restent à l'heure actuelle assez coûteux pour le grand public et n'ont pas encore véritablement conquis les foyers. Pour Frédéric Lecompte, directeur créatif chez Blacklight, studio spécialisé en contenus VR : « La VR reste encore inadaptée au jeu vidéo de salon. Mais dans le cadre d'une expérience partagée, d'un divertissement familial ou entre potes, elle a définitivement trouvé sa place. Sa grande force, c'est de réunir plusieurs médias en un seul : le cinéma, le jeu, le théâtre, etc. Donc elle touche un public qui n'est pas forcément

gamer. »¹⁷¹. Cela explique l'ouverture de salles dédiées aux machines VR, l'expérience est plus proche d'un escape game ou du cinéma. On comprend alors tout l'intérêt que peuvent avoir les bibliothèques à faire l'acquisition d'un ou plusieurs de ces accessoires : favoriser l'accès à ces technologies au prix élevé ; faire découvrir un nouveau type de production culturelle à la croisée de plusieurs médias ; proposer une expérience partagée ; etc. Quelques bibliothèques, comme la médiathèque de Saint-Avertin (37), ont déjà proposé des animations autour de la VR ou proposent même ces accessoires en prêt. Selon les professionnels du milieu, comme les membres fondateurs de Parallel Studio : « Il est plus probable qu'à terme, la VR et la RA ne forment qu'une seule et même réalité mixte, avec des casques à visière transparente pour décloisonner le regard, et des projections sur toutes sortes de surfaces sensibles. »¹⁷².

Cette technologie est annoncée depuis les années 60 comme celle du futur. Si elle est encore loin d'être un outil d'immersion totale dans un monde virtuel comme l'ont rêvé les auteurs de science-fiction, cela ne fait aucun doute qu'elle prendra une place de plus en plus importante à l'avenir. Les bibliothèques ont donc tout intérêt à s'y préparer.

3.1.2. Jeux vidéo et handicap

Le jeu vidéo n'a pas toujours été accessible aux personnes en situation de handicap. Des progrès ont été faits de la part des constructeurs au fil des années pour contourner les difficultés liées au handicap. La mise en place de sous-titres des dialogues pour les malentendants existe dans beaucoup de jeux désormais, mais peu proposent de sous-titres pour les éléments sonores qui sont des éléments du jeu, ceux indiquant la présence d'un ennemi par exemple. Pour les déficients visuels, des jeux et logiciels ont été spécifiquement pensés pour eux : les jeux sonores. *Sound RTS* ou *Where's my rubber Ducky* en sont des exemples. Les PC, les tablettes et les smartphones sont les supports privilégiés de ces jeux. Ils utilisent souvent le son comme élément de repère pour le joueur, qui peut ensuite effectuer des actions : dans *A Blind Legend*, le smartphone, support de jeu, devient alors une manette¹⁷³. Ces jeux incluent parfois un mode multijoueur et peuvent également convenir aux voyants. Quant aux handicaps moteurs, les périphériques de contrôle habituels des joueurs ne conviennent pas ou peu, certains périphériques spécifiques sont alors conçus par des entreprises spécialisées pour faciliter le jeu. Les constructeurs commencent à s'intéresser à ces problématiques, ainsi Microsoft a annoncé en mai 2018 la sortie d'une manette adaptative¹⁷⁴ pour "lever les barrières auxquelles sont

¹⁷¹ FRANÇOIS, Yann, « VR : le regard se tourne vers l'avenir » dans *JV – Culture Jeu vidéo # 50*, Paris, 2018, p. 40-41.

¹⁷² FRANÇOIS, Y. « VR : le regard se tourne vers l'avenir », art. cit., p. 43.

¹⁷³ PAILLE, Jean-Yves, « "A Blind Legend", un jeu vidéo pour aveugles sur smartphone », *La Tribune*, 24 juin 2014.

Disponible sur : <https://www.latribune.fr/technos-medias/innovation-et-start-up/20140623trib000836473/a-blind-legend-un-jeux-video-pour-aveugles-sur-smartphone.html> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁷⁴ Clementoss (pseud.), « Microsoft officialise sa manette adaptative Xbox pour les personnes en situation de handicap », *Jeuxvideo.com*, 17 mai 2018. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/846428/microsoft-officialise-sa-manette-adaptative-xbox-pour-les-personnes-en-situation-de-handicap.htm> Consulté le 4 juin 2018.

confrontés les joueurs en situation de handicap". Cette manette prend en charge les accessoires externes développés par les entreprises spécialisées.

Les bibliothèques ont un rôle à jouer afin de faire découvrir au public, qu'il soit en situation de handicap ou non, ces jeux trop peu connus. Ils permettent en effet à des personnes qui ne le soupçonnaient pas de pouvoir jouer, mais aussi de sensibiliser le grand public au handicap en utilisant le jeu vidéo. La plupart des jeux qui ont pour public les personnes handicapées sont accessibles aux valides, permettant des séances de jeu communes.

Quelques expériences ont eu lieu en bibliothèque publique comme à l'Espace Public Numérique de la Part-Dieu à Lyon ou à la médiathèque José Cabanis à Toulouse¹⁷⁵.

3.1.3. Dématérialisation, DRM, DLC : des obstacles aux offres en bibliothèques ?

Spotify pour la musique, Netflix pour le cinéma, Steam pour le jeu vidéo : chaque produit culturel voit une partie de plus en plus importante de sa production n'être disponible qu'uniquement sur les plateformes dématérialisées. Dans les deux premiers cas, l'utilisateur souscrit à un abonnement pour pouvoir accéder aux produits, il n'est pas le propriétaire mais simplement le client d'un service. Cette pratique commence à se développer pour le jeu vidéo, avec les services en ligne comme le Playstation Now ou le Xbox Game Pass, qui permettent de jouer à un catalogue de jeux sans devoir tous les acheter¹⁷⁶. Mais la pratique dominante reste celle de l'achat à l'unité, ce qui est le cas avec Steam qui permet de télécharger le jeu. Cependant, la plateforme est indispensable pour jouer, quel que soit le jeu acheté, un mode hors-ligne existe pour pouvoir jouer sans connexion internet, mais il nécessite une première manipulation particulière pour être activé. Le jeu est donc lié à la plateforme, qu'adviendrait-il si elle venait à disparaître ? Dans les deux cas, cela pose un problème quant à la propriété puisque l'utilisateur ne possède plus réellement le produit. Pour les bibliothèques un autre problème plus important intervient : les jeux sont liés à un compte, il est donc impossible de les prêter. L'utilisation de ce type de service est donc restreinte à la consultation sur place, sur un seul compte, ou grâce au programme de licence de site : « Valve présente un nouveau programme de licence de site Steam pour toute organisation qui souhaiterait permettre à ses clients d'utiliser Steam dans son(ses) établissement(s). [...] Il est destiné à tout type de lieu qui fournit un accès à internet, par exemple les cybercafés, les PC bangs, les boutiques, les cafés, les écoles, les bibliothèques, [...] etc. Ces organisations doivent être déclarées en tant qu'institution publique à but non lucratif, entreprise individuelle, [...]. »¹⁷⁷. La médiathèque pierrevives (34) semble utiliser ce système

¹⁷⁵ GAUDION, Anne-Gaëlle, « Jeu vidéo, handicap et bibliothèque », GAUDION Anne-Gaëlle (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, Paris, ABF, 2012, pp. 137-138.

¹⁷⁶ « Abonnements, jeux gratuits, catalogues illimités : le point sur les offres des constructeurs », *Jeuxvideo.com*, 24 avril 2018. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/dossier/817735/abonnements-jeux-gratuits-catalogues-illimites-le-point-sur-les-offres-des-constructeurs/> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁷⁷ « Steam - Programme de licence de site Steam », *Steam Support*, Disponible sur :

https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=3303-QWRC-3436&l=french Consulté le 4 juin 2018.

pour proposer des jeux sur Steam¹⁷⁸. Depuis 2017, la société 1D Touch propose un catalogue d'une soixantaine de jeux indépendants pour les bibliothèques grâce à la plateforme Steam, il est même possible de les prêter¹⁷⁹.

Les supports physiques sont-ils pour autant amenés à disparaître ? La mort du CD et du DVD est annoncée depuis longtemps, pourtant malgré une baisse significative de leur part de marché, ces supports physiques sont toujours bel et bien en vie. Pour le jeu vidéo, la question revient régulièrement dans les débats : en janvier 2018 Gameware, une enseigne de vente de jeux autrichienne, avait annoncé avant de se rétracter qu'elle retirerait des ventes tous les produits Xbox suite à l'annonce par Microsoft que ses productions exclusives seraient désormais disponibles dès leur sortie sur le Xbox Game Pass et ce de manière illimitée dans le temps¹⁸⁰. D'après Oscar Lemaire, journaliste spécialisé dans l'économie du jeu vidéo : « Je ne pense pas qu'on verra un jour la fin du jeu physique. [...] Il y aura toujours un public pour ce format, même s'il va être de plus en plus restreint. »¹⁸¹. Il semble donc que les bibliothèques puissent continuer encore longtemps à proposer des jeux physiques.

Ce n'est pas la première fois que des tensions voient le jour entre les éditeurs et les revendeurs de jeux vidéo. Une partie des revenus de ces derniers provenait en effet de la revente de jeux d'occasion, un manque à gagner pour les premiers qui ont entrepris, en même temps que la lutte contre le piratage, d'essayer de limiter cette pratique. Pour ce faire, les éditeurs ont recours aux DRM : Digital Rights Management, ou Gestion des Droits Numériques (GDN) en français, dont le but « est de protéger le monopole d'exploitation des auteurs d'une œuvre, afin de limiter la propagation de copies pirates. Le DRM agit donc comme un verrou numérique, destiné à protéger l'œuvre et les droits de son auteur. »¹⁸². Ils peuvent prendre plusieurs formes : obligation de lier le jeu à un compte utilisateur ; connexion à internet indispensable pour jouer ; code à utilisation unique ; etc.

Ces mesures censées empêcher le piratage limitent donc grandement le marché de l'occasion et menacent par la même occasion l'existence du jeu vidéo en bibliothèque. Cette pratique est

¹⁷⁸ « pierresvives | Jeux vidéo », *Médiathèque Départementale pierrevives*, Disponible sur : <http://pierresvives.herault.fr/page-standard/steam> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁷⁹ OURY, Antoine, « 1D Touch, un système pour donner accès aux jeux vidéo indés en bibliothèque », *Actualité*, 15 mars 2018. Disponible sur : <https://www.actualite.com/article/monde-edition/1d-touch-un-systeme-pour-donner-acces-aux-jeux-video-indes-en-bibliotheque/87771> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁸⁰ MAHUT, Romain, « En réponse au Xbox Game Pass, un revendeur autrichien retire la Xbox One de la vente », *Gameblog*, 26 janvier 2018. Disponible sur : <http://www.gameblog.fr/news/73171-en-reponse-au-xbox-game-pass-un-revendeur-autrichien-retire-> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁸¹ BUTELET, Christophe, « Consoles, mobiles, streaming : comment et sur quoi jouer en 2023 ? » dans *JV – Culture Jeu vidéo* # 50, Paris, 2018, p. 34.

¹⁸² MAURICE, Cyrielle, « Les DRM dans le jeu vidéo : solution anti-piratage ou obstacle pour les joueurs ? - Pop culture », *Numerama*, 28 juillet 2017. Disponible sur : <https://www.numerama.com/pop-culture/275081-comment-les-drm-regissent-ils-le-jeu-video-aujourd'hui.html> Consulté le 4 juin 2018.

surtout présente pour le jeu PC, mais les éditeurs ont tenté de l'appliquer aux jeux consoles avant de devoir faire marche arrière face à la levée de boucliers des joueurs¹⁸³. Mais l'achat de jeux dématérialisés sur Steam ou Origin et les services d'abonnement type Xbox Game Pass et Playstation Now fonctionnent finalement sur un principe similaire : l'accès aux jeux achetés ou loués est limité à un compte et dans le temps. Il est impossible de les prêter, de les revendre et même de les conserver si le service prend fin comme ce fut le cas pour le service Games for Windows – Live. Ces problèmes sont les mêmes pour les jeux en ligne, la plupart des jeux depuis la Xbox première du nom et la PS2 possèdent un mode en ligne. Au fil des années, les serveurs informatiques, grâce auxquels ces modes en ligne fonctionnaient, sont fermés, faisant par la même occasion disparaître un aspect du jeu. Ainsi en 2010, 12 joueurs de *Halo 2* refusaient de se déconnecter du Xbox Live dont la fermeture était imminente, repoussant celle-ci de 26 jours¹⁸⁴. Si cela n'est qu'à moitié problématique pour les jeux dont le but premier est le mode histoire ou le mode solo, ça l'est beaucoup plus pour les jeux qui sont uniquement online. Ces jeux sont de toute façon toujours liés à un compte personnel, les bibliothèques ne peuvent dans ce cas n'être autre qu'un lieu d'utilisation et ne peuvent pas acquérir le jeu pour le prêter. Elles peuvent uniquement l'installer et laisser les joueurs l'ayant acheté y jouer, ce qui est plutôt en décalage avec leurs missions. L'alternative possible est de ne proposer que des jeux free-to-play, gratuits, qui nécessitent cependant un compte personnel pour jouer. Il y a également certains jeux sur support physique qui deviennent injouables à la fermeture des serveurs de jeu car uniquement online, c'est le cas de *Final Fantasy XI* dont les serveurs ferment en 2016 après 14 ans d'existence. La plupart des services en ligne de jeux vidéo ont une durée de vie beaucoup plus courte.

Le terme DLC, downloadable content, soit contenu téléchargeable en français, désigne les extensions téléchargeables gratuites ou payantes d'un jeu vidéo. Ces contenus constituent également un problème pour les bibliothèques : ils sont disponibles presque exclusivement en ligne et se téléchargent sur l'ordinateur ou la console de jeu. Impossible donc de les prêter avec le jeu auxquels ils appartiennent puisqu'ils ne sont pas présents sur le support du jeu de base (CD, cartouche etc.). De plus, lorsque les serveurs de jeu sont fermés, certains DLC deviennent inutilisables car ils sont destinés à ces modes uniquement. Enfin, lorsque le service en ligne d'une console disparaît, il devient impossible d'obtenir ce contenu téléchargeable. Certains jeux sont parfois ressortis sur support physique avec les DLC inclus, c'est le cas de *Red Dead Redemption* par exemple, mais cela reste rare. Cette pratique est très décriée par les joueurs

¹⁸³ BERNARD, Sandra, « Revente des jeux vidéo d'occasion : ce qu'en dit le gouvernement », *Toutelaculture* (blog), 28 août 2015. Disponible sur : <http://toutelaculture.com/tendances/jeux/revente-des-jeux-video-d'occasion-ce-qu'en-dit-le-gouvernement/> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁸⁴ « Les 12 irréductibles de Halo 2 vaincus, le Xbox Live est mort », *Jeuxvideo.com*, 11 mai 2010, Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/2010/00042610-les-12-irreductibles-de-halo-2-vaincus-le-xbox-live-est-mort.htm> Consulté le 4 juin 2018.

pour plusieurs raisons : le rapport qualité/prix des DLC sont parfois très discutables ; le prix cumulé de tous les DLC d'un jeu revient parfois plus cher que le jeu lui-même ; certains DLC sont annoncés avant même la sortie du jeu, ce qui laisse penser que ce contenu est tout simplement retiré du jeu de base au lieu d'y être intégré, des DLC ne sont d'ailleurs parfois qu'une simple clef permettant à l'acheteur de déverrouiller un contenu déjà présent sur le support du jeu comme l'a fait Capcom pour Resident Evil 5¹⁸⁵. Les DLC étaient auparavant un moyen de rajouter du contenu à un jeu et de l'entretenir afin de prolonger sa durée de vie mais il semble qu'aujourd'hui ils servent surtout à faire du profit.

Au-delà des considérations morales et des problèmes d'accessibilité ou de propriété pour les joueurs, la dématérialisation, les DRM, les DLC et les services en ligne, posent problème aux bibliothèques en limitant grandement les accès à un contenu et en empêchant tout simplement leur prêt. En luttant contre le piratage et le marché de l'occasion les éditeurs de jeux pourraient à terme nuire aux offres en bibliothèque, dont ils se soucient de toute façon très peu comme nous l'avons déjà vu. Une partie des joueurs reste hostile aux DRM et DLC mais leur utilisation s'est développée et ne semble pas prête de disparaître pour l'instant.

Doit-on en conclure que les offres de jeux vidéo en bibliothèque sont condamnées ? C'est un risque à long terme, surtout que nous l'avons montré, les jeux vidéo en bibliothèque sortent du cadre légal. Dans le cas où les éditeurs se décideraient à intervenir, il se pourrait que proposer un service de jeu vidéo devienne bien plus coûteux ou compliqué à mettre en place.

Pour l'instant, il n'y a en tout cas pas de raisons de s'alarmer, bien que les évolutions de l'industrie soient rapides, elles ne menacent pas directement les bibliothèques qui peuvent continuer à développer sereinement leurs offres vidéo-ludiques.

3.2. Conservation

Bien que jeune, l'industrie du jeu vidéo connaît des évolutions si rapides que les machines et les jeux deviennent vite obsolètes. La durée d'exploitation d'une console par son constructeur dépasse rarement une dizaine d'année, même au Japon où elle est plus longue que dans le reste du monde¹⁸⁶.

3.2.1. Désherbage

Le désherbage consiste dans le milieu des bibliothèques à retirer des collections certains documents ne convenant plus aux collections. Les fonds de jeux vidéo sont assez récents en bibliothèques, mais l'évolution rapide qu'ils subissent ne les exclut pas de cet aspect de la gestion bibliothéconomique. Le désherbage permet une meilleure rotation des collections, d'avoir des

¹⁸⁵ « Le mode Versus de Resident Evil 5 est-il déjà sur le disque ? », *Jeuxvideo.com*, 8 avril 2009. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/2009/00033197-le-mode-versus-de-resident-evil-5-est-il-deja-sur-le-disque.htm>. Consulté le 4 juin 2018.

