

Press Start !
**Sur l'intégration du jeu vidéo à la médiathèque de
Monthey**



médiathèque
monthey

Travail de Bachelor réalisé par :
Jean-Jacques Charrière

Sous la direction de :
Françoise Dubosson, chargée d'enseignement HES

Genève, 14 juillet 2022

Information Documentaire
Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Le présent travail a été rédigé en langage inclusif selon le guide pratique *Pour une communication publique sans stéréotype de sexe* du Haut conseil pour l'égalité entre les femmes et les hommes (Haut conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes 2016) et le dictionnaire inclusif et collaboratif en ligne EnInclusif.fr¹.

Les valeurs monétaires en devises étrangères trouvées dans le cadre de ce travail ont été converties en francs suisses au cours du jour grâce au convertisseur de devises en ligne Xe².

Afin de ne pas alourdir ce travail, les URLs prenant plus d'une ligne ont été raccourcies grâce à la version gratuite du réducteur de lien Urlr³.

Pour des raisons de pérennité, certaines URL ont été sauvegardées grâce à la *Wayback machine* du projet Internet Archive⁴.

¹ <https://www.eninclusif.fr/>

² <https://www.xe.com/fr/currencyconverter/>

³ <https://urlr.me/>

⁴ <https://archive.org/about/>

Déclaration

Ce travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre Spécialiste HES en Information Documentaire.

L'étudiant atteste que son travail a été vérifié par un logiciel de détection de plagiat.

L'étudiant accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste avoir réalisé seul le présent travail, sans avoir utilisé des sources autres que celles citées dans la bibliographie. »

Fait à Genève, le 14 juillet 2022

Jean-Jacques Charrière

Remerciements

Merci...

À madame Françoise Dubosson, ma conseillère, pour sa patience, sa motivation et ses conseils avisés.

À madame Raphaëlle Vuadens Schopfer & madame Kathleen Di Giacomo Bruttin, mes mandantes, qui m'ont offert l'opportunité de réaliser un travail dans un domaine qui me passionne en me laissant beaucoup de liberté, ainsi qu'à toutes mes anciennes collègues de la médiathèque de Monthey pour leur accueil.

À madame Salomé Jaton, de la bibliothèque de la Cité, qui a accepté de participer à ce club de lecture estival.

À madame Anna Leckie, de la bibliothèque de la Cité, à monsieur Yan Buchs, directeur de la bibliothèque de Vevey & à monsieur Samuel Rohrer, de la bibliothèque jeunesse de Nyon pour m'avoir reçu dans leurs bibliothèques avec bonne humeur et pour avoir patiemment répondu à toutes mes questions.

À monsieur Sylvain Polliand, de la bibliothèque de Carouge, à madame Marion Favre, de la bibliothèque de l'EPFL, à madame Béatrice Larcinese, de la bibliothèque pour adultes de La Chaux-de-Fonds & à monsieur Jérémie Théodoloz, de la bibliothèque de la Cité, pour avoir répondu à mes multiples questions par mail ou par téléphone.

Aux bibliothèques de France qui ont pris le temps de répondre à mon questionnaire.

À monsieur Raphaël Grolimund, de l'Infothèque de la HEG Genève, pour avoir pris le temps de répondre à toutes mes questions farfelues sur les citations et les réutilisations d'images.

Aux bibliothèques de Carouge et de la Cité, à Genève, pour leurs collections de jeux vidéo en prêt grâce auxquelles j'ai pu étoffer mes connaissances en jeux vidéo sans déboursier un sou, avant de déboursier quelques sous pour m'acheter les meilleurs titres.

À Éloïse et Lahra, pour nos séances de travail teintées de bonne humeur et arrosées de maté.

À Tanya, ma relectrice, pour sa rapidité de lecture et ses commentaires avisés.

À ma maman ainsi qu'à mes amis les plus proches et à mes compagnons de galère de la HEG pour m'avoir soutenu (et supporté) tout au long de ce semestre et de ce travail.

Résumé

D'abord écarté des offres des bibliothèques publiques en Suisse, le jeu vidéo, depuis quelques années, a commencé à s'y faire une place. L'évolution des bibliothèques vers le 3^{ème} lieu, mais aussi l'évolution des technologies et la naissance de la scène indépendante qui ont changé le visage du jeu vidéo l'ont rendu compatible avec l'offre des bibliothèques publiques. Dans le cadre d'un grand projet de rénovation et de fusion des services communaux de la culture, la médiathèque de Monthey, en Valais, a mandaté ce travail afin de répondre à ses questions sur les possibilités d'intégration du jeu vidéo dans ses nouveaux locaux. Pour ce faire, ce travail en plusieurs parties a été rédigé.

Une première partie, un état de l'art, sert à définir la notion de jeu vidéo dans un cadre compréhensible pour les professionnel.le.s de l'information documentaire ainsi qu'à offrir un panorama de l'intégration et de la place actuelle du jeu vidéo dans la culture, mais surtout dans les bibliothèques en Suisse et à l'étranger.