¹⁸⁶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_des_consoles_de_jeux_vid%C3%A9o

fonds les plus actuels possibles, de gagner en place et en visibilité¹⁸⁷. Différentes méthodes sont possibles pour désherber, la plus répandue est la méthode « IOUPI » : Incorrect ; Ordinaire ; Usé ; Périmé ; Inapproprié. Pour les documents audiovisuels une méthode plus adaptée existe, la méthode « EPURE » : Exécrable ; Périmé ; Usé ; Rarement utilisé ; Existe ailleurs¹⁸⁸.

Les jeux vidéo ne peuvent correspondre parfaitement à l'une des méthodes car déterminer la qualité du contenu est très subjectif. Certains critères restent cependant valables : lorsque le jeu ne fonctionne plus car trop abimé ; s'il n'est plus emprunté ; s'il ne correspond plus au reste du fonds. Le critère de l'ancienneté dépend surtout de ces deux derniers. Prenons l'exemple de jeux Playstation 2, la console est sortie en 2000 et le dernier jeu produit en 2013, deux consoles du même constructeur sont sorties depuis. Quel usage une bibliothèque peut-elle faire de ces jeux somme toute dépassés ? Les désherber pour rajeunir les collections semble être la bonne solution, surtout s'il n'y en a qu'un faible nombre. Cependant s'il y a assez de place et que le fonds est assez conséquent, les garder pour proposer des jeux anciens, du retrogaming, peut aussi être une possibilité intéressante. Le choix se fait alors en fonction de l'utilisation qui en est faite par le public, inutile de les conserver s'ils ne sont jamais empruntés.

Une fois les choix effectués quant aux jeux à désherber, se pose la même question que pour les imprimés : qu'en faire ? Cela dépend de la raison qui a poussé à désherber tel ou tel titre : s'il est en mauvais état il faut l'éliminer. Si cela est possible, les conserver en réserve pour une utilisation ultérieure dans le cadre d'animations par exemple est idéal. Dans les autres cas, cela dépend de la municipalité de tutelle et nécessite des autorisations. La vente à bas prix comme c'est parfois le cas pour les imprimés est une piste, et permettrait de faire la publicité du fonds. Mais la méthode qui paraît la plus adéquate est de faire don des jeux désherbés et fonctionnels à des associations spécialisées dans la conservation et la médiation du patrimoine vidéoludique. Les bibliothèques de lecture publique n'ont pour l'essentiel pas de mission patrimoniale, faire don de ces jeux est une manière de participer à la conservation de ces œuvres encore bien trop faible à l'heure actuelle.

3.2.2. Retrogaming et abandonware

La pratique du retrogaming peut se définir de nombreuses manières¹⁸⁹. La plus commune étant celle qui consiste à jouer et collectionner d'anciennes consoles et d'anciens jeux. L'ancienneté d'une console pour qu'elle soit considérée comme correspondant à du retrogaming reste sujet à débats, mais on peut affirmer que cela concerne au moins tous les jeux sortis avant les années

¹⁸⁷ Bibliothèque Départementale de la Sarthe, « Désherbage », ENSSIB, mars 2007. Disponible sur :

<http://www.enssib.fr/bibliothque-numrique/documents/61098-desherbage.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁸⁸ Groupe de travail sur le désherbage, « Désherbage », Bibliothèque Départementale de l'Isère, juin 2002, Disponible sur : <http://pierresvives.herault.fr/sites/default/files/guide-de-desherbage.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁸⁹ Link-tothepast (pseud.), « Le Retrogaming : Définition », France Retrogaming (blog), 27 novembre 2010. Disponible sur : <http://france.retrogaming.fr/dossiers/le-retrogaming-definition/> Consulté le 4 juin 2018.

1990. Pour beaucoup de gens cela concerne tous les jeux datant de plus de 20 ans, ou d'il y a plus de deux générations de consoles précédentes.

Tous ces jeux ne sont plus produits ou commercialisés de manière classique et se trouvent surtout sur le marché d'occasion. La rareté fait que ces jeux prennent une valeur importante, qui dépasse généralement le double de leur prix d'origine. Certaines consoles retro coûtent même aussi cher que les plus récentes. Quelques-uns ressortent sur d'autres plateformes : en téléchargement comme sur la Console Virtuelle de Nintendo ou avec les « Mini » consoles qui contiennent entre une vingtaine et plus d'une centaine de jeux selon les modèles. Les constructeurs et éditeurs de jeux ont donc bien conscience du potentiel de ce marché du retrogaming.

En bibliothèque, le retrogaming se limite bien souvent à des animations ponctuelles comme les expositions sur l'histoire du jeu vidéo. L'acquisition de jeux anciens ne rentre pas vraiment dans le cadre des missions principales des bibliothèques de lecture publique, l'acquisition d'une ou plusieurs consoles « Mini » peut être une excellente alternative. Les arguments pour proposer ce type de console sont nombreux¹⁹⁰ et certaines bibliothèques en ont effectivement fait l'acquisition : la médiathèque de Saint-Avertin (37) par exemple.

L'émulation et l'abandonware sont souvent des pratiques conjointes à celle du retrogaming. Qu'est-ce que l'émulation et l'abandonware ?

« On parle d'émulation pour un système que l'on fait fonctionner comme un autre système alors qu'il n'a pas été prévu pour cela à l'origine. Si on fait tourner un jeu conçu pour tourner sur la machine xxx mais que l'on le fait fonctionner sur une machine yyy, il s'agit donc d'émulation.

L'émulation est donc un terme technique qui ne fait pas la distinction entre permettre à un ordinateur de jouer à des jeux X-Box ou bien à des jeux Amstrad.

L'abandonware doit lui faire tourner le jeu sur la même machine que celle pour laquelle le jeu a été prévu. De plus, on peut dire que l'abandonware est une sorte de philosophie dont une règle importante est de ne pas entraîner de préjudice pour quiconque, ou, il se trouve que l'émulation d'une console récente (playstation, X-box ou GameCube) peut entraîner un préjudice pour

¹⁹⁰ PERRISSE, Nicolas, « La NES Classic Mini en bibliothèque », *Jeuxvidéothèque*, 19 janvier 2017, Disponible sur : <http://jeuxvideothèque.com/nes-classic-mini-bibliothèque/> Consulté le 4 juin 2018.

l'éditeur de ces consoles et donc, cela explique pourquoi l'émulation et l'abandonware sont deux choses différentes.

On peut cependant noter que l'émulation de vieilles machines (Amstrad, Atari, Amiga, etc..) se fait dans un esprit très proche de ce qui se fait dans l'abandonware. »¹⁹¹.

« Un abandonware est un logiciel, qui n'est plus en vente, et dont le service après vente n'est plus assuré depuis de nombreuses années.

Généralement, on parle d'abandonware pour les jeux vidéo. Lorsque l'abandonware est apparu, la limite donnée était 5 années. Actuellement, LTF [Abandonware France] se limite aux jeux datant au maximum de 1997, parfois 1998. »¹⁹².

Ces pratiques sont assez marginales pour la simple raison qu'elles ne sont pas légales : si un éditeur n'exploite plus un jeu, il en conserve la propriété intellectuelle. « L'abandonware n'est pas un statut légal, il s'agit plutôt d'une sorte d'accord tacite entre des passionnés et des éditeurs ou concepteurs de jeux vidéo relativement anciens. »¹⁹³ Quelques éditeurs proposent parfois eux-mêmes certains de leurs anciens jeux gratuitement. D'autres pratiquent une forme d'émulation en proposant leurs anciens jeux sur des nouvelles consoles, c'est ce qu'est la Console Virtuelle de Nintendo. D'autres encore demandent systématiquement aux sites d'abandonware de retirer leurs jeux des sites, c'est le cas de Sierra et LucasArts par exemple. Les établissements de lecture publique ne peuvent pas proposer ce type d'offre. Pourtant, c'est parfois le seul moyen de conserver d'anciens jeux dont les éditeurs ont disparu et pour lesquels les supports s'abiment (notamment les disquettes qui sont très fragiles).

Les associations et les particuliers jouent un rôle important de conservation du patrimoine vidéoludique avec les pratiques du retrogaming, de l'émulation et de l'abandonware, sans toutefois que ce soit toujours légal. Carl Therrien, professeur agrégé au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'université de Montréal considère d'ailleurs que « Les

¹⁹¹ « Définition de l'abandonware », *Abandonware-definition.org*, Disponible sur : <http://www.abandonware-definition.org/faq.php#1> Consulté le 4 juin 2018.

¹⁹² « LTF Abandonware France, la FAQ », *Abandonware-France.org*. Disponible sur : https://www.abandonware-france.org/ltf_comm/ltf_faq.php Consulté le 4 juin 2018.

¹⁹³ BARBIER, Benjamin, « Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur ? » dans *Hybrid, Revue des arts et médiations humaines* n°1, Labex Arts H2H/Presses Universitaires de Vincennes, 2014. [En ligne] <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01489305/document>

youtubeurs sont en train de créer la seule trace de milliers de jeux auxquels les futurs chercheurs auront accès »¹⁹⁴.

En tant qu'objet électronique, les consoles et les jeux sont soumis aux affres du temps, ils s'abiment et finissent par ne plus fonctionner : « Les composants centraux d'une cartouche de jeu commencent à s'oxyder à partir de trente à cinquante ans. Pour les supports optiques, la durée de vie théorique est de cent ans, mais l'oxydation peut débuter dès une vingtaine d'années. »¹⁹⁵. C'est en partie pour contrer cela que la BnF a également une mission de conservation des jeux vidéo.

3.2.3. Dépôt légal du jeu vidéo

Créé en 1537 par François I^{er}, le dépôt légal a pour but de collecter et conserver toute la production de documents publiés en France. Il évolue au cours des siècles mais conserve ses principes de collecte et de conservation des documents, tout en les complétant avec la communication de ces ouvrages au public par exemple. Tous ces ouvrages sont aujourd'hui conservés par la Bibliothèque nationale de France sur ses différents sites. En 1992, une loi vient étendre le dépôt légal à de nouveaux supports : documents audiovisuels, logiciels, bases de données et documents multimédias. Les jeux vidéo ne sont pas explicitement compris dans cette loi, mais puisqu'ils sont « des œuvres numériques hybrides qui intègrent un programme informatique et des éléments de nature diverses : données, textes, images et sons... Ils peuvent donc être rattachés à plusieurs catégories de documents assujettis à l'obligation de dépôt légal depuis la réforme de 1992. »¹⁹⁶. L'intégration des jeux vidéo au dépôt légal s'est faite de manière fortuite, lors de la collecte par supports des documents électroniques, des jeux vidéo faisaient partie de ces supports. Cette collecte est d'abord très parcellaire et ne devient plus exhaustive qu'à partir des années 2000 quand l'institution prend pleinement conscience de l'intérêt du dépôt légal pour les jeux vidéo.

Le fonds de la BnF est cependant loin d'être complet ; en 2012 il comportait environ 15 000 jeux sur les 60 000 que recense le site MobyGames. Pour Xavier Sené, chef du service « multimédia » au département « audiovisuel » de la BnF, beaucoup d'éditeurs « ne jouent pas complètement le jeu » : la BnF éprouve parfois certaines difficultés à rappeler aux éditeurs l'obligation du dépôt légal, tous les jeux vidéo ne sont pas systématiquement déposés à l'image des éditeurs étrangers où le dépôt légal n'a pas d'équivalent. D'autres acteurs industriels expriment leur peur que les jeux communiqués au public par le biais de la BnF ne soient pas achetés, voire qu'ils soient

¹⁹⁴ AUDUREAU, William, « Dans le futur, la mémoire des jeux vidéo sera-t-elle sauvée par les youtubeurs ? », *Le Monde.fr*, 11 février 2018. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs_5255094_4408996.html Consulté le 4 juin 2018.

¹⁹⁵ Ibid.

¹⁹⁶ MONCHAMP, Jocelyn, Le dépôt légal des jeux vidéo, Mémoire : Diplôme de conservateur des bibliothèques, Université de Lyon ; ENSSIB, janvier 2014. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64150-le-depot-legal-des-jeux-video.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

piratés, ce qui constituerait un manque à gagner. Enfin, pour les jeux les plus anciens, certains éditeurs ne disposeraient plus de stock. »¹⁹⁷. Malgré une patrimonialisation progressive, l'intérêt de conserver des jeux vidéo n'a pas encore été compris par tous les acteurs du marché, les éditeurs en première file. En 2016, la BnF était présente sur le salon de la Paris Games Week, à la fois pour faire connaitre ses collections au public, mais aussi pour rappeler aux éditeurs présents l'obligation du dépôt légal et leur faire comprendre les enjeux de la conservation du patrimoine vidéoludique¹⁹⁸.

La BnF ne conserve pas uniquement les jeux sur leurs supports physiques, puisqu'elle propose les jeux anciens sur du matériel récent, ils sont numérisés : la BnF pratique donc l'émulation¹⁹⁹. Cela permet non seulement de communiquer plus facilement les jeux, en les dissociant de leur support, mais également de faciliter leur conservation car les supports finiront un jour par être inutilisables quand bien même ils sont conservés dans des conditions optimales. Des boîtes de regroupement au format DVD permettent de les conditionner, des boîtes sur mesure sont réalisées pour les jeux dont le format n'est pas standard. La documentation de ces jeux, ainsi que des consoles (une cinquantaine) sont également conservées. Des postes accessibles à tous les publics proposent même les acquisitions récentes de l'institution, qui sont aussi des jeux récents qui viennent juste de sortir. La BnF fait également l'acquisition de jeux étrangers, notamment japonais, qui n'ont jamais été publiés en France dans le but de conserver le plus d'éléments possibles du jeu vidéo. Le défi auquel doit faire face la BnF à l'heure actuelle est en partie comparable à celui des bibliothèques de lecture publique, il concerne les jeux dématérialisés. Elle doit trouver les bonnes conditions afin de pouvoir faire entrer ces documents dans les collections²⁰⁰.

Grâce à la BnF, la France est pionnière dans la conservation du patrimoine vidéoludique. C'est l'une des premières à étendre le dépôt légal aux jeux vidéo et l'une des rares à le faire par ailleurs, car très peu de pays ont instauré le dépôt légal des jeux vidéo, certains l'excluent même formellement comme l'Allemagne. La collection de jeux vidéo de la BnF est en tout cas la plus importante au monde, plus de 17 000 titres y sont conservés début 2018²⁰¹ et cela ne fera qu'augmenter.

¹⁹⁷ TER MINASSIAN, Hovig, « Les jeux vidéo », dans *Géographie et cultures 82 : Les espaces ludiques*, 2012, pp. 121-139. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/gc/1393>. Consulté le 4 juin 2018.

¹⁹⁸ AFJV, « Explications sur le dépôt légal des jeux vidéo à la BnF ». AFJV. Disponible sur : https://www.afjv.com/news/7063_explications-sur-le-depot-legal-des-jeux-video-a-la-bnf.htm Consulté le 4 juin 2018.

¹⁹⁹ Ibid.

²⁰⁰ BnF, « BnF - Des jeux vidéo à la BnF ! », *Bibliothèque nationale de France*, Disponible sur : http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_videos/a.video_jeux_video.html Consulté le 4 juin 2018.

²⁰¹ France 3, « La BnF conserve la mémoire des jeux vidéo », *France 3 Paris Ile-de-France*, Disponible sur : <https://france3-regions.francetvinfo.fr/paris-ile-de-france/paris/bnf-conserve-memoire-jeux-videos-1395589.html> Consulté le 4 juin 2018.

Le fait que la BnF conserve les jeux vidéo grâce au dépôt légal témoigne et soutient plusieurs idées développées précédemment. Le jeu vidéo est considéré par l'institution comme un patrimoine à sauvegarder, c'est donc bien un produit culturel important. Elle communique ses collections avec la consultation sur place et pratique l'émulation pour pouvoir mieux conserver, ces deux pratiques sortent pourtant du cadre légal des bibliothèques de lecture publique. Puisque le cadre juridique ne semble pas prêt d'évoluer, se contenter d'un « accord tacite » semble être la bonne solution pour proposer des jeux en bibliothèque. Enfin, la BnF accueille souvent des doctorants et chercheurs travaillant sur le jeu vidéo, nous l'avons vu le nombre de travaux effectués sur ce sujet sont effectivement en forte augmentation : serait-il temps pour les bibliothèques universitaires de considérer une entrée des jeux vidéo dans leurs collections ?

3.2.4. Le jeu vidéo en BU ?

De plus en plus d'étudiant en Master et Doctorat choisissent de réaliser leurs travaux de recherche sur le jeu vidéo²⁰². Les bibliothèques universitaires comportent donc de plus en plus de documents portant sur un média totalement absent des collections. Quelques réflexions autour de l'intégration du média dans les BU ont eu lieu : en 2008 lorsque les bibliothécaires de l'Université d'Angers orchestraient un canular sur l'achat d'une Wii pour la BU²⁰³, les réactions avaient été mitigées allant de l'adhésion totale à l'hostilité ouverte. Thomas Chaimbault, bibliothécaire responsable de formations dans un établissement d'enseignement supérieur lyonnais développe sur son blog un argumentaire pour l'intégration des jeux vidéo en BU²⁰⁴. Ses principaux arguments reposent sur le fait que les jeux vidéo peuvent répondre à des besoins d'étude, qu'ils sont un vecteur de socialisation qui gagnerait à intégrer les fonds « détente » des BU mais aussi qu'ils peuvent être un outil d'apprentissage, même à l'université. Différentes bibliothèques universitaires des Etats-Unis ont ainsi créé des petits jeux vidéo pour aider les étudiants à faire l'acquisition des compétences en recherche documentaire²⁰⁵.