Une seconde partie de ce travail sert à mettre en lumière l'ambivalence de l'intégration du jeu vidéo en bibliothèque publique. Certaines facettes de ce produit culturel sont en effet incompatibles avec les missions des bibliothèques publiques et nécessitent d'être connues de ces dernières afin qu'elles puissent protéger leurs publics.

Une dernière partie, composée de recommandations pratiques et de détails techniques, s'attarde à proposer différentes offres complémentaires liées au jeu vidéo et permettant son intégration en bibliothèque sous le plus de formes possibles. Ces offres sont adaptées au contexte et aux missions des bibliothèques publiques suisses, mais plus spécifiquement au contexte et missions de la médiathèque de Monthey, l'institution mandante de ce travail.

Mots-clés : jeux vidéo, bibliothèques publiques, nouveaux services, gestion documentaire, médiation culturelle, espace de consultation

Table des matières

Déclaration	ii
Remerciements	iii
Résumé	iv
Liste des tableaux	x
Liste des figures	xi
Liste des acronymes et des abréviations	xii
1. Introduction	1
2. Institution mandante	2
2.1 Cadre	2
2.2 Contexte	2
2.3 La ville de Monthey	2
2.4 Service culture, tourisme & jumelage	3
2.4.1 Jumelage.....	3
2.4.2 Tourisme	3
2.4.3 Culture.....	3
2.5 La Médiathèque de Monthey	4
2.5.1 Histoire	4
2.5.2 Missions	4
2.5.3 Ressources.....	5
2.5.3.1 Humaines.....	5
2.5.3.2 Financières.....	5
2.5.4 Les publics.....	5
2.5.5 Le projet Casa Nova	8
2.5.5.1 Chronologie du projet	9
2.5.5.2 Espace <i>gaming</i>	9
3. État de l'art	10
3.1 Le jeu vidéo	10
3.1.1 Le jeu vidéo, qu'est-ce que c'est ?.....	10
3.1.1.1 Une définition à construire	10
3.1.1.2 Une typologie en chantier	11
3.1.1.3 Une histoire du jeu vidéo	13
3.1.1.3.1 Genèse.....	13
3.1.1.3.2 Naissance.....	14
3.1.1.3.3 Le Krach de 83	14
3.1.1.3.4 Nintendo VS SEGA.....	15
3.1.1.3.5 Le passage à la 3D et la mort de SEGA	15
3.1.1.3.6 Sony VS Microsoft	16
3.1.1.3.7 Le jeu vidéo sur PC.....	16
3.1.1.3.8 Aujourd'hui.....	17
3.1.1.3.9 Et la Suisse ?.....	18
3.1.2 Le jeu vidéo, c'est qui ?	19
3.1.2.1 Les studios de développement	19
3.1.2.2 Les éditeurs.....	19
3.1.2.3 Les constructeurs	20

3.1.2.4	Les systèmes d'évaluation	21
3.1.2.4.1	PEGI.....	21
3.1.2.4.2	USK.....	22
3.1.2.4.3	ESRB.....	22
3.1.3	Le jeu vidéo, c'est pour qui ?	22
3.1.3.1	Les clichés	22
3.1.3.2	Les statistiques.....	22
3.1.4	Le jeu vidéo hors les murs	24
3.1.4.1	Sciences	24
3.1.4.2	Santé	24
3.1.4.3	Éducation	25
3.1.4.4	Culture	25
3.1.4.4.1	Musées.....	26
3.1.4.4.2	Patrimoine	28
3.1.4.4.3	Bibliothèques	28
3.1.4.4.4	Manifestations.....	29
3.1.4.5	L'art.....	31
3.1.4.5.1	Les arts graphiques.....	31
3.1.4.5.2	Le cinéma	32
3.1.4.5.3	La musique	33
3.1.4.5.4	La littérature.....	33
3.1.4.5.5	L'architecture	34
3.2	Le jeu vidéo dans les bibliothèques	35
3.2.1	La genèse du jeu vidéo en bibliothèque.....	35
3.2.2	Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque ?	35
3.2.3	Un contexte qui influence.....	38
3.2.3.1	Personnel.....	38
3.2.3.2	Conservation	39
3.2.3.3	Législation	40
3.2.3.4	Localisation	41
3.2.4	Le budget	41
3.2.5	Les offres possibles	42
3.2.5.1	Médiation culturelle.....	42
3.2.5.2	Service de prêt	46
3.2.5.3	Espace de consultation.....	49
3.2.5.4	Autres offres liées aux jeux vidéo.....	53
3.2.6	Du studio à la biblio	53
3.2.6.1	Sélection	53
3.2.6.2	Acquisitions	55
3.2.6.3	Catalogage, indexation & équipement.....	57
3.2.6.4	Mise en circulation.....	58
3.2.6.5	Désherbage.....	58
3.2.7	Communication.....	58
3.2.8	Les publics.....	59
4.	Réflexion sur l'ambivalence du jeu vidéo en bibliothèque	61
4.1	Des géants aux pieds d'argile.....	61
4.2	Des rouages rongés par l'acide	63
4.2.1	La <i>Hype</i>	64
4.2.2	Les microtransactions.....	64
4.2.2.1	Les F2P et les <i>Pay-to-Win</i>	64