D'autres expériences diverses ont été faites à travers le monde sur la place du jeu vidéo en BU. La bibliothèque de l'Université d'Illinois à Urbana-Champaign aux Etats-Unis propose des jeux depuis 2006, répondant aux besoins d'étudiants de diverses disciplines pour leurs recherches²⁰⁶. La bibliothèque de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne, en Suisse, a fait l'acquisition d'une centaine de jeux vidéo récents²⁰⁷. Elle « propose notamment des titres en lien avec les

²⁰² Voir partie 1.2.3 p. 14

²⁰³ Voir partie 1.3.1 p. 32

²⁰⁴ CHAIMBAULT, Thomas, « Jouer à la BU », *Vagabondages*, 28 octobre 2014. Disponible sur : <http://www.vagabondages.org/post/2014/10/23/Jouer-%C3%A0-la-BU> Consulté le 4 juin 2018.

²⁰⁵ BROUSSARD SNYDER, Mary J., « Digital games in academic libraries: a review of games and suggested best practices », *Reference Services Review* 40, 10 février 2012, pp. 75-89. Disponible sur :

<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/00907321211203649> Consulté le 4 juin 2018.

²⁰⁶ « About the Collection – Undergraduate Library ». *University of Illinois*. Disponible sur : <https://www.library.illinois.edu/ugl/gaming/about/> Consulté le 4 juin 2018.

²⁰⁷ « Une collection de jeux vidéo à la Bibliothèque », *Bibliothèque de l'EPFL*, 15 mars 2018. Disponible sur : <https://actu.epfl.ch/news/une-collection-de-jeux-video-a-la-bibliotheque/> Consulté le 4 juin 2018.

domaines d'études et de recherche de l'EPFL, tels que l'urbanisme, l'architecture ou la gestion financière. La bibliothèque choisit ainsi de diversifier les approches du jeu vidéo, qu'elles soient éducatives, récréatives, sociologiques ou scientifiques. »²⁰⁸. En France, l'Université Bordeaux Montaigne a proposé du 5 mars au 14 avril 2018 une manifestation scientifique autour du jeu vidéo²⁰⁹. Expositions, journées d'étude, séances d'analyse de jeux vidéo sous un angle historique et des consoles en libre accès étaient proposées. Cette initiative provenait de José-Louis De Miras, doctorant en études cinématographiques et audiovisuelles, et avait pour objectif de « fédérer autour d'un objet relativement jeune les différentes disciplines scientifiques susceptibles de mettre en lumière le nouveau visage d'un média qui se confronte encore aujourd'hui à certaines réticences lorsqu'il s'agit de le considérer comme un art à part entière. »²¹⁰.

Si l'on est encore bien loin de voir des jeux vidéo dans les collections des bibliothèques universitaires, la réflexion a déjà débuté. Il n'est donc pas totalement aberrant de penser que les jeux vidéo pourraient à l'avenir intégrer les collections des bibliothèques universitaires. Les plus réticents peuvent affirmer qu'un média dont le but principal est le divertissement n'a pas sa place dans une bibliothèque d'étude. Pourtant la BnF, plus grande bibliothèque d'étude de France est également l'institution mondiale possédant le plus de jeux vidéo.

²⁰⁸ « Une collection de jeux vidéo à la Bibliothèque », *Bibliothèque de l'EPFL*, 15 mars 2018. Disponible sur : <https://actu.epfl.ch/news/une-collection-de-jeux-video-a-la-bibliotheque/> Consulté le 4 juin 2018.

²⁰⁹ « Montaigne in Game : Histoire(s) dans le jeu vidéo », *Université Bordeaux Montaigne*, 9 avril 2018. Disponible sur : <http://www.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/actualites/recherche/montaigne-in-game-histoire-s-dans-le-jeu-video.html> Consulté le 3 juin 2018.

²¹⁰ Ibid.

Conclusion

En moins d'un siècle d'existence, le jeu vidéo s'est affirmé de manière exceptionnelle dans tous les domaines : objet de divertissement de masse, produit culturel parmi les plus rentables, objet d'art, outil éducatif et même pratique compétitive sportive.

La légitimité du jeu vidéo en bibliothèque n'est plus à démontrer. Nous avons vu l'évolution de sa perception et de la mise en place des offres vidéoludiques en bibliothèque à travers le travail de recherche dans les publications professionnelles, ses bienfaits pour les bibliothèques sont avérés. Le guide « Jeux vidéo en bibliothèque » de l'ABF et le rapport de l'IGB concernant le jeu en bibliothèque montrent clairement que la présence des jeux vidéo dans les établissements de lecture publique français n'est plus à remettre en cause. Au contraire, ces services doivent être développés et accompagnés par les professionnels. Car si le jeu vidéo a gagné sa légitimité culturelle, le grand public ne le perçoit pas encore comme tel. C'est donc aux bibliothèques qu'il revient d'aider à la reconnaissance du jeu vidéo en tant que produit culturel en effectuant un travail de médiation afin de faire connaître la richesse de ces œuvres.

Le domaine des possibles quant aux types de services, aux contenus à proposer et aux animations à réaliser est presque infini. Aucune bibliothèque ne peut proposer exactement la même offre qu'une autre. Cela demande cependant un savoir et des compétences professionnelles pointues, il est nécessaire de traiter le jeu vidéo comme n'importe quel autre média pour aboutir à une offre adaptée et efficace. Le travail de médiation est plus que jamais indispensable pour soutenir ces nouveaux services, auprès des municipalités de tutelles comme auprès du public.

Bien qu'elles soient en pleine expansion, il faut garder à l'esprit que ces offres ne rentrent pas dans le cadre légal et que les ayants droits peuvent intervenir à tout moment, ce qui mettrait sans doute un frein à leur développement. Les diverses recommandations effectuées à ce niveau par différents rapports au ministère de la culture n'ont pour le moment pas eu d'effet. Il est donc difficile de prédire si des actions juridiques des éditeurs ou de l'Etat viendront interférer à l'avenir.

Il faut également se rappeler que l'industrie du jeu vidéo évolue très rapidement. Certaines innovations bouleversent totalement le marché et mettent parfois en péril les services de jeux vidéo en bibliothèque : la dématérialisation ou les DRM empêchent tout simplement le prêt.

La conservation des supports est également un enjeu, la reconnaissance culturelle n'est pas évidente non plus pour les acteurs du milieu et bon nombre de jeux sont voués à rapidement disparaître de la circulation et deviennent inaccessibles au public. La France est pionnière dans ce domaine avec l'immense collection de la BnF, celle-ci n'est cependant pas exhaustive et ne permet pas un large accès à la population. Les associations jouent également un rôle important pour cela et les partenariats avec les bibliothèques sont très bénéfiques.

Finalement, les réflexions autour des bibliothèques universitaires et des jeux vidéo montrent qu'il n'est pas totalement impossible que ce support finisse un jour par y intégrer les collections, en passant par un processus de légitimation culturelle semblable à celui qui l'a amené à intégrer les bibliothèques de lecture publique. Et de toute façon, avec l'augmentation des ouvrages et des travaux de recherches universitaires sur les jeux vidéo, ils ont d'une certaine façon déjà intégré les collections.

Le lien entre les bibliothèques et les jeux vidéo sera donc plus ou moins pérenne en fonction des évolutions juridiques, technologiques et de la volonté de tous les acteurs. La Bibliothèque nationale de France assurant toutefois une conservation pour « l'éternité » du patrimoine vidéoludique.

Deuxième partie : bibliographie et sources

1. Bibliographie

1.1. Ouvrages généraux sur le jeu vidéo

BLANCHET, Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010.

GAUDION, Anne-Gaëlle (dir.), PERISSE, Nicolas (dir.), Association des bibliothécaires de France, et MO5.com (Association), éd., *Jeux vidéo en bibliothèque*, Médiathèmes 12, Paris, Association des bibliothécaires de France ; MO5.com, 2014.

LEBIHAN, Yann, *Le petit livre des jeux vidéo : tout ce qu'il faut savoir des années 1950 à l'aube du XXIe siècle*, Vanves, Marabout, 2015.

LOPEZ, Rémi, *OST, original sound track 100 albums indispensables de jeux vidéo*. Toulouse, Pix'n love, 2014.

MECHERI, Damien, *VGM Video game music : histoire de la musique de jeu vidéo*. Toulouse, Pix'n love, 2014.

MIRC, Sébastien et RIEUNIER-DUVAL, Sandra. *Girl power*. Châtillon, France, Pix'n Love, 2011.

MOTT, Tony, *Les 1001 jeux vidéo auxquels il faut avoir joué dans sa vie*, Paris, Flammarion, 2011.

OULLION, Jean-Michel, *Mes enfants sont accros aux jeux vidéo !*, Paris, Les carnets de l'info, 2008.

PASCAL, Antoine, *Rétrogaming : consoles et jeux vidéo de notre enfance*, Rennes, Éditions Ouest-France, 2015.

PHAN, Olivier (dir.), « Les jeux, de l'usage prosocial à l'utilisation problématique », PHAN, Olivier (dir.), *Jeux vidéo, alcool, cannabis : prévenir et accompagner son adolescent*, Editions Solar, 2017. pp. 95-156.

TOMBLAINE, Philippe, *Jeux vidéo. Une histoire du 10e art*, Lyon, Les Moutons Electriques Editions, 2015.

1.2. Romans, bandes dessinées, guides, ouvrages didactiques etc.

ANDREYEV, Daniel, *La Légende Dragon Quest*, Toulouse, Third Editions, 2017

BOWDEN, Oliver et DEGOTTEX, Cédric, *La croisade secrète*, Paris, Castelmore, 2012.

COURCIER, Nicolas, EL KANAFI, Mehdi et PROVEZZA, Bruno, *Resident Evil. Des zombies et des hommes*, Toulouse, Third Editions, 2015.

DAVID, Peter, et GUILLERME, Rose, *Par les liens du sang*, Paris, Milady, 2014.

FOURNIER, Fabien, et CARDONA, Philippe, *Les filles, elles savent pas jouer d'abord !*, Toulouse, Soleil Productions, 2010.

GONZALEZ, Mariela, *Hors du temps. Chrono trigger/Chrono cross*, Mionnay, Paper Sword Books ; Editions Libellus, 2016.

KNAAK, Richard A. et VESSIERE, Jérôme, *Coeur de loup*. Saint-Laurent-du-Var, Panini Books, 2011.

KOSTICK, Conor, *Epic*, Montrouge, Bayard jeunesse, 2011.

LA PETITE PELLE (pseud.), *Guerre et play*, Omake Books, 2018.

LE FAB, et KITEX, *Les Crèvemines*, Cambrai, Kantik, 2008.

MIDAM, *Kid Paddle : Panik room*, Lasne, Belgique, Mad Fabrik, 2011.

MIDAM, et PATELIN, *Game over. 9*, Lasne, MAD Fabrik, 2012.

1.3. Jeu vidéo, culture et société

2080 (pseudo.), « 2080 - My Megadrive (official video) HD », *Youtube*, 4 octobre 2011, Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=kcPtMyOPqBw> Consulté le 7 juin 2018.

« À propos ». *Serious-Game.fr* (blog). Disponible sur : <http://www.serious-game.fr/a-propos/>. Consulté le 3 juin 2018.

« About VGO », *Video Games Orchestra*, Disponible sur : <http://vgo-online.com/about/> Consulté le 5 juin 2018.

AFP, « La FFF lance une équipe de France d'eSport ». *Eurosport*, 9 avril 2018. Disponible sur : https://www.eurosport.fr/football/la-fff-lance-une-equipe-de-france-d-esport_sto6707721/story.shtml. Consulté le 3 juin 2018.

« Ankama : Retrouvez tous nos jeux, séries, films animés, BDs, romans, Artbooks, figurines et goodies. », *Ankama.com*, Disponible sur : <https://www.ankama.com/fr> Consulté le 5 juin 2018.

« Annuaire des écoles et formations en jeux vidéo et multimédia (France) ». *AFJV*. Disponible sur : https://www.afjv.com/annuaire_ecoles_jeux_video.php. Consulté le 3 juin 2018.

« April 2018 Hookit Global Sports Social Rankings Are Live ». *Hookit*. Disponible sur : <http://www.hookit.com/ranks/>. Consulté le 3 juin 2018.

ARRIVÉ, Paul, « eSport - La stratégie des clubs de foot professionnels est-elle pertinente pour investir l'eSport ? », *L'ÉQUIPE*, 23 novembre 2016. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-strategie-des-clubs-de-foot-professionnels-est-elle-pertinente-pour-investir-l-esport/752440>. Consulté le 3 juin 2018.

ARRIVÉ, Paul, « eSport - League of Legends : les franchises des LCS NA révélées, la NBA arrive en force ». *L'ÉQUIPE*, 21 novembre 2017. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-franchises-des-lcs-na-revelees-la-nba-arrive-en-force/852494>. Consulté le 3 juin 2018.

AUDUREAU, William. « Dix-huit ans après Columbine, l'attaque de Grasse réveille les vieux démons du jeu vidéo ». *Le Monde.fr*, 20 mars 2017, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/20/dix-huit-ans-apres-columbine-l-attaque-de-grasse-reveille-les-vieux-demons-du-jeu-video_5097266_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

AUDUREAU, William. « Françoise Nyssen : « Le jeu vidéo est un vrai élément de notre culture en France » », *Le Monde.fr*, 7 septembre 2017, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/09/07/francoise-nyssen-le-jeu-video-est-un-vrai-element-de-notre-culture-en-france_5182201_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

AUDUREAU, William. « Jeux vidéo violents : comment Trump a divisé la communauté des joueurs ». *Le Monde.fr*, 13 mars 2018, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/13/jeux-video-violents-comment-trump-a-divise-la-communaute-des-joueurs_5270161_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

BFMTV. « En Chine, le jeu vidéo devient une matière scolaire ». *BFMTV*. Disponible sur : <http://www.bfmtv.com/mediaplayer/video/en-chine-le-jeu-video-devient-une-matiere-scolaire-1039821.html>. Consulté le 3 juin 2018.

BITTERLIN, Kévin, « Assassin's Creed Origins – Discovery Tour : le ludique et le pédagogique peuvent-ils se marier ? », *JV – Sortons le Grand Jeu*, no 46, novembre 2017. p. 38-39.

BLANCHET, Alexis. « V3MA02 - Le jeu vidéo, nouvelle industrie culturelle (1947-1984) », *Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3*. Disponible sur : <http://www.univ-paris3.fr/v3ma02-le-jeu-video-nouvelle-industrie-culturelle-1947-1984--164070.kjsp?RH=1178827308773>. Consulté le 3 juin 2018.

BLONDEAU, Romain, « Uwe Boll, génie ou pire réalisateur du monde ? », *Les Inrocks*, 20 octobre 2010. Disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/2010/10/20/cinema/uwe-boll-genie-ou-pire-realisateur-du-monde-1124411/> Consulté le 5 juin 2018.

BRILLAUD, Benjamin, « History's Creed », *ARTE*. Disponible sur : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014308/history-s-creed/>. Consulté le 3 juin 2018.

BRILLAUD, Benjamin, « History's Creed (10/10) », *ARTE*. Disponible sur : <https://www.arte.tv/fr/videos/074699-010-A/history-s-creed-10-10/>. Consulté le 3 juin 2018.

« Canal Esport Club : toute votre actu Esport & Gaming ». *Canal Esport Club*. Disponible sur : <https://esport.canal.fr/>. Consulté le 3 juin 2018.

CHEWBIEFR (pseud.), « LaPetitePelle va publier sa bande dessinée : "Guerre et Play" », *Jeuxvideo.com*, 28 octobre 2017. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/735618/lapetitepelle-va-publier-sa-bande-dessinee-guerre-et-play.htm> Consulté le 5 juin 2018.

daFrans (pseud.), « Série The Witcher : Huit épisodes pour la saison 1 », *Jeuxvideo.com*, 23 avril 2018. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/836548/serie-the-witcher-huit-episodes-pour-la-saison-1.htm> Consulté le 5 juin 2018.

« Découvrez ». *ES1.tv – La chaîne esport*. Disponible sur : <http://www.es1.tv/>. Consulté le 3 juin 2018.

« Découvrez le contenu de la Collector de Legacy of the Void », *StarCraft II*. Disponible sur : <http://eu.battle.net/sc2/fr/blog/19907624/d%C3%A9couvrez-le-contenu-de-la-collector-de-legacy-of-the-void-02-10-2015> Consulté le 5 juin 2018.

DOUHAIRE, Samuel, « Avec "Ready Player One", Steven Spielberg sort le grand jeu », *Télérama.fr*, 26 mars 2018. Disponible sur : <http://www.telerama.fr/cinema/ready-player-one-spielberg-sort-le-grand-jeu,n5542904.php> Consulté le 5 juin 2018.

DUMONS, Olivier, « Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse », *Le Monde.fr*, 13 mars 2006. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html. Consulté le 3 juin 2018.

EA. « Star Wars Battlefront II nous dévoile une histoire complètement inédite de la saga », *Konbini France*, 18 décembre 2017. Disponible sur : <http://www.konbini.com/fr/entertainment-2/star-wars-battlefront-ii-devoile-histoire-inedite-saga/> Consulté le 5 juin 2018.

EBERT, Roger, « Okay, Kids, Play on My Lawn », *Roger Ebert's Journal*, 1^{er} juillet 2010. Disponible sur : <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>. Consulté le 3 juin 2018.

EBERT, Roger, « Video Games Can Never Be Art », *Roger Ebert's Journal*, 16 avril 2010. Disponible sur : <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>. Consulté le 3 juin 2018.

« Edito | Musée du jeu vidéo ». Disponible sur : <http://www.museedujeuvideo.fr/edito>. Consulté le 3 juin 2018.

« esport : toute l'actualité des sports électroniques (MMO, MOBA, FPS, jeux de combats, FIFA...) ». *L'ÉQUIPE*. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/>. Consulté le 3 juin 2018.

EUGÈNE, M., DESIGNOLLE, R. et ETIENVRE A., « L'eSport s'impose et conquiert le monde ». *Ouest-France.fr*, 29 novembre 2017. Disponible sur : <https://www.ouest-france.fr/sport/dossier-l-esport-s-impose-et-conquiert-le-monde-5409527>. Consulté le 3 juin 2018.