4.2.2.2	Les éléments cosmétiques	64
4.2.2.3	Les <i>Gacha</i>	65
4.2.3	Gilbert U-238 Atomic Energy Laboratory	65
4.3	Des pixels dans le sang	66
4.4	Le jeu vidéo est un homme pour l'homme.....	67
4.4.1	La représentation des femmes.....	68
4.4.2	La construction du genre	68
4.4.3	La bibliothèque unisexe	69
5.	Recommandations.....	70
5.1	Précisions sur l'âge d'accès aux offres	70
5.2	Les publics & la communication	70
5.3	Quelle(s) offre(s) proposer en bibliothèque ?.....	71
5.3.1	Les jeux vidéo se cachent pour vivre	72
5.3.1.1	Budget	72
5.3.1.2	Critères de sélection.....	72
5.3.1.3	Canaux d'achats.....	73
5.3.1.4	Catalogage, indexation, équipement & mise en circulation.....	73
5.3.1.5	Désherbage.....	73
5.3.1.6	Matrice SWOT, les jeux vidéo se cachent pour vivre.....	74
5.3.2	Prêt de jeux vidéo récents	74
5.3.2.1	Budget	74
5.3.2.2	Critères de sélection.....	76
5.3.2.2.1	Les éditions intégrales	77
5.3.2.2.2	Les <i>remasters</i>	78
5.3.2.2.3	Les <i>remakes</i>	78
5.3.2.2.4	Les <i>reboots</i>	78
5.3.2.3	Canaux d'achats.....	79
5.3.2.4	Catalogage & indexation.....	79
5.3.2.5	Équipement.....	88
5.3.2.6	Mise en circulation.....	89
5.3.2.7	Désherbage.....	90
5.3.2.8	Autres recommandations	90
5.3.2.9	Matrice SWOT, prêt de jeux vidéo récents	91
5.3.3	Prêt de jeux vidéo rétros	91
5.3.3.1	Budget	91
5.3.3.2	Critères de sélection.....	93
5.3.3.3	Canaux d'achats.....	94
5.3.3.4	Catalogage & indexation.....	95
5.3.3.5	Équipement.....	95
5.3.3.6	Mise en circulation.....	96
5.3.3.7	Désherbage.....	96
5.3.3.8	Autres recommandations	96
5.3.3.9	Matrice SWOT, prêt de jeux vidéo rétros.....	97
5.3.4	Prêt de consoles portables	97
5.3.4.1	Critères de sélection.....	97
5.3.4.2	Canaux d'achats.....	98
5.3.4.3	Budget	98
5.3.4.4	Catalogage & indexation.....	100
5.3.4.5	Équipement & mise en circulation.....	102
5.3.4.6	Désherbage & autres recommandations	102

5.3.4.7	Matrice SWOT, prêt de consoles portables	103
5.3.5	Espace de consultation.....	103
5.3.5.1	Abus de langage	103
5.3.5.2	L'Espace avec un grand E.....	104
5.3.5.3	Définir ses besoins techniques	105
5.3.5.3.1	La console	105
5.3.5.3.2	La manette.....	105
5.3.5.3.3	Le câble d'alimentation.....	106
5.3.5.3.4	Les câbles de sortie audio et vidéo.....	106
5.3.5.3.5	Le câble Ethernet.....	108
5.3.5.3.6	La carte mémoire	108
5.3.5.3.7	Le téléviseur	109
5.3.5.3.8	Les prises	110
5.3.5.4	Habiller l'espace	111
5.3.5.5	L'accès à l'espace	111
5.3.5.5.1	Accès libre	111
5.3.5.5.2	Accès sur réservation.....	112
5.3.5.5.3	Mes recommandations.....	112
5.3.5.6	L'offre de consoles	113
5.3.5.6.1	Les consoles de salon rétros.....	113
5.3.5.6.2	Les consoles dédiées.....	116
5.3.5.6.3	Les consoles de salon récentes	117
5.3.5.6.4	Les PC.....	118
5.3.5.6.5	La VR	121
5.3.5.6.6	Les tablettes	122
5.3.5.7	L'offre de jeux vidéo	124
5.3.5.7.1	Le jeu en ligne	126
5.3.5.7.2	Le jeu en streaming.....	126
5.3.5.8	Autres recommandations	126
5.3.5.9	Le budget	128
5.3.5.10	Matrice SWOT, espace de consultation	132
5.3.6	Médiation culturelle.....	132
5.3.6.1	Mises en avant	133
5.3.6.2	Expositions.....	133
5.3.6.3	Sensibilisation & prévention autour du jeu vidéo	134
5.3.6.4	Conférences autour des métiers du jeu vidéo	135
5.3.6.5	Vernissages de jeux vidéo suisses	136
5.3.6.6	L'heure du conte numérique	137
5.3.6.6.1	Les fictions interactives	138
5.3.6.6.2	Les <i>point & click</i>	139
5.3.6.6.3	Les jeux muets.....	140
5.3.6.7	Atelier d'initiation aux jeux vidéo	140
5.3.6.8	Les jeux vidéo actifs	141
5.3.6.8.1	Les jeux de rythme.....	142
5.3.6.8.2	La VR	142
5.3.6.9	Découvertes de jeux vidéo.....	143
5.3.6.9.1	Les jeux indépendants	143
5.3.6.9.2	Les jeux rétros	144
5.3.6.10	Les tournois.....	144
5.3.6.10.1	Seul ou par équipe	145
5.3.6.10.2	Tournoi à élimination directe	146
5.3.6.10.3	Basé sur le score	147
5.3.6.11	Utiliser le jeu vidéo pour créer.....	147
5.3.6.11.1	Les Machinimas	148
5.3.6.11.2	Les mille visages de <i>Minecraft</i>	148
5.3.6.12	Créer des jeux vidéo.....	149

5.3.6.13	Créer une console de jeu.....	150
5.4	Ressources humaines.....	151
5.4.1	Ressources existantes.....	151
5.4.2	Le profil idéal.....	152
6.	Conclusion.....	153
	Bibliographie.....	154
Annexe 1 :	Questionnaire : du jeu vidéo à la médiathèque ?	172
Annexe 2 :	Glossaire.....	176
Annexe 3 :	Fiche explicative, PEGI.....	185
Annexe 4 :	Fiche explicative, USK.....	186
Annexe 5 :	Fiche explicative, ESRB.....	187
Annexe 6 :	Questions posées aux bibliothèques suisses	188
Annexe 7 :	Offre vidéoludique, bibliothèque jeunesse de Nyon	191
Annexe 8 :	Offre vidéoludique, bibliothèques de La Chaux-de-Fonds	192
Annexe 9 :	Offre vidéoludique, bibliothèque de Vevey	193
Annexe 10 :	Offre vidéoludique, bibliothèque de la Cité.....	195
Annexe 11 :	Offre vidéoludique, bibliothèque de l'EPFL	196
Annexe 12 :	Offre vidéoludique, bibliothèque de Carouge.....	197
Annexe 13 :	Questionnaire destiné aux bibliothèques françaises.....	198
Annexe 14 :	Synthèse des budgets	209
Annexe 15 :	Échantillon pour <i>starter</i> une collection	210
Annexe 16 :	Exemple de jaquette de jeu vidéo annotée pour le catalogage	222
Annexe 17 :	Exemple de jeu vidéo équipé	223
Annexe 18 :	Questionnaire destiné au personnel de la médiathèque de Monthey	224
Annexe 19 :	Schéma, branchements électriques pour une prise.....	229
Annexe 20 :	Modèles, charte et règlement.....	230
Annexe 21 :	Liste de genres destinée à l'indexation de jeux vidéo	232

Liste des tableaux

Tableau 1 : Usagers montheysannois et population totale montheysanne par âges	5
Tableau 2 : Exemples de constructeurs	20
Tableau 3 : Statistiques de prêts de jeux vidéo de différentes bibliothèques suisses	49
Tableau 4 : Prix des consoles portables et de leurs accessoires.....	99
Tableau 5 : Propositions de budget de constitution	99
Tableau 6 : Prix des consoles rétros et récentes.....	128
Tableau 7 : Prix des autres plateformes.....	128
Tableau 8 : Prix des accessoires	129
Tableau 9 : Propositions de budget de constitution	129
Tableau 10 : Découpage des éléments à prendre en compte pour constituer un budget annuel	130
Tableau 11 : Propositions de budget annuel	131
Tableau 12 : Synthèse des budgets de constitution	209
Tableau 13 : Synthèse des budgets annuels.....	209
Tableau 14 : Échantillon de jeux vidéo récents	210
Tableau 15 : Échantillon de jeux vidéo rétros.....	214
Tableau 16 : Échantillon de jeux vidéo dématérialisés	217
Tableau 17 : Échantillon de jeux vidéo en VR	219
Tableau 18 : Échantillon d'applications & de jeux mobiles	220