« ExtraLife : Jeux vidéo et jeux de société », *ExtraLife*. Disponible sur : <https://www.extralife.fr/>. Consulté le 5 juin 2018.

FORSANS, Emmanuel, « Le marché du jeu vidéo progresse de 18% en France et enregistre un chiffre d'affaires record de 4,3 milliards* d'euros », *AFJV*, 26 février 2018. Disponible sur : https://www.afjv.com/news/8590_le-jeu-video-en-france-un-marche-de-4-3-milliards-d-euros.htm Consulté le 10 juin 2018.

FRANÇOIS, Yann, « Le jeu vidéo à l'université : recherche active ». *JV – Sortons le Grand Jeu*, no 48, janvier 2018. p. 32-34.

FRADIN, Andréa, « Meuporg, j'écris ton nom », *Libération.fr*, 29 mars 2010. Disponible sur : http://www.liberation.fr/ecrans/2010/03/29/meuporg-j-ecris-ton-nom_949053. Consulté le 8 juin 2018.

GIBSON, Ellie, « Games Aren't Art, Says Kojima », *Eurogamer* (blog), 24 janvier 2006. Disponible sur : <https://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>. Consulté le 3 juin 2018.

GRONDIN, Anaëlle, « Les frontières entre le jeu de société et le jeu vidéo s'estompent », *lesechos.fr*, 3 février 2018. Disponible sur : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/0301242917156-les-frontieres-entre-le-jeu-de-societe-et-le-jeu-video-sestompent-2150499.php#Xtor=AD-6000> Consulté le 5 juin 2018.

GUY, Jean-Michel, « Les représentations de la culture dans la population française [CE-2016-1] », Ministère de la Culture et de la Communication ; Département des études, de la prospective et des statistiques, Culture Etudes, 5 septembre 2016. Disponible sur : <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2018/Les-representations-de-la-culture-dans-la-population-francaise-CE-2016-1> Consulté le 7 juin 2018.

HEIDSIECK, Louis, et DE JAEGER, Jean-Marc, « Le classement des meilleures écoles de jeux vidéo ». *Le Figaro Etudiant*, 4 avril 2018. Disponible sur : <http://etudiant.lefigaro.fr/les-news/palmares/detail/article/le-classement-des-meilleures-ecoles-de-jeux-video-21863/>. Consulté le 3 juin 2018.

HENRY, Apolline, « Presse de jeu vidéo : le papier fait de la résistance », *Le blog-atelier de l'ASJ Tours*, 18 novembre 2013. Disponible sur : <http://blog.epjt.fr/?post/2013/11/16/Presse-de-jeu-video-%3A-le-papier-fait-de-la-r%C3%A9sistance> Consulté le 5 juin 2018.

HIGUINEN, Erwan, « Pourquoi "La Légende Dragon Quest" est l'un des plus beaux livres jamais écrits en français sur un jeu vidéo », *Les Inrocks*, 19 janvier 2018. Disponible sur : <https://www.lesinrocks.com/2018/01/19/jeux-video/pourquoi-la-legende-dragon-quest-est-lun-des-plus-beaux-livres-jamais-ecrits-en-francais-sur-un-jeu-video-111035526/> Consulté le 5 juin 2018.

« HOTEL », *Lardux Films*. Disponible sur : <http://www.lardux.com/spip.php?article502>. Consulté le 3 juin 2018.

« Instalok », *YouTube*. Disponible sur :

https://www.youtube.com/channel/UC9YLd0REiXxLqQQH_CpJKZQ Consulté le 5 juin 2018.

JACQUIER, Clotaire, « GTA V devient le produit culturel le plus rentable de l'histoire », *Le Point.fr*, 10 avril 2018. Disponible sur : http://www.lepoint.fr/pop-culture/jeux-videos/gta-v-devient-le-produit-culturel-le-plus-rentable-de-l-histoire-10-04-2018-2209407_2943.php Consulté le 10 juin 2018.

« Joueur Du Grenier », *YouTube*. Disponible sur :

https://www.youtube.com/channel/UC_yP2DpIgs5Y1uWC0T03Chw Consulté le 5 juin 2018.

M6, « Capital : Jeux Vidéo en Corée Elky part 1/3 », *Dailymotion*, 2002. Disponible sur : <https://www.dailymotion.com/video/x6v75t>. Consulté le 3 juin 2018.

MEGDOUL, Mohamed, *Immersion : revue sur le jeu vidéo*, n°1, Paris, Imperatorem, décembre 2017, 135 p.

METREAU, Joël, « «Hotel», une web-série qui détourne des codes du jeu vidéo ». *20minutes.fr*, 10 octobre 2012. Disponible sur : <https://www.20minutes.fr/medias/1019695-20121010-hotel-web-serie-detourne-codes-jeu-video>. Consulté le 3 juin 2018.

« La 1ère musique de jeu vidéo récompensée par un Grammy Award », *Jeuxvideo.com*, 14 février 2011. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/2011/00048818-la-1ere-musique-de-jeu-video-recompensee-par-un-grammy-award.htm> Consulté le 5 juin 2018.

LAMY, Corentin. « « Game over » pour Nolife, la chaîne du jeu vidéo et des cultures japonaises ». *Le Monde.fr*, 1 avril 2018, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/01/game-over-pour-nolife-la-chaine-du-jeu-video-et-des-cultures-japonaises_5279424_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

LAMY, Corentin, « Pourquoi le jeu vidéo est-il si peu considéré en France ? », *Le Monde.fr*, 28 septembre 2016, sect. Pixels. Disponible sur :
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/28/le-jeu-video-peine-encore-a-gagner-son-statut-d-activite-culturelle_5004677_4408996.html Consulté le 7 juin 2018.

LAMY, Corentin et AUDUREAU, William. « Poétique, intelligent, engagé... Dix expériences qui montrent le jeu vidéo autrement ». *Le Monde.fr*, 30 septembre 2016, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-montrent-le-jeu-video-autrement_5006009_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

« Largest Overall Prize Pools in eSports - eSports Tournament Rankings : e-Sports Earnings ». Disponible sur : <https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Consulté le 3 juin 2018.

LECHNER, Marie, « « Hôtel » avec vue sur le monde virtuel ». *Libération.fr*, 11 octobre 2012. Disponible sur : http://www.libération.fr/ecrans/2012/10/11/hotel-avec-vue-sur-le-monde-virtuel_960637. Consulté le 3 juin 2018.

« Les guides officiels de Jeu Vidéo », *Guides Officiels de Jeux Vidéo*. Disponible sur :
<https://www.guideofficiel.fr/les-guides-officiels/> Consulté le 5 juin 2018.

« Les machinimas : les films créés à partir des moteurs graphiques de jeux vidéo ». Jeuxvideo.com. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00009603/les-machinimas-les-films-crees-a-partir-des-moteurs-graphiques-de-jeux-video.htm>. Consulté le 3 juin 2018.

MAGNERON, Philippe. « Joueur du grenier - BD, informations, cotes », Disponible sur :
<https://www.bedetheque.com/serie-35990-BD-Joueur-du-grenier.html> Consulté le 5 juin 2018.

Mathieu, « Micromania change de nom : c'est désormais Micromania-Zing qui reprendra vos jeux pour 2 euros », *Journal du Geek*, 20 octobre 2017. Disponible sur :
<https://www.journaldugeek.com/2017/10/20/micromania-devient-micromania-zing/> Consulté le 5 juin 2018.

« MO5.COM : Le Musée des Jeux Vidéo de MO5.COM ». Disponible sur :
<http://mo5.com/musee/jeuxvideo/index.php>. Consulté le 3 juin 2018.

« MoMA | Video Games : 14 in the Collection, for Starters ». Disponible sur : https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Consulté le 3 juin 2018.

« Nominees – 2018 Sports – Creative & Technical Crafts – The Emmys ». Disponible sur : <https://emmyonline.tv/sports-emmy-awards/nominees-2018-sports-creative-technical-crafts/>. Consulté le 3 juin 2018.

« OverClocked ReMix : Video Game Music Community », OC ReMix. Disponible sur : <https://ocremix.org/> Consulté le 5 juin 2018.

P.A.U.L (pseud.), « PVR #15 : ELKY - LE PREMIER PRO GAMER FRANÇAIS DE L'HISTOIRE », *Youtube La chaîne de P.A.U.L*, 26 mars 2016. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=uCgvb2Se2wc>. Consulté le 7 juin 2018.

PÉCOUT, Adrien et AUDUREAU, William. « L'e-sport va-t-il devenir une discipline olympique ? » *Le Monde.fr*, 7 novembre 2017, sect. Pixels. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/07/l-e-sport-olympique-dans-le-domaine-du-virtuel_5211221_4408996.html. Consulté le 3 juin 2018.

PELATAN, Marc, « Les jeux vidéo en classe d'anglais », Mémoire : Master Métiers de l'éducation, de l'enseignement et de la formation, *ESPE Toulouse - École supérieure du professorat et de l'éducation ; Université Toulouse Jean Jaurès*, 16 mai 2017. Disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01711032>. Consulté le 7 juin 2018.

PILLOT, Louis, « Six jeux retenus, dont PES 2018, pour introduire l'e-sport aux Asian Games 2018 », *Eurosport.fr*, 14 mai 2018. Disponible sur : https://www.eurosport.fr/e-sports/six-jeux-retenus-dont-pes-2018-pour-introduire-l-e-sport-aux-asian-games_sto6755618/story.shtml. Consulté le 7 juin 2018.

Scribble (pseud.), « Loi Numérique : les décrets sont sortis », *O'Gaming.tv*, 13 mai 2017. Disponible sur : <http://www.ogaming.tv/news/loi-numerique-les-decrets-sont-sortis/10749> Consulté le 10 juin 2018.

« Smooth McGroove », *YouTube*. Disponible sur : <https://www.youtube.com/channel/UCJvBEEqTaLaKclbCPgIjBSQ> Consulté le 5 juin 2018.

SUTTER, John D., « Supreme Court sees video games as art », *CNN*, 28 juin 2011. Disponible sur :
<http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>
Consulté le 7 juin 2018.

Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), « L'essentiel du jeu vidéo », *Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)*, février 2018. Disponible sur :
<https://drive.google.com/file/d/1iWSkg41ZhGUQFiunD2DAnKHnuLU8AwqB/view> Consulté le 10 juin 2018.

« Video Games live ». Disponible sur : <http://www.videogameslive.com/index.php?s=info>
Consulté le 5 juin 2018.

WOITIER, Chloé, « L'Assemblée nationale crée un groupe d'étude autour du jeu vidéo ». *Le Figaro.fr*, 20 décembre 2017. Disponible sur : <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2017/12/20/32001-20171220ARTFIG00280-l-assemblee-nationale-cree-un-groupe-d-étude-autour-du-jeu-video.php>. Consulté le 3 juin 2018.

1.4. Bibliothéconomie

ALVIN, Jean, « De l'intérêt de créer des jeux vidéo en médiathèque », *Mediaenlab* (blog), 2013. Disponible sur : <http://www.mediaenlab.com/creer-des-jeux-video-en-mediatheque/>
Consulté le 3 juin 2018.

BOUTEILLER, Benoist, « Tableau de tournoi automatisé V1 », *Jeuxvidéothèque*, 17 mars 2016. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/tableau-de-tournoi-automatise-v1/> Consulté le 3 juin 2018.

Calimaq (pseud.), « Les jeux vidéo en bibliothèque sont illégaux. Oui, et alors ? » - *S.I.Lex* - (blog), 27 avril 2015. Disponible sur : <https://scinfolex.com/2015/04/27/les-jeux-video-en-bibliotheque-sont-illegaux-oui-et-alors/> Consulté le 3 juin 2018.

Code de la propriété intellectuelle - Article L112-2. Disponible sur :
<https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?idArticle=LEGIARTI000006278875&cidTexte=LEGITEXT000006069414> Consulté le 3 juin 2018

Code de la propriété intellectuelle - Article L113-3. Disponible sur :
<https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414&idArticle=LEGIARTI000006278883> Consulté le 3 juin 2018.

« CodeCombat: Learn to Code by Playing a Game », *CodeCombat*. Disponible sur : <http://codecombat.com> Consulté le 3 juin 2018.

Elodie, « [eSport] La Sacem réclame sa part du gateau sur les musiques de jeux vidéo », *Journaldugeek*, 7 février 2017. Disponible sur : <https://www.journaldugeek.com/2017/02/07/sacem-veille-tournois-e-sport/> Consulté le 7 juin 2018.

« Exposition sur l'histoire du jeu vidéo / Bibliothèque François Mitterrand de Chenôve », *Association Replay*. Disponible sur : <http://association-replay.fr/exposition-sur-lhistoire-du-jeu-video-bibliotheque-francois-mitterrand-de-chenove/> Consulté le 3 juin 2018.

« Expositions : L'expo jeux-vidéo », *Ouest Games* (blog). Disponible sur : <http://uestgames.com/lexpo-jeux-video/> Consulté le 3 juin 2018.

FALEMPIN, Nicolas, « Les modalités de prêt d'un jeu vidéo en bibliothèque publique », *Technoverdose*, 24 octobre 2012. Disponible sur : <http://www.technoverdose.fr/blog/2012/10/24/les-modalites-de-pret-dun-jeu-video-en-bibliotheque-publique/> Consulté le 3 juin 2018.

FORSANS, Emmanuel, « Exposition : Play ! Entrez dans l'univers du jeu vidéo », *AFJV*, 28 mars 2014. Disponible sur : https://www.afjv.com/news/3586_exposition-play-entrez-dans-l-univers-du-jeu-video.htm Consulté le 3 juin 2018.

« GameSalad », *GameSalad*, Disponible sur : <https://gamesalad.com/> Consulté le 3 juin 2018.

« Guide Pratique du Catalogueur », *Bibliothèque nationale de France*. Disponible sur : http://guidedecatalogue.bnfr.fr/abn/GPC.nsf/gpc_page?openform&type_page=fiche&unid=C8957F3D85C5CA91C125796C005A2B1A Consulté le 3 juin 2018.

« Inventez de nouvelles manières de jouer avec Nintendo Labo ! », *Nintendo of Europe*. Disponible sur : <https://www.nintendo.fr/Nintendo-Labo/Nintendo-Labo-1328637.html> Consulté le 3 juin 2018.

« Jeux vidéo en bibliothèque », *Groupe Facebook*, Disponible sur : <https://www.facebook.com/groups/jvbib/> Consulté le 10 juin 2018.

Joill Stikk (pseud.), « Publication Facebook », *Page Facebook Jeux vidéo en bibliothèque*, 16 mai 2018. Disponible sur :

<https://www.facebook.com/groups/jvbib/permalink/1719615724742799/> Consulté le 7 juin 2018.

KAYANE (pseud.), « Bilan des Finales de l'Ultra Tournoi inter-bibliothèques avec MD Luffy, Gagapa, CDV MCZ Tupac, Perplex... », *Blog de Kayane*, 23 novembre 2014. Disponible sur : <http://kayane.fr/2014/11/23/blog-bilan-des-finales-inter-bibliotheques-avec-md-luffy-gagapa-cdv-mcz-tupac-perplex/> Consulté le 3 juin 2018.

LE GALL, Magalie, « La post-it war envahit la BU ! », *BU des sciences de Versailles*, 16 décembre 2011. Disponible sur : <http://www.bib-versailles.uvsq.fr/?p=1664> Consulté le 3 juin 2018.

LEGENDRE, Françoise, « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile ». Inspection Générale des Bibliothèques, février 2015. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> Consulté le 3 juin 2018.

« Lol en bib », Disponible sur : <http://lol-en-bib.fr/> Consulté le 3 juin 2018.

« Make Your Own Game with RPG Maker », Disponible sur : <http://www.rpgmakerweb.com/> Consulté le 3 juin 2018.

MAURICE, Cyrielle, « Jeux vidéo en bibliothèque : comment les structures municipales accueillent les joueurs », *numerama.com*, 10 décembre 2016. Disponible sur : <https://www.numerama.com/pop-culture/215162-jeux-video-en-bibliotheque-comment-les-structures-municipales-accueillent-les-joueurs.html> Consulté le 8 juin 2018.

MARTIN-LALANDE, Patrice, « Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur », Assemblée Nationale ; Ministère de la culture et de la communication, Novembre 2011. Disponible sur : <https://www.alain-bensoussan.com/wp-content/uploads/2017/02/22484745.pdf> Consulté le 3 juin 2018.

« Médiathèque Chevilly-Larue 1 CLIC POUR LE DECLIC / ANLCI TV », *Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme*. Disponible sur : <http://www.anlci.gouv.fr/ANLCI-TV/Mediatheque-Chevilly-Larue-1-CLIC-POUR-LE-DECLIC> Consulté le 3 juin 2018.

« Médiathèque Porte des Vosges Méridionales - Publications », *Page Facebook Médiathèque Porte des Vosges Méridionales*, 19 mai 2018. Disponible sur : <https://www.facebook.com/Mediatheque.Porte.Vosges.Meridionales/posts/1577948308969746> Consulté le 3 juin 2018.

PERISSE, Nicolas, « Concevoir une offre de jeux vidéo », *Jeuxvidéothèque*, 7 juin 2015 Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/concevoir-une-offre-de-jeux-video/> Consulté le 3 juin 2018.

PERISSE, Nicolas, « Découverte de l'Oculus Rift à la médiathèque de Bezons », *Jeuxvidéothèque*, 4 février 2016. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/6747-2/> Consulté le 3 juin 2018.

PERISSE, Nicolas, « Crée ton jeu vidéo avec Super Mario Maker », *Jeuxvidéothèque*, 30 août 2016. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/atelier-super-mario-maker/> Consulté le 3 juin 2018.

« Post-it war – Calendrier des Bibliothèques de Montréal », *Bibliothèques de Montréal*. Disponible sur : <http://calendrier.bibliomontreal.com/detail/806535-post-it-war> Consulté le 3 juin 2018.

« Post-it War : une sélection des meilleures réalisations sur fenêtres », *Actinnovation | Nouvelles Technologies et Innovations*, 11 septembre 2011. Disponible sur : <http://www.actinnovation.com/innovation-loisirs-jeux/post-it-war-une-selection-des-meilleures-realisations-sur-fenetres-2994.html> Consulté le 3 juin 2018.