Liste des figures

Figure 1 : Profil sommaire du panel interrogé.....	6
Figure 2 : Profil vidéoludique des répondant.e.s du questionnaire	6
Figure 3 : Considérez-vous que les jeux vidéo font partie de la culture et de l'art ?.....	7
Figure 4 : Êtes-vous pour ou contre l'idée de proposer des JV dans l'offre de la MM ?	8
Figure 5 : <i>Spacewar!</i>	13
Figure 6 : Croix directionnelle / D-Pad.....	15
Figure 7 : Regard sur l'exposition : les années 1970.....	26
Figure 8 : L'auteur au Musée Océanographique de Monaco.....	27
Figure 9 : Bibliothèque de l'université de Barrockstadt, ville fictive du jeu <i>Syberia</i>	29
Figure 10 : Une Switch Lite dans sa sacoche de prêt (EPFL)	47
Figure 11 : Champ « Identifiants »	80
Figure 12 : Champ « Types ».....	80
Figure 13 : Champ « Types de contenus, de médias, de supports matériels ».....	80
Figure 14 : Champ « Mode de parution ».....	81
Figure 15 : Champ « Genres, formes »	81
Figure 16 : Champ « Titres »	81
Figure 17 : Champ « Mentions de responsabilité »	82
Figure 18 : Champ « Contribution »	82
Figure 19 : Champ « Contribution », alternative	82
Figure 20 : Champ « Production, publication, diffusion, distribution, fabrication »	83
Figure 21 : Champ « Mentions d'édition »	83
Figure 22 : Champ « Importance matérielle »	84
Figure 23 : Champ « Notes »	84
Figure 24 : Champ « Adresses URL ».....	85
Figure 25 : Champ « Langue d'expression représentative »	85
Figure 26 : Champ « Langues ».....	86
Figure 27 : Champ « Résumés »	86
Figure 28 : Champ « Sujets »	86
Figure 29 : Champ « Publics cibles ».....	87
Figure 30 : Champ « Métadonnées administratives »	87
Figure 31 : Champ « Genres, formes »	100
Figure 32 : Champ « Titres »	100
Figure 33 : Champ « Production, publication, diffusion, distribution, fabrication »	101
Figure 34 : Champ « Publics cibles ».....	101
Figure 35 : Dimensions de l'espace <i>gaming</i> , proposition 1.....	104
Figure 36 : Dimensions de l'espace <i>gaming</i> , proposition 2.....	105
Figure 37 : Les ports arrière d'une PlayStation 2.....	106
Figure 38 : Câble composite pour GameCube	107
Figure 39 : R, L, Y, Pb, Pr (connecteurs de gauche à droite)	107
Figure 40 : Câble Ethernet.....	108
Figure 41 : Carte mémoire pour PS2	108
Figure 42 : Les ports HDMI d'un téléviseur	109
Figure 43 : Les ports Y, Pb, Pr, L et R d'un téléviseur.....	109
Figure 44 : Les ports V, L et R (ainsi que S-V) d'un téléviseur	110
Figure 45 : Une Nintendo GameCube.....	114
Figure 46 : Une Virtual Boy.....	121
Figure 47 : PS Cat le chat.....	127
Figure 48 : Vue de la rue principale de Valadilène, le village où commence <i>Syberia</i>	139
Figure 49 : Déroulement et durée d'un tournoi à élimination directe.....	146
Figure 50 : Exemple de jaquette de jeu vidéo annotée pour le catalogue.....	222
Figure 51 : Jeu vidéo équipé, extérieur	223
Figure 52 : Jeu vidéo équipé, intérieur	223
Figure 53 : Branchements électriques pour une prise	229

Liste des acronymes et des abréviations

AAA : (prononcé « triple A ») Jeu à gros budget de développement et de marketing

AID : Agent.e en Information Documentaire

2DS : Nintendo 2DS (XL)

3DS : Nintendo 3DS (XL)

BA : Bibliothèque (pour) Adultes

BJ : Bibliothèque Jeunesse

DC : Dreamcast

DLC : *DownLoadable Content*

DS : Nintendo DS

F2P : *Free-To-Play*

ETP : Équivalent Temps Plein

GBA : Game Boy Advance

GBC : Game Boy Color

GC : GameCube

IA : Intelligence Artificielle

ID : Information Documentaire

JV : Jeu vidéo

KO : Kilo-Octet

MD : Mega Drive

MM : Médiathèque de Monthey

MMORPG : *Massively Multiplayer Online Role Play Game*

MOBA : *Multiplayer Online Battle Arena*

MQ2 : Meta Quest 2 (Ou, Oculus Quest 2)

MS : Master System

N64 : Nintendo 64

ND : No Data

NES : Nintendo Entertainment System

P2P : *Pay-To-Play*

PC : *Personal Computer*

PEB : Prêt Entre Bibliothèques

PEGI : Pan European Game Information

PNJ : Personnage Non-Joueur

PS[1,2,3,4,5] : PlayStation [1,2,3,4,5]

PSP : PlayStation Portable

RERO : REseau ROmand des bibliothèques

RPG : *Role Play Game*

SNES : Super Nintendo Entertainment System

SWI : Switch

TB : Travail de Bachelor

VR : Réalité virtuelle

X360 : Xbox 360

XO : Xbox One

XS : Xbox Series

1. Introduction

Depuis quelques années, le jeu vidéo s'est fait une place dans le monde des bibliothèques. Prenant en peu de temps de la maturité, il se place à présent sans peine auprès des produits culturels les plus prisés. Mais ce nouveau média est encore absent de la majorité des bibliothèques publiques et la question de sa légitimité dans les collections et de son usage se pose souvent. C'est à ces questions que ce travail va tenter de répondre.