« Quel est le cadre juridique pour l'achat et le prêt des jeux vidéos par les bibliothèques ? », *ENSSIB*, 2 juin 2015. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/content/quel-est-le-cadre-juridique-pour-lachat-et-le-pret-des-jeux-videos-par-les-bibliotheques> Consulté le 3 juin 2018.

« [RE] Play », *Le réseau M.* Disponible sur : <http://www.reseau-m.fr/Default/doc/AGENDA/2327/re-play> Consulté le 3 juin 2018.

« Résultat de la recherche : Rayman Origins », *Médiathèque de la Porte des Vosges Méridionales*. Disponibles sur : http://mediatheque ccpvm.fr/index.php?lvl=more_results&mode=extended. Consulté le 3 juin 2018.

SOULEZ, Marie, « Le régime juridique des jeux vidéo est-il trop hasardeux ? ». *Lexing*, 3 mars 2017. Disponible sur : <https://www.alain-bensoussan.com/avocats/regime-juridique-jeux-video/2017/03/03/> Consulté le 3 juin 2018.

« Tournoi Fifa18 sur PS4 », *Sortir Grand Paris Sud*. Disponible sur :
<https://sortir.grandparissud.fr/evenements/tournoi-fifa18-sur-ps4> Consulté le 3 juin 2018.

1.5. Evolution et conservation

« Abonnements, jeux gratuits, catalogues illimités : le point sur les offres des constructeurs », *Jeuxvideo.com*, 24 avril 2018. Disponible sur :
<http://www.jeuxvideo.com/dossier/817735/abonnements-jeux-gratuits-catalogues-illimites-le-point-sur-les-offres-des-constructeurs/> Consulté le 4 juin 2018.

« About the Collection – Undergraduate Library ». *University of Illinois*. Disponible sur :
<https://www.library.illinois.edu/ugl/gaming/about/> Consulté le 4 juin 2018.

AFJV, « Explications sur le dépôt légal des jeux vidéo à la BnF ». *AFJV*. Disponible sur :
https://www.afjv.com/news/7063_explications-sur-le-depot-legal-des-jeux-video-a-la-bnf.htm Consulté le 4 juin 2018.

AUDUREAU, William, « Dans le futur, la mémoire des jeux vidéo sera-t-elle sauvée par les youtubeurs ? », *Le Monde*, 11 février 2018. Disponible sur :
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs_5255094_4408996.html Consulté le 4 juin 2018.

BARBIER, Benjamin, « Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur ? » dans *Hybrid, Revue des arts et médiations humaines* n°1, Labex Arts H2H ; Presses Universitaires de Vincennes, 2014. [En ligne] Disponible sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01489305/document>. Consulté le 4 juin 2018.

BERNARD, Sandra, « Revente des jeux vidéo d'occasion : ce qu'en dit le gouvernement », *Toutelaculture* (blog), 28 août 2015. Disponible sur :
<http://toutelaculture.com/tendances/jeux/revente-des-jeux-video-doccasion-ce-quen-dit-le-gouvernement/> Consulté le 4 juin 2018.

Bibliothèque Départementale de la Sarthe, « Désherbage », *ENSSIB*, mars 2007. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/61098-desherbage.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

BnF, « BnF - Des jeux vidéo à la BnF ! », *Bibliothèque nationale de France*, Disponible sur : http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_videos/a.video_jeux_video.html Consulté le 4 juin 2018.

BROUSSARD SNYDER, Mary J., « Digital games in academic libraries: a review of games and suggested best practices », *Reference Services Review* 40, 10 février 2012, pp. 75-89. Disponible sur : <https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/00907321211203649> Consulté le 4 juin 2018.

BUTELET, Christophe, « Consoles, mobiles, streaming : comment et sur quoi jouer en 2023 ? », dans *JV – Culture Jeu vidéo*, n°50, Paris, 2018, p. 34.

CHAIMBAULT, Thomas, « Jouer à la BU », *Vagabondages*, 28 octobre 2014. Disponible sur : <http://www.vagabondages.org/post/2014/10/23/Jouer-%C3%A0-la-BU> Consulté le 4 juin 2018.

Clementoss (pseud.), « Microsoft officialise sa manette adaptative Xbox pour les personnes en situation de handicap », *Jeuxvideo.com*, 17 mai 2018. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/846428/microsoft-officialise-sa-manette-adaptative-xbox-pour-les-personnes-en-situation-de-handicap.htm> Consulté le 4 juin 2018.

« Définition de l'abandonware », *Abandonware-definition.org*, Disponible sur : <http://www.abandonware-definition.org/faq.php#1> Consulté le 4 juin 2018.

FRANÇOIS, Yann, « VR : le regard se tourne vers l'avenir », dans *JV – Culture Jeu vidéo*, n°50, Paris, 2018, pp. 40-43.

France 3, « La Bnf conserve la mémoire des jeux vidéo », *France 3 Paris Ile-de-France*, Disponible sur : <https://france3-regions.francetvinfo.fr/paris-ile-de-france/paris/bnf-conserve-memoire-jeux-videos-1395589.html> Consulté le 4 juin 2018.

Groupe de travail sur le désherbage, « Désherbage », *Bibliothèque Départementale de l'Isère*, juin 2002, Disponible sur : <http://pierresvives.herault.fr/sites/default/files/guide-de-desherbage.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

« Le mode Versus de Resident Evil 5 est-il déjà sur le disque ? », *Jeuxvideo.com*, 8 avril 2009. Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/2009/00033197-le-mode-versus-de-resident-evil-5-est-il-deja-sur-le-disque.htm> Consulté le 4 juin 2018.

« Les 12 irréductibles de Halo 2 vaincus, le Xbox Live est mort », *Jeuxvideo.com*, 11 mai 2010, Disponible sur : <http://www.jeuxvideo.com/news/2010/00042610-les-12-irreductibles-de-halo-2-vaincus-le-xbox-live-est-mort.htm> Consulté le 4 juin 2018.

Link-tothepast (pseud.), « Le Retrogaming : Définition », *France Retrogaming* (blog), 27 novembre 2010. Disponible sur : <http://france.retrogaming.fr/dossiers/le-retrogaming-definition/> Consulté le 4 juin 2018.

« LTF Abandonware France, la FAQ », *Abandonware-France.org*. Disponible sur : https://www.abandonware-france.org/ltf_comm/ltf_faq.php Consulté le 4 juin 2018.

MONCHAMP, Jocelyn, *Le dépôt légal des jeux vidéo*, Mémoire de recherche : Diplôme de conservateur des bibliothèques, Université de Lyon ; ENSSIB, janvier 2014. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64150-le-depot-legal-des-jeux-video.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

MAHUT, Romain, « En réponse au Xbox Game Pass, un revendeur autrichien retire la Xbox One de la vente », *Gameblog*, 26 janvier 2018. Disponible sur : <http://www.gameblog.fr/news/73171-en-reponse-au-xbox-game-pass-un-revendeur-autrichien-retire-> Consulté le 4 juin 2018.

MAURICE, Cyrielle, « Les DRM dans le jeu vidéo : solution anti-piratage ou obstacle pour les joueurs ? - Pop culture », *Numerama*, 28 juillet 2017. Disponible sur : <https://www.numerama.com/pop-culture/275081-comment-les-drm-regissent-ils-le-jeu-video-aujourd'hui.html> Consulté le 4 juin 2018.

« Montaigne in Game : Histoire(s) dans le jeu vidéo », *Université Bordeaux Montaigne*, 9 avril 2018. Disponible sur : <http://www.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/actualites/recherche/montaigne-in-game-histoire-s-dans-le-jeu-video.html> Consulté le 3 juin 2018.

OURY, Antoine, « 1D Touch, un système pour donner accès aux jeux vidéo indés en bibliothèque », *ActuaLitté*, 15 mars 2018. Disponible sur : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/1d-touch-un-systeme-pour-donner-acces-aux-jeux-video-indes-en-bibliotheque/87771> Consulté le 4 juin 2018.

PAILLE, Jean-Yves, « "A Blind Legend", un jeu vidéo pour aveugles sur smartphone », *La Tribune*, 24 juin 2014. Disponible sur : <https://www.latribune.fr/technos-medias/innovation-et-start-up/20140623trib000836473/a-blind-legend-un-jeux-video-pour-aveugles-sur-smartphone.html> Consulté le 4 juin 2018.

PERISSE, Nicolas, « La NES Classic Mini en bibliothèque », *Jeuxvidéothèque*, 19 janvier 2017, Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/nes-classic-mini-bibliotheque/> Consulté le 4 juin 2018.

« pierresvives | Jeux vidéo », *Médiathèque Départementale pierrevives*, Disponible sur : <http://pierresvives.herault.fr/page-standard/steam> Consulté le 4 juin 2018.

« Steam - Programme de licence de site Steam », *Steam Support*, Disponible sur : https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=3303-QWRC-3436&l=french Consulté le 4 juin 2018.

TER MINASSIAN, Hovig, « Les jeux vidéo » dans *Géographie et cultures 82 : Les espaces ludiques*, 2012, pp. 121-139. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/gc/1393>. Consulté le 4 juin 2018.

« Une collection de jeux vidéo à la Bibliothèque », *Bibliothèque de l'EPFL*, 15 mars 2018. Disponible sur : <https://actu.epfl.ch/news/une-collection-de-jeux-video-a-la-bibliotheque/> Consulté le 4 juin 2018.

2. Sources

2.1. Publications professionnelles

ABF, « AgoraBib.fr – le forum des professionnels des bibliothèques et de la documentation », *Agorabib.fr*, Disponible sur : <http://www.agorabib.fr/>. Consulté le 7 juin 2018.

ALVES, Colette, « Le jeu, l'écran, la bibliothèque », dans *Bibliothèque(s)*, 2012, n°64, p. 64-65. Disponible en ligne : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/63891-64-la-chaine-du-livre-numerique.pdf#page=66>

BAYLAC-DOMENGETROY, Jérôme, « Le Réseau de lecture publique du Pays Morcenais », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2012, n° 2, p. 50-54. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2012-02-0050-011>>.

BELAYCHE, Claudine, « Revues et magazines », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 1997, p. 113-114. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=45292>.

BENRUBI, David-Jonathan, « Enquête sur les consommations culturelles des bibliothécaires : », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2009, n° 4, p. 6-16. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2009-04-0006-001>>.

BEREAU, MARINA et LANGE, Marion, « Les jeux vidéo en bibliothèques », dans *Bibliothèque(s)*, 2011, n°58, p. 75-76. Disponible en ligne : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60073-58-apprendre-a-trouver.pdf#page=77>

BERTRAND, Dominique, « Les Cédéroms multimédias dans les bibliothèques publiques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1997, n° 4, p. 44-48. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1997-04-0044-007>>.

BEUDON, Nicolas, « Bibliothécaires et jeunes publics face au numérique », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 2, p. 89-90. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-02-0089-003>>.

BLAIS, Guylaine, « Des jeux vidéo dans les bibliothèques », dans *Bibliothèque(s)*, 2011, n°59/60, p. 28-29. Disponible en ligne : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60105-59-60-vues-de-l-etranger.pdf#page=30>

BOUFFANGE, Serge et HABERARD, Marie-Laure, « La « Biblio. » », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2012, n° 2, p. 12-17. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2012-02-0012-002>>.

CARBONE, Bruno, « De l'esprit des collections », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1995, n° 3, p. 27-33. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1995-03-0027-004>>.

CARRE, Florence, « Éducation à l'image et au multimédia », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2007, n° 2, p. 97-98. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2007-02-0097-002>>.

CASAROMANI, Florence et WARIN, Christine, « La consultation et le prêt de cédéroms à la médiathèque de la Cité des sciences », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 2000, p. 64-70. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=46784>.

CERTAIN, Hélène, « Bibliothèque familiale et familière », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2013, n° 2, p. 60-64. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0060-009>>.

CHEVRY, Emmanuelle, « Les Sites web des bibliothèques municipales françaises », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2006, n° 3, p. 16-23. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2006-03-0016-002>>.

CLAQUIN, Cédric, « Création indépendante », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2014, n° 2, p. 60-70. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2014-02-0060-006>>.

« Commission Jeux vidéo en bibliothèque », *Association des bibliothécaires de France*, 9 août 2017. Disponible sur : <https://www.abf.asso.fr/4/140/437/ABF/commission-jeux-video-en-bibliotheque> Consulté le 7 juin 2018.

CORNISH, Edward, « Le Chêne et le réseau », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1983, n° 6, p. 601-608. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1983-06-0601-005>>.

CUCURULLO, José, « Stupeur et agacements autour d'une matérialisation de l'étrange », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2009, n° 6, p. 79-81. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2009-06-0079-001>>.

DELHAYE, Marlène et MORIN, Nicolas, « Un panorama de la biblioblogosphère francophone à la fin de 2006 », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2007, n° 3, p. 88-94. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2007-03-0088-002>>.

DENDANI, Mohamed et DETREZ, Christine, « Lectures de filles, lectures de garçons », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1996, n° 4, p. 30-39. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1996-04-0030-003>>.

DETREZ, Christine, « Les Adolescents et la lecture, quinze ans après », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 5, p. 32-35. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-05-0032-005>.

FORESTIER, Catherine et RABE, Roman. « Bienvenue à Medien@age, la nouvelle bibliothèque jeunesse de Dresde », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 2001, p. 28-31. Disponible sur : http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=47892.

DEVRIENDT, Julien, « Les jeux vidéo, Quand jouer, c'est communiquer », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2012, n° 5, p. 98-99. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2012-05-0098-009>.

DI MEO, Nicolas, « Cinq idées reçues sur les collections universitaires », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2016, n° 9, p. 10-17. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2016-09-0010-002>.

DURAIN, Jérôme, SALLES, Rudy et KIRCHNER, Aloïs, « Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (e-sport) », République française, juin 2016. Disponible sur : https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/politique-et-enjeux/entrepreneuriat/rapport-pratique-jeu-video.pdf Consulté le 7 juin 2018.

ERMAKOFF, Thierry, « Les 15es journées des Pôles associés et de la coopération », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2014, n° 3, p. -. Disponible en ligne : http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/les-15es-journees-des-poles-associes-et-de-la-cooperation_64869.

FROMONT, André, « La médiathèque de la Communauté française de Belgique », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 2000, p. 67-69. Disponible sur : http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=47040.

GATTOLIN, André et RETAILLEAU, Bruno, « Rapport d'information : Jeux vidéo : une industrie culturelle innovante pour nos territoires », Sénat ; Groupe de travail sur les jeux vidéo, 18 septembre 2013. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/61645-les-jeux-videos.pdf> Consulté le 7 juin 2018.

GAUDION (dir.), Anne-Gaëlle et PERISSE (dir.), Nicolas, « Jeux vidéo en bibliothèque », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2015, n° 5, p. 153-155. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-05-0153-006>.

GOR SSE, Myriam et SWIATEK, Cécile, « Place au jeu ! », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2015, n° 6, p. 124-136. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-06-0124-001>.

GOR SSE, Myriam, et SWIATEK, Cécile, « Jouer en bibliothèque », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2016, n° 8, p. 143-144. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2016-08-0143-003>.

GUDIN DE VALLERIN, Gilles, « De la bibliothèque idéale à la médiathèque réelle : », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2008, n° 6, p. 71-75. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2008-06-0071-001>.

GUYOT, Brigitte, « Des Minitels dans les bibliothèques ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1984, n° 3, p. 240-243. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1984-03-0240-007>.

HAPEL, Rolf, « Transformer les bibliothèques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2006, n° 3, p. 64-67. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2006-03-0064-011>.

HAQUET, Claire et HUBERT, Isabelle, « Le Numérique en bibliothèque », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 2, p. 84-85. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-02-0084-006>.

HEDON, Guy, « Nouvelles technologies dans les bibliothèques : quels services, pour quels usages du public ? Le projet de la nouvelle bibliothèque multimédia de Grand'Place à la BM de Grenoble », dans *Bulletin d'informations de l'ABF*, 1998, p. 38-42. Disponible sur : http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/index-des-revues?id_article=45848.

HERSENT, Jean-François, « Les Pratiques culturelles adolescentes », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2003, n° 3, p. 12-21. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2003-03-0012-002>.

« Jeux vidéo », *Bibliopédia.fr*. Disponible sur : https://www.bibliopedia.fr/wiki/Jeux_vid%C3%A9o Consulté le 7 juin 2018.

LE DIBERDER, Alain et LE DIBERDER, Frédéric, « Qui a peur des jeux vidéo ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1994, n° 2, p. 100-101. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1994-02-0100-018>.

LE SAUX, Annie, « Les Documents sur support informatique dans les bibliothèques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1992, n° 3, p. 91-94. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1992-03-0091-007>>.

LEGENDRE, Françoise, « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile ». Inspection Générale des Bibliothèques, février 2015. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> Consulté le 3 juin 2018.

LEHMANN, Apolline, « « Image(s), imaginaire(s) et réalité(s) de la bibliothèque » – 1/2 », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2014, n° 3, p. -. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/images-imaginaires-et-realites-de-la-bibliotheque-1-2_64908>.

LELEU, Mélanie, « Bibliothèques jeunesse : quelles évolutions ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2015, n° 5, p. -. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/bibliotheques-jeunesse-quelles-evolutions_65274>.

MARTIN-LALANDE, Patrice, « Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur » Assemblée Nationale ; Ministère de la culture et de la communication, Novembre 2011. Disponible sur : https://www.patricemartinlalande.net/wp-content/uploads/2013/05/rapport_statut_juridique_jeu_video_p_martin_lalande_dec2011.pdf Consulté le 7 juin 2018.

MASSE, Catherine, « La MeZZanine », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2013, n° 2, p. 70-73. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0070-011>>.

MAUREL, Lionel, « Faut-il respecter le droit en bibliothèque ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 3, p. 6-10. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-03-0006-001>>.

MENEGHIN, Céline, « Des jeux vidéo à la bibliothèque », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 3, p. 56-60. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>>.

MENEGHIN, Céline, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, Mémoire de recherche : Diplôme de conservateur des bibliothèques, [Lyon] : ENSSIB, janvier 2009, 78 p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf> Consulté le 10 juin 2018.

MONCHAMP, Jocelyn, *Le dépôt légal des jeux vidéo*, Mémoire de recherche : Diplôme de conservateur des bibliothèques, Université de Lyon ; ENSSIB, janvier 2014, 101 p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64150-le-depot-legal-des-jeux-video.pdf> Consulté le 4 juin 2018.

MUZELLEC, Rozenn, « Culture numérique : nouveaux espaces d'expression et de création adolescentes », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 2, p. 77-78. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-02-0077-002>>.

PAJON, Patrick, « La Technoculture », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1987, n° 6, p. 524-530. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1987-06-0524-003>>.

PELLEGRIN, Cécile, « L'offre numérique destinée aux jeunes dans les bibliothèques de lecture publique », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2013, n° 2, p. 52-58. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0052-008>>.

PERREAU, Sarah, *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, Mémoire de recherche : Master Sciences de l'information et des bibliothèques, spécialité Politique des bibliothèques et de la documentation, Université de Lyon ; ENSSIB, septembre 2015, 120 p. Disponible sur : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf> Consulté le 10 juin 2018.

PETIT, Christelle, « La Bibliothèque saura-t-elle accueillir les nouvelles générations ? », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2011, n° 4, p. 87-88. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-04-0087-005>>.

POISSENOT, Claude, « La Fréquentation en questions », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 5, p. 67-72. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-05-0067-013>>.

« Recherche : « jeux vidéo » (mémoires d'étudiant, thèses) », *HAL archives-ouvertes.fr*. Disponible sur : https://hal.archives-ouvertes.fr/search/index/?q=%22jeux+video%22&submit=&docType_s=MEM+OR+THESE Consulté le 7 juin 2018.

« Recherche : « jeux vidéo » (thèses) », *TEL serveur de thèses multidisciplinaire*. Disponible sur : https://tel.archives-ouvertes.fr/search/index/?q=%22jeux+vid%C3%A9o%22&submit=&docType_s=ART+OR+COMM+OR+OUV+OR+COUV+OR+DOUV+OR+REPORT+OR+OTHER+OR+THESE+OR+HDR+OR+LECTURE+OR+UNDEFINED&submitType_s=file&language_s=fr Consulté le 7 juin 2018.

« Rechercher : jeu vidéo », *Dépôt Universitaire de Mémoires Après Soutenance*. Disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/search/index/?q=jeu+vid%C3%A9o&submit=> Consulté le 7 juin 2018.

SIMON, Caroline, « Des histoires et des jeux vidéo », dans *Bibliothèque(s)*, 2013, n°69, p. 50-52. Disponible en ligne : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64633-69-litteratures-de-l-imaginaire.pdf#page=52>

TABAH, Dominique, « Le Rôle social et culturel des bibliothèques vu de Bobigny », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1997, n° 1, p. 41-50. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1997-01-0041-007>>.

THAREL-DOUSPIS, Christine, « Bibliothèque en (r)évolution », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2017, n° 11, p. -. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/bibliotheque-en-revolution_67566>.

« thèses.fr, explorer les 174 résultats pour « Jeu vidéo » », *thèses.fr*. Disponible sur : [http://www.theses.fr/?q=%22Jeu%20vid%C3%A9o%22&fq=dateSoutenance:\[1965-01-01T23:59Z%2BT0%2B2018-12-31T23:59:59Z\]&checkedfacets=&status=&access=&prevision=&filtrepersonne=&zone1=titreRAs&val1=&op1=AND&zone2=auteurs&val2=&op2=AND&zone3=etabSoutenances&val3=&op3=AND&zone4=dateSoutenance&val4a=&val4b=&type=#](http://www.theses.fr/?q=%22Jeu%20vid%C3%A9o%22&fq=dateSoutenance:[1965-01-01T23:59Z%2BT0%2B2018-12-31T23:59:59Z]&checkedfacets=&status=&access=&prevision=&filtrepersonne=&zone1=titreRAs&val1=&op1=AND&zone2=auteurs&val2=&op2=AND&zone3=etabSoutenances&val3=&op3=AND&zone4=dateSoutenance&val4a=&val4b=&type=#) Consulté le 7 juin 2018.

TORNATO, Laurence, « Services innovants en bibliothèque : retours d'expériences, épisode 3 », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2013, n° 6, p. -. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/services-innovants-en-bibliotheque-retours-d-experiences-episode-3_64137>.

UTARD, Jean-Claude, « Réseaux », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1999, n° 4, p. 115-116. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1999-04-0115-004>>.

VAYSSADE, Claire, « Le Dépôt légal des documents informatiques », dans *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 1995, n° 3, p. 34-38. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1995-03-0034-005>>.

2.2. Blogs

ALARCON, Nicolas, « Le jeu vidéo au service de la formation des usagers », *AssessmentLibrarian*, 14 octobre 2007. Disponible sur : <http://assessmentlibrarian.fr/?tag=jeu-video> Consulté le 6 juin 2018.

ALARCON, Nicolas, « Une Wii dans ta BU », *AssessmentLibrarian*, 11 mars 2008. Disponible sur : <http://assessmentlibrarian.fr/?tag=jeu-video> Consulté le 6 juin 2018.

ALVIN, Jean, « De l'intérêt de créer des jeux vidéo en médiathèque », *Mediaenlab*, 2013. Disponible sur : <http://www.mediaenlab.com/creer-des-jeux-video-en-mediatheque/> Consulté le 3 juin 2018.

« Biblioblogs », *Bibliopédia.fr*. Disponible sur : <http://bibliopedia.fr/wiki/Biblioblogs> Consulté le 8 juin 2018.

Bibliothèque Vaclav Havel, « Archives pour la catégorie jeu vidéo », *Une médiathèque sur les rails*. Disponible sur : <https://blog-bibliotheque.paris.fr/vaclavhavel/category/jeux-video/> Consulté le 10 juin 2018.

BOURRION, Daniel, « Un poisson nommé Wii », *Face Ecran*, Disponible sur : <http://archives.face-ecran.fr/2008/03/31/un-poisson-nomme-wii/> Consulté le 6 juin 2018.

BRUN, Johann, « Jeu vidéo, Esport et bibliothèques : Interview de Gen1us pour sa venue aux Foulées Littéraires », *Biblioroots*, 18 novembre 2014. Disponible sur : <http://www.biblioroots.fr/2014/11/18/jeu-video-e-sport-et-bibliotheques-interview-de-gen1us/> Consulté le 6 juin 2018.

CHAIMBAULT, Thomas, « Jouer à la BU », *Vagabondages*, 28 octobre 2014. Disponible sur : <http://www.vagabondages.org/post/2014/10/23/Jouer-%C3%A0-la-BU> Consulté le 4 juin 2018.

Franck, « Jeux vidéo : alors, pas encore gamer ? », *InfoDocBib*, 13 août 2014. Disponible sur : <http://infodocbib.net/2014/08/jeux-video-alors-pas-encore-gamer/> Consulté le 8 juin 2018.

GUILLAUD, Hubert, « Lire sur sa console de jeux », *LaFeuille*, Disponible sur : <http://lafeuille.blog.lemonde.fr/2008/12/09/lire-sur-sa-console-de-jeux/> Consulté le 6 juin 2018.

Laurent, « Avant-propos (loading...) », *Jeux vidéo et bibliothèque**, 1^{er} mars 2006. Disponible sur : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/avant-propos-loading/> Consulté le 7 juin 2018.

MERCIER, Silvère, « Jeux vidéos et bibliothèques, ça évolue », *Bibliobsession*, 27 mai 2009, Disponible sur : <http://www.bibliobsession.net/2009/05/27/jeux-videos-et-bibliotheques-ca-evolve/> Consulté le 6 juin 2018.

MERCIER Silvère, « Trois idées simples pour des bibliothèques plus accueillantes », *Bibliobsession*, 19 octobre 2011, Disponible sur : <http://www.bibliobsession.net/2011/10/19/trois-idees-simples-pour-des-bibliotheques-plus-accueillantes/> Consulté le 6 juin 2018.

MARTEL, Marie D., « Des jeux vidéo et des amis cosmiques pour toujours », *Bibliomancienne*, 1^{er} février 2013, Disponible sur : <https://bibliomancienne.com/2013/02/01/des-jeux-video-et-des-amis-cosmiques-pour-toujours/> Consulté le 6 juin 2018.

QUEYRAUD, Franck, « A propos », *Le Congrès de l'ABF*, 2008. Disponible sur : <https://abfblog.wordpress.com/about/> Consulté le 7 juin 2018.

QUEYRAUD, FRANCK, « Du jeu vidéo en bibliothèque ? L'expérience DOFUS à Saint-Raphaël », *Mémoire2silence*, Disponible sur : <https://memoire2silence.wordpress.com/2009/03/21/du-jeu-video-en-bibliotheque-lexperience-dofus-a-saint-raphael/> Consulté le 6 juin 2018.

« Résultats de recherche pour : jeux vidéo », *Ideesinfos* : tic, bibs, veille. Disponible sur : <https://ideesinfos.wordpress.com/?s=jeux+vid%C3%A9o> Consulté le 6 juin 2018.

Sophie, « Pokemon Go pour les nul-le-s », *Desperate Librarian Housewife*, 19 juillet 2016. Disponible sur : <http://sophiebib.blogspot.fr/2016/07/pokemon-go-pour-les-nul-le-s.html> Consulté le 10 juin 2018.

TACHEAU, Olivier, « Un poisson nommé Wii », *Le nombril de Belle-Beille*, 31 mars 2008, Disponible sur : <https://tacheau.wordpress.com/2008/03/31/un-poisson-nomme-wii/> Consulté le 10 juin 2018.

2.3. Sources pour l'étude de cas

« Atelier Jeu vidéo », *Cangé, la Médiathèque*, Disponible sur : http://bibliotheque.ville-saint-avertin.fr/medias/medias.aspx?INSTANCE=EXPLOITATION&PORTAL_ID=portal_model_instance_Atelier_creation_jeux_video# Consulté le 10 juin 2018.

BERNARD, Alice, « Du jeu vidéo à la médiathèque », *SlideShare* (diaporama), 19 septembre 2017. Disponible sur : <https://fr.slideshare.net/zerby/du-jeu-video-la-mediathque> Consulté le 8 juin 2018.

BERNARD, Alice, « Crédit et animation d'un espace jeu vidéo en bibliothèque », *SlideShare* (diaporama), 9 janvier 2018. Disponible sur : <https://fr.slideshare.net/zerby/cration-et-animation-dun-espace-jeu-video-en-bibliothque-12> Consulté le 8 juin 2018.

BERNARD, Alice, « Crédit et animation d'un espace jeu vidéo en bibliothèque, suite et fin », *SlideShare* (diaporama), 10 janvier 2018. Disponible sur : <https://fr.slideshare.net/zerby/cration-et-animation-dun-espace-jeu-video-en-bibliothque-22> Consulté le 8 juin 2018.

« Espace Jeu vidéo », *Cangé la Médiathèque*, Disponible sur : http://bibliotheque.ville-saint-avertin.fr/CDA/portal.aspx?INSTANCE=exploitation&PORTAL_ID=portal_model_instance_espace_numerique.xml Consulté le 8 juin 2018.

Service culturel de la ville de Saint-Avertin, « Domaine de Cangé : Programme Avril > Juillet 2018 », n°12, 2018.

Troisième partie : Etude de cas : la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin (37)

Saint-Avertin est une commune d'Indre-et-Loire (37) située au Sud-Est dans la périphérie de Tours, la préfecture du département. Elle fait partie de l'intercommunalité Tours Métropole Val de Loire.

Elle compte 14 954 habitants selon le dernier recensement INSEE de 2015, en augmentation de plus de 7% par rapport à 2010, ce qui est bien supérieur à la croissance de la population nationale et départementale.

La médiathèque Michel Serres est située dans le château de Cangé au sein d'un domaine de 15 hectares situé à l'Est de la ville, sur les coteaux dominants le Cher.

Jean de Coningham, capitaine de la garde écossaise sous Louis XI et Charles VIII, fait construire le château de Cangé à la fin du XVe siècle pour remplacer l'ancienne maison forte des seigneurs d'Andigné du XIIe siècle. Il change de propriétaire au fil des siècles et accueille même le président Albert Lebrun lors de la débâcle en 1940. Partiellement détruit lors d'un incendie en 1978, la mairie en fait l'acquisition en 1980. Le château est restauré en 2007 pour retrouver son état de 1940, lorsque s'y sont déroulés les derniers conseils des ministres de la IIIe République. Dès 2010 des aménagements y sont effectués car la municipalité a pour projet d'y relocaliser la bibliothèque. Cette dernière ouvre à la toute fin de 2012 et est inaugurée en 2013. En 2017, 2870 personnes sont abonnées à la médiathèque.

En plus de la médiathèque, le parc du domaine accueille l'école de musique municipale, le centre de loisirs mais aussi une aire de jeux, un enclos avec des animaux de la ferme et un parcours de promenade agrémenté d'œuvres d'art contemporain. C'est également le lieu de divers événements, manifestations et festivals au cours de l'année.

1. La construction d'une nouvelle offre

1.1. Volonté de la municipalité de tutelle

En 2010, la municipalité décide de passer d'une petite bibliothèque de centre-ville plutôt vétuste à une médiathèque moderne, en la relocalisant dans le château de Cangé rénové.

Ce sont les élus qui demandent à ce qu'y soit présente une collection de jeux vidéo, et ce pour différentes raisons.

Ils cherchent à intégrer des pratiques culturelles nouvelles au sein de la future médiathèque. Ils veulent également faire venir ou revenir à la bibliothèque les jeunes et les adolescents en modernisant l'image de la bibliothèque.

Pour cela, la municipalité souhaite intégrer le prêt de jeux, mais aussi leur consultation sur place et surtout le prêt de matériel (consoles de jeux et tablettes).

La médiathèque dispose donc d'un espace totalement dédié aux jeux vidéo de 45m² où l'on trouve les jeux pour le prêt, les machines pour la consultation sur place, mais également des romans, des ouvrages divers sur le jeu vidéo ainsi que des CD d'OST de jeux.

Dans ce cas, ce ne sont donc pas les bibliothécaires qui ont dû user d'arguments auprès des élus pour faire intégrer le jeu vidéo dans les collections, mais les élus qui ont décidé de cette intégration afin de répondre à des objectifs lors de la rénovation et mutation de la bibliothèque en médiathèque.

1.2. Politique documentaire

Quelle a été la politique documentaire lors de la construction de cette offre et comment a-t-elle évolué ?

Le budget numérique de la médiathèque est de 9 000€ par an sur 48 000€ de budget global. Il couvre les jeux vidéo, les applications pour tablettes mais aussi les livres numériques et le matériel.

L'offre doit être la plus large possible pour refléter l'ensemble de la production éditoriale. Les jeux acquis vont du PEGI 3, pour tous les publics, au PEGI 18 uniquement réservé aux adultes et des gros blockbusters à succès aux jeux indépendants moins connus du public. Tous les principaux styles de jeux sont représentés sur toutes les machines récentes. Les grands succès sont parfois achetés en double lorsque la demande est importante sur le long terme (*Mario Kart* par exemple).

Afin de réaliser au mieux les acquisitions, une veille documentaire est réalisée à l'aide de différents supports : sites internet spécialisés, revues (JV le Mag, Canard PC ...), et des groupes Facebook, notamment celui de « Jeux vidéo en bibliothèque ».

Les jeux sur supports physiques ne sont pas les seuls présents puisqu'il y a également une offre dématérialisée : des applications sur tablettes ainsi que des jeux complets et des démos sont installés sur certaines consoles.

En plus du catalogue en ligne, un catalogue sur place sous la forme d'un classeur est accessible au public, il comporte les jeux dématérialisés.

Un livret des nouveautés présentant toutes les acquisitions est réalisé à raison d'un par saison. Des programmes d'animations et les règles de prêt sont également proposés sous forme de petits livrets. Des bibliographies et des sélections thématiques sont proposées en ligne.

Le fonds de jeu vidéo est complété par une collection de livres liés au jeu vidéo (romans, BD, documentaires), ainsi que par des livres informatiques et numériques et des CD de musiques de jeu vidéo.

Enfin le désherbage est effectué dans les collections de jeux essentiellement en fonction du taux d'emprunt et de la qualité des jeux.

2. La gestion d'un fonds vidéo-ludique

2.1. Collections

Au lancement en 2012 la médiathèque proposait :

Pour la consultation sur place :

- 2 écrans pour 3 consoles de salon
- 2 consoles portables
- 4 tablettes tactiles.

En prêt :

- 350 jeux
- 3 consoles de salon
- 2 consoles portables
- 12 tablettes tactiles, iPad et Android

Malgré les limitations d'alors à un jeu par carte d'abonné et au strict respect imposé de la classification PEGI, les jeux et consoles sont pris d'assaut et la médiathèque fait face au phénomène des bacs vides.

A l'heure actuelle la médiathèque propose :

Pour la consultation sur place :

- 7 consoles :

Dont 5 de salon, réparties sur 3 écrans :

- o 1 Xbox 360
- o 1 Xbox One
- o 1 PS3
- o 1 PS4
- o 1 Wii U

Et 2 portables :

- o 1 3DS
- o 1 PS Vita
- 1 PC pour le jeu via Steam
- 1 casque de réalité virtuelle
- 4 tablettes

Un quatrième écran et l'une des tablettes sont réservés à deux jeux sélectionnés par le personnel pour une quinzaine de jours. Cela a pour objectif de faire découvrir des jeux vers lesquels le public ne se dirige pas spontanément.