Pendant longtemps, le JV a gardé cette image de vecteur de la violence et/ou de l'inactivité que le film et certains genres littéraires ont eux-mêmes connue durant ce qui pourrait s'appeler « leur jeunesse ». Mais au fil des décennies, les JV ont mûri et proposent à présent des expériences de plus en plus diverses dépassant le simple amusement et possédant un potentiel réel pour l'offre d'une bibliothèque publique.

Ce travail mandaté par la médiathèque de Monthey sera divisé en plusieurs parties. La première décrit le contexte de ce mandat. La seconde est un état de l'art qui s'attardera d'abord sur le jeu, puis sur sa place dans la culture et les arts et enfin sur les offres liées aux JV qui existent déjà dans des bibliothèques en Suisse et à l'étranger. La troisième partie de ce travail est une réflexion sur la place de la bibliothèque dans le monde du jeu vidéo et sur les points sur lesquels les bibliothèques peuvent entamer une réflexion pour sensibiliser leurs publics et faire mûrir le JV. Enfin, la dernière partie est consacrée à des recommandations destinées à la MM et centrées sur la constitution de différents types d'offres liées aux JV.

2. Institution mandante

2.1 Cadre

Ce mandat est réalisé dans le cadre de mon travail de Bachelor et pour le compte de la médiathèque de Monthey, une médiathèque communale et scolaire se trouvant dans la ville du même nom, en Valais.

Sa mission est à la fois culturelle, sociale, scolaire et liée à l'accroissement des compétences informationnelles de ses publics. Elle répond aux *Normes pour les bibliothèques scolaires* de la CLP (Communauté de travail des bibliothèques suisses de Lecture Publique 2014) ainsi qu'aux *Normes pour les bibliothèques scolaires de lecture publique* (Mariétan, Posse, Cachat 2012).

2.2 Contexte

À la base de ce mandat, il y a un autre projet, celui de réaménager la médiathèque. Initié en 2016, ce dernier a pris la forme d'un travail de Bachelor : *La médiathèque de Monthey : vers un espace de vie et de rencontres* (Masson, Tromme 2016). Ce premier travail, réalisé par Aurélie Masson et Alizé Tromme devait permettre à la MM de devenir une bibliothèque « 3^{ème} lieu ». De nombreuses contraintes ont retardé le projet, lui donnant au fil des années une nouvelle forme : celui d'un centre culturel regroupant l'ensemble du personnel du service de la culture, mais correspondant toujours au modèle de 3^{ème} lieu voulu à la base. Ce nouveau projet s'appelle Casa Nova et c'est dans son cadre qu'intervient ce mandat. La MM se pose en effet la question des possibilités de la mise en place d'un espace *gaming*, c'est-à-dire un espace et/ou un service concernant les jeux vidéo, produits culturels souvent oubliés des bibliothèques, et des approches qui devraient être abordées.

Ce mandat se centre uniquement autour du jeu vidéo et non pas du jeu en général car la MM n'a pas exprimé d'intérêt particulier envers les jeux de société et de rôle pour le moment et ne veut pas entrer en concurrence avec la ludothèque Maïs qui se trouve à quelques centaines de mètres de la médiathèque.

2.3 La ville de Monthey

Monthey est une ville du canton du Valais située au pied des Dents-du-Midi. Elle est à la fois la capitale du district de Monthey et la 3^{ème} ville du canton. Depuis 2012, son président est Stéphane Coppey, membre du parti démocrate-chrétien. En 2019, Monthey comptait environ 17'800 habitants (Vuadens Schopfer, Médiathèque de Monthey, RERO ILS 2022; Vuadens Schopfer 2019) .

Son histoire remonte à l'Antiquité, le territoire est alors occupé par les Celtes. Mais c'est l'ère moderne qui va façonner la ville de Monthey pour lui donner son apparence actuelle, c'est-à-dire celle de la première ville industrielle du canton. Ce statut lui a longtemps donné la réputation d'une ville-dortoir pour les carrières et les raffineries des alentours, à présent fermées, ainsi que pour le site chimique. Mais depuis quelques années, la ville de Monthey fait peau neuve pour se débarrasser de sa réputation et devenir une ville conviviale avec un centre-ville actif adapté à la circulation piétonne et à la sociabilité.

De plus, Monthey peut se vanter d'avoir la seule école de vitrail de toute la Suisse et accueille aussi des écoles secondaires du post-obligatoire, notamment une école de commerce et de

culture générale, ainsi que deux écoles privées et des centres de formation du secondaire et tertiaire comme l'ES Santé et l'EPIC (École Professionnelle Intercantonale de Chimie).

Elle compte, en plus de la MM, deux autres institutions complémentaires :

- Une bibliothèque interculturelle créée par l'association « À tous livres ». Elle prête environ 10'000 ouvrages en une centaine de langues différentes⁵.
- La ludothèque Maïs, gérée par l'Association Valaisanne des Ludothèques. Elle prête environ 1'500 jeux⁶.

2.4 Service culture, tourisme & jumelage

La commune de Monthey regroupe différents services, dont le service « Culture, tourisme & jumelage » dont fait partie la MM. Le chef actuel de ce dicastère est le conseiller municipal Guy Cristina. Le chef du service est Lorenzo Malaguerra.