Les usagers peuvent jouer sur une session de 45 minutes, celle-ci peut être plus longue les mardi et vendredi si l'influence est moins importante. Un tableau est placé à côté de chaque écran sur lesquels sont inscrits les noms et heures de sessions de chaque joueur inscrit.

Les enfants de moins de 8 ans doivent en théorie être accompagnés mais ce n'est pas souvent le cas dans la pratique car les adultes restent peu dans cet espace. Enfin le casque de réalité virtuelle n'est autorisé qu'à partir de 12 ans. Les jeux PEGI 3 à 12 sont jouables sans aucune restriction, les PEGI 16 sont soumis à l'appréciation du personnel et les PEGI 18 ne sont autorisés qu'avec l'usage d'un visiocasque ou d'un casque de VR pour les joueurs de 16 ans minimum.

En prêt :

- Plus de 1300 jeux
- 14 consoles de jeux :

Parmi lesquelles 10 consoles de salon :

- o 2 PS3
- o 1 PS4
- o 2 Xbox 360
- o 1 Wii
- o 2 Wii U
- o 1 mini Mega Drive
- o 1 mini Super NES

Et 4 consoles portables :

- o 2 3DS XL
- o 2 PS Vita

- Des accessoires :
 - o 1 manette Wii
 - o 1 manette Wii avec nunchuk
 - o 1 manette PS3 / PC
 - o 1 manette PS4
 - o 1 manette Xbox 360
 - o 2 manettes Xbox One
 - o 2 capteurs Kinect pour Xbox 360
 - o 1 pack PS Move (2 manettes PlayStation Move + caméra)
 - o 1 PS VR, le casque de réalité virtuelle de la PS4 avec 1 caméra et 2 manettes PS Move

Seuls les jeux sur cartouche sont prêtés indirectement car les CD sont équipés de puces RFID antivol. Ils sont rangés par consoles et les jeux PEGI 18 sont disposés en retrait au fond du bac ou dans un tiroir inférieur.

Concernant les règles et conditions de prêt, la durée est de 3 semaines pour les jeux et 2 semaines pour les consoles et accessoires. Les adultes peuvent emprunter 4 jeux dont 2 jeunesse (PEGI 3 à 12) et les enfants un seul jeu jeunesse. Pour pouvoir emprunter une console il faut avoir un abonnement adulte et remplir un formulaire comprenant l'inventaire des éléments de la console et un engagement à remplacer tout élément détérioré.

2.2. Public

Le public de l'espace jeu vidéo est majoritairement composé de jeunes et adolescents, comme anticipé. Les jeux sont un plus pour ceux qui fréquentaient déjà la bibliothèque, pour les autres cela les y a attiré et leur a fait découvrir un lieu qu'ils ne connaissaient pas ou peu.

C'est dans ce contexte que la bibliothèque joue pleinement son rôle de « 3^e lieu », les jeunes viennent après l'école, quand un professeur est absent, avant une activité extra-scolaire ... C'est un lieu de socialisation, ils s'y donnent rendez-vous, se rencontrent, s'entraident : les liens se créent grâce au jeu. Il y a ceux qui n'ont pas de support de jeu chez eux, mais aussi ceux qui en ont mais qui préfèrent venir à la bibliothèque pour jouer avec des camarades. Car ils jouent entre amis, mais créent aussi de nouveaux liens. Les filles ne sont pas exclues et jouent tout autant, que ce soit entre elles ou avec les garçons.

Ces moments d'échanges ne se cantonnent pas aux jeunes entre eux : c'est également l'occasion pour eux de jouer avec leurs parents voire même leurs grands-parents, leurs faisant découvrir tout un monde qu'ils ne connaissent pas forcément.

Le public adulte est lui plus emprunteur et préfère pratiquer le jeu chez soi que sur place.

Les groupes extérieurs sont aussi des publics de cet espace : des jeunes autistes, des handicapés moteur, les centres socio-culturels ...

L'espace jeu vidéo de la bibliothèque est un endroit d'échange amical et familial, c'est un lieu convivial privilégié pour la socialisation. Les jeux multi-joueurs sont d'ailleurs les plus plébiscités pour la consultation sur place. 2983 sessions de jeu ont ainsi été comptabilisées en 2017.

Puisque le public principal est formé de jeunes, cela implique certaines conséquences parfois inhabituelles et que l'on ne rencontre pas dans d'autres espaces d'une bibliothèque.

En premier lieu, l'agitation : les jeunes y sont nombreux et cela provoque du bruit, des odeurs, parfois des gros mots et des conflits, ils veulent jouer toujours plus et à des jeux auxquels ils n'ont pas forcément droit (jeux de tir PEGI 18 par exemple). Gérer tout cela nécessite de fixer

des règles et de s'y tenir strictement pour éviter les débordements, ce qui peut donner l'impression pour un bibliothécaire de se transformer en baby-sitter.

La deuxième incidence plus agréable est la création d'une relation plus privilégiée entre les jeunes et la bibliothécaire. Ils viennent régulièrement et finissent par tutoyer et appeler par son prénom Mme Bernard, à offrir des bonbons etc.

Pour le prêt, le public est sensiblement le même. Quant au matériel les raisons sont très diverses pour emprunter. Les parents et enfants emprunteurs sont ceux qui n'ont pas de consoles et ne veulent pas en acheter, ceux qui veulent tester avant d'acheter ou encore ceux qui veulent essayer d'autres consoles que celle(s) qu'ils ont déjà. Les adolescents et adultes déjà joueurs sont également des emprunteurs de consoles. Enfin, les seniors empruntent parfois les consoles, pour leurs petits-enfants en vacances par exemple, ou plus rarement pour ne pas se sentir dépassés. Les tablettes permettent elles d'occuper les plus jeunes, elles sont la porte d'entrée privilégiée des non-joueurs vers les jeux vidéo.

3. Animations

La médiathèque organise régulièrement des animations autour du jeu vidéo, elles sont très diversifiées et se déroulent le temps d'une demi-journée sur une ou plusieurs semaines.

Les plus simples sont des journées ou demi-journées spéciales, elles peuvent être dédiées à des sessions de jeu collectives, à la découverte des nouveautés ou à un jeu compétitif sans pour autant qu'il soit l'objet d'un tournoi.

Les tournois sont par ailleurs des animations fréquentes, ils ont lieu sur des jeux imposés ou parfois sur des jeux choisis par les participants par le biais d'un vote. Le 21 avril dernier 2 tournois ont eu lieu sur *Fruit Ninja Kinect*. Le 2 juin un tournoi sur le jeu de combat *Naruto Shippuden Storm 3* était organisé en ligne entre les Médiathèques de Saint-Avertin et celle de Ballan-Miré, situées toutes les deux dans l'agglomération de Tours. Un partenariat lie les deux structures qui organisent régulièrement des tournois entre leurs joueurs.

Une tablette est d'ailleurs réservée spécialement pour un seul jeu, changeant toutes les deux semaines, afin que les joueurs tentent d'y faire le meilleur score possible. Un classement général des meilleurs scores sur le jeu est affiché dans l'espace numérique.

Des soirées multi-joueurs sont également organisées pour les familles ou pour les adolescents, ces dernières sont le fruit d'un partenariat entre la médiathèque et la MDJ.

Ces animations peuvent être liées à l'actualité culturelle : la fête de la musique, Roland Garros, Halloween ... : Le 30 juin 2018 une journée spéciale est organisée pour la coupe du monde de football lors de laquelle le public peut venir essayer *Foot VR*. Mais elles peuvent aussi être en

lien avec l'actualité de la médiathèque : du 2 au 5 mai 2018 avait lieu des activités autour du thème « Sur la route ». Il était ainsi proposé aux utilisateurs de venir passer leur permis de conduire sur *Grand Theft Auto 5*, un détournement du jeu dont le but initial est de voler des véhicules et de commettre des délits, ou encore d'enquêter sur un accident de voiture dans le jeu sérieux en réalité virtuelle *Mène ton enquête*.

Des ateliers et expositions sont parfois organisés. Du 24 novembre au 2 décembre 2017 a par exemple eu lieu l'exposition « Le jeu dans le rétro », dont le thème était les jeux anciens. Un atelier de création de jeux vidéo a été organisé, une dizaine d'adolescents de 11 à 15 a ainsi réalisé des jeux à l'aide de *Construct 2*, un logiciel de création de jeux vidéo en 2D²¹¹.

D'autres animations plus atypiques sont parfois organisées, le 7 juin 2018 s'est tenue un « Troc Hour » spécial jeu vidéo, les joueurs pouvaient venir à la médiathèque échanger leurs jeux et accessoires avec d'autres utilisateurs.

Tous ces types d'animations sont parfois regroupés dans un même événement étalé sur une ou plusieurs semaines. Une semaine événement sur *Minecraft*, a donné lieu à une exposition des créations de joueurs, des sessions de création flash et en équipe²¹², des ateliers d'initiation et de découverte du jeu ou encore à des « Jeux Olymcraft » petits tournois sur des jeux inventés dans le jeu comme le « Dé à coudre »²¹³ ou le « Spleef »²¹⁴.

En mai 2018, le jeu vidéo dématérialisé *Fortnite*, extrêmement populaire auprès des adolescents est interdit en consultation sur place pour une durée de 1 ou 2 semaines. Cette décision paraît aller à l'encontre du rôle de la médiathèque. En réalité, il s'agit surtout de permettre à d'autres jeux de revenir sur le devant de la scène : à cause de sa popularité écrasante, le jeu avait totalement éclipsé les autres jeux et les utilisateurs ne demandaient plus qu'à jouer à celui-ci. Cette intervention marque une médiation poussée de la part des bibliothécaires pour promouvoir tous les jeux et éviter la suprématie exclusive de quelques-uns.

La médiathèque propose donc de très nombreuses activités autour du jeu vidéo. Toutes se déroulent les mercredi et samedi, afin que tous les publics puissent venir, une part importante étant les adolescents. Les tournois et les ateliers sont sur inscription obligatoire. Des animations pour les seniors sont prévues à l'avenir.

²¹¹ « Atelier Jeu vidéo », *Cangé, la médiathèque*, Disponible sur : http://bibliotheque.ville-saint-avertin.fr/medias/medias.aspx?INSTANCE=EXPLOITATION&PORTAL_ID=portal_model_instance_Atelier_creation_jeu_x_video# Consulté le 10 juin 2018.

²¹² *Minecraft* est un jeu de construction.

²¹³ https://minecraft-fr.gamepedia.com/D%C3%A9%C3%A0_coudre

²¹⁴ <https://minecraft-fr.gamepedia.com/Spleef>

4. Bilan

Introduire le jeu vidéo dans les collections s'avère être une démarche quasiment positive à 100 %, c'est un fonds extrêmement populaire et actif, la rotation des documents est très importante, les consoles sont d'ailleurs systématiquement en prêt et doivent être réservées longtemps à l'avance. Le public cible répond présent et vient très régulièrement, remplissant l'objectif initial. L'espace favorise les échanges autour d'une passion commune.

Quelques points ternissent cependant ce tableau idyllique. L'espace jeu vidéo est trop petit, il est souvent rempli de monde ce qui n'est pas toujours l'idéal pour certaines activités. La dernière génération de consoles a apporté avec ses nouveautés de nouvelles problématiques qui alourdisSENT la tâche du bibliothécaire : les installations de jeux, longues si la connexion internet n'est pas rapide, les nombreuses mises à jour, les DLC ou encore l'abonnement à des services en ligne. La dématérialisation pose également de plus en plus problème car elle rend difficile d'accès les jeux qui ne sont pas proposés sur support physique, cela concerne notamment une bonne partie de la production indépendante. Cependant des solutions peuvent être trouvées comme la plateforme 1D Touch permettant de prêter des jeux dématérialisés grâce à Steam.

Le jeu vidéo en bibliothèque est donc une réussite, la continuité de celle-ci dépend de la capacité des bibliothécaires à innover, à trouver de nouvelles formes de médiation et à inventer des animations toujours plus originales.

Conclusion

La médiathèque de Saint-Avertin se démarque des autres bibliothèques proposant des jeux vidéo car c'est la municipalité de tutelle qui a demandé l'intégration des jeux vidéo aux collections. C'est une preuve que la légitimité culturelle du jeu vidéo est totalement acquise pour certains élus et qu'il n'est plus nécessaire pour les bibliothécaires de se démener pour convaincre les élus du bien fondé d'acquérir des jeux vidéo.

La politique d'acquisition et la gestion du fonds correspondent globalement à toutes les recommandations faites en la matière. Les services proposés sont assez développés et l'offre est conséquente : plus d'un millier de jeux, une vingtaine de consoles, de nombreux accessoires. Le budget numérique correspond d'ailleurs à plus d'un cinquième du budget global de l'établissement : le numérique est donc une spécialité de la structure. Le prêt d'accessoires est une véritable avancée que l'on retrouve peu ailleurs, tout comme la présence des consoles « mini » pour le retrogaming.

Le public principal du service de jeu vidéo est évidemment les adolescents, mais l'objectif reste d'attirer tous les publics.

Les animations sont nombreuses et témoignent d'un investissement important dans la médiation et la valorisation du fonds. Elles marquent particulièrement par leur inventivité et par l'innovation de certains concepts.

Finalement, les problématiques liées à l'évolution des technologies comme la dématérialisation sont prises en compte par les bibliothécaires qui ont déjà commencé à chercher des solutions.

La médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin est donc un exemple parfait de la réussite de l'intégration des jeux vidéo dans les collections des bibliothèques. Ce fonds est le plus complet possible, une bonne gestion et les nombreuses animations en font un service vivant et très populaire. Les objectifs de modernisation, d'attirer de nouveaux publics et d'intégrer de nouvelles pratiques culturelles sont totalement remplis.

La structure est un exemple à suivre pour toute bibliothèque soucieuse de proposer une offre de jeux vidéo efficace.

Annexes

1. Lexique et sigles

Abandonware : logiciel, souvent un jeu vidéo, qui n'est plus en vente et pour lequel l'éditeur n'assure plus aucun service.

ABF : Association des bibliothécaires de France.

AFJV : Agence Française pour le Jeu Vidéo

Battle Royale : type de jeu vidéo de tir dont le principe est d'être le dernier en vie à l'issue d'un affrontement d'un grand nombre de joueurs. Son nom provient du roman et film japonais *Battle Royale*.

BnF : Bibliothèque nationale de France.

Canon : se dit de toute la production considérée authentique ou officielle d'un univers de fiction.

Cashprize : littéralement « prix en argent » désigne la récompense financière, les gains obtenus par le vainqueur ou les participants d'un tournoi.

Character design : désigne la conception des personnages d'une œuvre de fiction. Le character designer est le concepteur.

Chiptune : genre musical qui se caractérise par des sons synthétisés en temps réel créés par ordinateur ou par la puce audio d'une console de jeu.

Cosplay : loisir qui consiste à jouer le rôle de personnages en imitant leur costume, leur apparence physique et leur personnalité.

Crowdfunding : financement participatif, expression qui désigne le fait de faire appel à un grand nombre de personnes pour financer un projet.

DLC : Downloadable content, contenu téléchargeable en français, il s'agit d'un contenu additionnel téléchargeable d'un jeu. Il peut être gratuit ou payant.

DRM : Digital Rights Management, ou Gestion des Droits Numériques (GDN) en français, sorte de verrou numérique créé pour protéger les œuvres numériques du piratage.

Editeur de scène : Outil parfois intégré dans un jeu vidéo permettant de créer ses propres séquences filmées.

ENSSIB : sigle de l'École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques.

Esport : terme désignant le sport électronique.

Film/série "live" : désigne la transposition ou l'adaptation en prises de vues réelles d'une œuvre graphique originale.

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

Game design : conception de jeux en français, il s'agit du processus de création et de mise au point des règles et des principaux éléments constituant le jeu.

Game designer : concepteur de jeu, professionnel responsable de la création d'un jeu.

Gameplay : jouabilité en français, cela désigne tous les éléments inhérents à la façon de jouer c'est-à-dire les règles, les éléments et le système de jeu.

IGB : sigle de l'Inspection Générale des Bibliothèques, service de contrôle et de conseil des bibliothèques françaises. Placé sous l'autorité du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche ainsi que du ministère de la Culture.

LAN : Abréviation du terme LAN-party. Tournoi en réseau rassemblant des personnes en un même lieu pour jouer en réseau local. (LAN est également l'acronyme de Local Area Network, réseau informatique local)

Level design : processus de création des niveaux ou cartes d'un jeu vidéo.

Machinima : courts-métrages réalisés en utilisant un moteur de jeu 3D.

MMO : Massively Multiplayer Online Game, soit Jeu en ligne massivement multijoueur. Ces jeux sont accessibles uniquement en ligne.

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, jeu de rôle en ligne massivement multijoueur en français.

MOBA : Multiplayer Online Battle Arena, soit arène de bataille en ligne multijoueur. Les jeux de ce type reposent sur l'affrontement de deux équipes de joueurs en nombre égal. C'est un croisement des jeux de stratégie en temps réel, des RPG et des MMO.

Mod : Abrégé de modification, il s'agit d'une modification d'un jeu sous la forme d'un greffon qui modifie certains aspects du jeu ou même le transforme complètement en un autre jeu.

Moddeurs : Nom donné aux créateurs des mods, ce sont des programmeurs qui arrivent à déchiffrer le code informatique d'un jeu pour y adjoindre des éléments.

Moteur de jeu : ensemble des composants logiciels effectuant les calculs géométriques et physiques dans un jeu vidéo. Il permet de gérer les graphismes, les textures, les effets de lumières etc.

Motion gaming : expression désignant les jeux vidéo faisant appel à la détection de mouvement comme outil de contrôle.

OS : acronyme d'Operating System, système d'exploitation en français. C'est un ensemble de programmes d'un ordinateur qui assure la liaison entre les ressources matérielles et les logiciels et applications.

OST : acronyme d'Original sound track, en français bande originale, musique composée spécialement pour une œuvre audiovisuelle.

PC Bang : Sorte de cybercafé en Corée du Sud.

Pixel art : technique de dessin numérique à base de pixels, elle utilise souvent une faible définition d'écran et un nombre limité de couleurs.