2.4.1 Jumelage

Ce tiers de service communal s'occupe de gérer les échanges avec les communes de l'étranger qui sont jumelées à Monthey (Diekirch, Ivry, Tübingen, Göd, Dujiangyan). Leur but est d'apporter un échange socio-culturel.

2.4.2 Tourisme

Monthey Tourisme, le second tiers de service communal, se trouve actuellement sur la place centrale de Monthey et s'occupe de faciliter le séjour des touristes ainsi que de promouvoir la culture et l'identité sociale de la ville de Monthey. Ce service communal est actuellement composé de trois employées pour 2,9 ETP ainsi que de deux apprenties (Vuadens Schopfer 2022a). Au terme du projet Casa Nova, le service tourisme sera installé au sein des nouveaux locaux.

2.4.3 Culture

La ville de Monthey est très active dans la culture et y brille même par un certain éclectisme. Au niveau du dernier tiers du service, celui de la culture, trois pôles principaux se distinguent :

- La MM.
- Le théâtre du Crochetan, le plus grand théâtre de la ville. Sa programmation est très axée sur les arts contemporains et modernes.
- Le Pont Rouge, une salle de concert de musiques actuelles.

Ainsi que deux espaces gérés par le service :

- Le Château, qui accueille des concerts de musiques classiques.
- La Grange à Vanay, une salle d'exposition destinée à des artistes amateur.ice.s et de la région.

Le Crochetan et le Pont Rouge installeront bientôt leurs bureaux et billetteries dans les locaux de la Casa Nova. Les deux institutions comptent huit employé.e.s pour 5.6 ETP ainsi qu'un apprenti et deux stagiaires (Vuadens Schopfer 2022a).

⁵ <https://atouslivres.ch/>

⁶ <http://www.ludovalais.ch/index.php?page=pages/redactions&IDart=27>

2.5 La Médiathèque de Monthey

La MM se situe à l'Avenue du Théâtre 2 à Monthey. Elle ouvre 25 heures par semaine, fait plus de 1'000m² et propose septante places de travail et plus de 43'000 documents en prêt⁷ (Médiathèque de Monthey et al. 2021). Depuis mai 2022, la nouvelle directrice de la médiathèque de Monthey est Raphaëlle Vuadens Schopfer.

2.5.1 Histoire

Fondée en 1943, la bibliothèque est d'abord un petit espace à l'intérieur du château de Monthey. Le prêt y est même alors payant. En 1997, la bibliothèque est extraite de ses locaux trop datés pour être installée en plein centre-ville, entre une gare et la vieille ville. Elle est alors renommée « Médiathèque de Monthey » et se trouve installée sur trois étages ouverts et éclairés par une gigantesque baie vitrée orientée nord. À l'époque, cette médiathèque moderne est une révolution.

Pendant quelques années, la MM prend le rôle de centrale d'un réseau de petites bibliothèques du Bas-Valais (Troistorrents, Val d'Illiez, Collombey-Muraz, Vionnaz, Vouvry, Port-Valais, Saint-Gingolph et récemment se sont rajoutées les bibliothèques de Massongex et Champéry). Puis en 2015, la MM et les autres bibliothèques de son réseau décident avec plein d'espoir d'intégrer RERO, le réseau romand des bibliothèques. Une migration plus tard et les collections sont intégrées dans un gigantesque catalogue regroupant des centaines de bibliothèques publiques, scolaires et universitaires à travers la Romandie. La MM ignore alors encore que le réseau s'apprête à subir deux coups durs :

- Le départ de l'intégralité des bibliothèques du canton de Vaud en 2016.
- Le départ de l'intégralité des bibliothèques académiques et universitaires de Suisse romande fin 2020.

Fin 2015, la médiathèque de Monthey décide de se lancer dans un nouveau projet : celui de s'orienter vers un lieu de vie et de rencontres, un 3^{ème} lieu. Pour ce faire, deux étudiantes de la Haute école de gestion de Genève sont mandatées dans le cadre de leur travail de Bachelor pour repenser les espaces et services de la médiathèque et proposer différents scénarios de réaménagement (Masson, Tromme 2016). Pour diverses raisons, ce projet ne sera pas poursuivi. Il a depuis été transformé pour devenir le projet actuel : Casa Nova.

2.5.2 Missions

La MM est une bibliothèque communale et scolaire. Dans ce cadre, elle doit à la fois offrir les prestations typiques d'une bibliothèque publique correspondant aux normes de la CLP tout en mettant à disposition des offres centrées sur les publics jeunesse (enfants et adolescent.e.s). La médiathèque doit couvrir les besoins de base du public en termes de documentation en mettant à leur disposition des collections de documents imprimés, audiovisuels et numériques. Elle doit aussi donner accès à différentes sources d'information. Le tout doit être utile à la culture générale, aux différentes formations ainsi qu'à l'exercice d'activités professionnelles (Mariétan, Posse, Cachat 2012).