Point and click : catégorie de jeux d'aventure dont le gameplay repose sur le fait de pointer et de cliquer avec un curseur sur des éléments.

Puce RFID : RFID est l'acronyme de Radio Frequency Identification, ces puces servent d'antivol.

Retrogaming : terme anglais désignant la pratique et la collection de jeux anciens.

RPG : Role Playing Game, désigne les jeux de rôle dans lesquels les joueurs incarnent un ou plusieurs personnages dans une quête.

Sample : extrait sonore sorti de son contexte afin d'être réutilisé musicalement pour en faire une nouvelle création.

Sandbox : bac à sable en français, terme qui représente les jeux vidéo en monde ouvert dans lesquels les joueurs sont libres d'évoluer et de choisir leurs objectifs.

School shooting : terme anglais pour les tueries en milieu scolaire, très fréquentes aux Etats-Unis.

STR : jeu de stratégie en temps réel. (Par opposition aux jeux de stratégie au tour par tour)

Streaming : désigne la diffusion en direct d'un contenu audiovisuel sur une plateforme en ligne (Youtube ou Twitch par exemple).

TPS : Third Person Shooter, jeu de tir à la 3^{ème} personne. Il s'agit des jeux de tir en vue objective, c'est-à-dire que le personnage est vu de dos.

VR : Virtual Reality, réalité virtuelle en français, technologie informatique simulant la présence physique de l'utilisateur dans un monde généré artificiellement par des logiciels et avec lequel il est possible d'interagir.

2. Document fourni par la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin

Quelques chiffres

- Saint-Avertin : 15 000 habitants
- Fin 2012, passage d'une bibliothèque à une médiathèque
- Volonté de la tutelle d'avoir du jeu vidéo afin d'intégrer des pratiques culturelles, et faire (re)venir les jeunes, notamment les ados / moderniser notre image
- 2870 abonnés en 2017 pour une ville de +15 000 habitants
- Plus de 1300 jeux vidéo en prêt sur 8 supports
- 2983 sessions de jeu sur place en 2017

L'espace jeu vidéo est un espace dédié au jeu. Il est accessible à tous, abonnés ou non, pour jouer sur place ou emprunter jeux, consoles, accessoires, livres et musiques ayant trait au jeu vidéo et au numérique.

- Consultation sur place
- Prêts (jeux et supports de jeu : consoles)
- Animations

Matériel sur place :

- 3 grandes télévisions et 1 petit écran
- 2 Ipad, 2 Samsung Galaxy Note 10.1 (1ère porte d'accès vers le jeu pour les débutants / seniors)
- 1 PS3, 1 PS4, 1 PS Vita, 1 2DS, 1 Wii U, 1 Xbox 360, 1 Xbox One, 1 PC fixe
- 1 PSVR, 1 capteur Kinect Xbox 360, 1 capteur Kinect Xbox One, 2 PS Move, 1 caméra PS3, 1 caméra PS4

Jeu sur place :

Les usagers peuvent jouer sur une session de 45 minutes. Ils sont autorisés à jouer plus longtemps ou à faire d'autres sessions le mardi et le vendredi en fonction de l'affluence. Le mercredi et le samedi, c'est généralement une session le matin et le soir, pas plus. À côté de chaque écran se trouve un petit tableau sur lequel les noms et heures de session des joueurs sont inscrits.

Les horaires des sessions ne sont pas fixes.

Les enfants de moins de 8 ans doivent être accompagnés. Nous savons que ce n'est pas toujours le cas en réalité, les parents sont peu présents dans notre espace au quotidien.

Le casque de réalité virtuelle n'est autorisé qu'à partir de 12 ans.

Les jeux téléchargés sont matérialisés dans un classeur en libre accès.

Les jeux sur PC sont disponibles sur place, sur PC via la plate-forme Steam. Nous avons pour projet de proposer au public un compte avec 12 jeux téléchargeables en partenariat avec la société InDtouch (qui utilise Steam comme connecteur)

Tous les 15 jours, une console est dédiée à un jeu en accès libre. Ce « jeu de la quinzaine » permet de faire découvrir des titres vers lesquels les joueurs ne se dirigent pas spontanément. Une tablette est également bloquée au même rythme sur un jeu dont le but est de faire le meilleur score. Rien à gagner, juste le plaisir d'être premier ! (et de voir son nom affiché sur le tableau de scoring.)

Ce lieu de vie implique bien sûr quelques contraintes : le bruit, les odeurs, des gros mots, de rares conflits. Il faut également fixer certaines règles... et parfois convaincre de la place et de l'intérêt légitime du jeu vidéo en bibliothèque auprès de parents ou collègues.

Public :

Le public est principalement composé d'enfants et d'ados (entre 5 et 14 ans). Le public adulte est moins présent sur le jeu sur place mais largement emprunteur.

PEGI :

Les jeux PEGI 3 à 12 sont jouables sans restriction.

Les jeux PEGI 16 sont soumis à l'appréciation du personnel (ex : Halo est autorisé, mais pas Devil May Cry).

Les jeux PEGI 18 ne sont autorisés qu'avec l'usage d'un visiocasque ou d'un casque de réalité virtuelle pour les joueurs de 16 ans et plus.

Jeu en prêt :

Jeux : DS, 3DS, Wii, Wii U, Switch, PS Vita, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One. Accessoires : capteur Kinect, PS Move et caméra PS3, manettes toutes consoles (bientôt Switch), kit Makey Makey, Chromecast.

Les adultes peuvent emprunter 4 jeux dont 2 jeunesse (PEGI 3 à 12). Les enfants peuvent emprunter 1 jeu jeunesse (PEGI 3 à 12).

Seul le prêt de jeux sur cartouche est indirect. Les CD sont directement équipés de puces RFID. Les jeux sont rangés par consoles, les PEGI 18 sont disposés en retrait (soit dans le fond du bac soit dans le tiroir du bas. Cf : photos slide share)

La durée du prêt est de 3 semaines, comme les autres documents de la médiathèque.

Les accessoires peuvent être empruntés par tous, à raison d'un par personne. La durée du prêt est de 3 semaines.

Une carte adulte est nécessaire pour emprunter du matériel.

Matériel en prêt/Inclus avec le matériel/Conditions de prêt :

Consoles : 1 Wii, 2 Wii U, 2 PS3, 1 PS4, 2 Xbox 360 (dont 1 avec Kinect), 1 mini Mega Drive, 1 mini SNES, 2 3DS, 2 PS Vita :

- 2 manettes, 4 jeux au choix
- Abonnement adulte
- Formulaire à remplir : inventaire des éléments de la console ; engagement à remplacer tout élément détérioré
- Prêt de 2 semaines

PS VR (casque réalité virtuelle) :

2 manettes PS Move, 1 caméra, 4 jeux au choix + 1 CD de démos

- Abonnement adulte
- Formulaire à remplir : inventaire des éléments de la console ; engagement à remplacer tout élément détérioré
- Prêt de 2 semaines

Tablettes (Ipad et Samsung Galaxy Note 10.1) :

- Jeux tout public
- Applications en fonction des demandes
- Abonnement adulte
- Formulaire à remplir : inventaire des éléments de la tablette ; engagement à remplacer tout élément détérioré
- Prêt de 3 semaines

Politique d'acquisition :

Le fonds jeu vidéo est un fonds comme les autres. Cela implique le catalogage, l'équipement, le désherbage et bien sûr d'entretenir une veille. Pour cela nous utilisons plusieurs supports : sites web spécialisés, chaines Youtube, revues (JV, canard PC..), groupes Facebook (notamment jeux vidéo en bibliothèque)

Les grands succès sont parfois achetés en double. Il arrive que l'achat du second exemplaire soit fait en réaction à une demande importante du titre sur le long terme (ex : MarioKart).

Un même jeu peut être acheté sur plusieurs consoles (ex : Minecraft, Outcast, Naruto ...). Notre fonds reflète la production éditoriale. Il y en a pour tous les âges et tous les goûts.

Notre budget : 9 000€ / an sur 48 000€ de budget global impliquant jeux + applis + livres num. et jeux vidéo

Après chaque nouvel arrivage important de jeux nous éditons une bibliographie.

Afin de procéder au désherbage, nous vérifions le taux d'emprunts de certains jeux. Nous prenons en compte également la qualité de ce dernier.

Animations :

Régulièrement, la médiathèque propose des animations autour du jeu vidéo et du numérique : tournois, ateliers, expositions... Les animations sont ouvertes à tous, abonnés ou non, et ont vocation à créer du lien entre les joueurs (tournois sur place, tournoi inter- médiathèque), à donner accès à des nouvelles technologies (réalité virtuelle), à faire découvrir des jeux ou des univers (ex : atelier créatif sur la laine et jeux liés), à ouvrir l'univers du jeu vidéo par des dispositifs insolites (ex : vélo connecté).

Les animations sont pour la plupart organisées et animées par la médiathèque. Nous avons néanmoins un partenariat avec la médiathèque de Ballan-Miré, qui offre également du jeu vidéo à ses usagers. C'est avec eux, ou contre eux, que nous organisons régulièrement des tournois pour faire s'affronter nos joueurs.

Le public visé par nos animations est le reflet de nos usagers. Une part importante est donc consacrée aux pré-ados et ados. Nous consacrons aussi des animations aux adultes et

bientôt aux seniors. Le succès de ces animations dépend de plusieurs variables (la météo, les autres évènements qui peuvent avoir lieu dans la région, la réussite de la communication..) Fortnite

La suspension temporaire de Fortnite est dûe à son succès. En effet, nos joueurs ne prenaient plus le temps de jouer à d'autres jeux, le multijoueur avait déserté nos consoles. Afin de limiter le temps d'attentes des joueurs et de remettre en avant le reste de notre fonds nous avons décidé de faire un break d'au moins deux semaines.

Au début les réactions ont été plutôt négatives de la part de nos usagers. Certains ont crié au scandale ^^. Pourtant nous avons eu le plaisir d'entendre ces mêmes joueurs, deux semaines plus tard, admettre que quand même, ça fait du bien de faire une pause Fortnite.

Retrogaming :

Nous considérons que le jeu en retrogaming a totalement sa place dans notre espace. C'est dans cet esprit que nous avons mis en prêt une mini SNES ainsi qu'une mini mega-drive.

Une exposition jouable sur ce thème a été mise en place il y a quelques mois.

Bilan :

Le jeu vidéo en bibliothèque est désormais totalement intégré, l'espace ne désemplit pas. La continuité de cette réussite dépendra de notre capacité à innover, à trouver de nouvelles formes de médiation et des animations toujours plus originales.

La question de la dématérialisation des supports s'impose déjà à nous et des idées émergent pour continuer à proposer au public des services qui suivent l'évolution des technologies dans les foyers (ex : InDtouch)

3. Statistiques fournies par la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin

Jeu sur place

Les statistiques de jeu sur place s'étendent sur l'année civile 2017 dont 46 semaines d'ouverture. À noter que sur 12 mois, nous avons 6 semaines de fermeture, des jours fériés et de fermetures exceptionnelles (Nature en fête, Marché de Noël).

Concernant le fonctionnement de l'espace en lui-même :

- Tout au long de l'année, des consoles sont « isolées » par période de 15 jours pour ne proposer qu'un seul jeu en accès libre, sans session comptabilisée.
- Lors des animations (tournoi, atelier), il n'y a pas de session comptabilisée.

Les sessions sur casque de réalité virtuelle (PlayStation VR) sont comptabilisées depuis août 2017, elles sont comptées parmi les statistiques comme des sessions de PlayStation (ex : si on a 2 sessions de VR et 14 de PlayStation, on comptera 14 sessions PlayStation dont 2 de VR).

Les consoles portables – PlayStation Vita et 2DS – ne sont pas jouables en multijoueur, les sessions et joueurs sont donc comptabilisés sur la même ligne.

Bilan

En 2017, on dénombre :

- 2983 sessions, soit une moyenne de 248,6 par mois.
- 4912 joueurs, soit une moyenne de 755,7 par mois.
- Sur Xbox, 801 sessions, soit une moyenne de 66,8 par mois.
- Sur Xbox, 1638 joueurs, soit une moyenne de 136,5 par mois.
- Sur PlayStation, 748 sessions, soit une moyenne de 62,3 par mois.
- Sur PlayStation, 1296 joueurs, soit une moyenne de 108 par mois.
- Sur Wii U/PC, 740 sessions, soit une moyenne de 61,7 par mois.
- Sur Wii U/PC, 1366 joueurs, soit une moyenne de 113,8 par mois.
- Sur 2DS, 215 sessions/joueurs, soit une moyenne de 17,9 par mois.
- Sur PlayStation Vita, 230 sessions/joueurs, soit une moyenne de 19,2 par mois.
- Sur PlayStation VR, 37 sessions, soit une moyenne de 7,4 par mois.
- Sur PlayStation VR, 54 joueurs, soit une moyenne de 10,8 par mois.

Table des matières

INTRODUCTION	1
PREMIERE PARTIE : JEUX VIDEO ET BIBLIOTHEQUES : UNE HISTOIRE DE CULTURE ..	3
1. Légitimation culturelle du jeu vidéo	3
1.1. Courte histoire du Jeu vidéo	3
1.1.1. Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?	3
1.1.2. Petite histoire du jeu vidéo	4
1.1.3. Une véritable culture populaire	8
1.2. Jeu vidéo et culture : art, éducation, sport	10
1.2.1. Violence et addiction : deux maux imputés au jeu vidéo	10
1.2.2. Un art à part entière ?	11
1.2.3. Jeu vidéo et éducation : outil et objet d'étude	14
1.2.4. Le phénomène de l'esport	19
1.3. Légitimation du jeu vidéo en bibliothèque	23
1.3.1. A travers les discours de professionnels engagés	23
a) Le jeu vidéo dans les revues professionnelles	23
b) Blogs, sites personnels et forums	32
c) De nouvelles ressources	37
1.3.2. Les autres formes du jeu vidéo en bibliothèque	41
a) Le jeu vidéo comme produit dérivé	41
b) Le jeu vidéo adapté à son tour	43
c) Noob, Ankama, deux cas exceptionnels	46
d) La musique et le jeu vidéo, un lien indissociable	47
e) Les produits dérivés	50
2. Bibliothéconomie du jeu vidéo	52
2.1. Le mythe du flou juridique	52
2.2. Bibliothéconomie	54
2.2.1. Une démarche des bibliothécaires	54
2.2.2. Politique documentaire	56
2.2.3. Organisation et gestion bibliothéconomique	62
2.3. Animations	64
2.3.1. Séances thématiques de jeu	64
2.3.2. Expositions	64
2.3.3. Tournois	65
2.3.4. Ateliers	67
3. Évolutions et perspectives d'avenir.	71
3.1. Évolutions techniques	71
3.1.1. Réalité virtuelle et réalité augmentée	71
3.1.2. Jeux vidéo et handicap	72
3.1.3. Dématérialisation, DRM, DLC : des obstacles aux offres en bibliothèques ?	73
3.2. Conservation	76
3.2.1. Désherbage	76
3.2.2. Retrogaming et abandonware	77
3.2.3. Dépôt légal du jeu vidéo	80
3.2.4. Le jeu vidéo en BU ?	82
CONCLUSION	84
DEUXIEME PARTIE : BIBLIOGRAPHIE ET SOURCES.....	86
1. Bibliographie	86
1.1. Ouvrages généraux sur le jeu vidéo	86
1.2. Romans, bandes dessinées, guides, ouvrages didactiques etc.	87
1.3. Jeu vidéo, culture et société	87
1.4. Bibliothéconomie	95
1.5. Evolution et conservation	99
2. Sources.....	102
2.1. Publications professionnelles	102

2.2.	Blogs	110
2.3.	Sources pour l'étude de cas	112
TROISIEME PARTIE : ETUDE DE CAS : LA MEDIATHEQUE MICHEL SERRES DE SAINT-AVERTIN (37).....		113
1.	La construction d'une nouvelle offre.....	113
1.1.	Volonté de la municipalité de tutelle.....	113
1.2.	Politique documentaire	114
2.	La gestion d'un fonds vidéo-ludique	115
2.1.	Collections	115
2.2.	Public.....	117
3.	Animations	118
4.	Bilan	120
CONCLUSION.....		121
ANNEXES		122
1.	Lexique et sigles.....	122
2.	Document fourni par la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin	126
3.	Statistiques fournies par la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin ...	129
TABLE DES MATIERES.....		130

RÉSUMÉ

Les jeux vidéo ont intégré les collections des bibliothèques de lecture publique françaises. Pour cela, ils ont dû passer par un processus de légitimation culturelle. Ce mémoire de recherche a pour objectif d'étudier les différents aspects de ce processus, et plus particulièrement à travers les discours professionnels de bibliothécaires. Les principaux aspects de la bibliothéconomie en lien avec le jeu vidéo ainsi que les enjeux pour l'évolution de ces collections sont également abordés. Une étude de cas concernant la médiathèque Michel Serres de Saint-Avertin (37) complète le propos.

ABSTRACT

Video games are today fully part of the French public library collection holdings. To that end video games had to go through a cultural legitimisation process. The present research paper reviews the different steps of that legitimisation process, more specifically through the librarian's professional speeches. The main aspects of librarian sciences applied to video games and the issues regarding the future of those library collection holdings are also addressed. A case study on the Saint-Avertin (37) Michel Serres public library complements the research paper.

keywords : Video games ; Libraries ; Librarian sciences ; Cultural legitimisation

ENGAGEMENT DE NON PLAGIAT

Je, soussigné(e) **PLAIS Anthony**

déclare être pleinement conscient(e) que le plagiat de documents ou d'une partie d'un document publiée sur toutes formes de support, y compris l'internet, constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée. En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées pour écrire ce rapport ou mémoire.

Signé par l'étudiant(e) le **11 / 06 / 2018**

**Cet engagement de non plagiat doit être signé et
joint
à tous les rapports, dossiers, mémoires.**

Présidence de l'université
40 rue de rennes – BP 73532
49035 Angers cedex