De plus, elle met à disposition de son public un « large choix d'ouvrages d'imagination » (Mariétan, Posse, Cachat 2012, p. 1).

⁷ <https://www.mediathequemonthey.ch/la-mediatheque/qui-sommes-nous>

Hors de ses collections qu'elle met à disposition, la MM doit aussi participer à l'accroissement des compétences informationnelles de ses publics par la formation ainsi qu'à l'éveil à la culture par l'organisation d'actions de médiation culturelle. Pour ce faire, elle collabore avec le service culturel et différent.e.s partenaires (Mariétan, Posse, Cachat 2012).

2.5.3 Ressources

2.5.3.1 Humaines

Au 1^{er} juin 2022, la MM compte sept employées pour un total de 4.4 ETP ainsi qu'une apprentie en première année. L'équipe est composée de :

- La directrice, Raphaëlle Vuadens Schopfer, l'une des mandantes de ce travail.
- Deux AID, dont Kathleen Di Giacomo Bruttin, l'une des mandantes de ce travail.
- Quatre employées de bibliothèque.
- Une apprentie.

2.5.3.2 Financières

La MM est financée par la commune de Monthey (Mariétan, Posse, Cachat 2012).

En 2021, elle a bénéficié d'un budget de 69'000 CHF. 9'000 CHF ont été consacrés à la médiation culturelle et 60'000 CHF aux acquisitions de documents (Vuadens Schopfer 2022b). Ce montant ne comprend pas les salaires.

2.5.4 Les publics

De par ses missions et sa nature, la MM accueille tous les publics. Malheureusement, tous les publics ne viennent pas à la MM. Celle-ci comptait 3'924 usager.ère.s actif.ve.s en 2019 (Médiathèque de Monthey et al. 2021), dont 1'538 montheysan.ne.s (Vuadens Schopfer 2019). Ces 3'924 usager.ère.s ont emprunté 116'313 documents en 2019. 11.23% de ces prêts sont des documents audiovisuels (Médiathèque de Monthey et al. 2021).

Tableau 1 : Usager.ère.s montheysan.ne.s et population totale montheyssanne par âges

Usager.ère.s montheysan.ne.s actif.ve.s		Population totale	
Classes d'âge	Total	Classes d'âge	Total
0-10 ans	183	0-10 ans	1'798
10-14 ans	245	10-14 ans	745
14-18 ans	129	14-18 ans	721
18-30 ans	243	18-30 ans	2'780
30-60 ans	499	30-60 ans	7'629
60 ans et +	239	60 ans et +	4'172
Total	1'538	Total	17'845

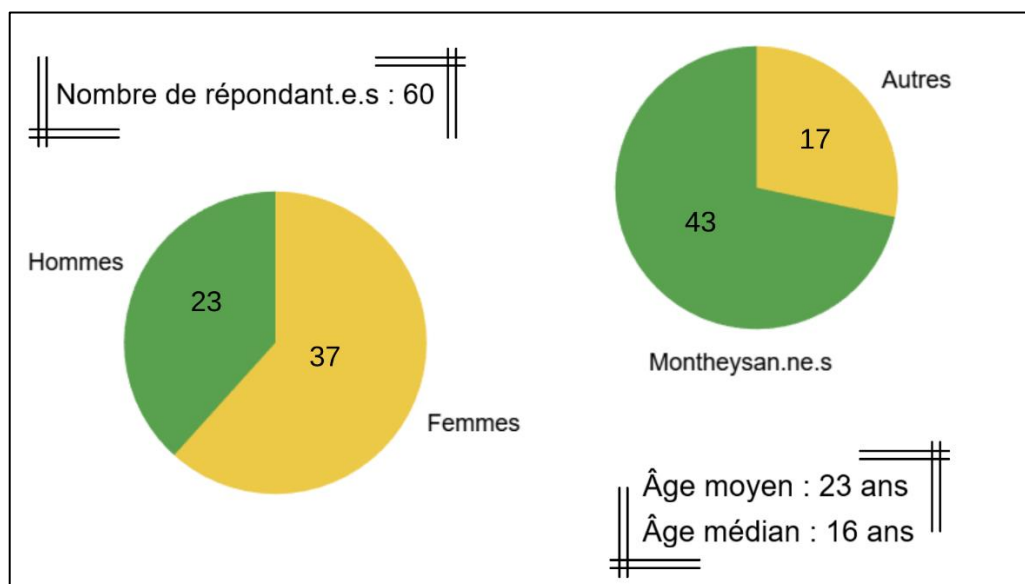
Adapté de (Vuadens Schopfer 2019)

Le tableau ci-dessus montre que la classe d'âge la plus représentée parmi le lectorat et la population est la classe des « 30-60 ans ». Cela s'explique cependant par la largeur de cette classe. Et si la jeunesse montheyssanne (de 0 à 18 ans) ne constitue pas non plus la majorité

du lectorat (557 usager.ère.s mineur.e.s contre 981 usager.ère.s majeur.e.s), elle est de tout de même, en termes de proportion, la population la plus inscrite à la MM. En effet, 17.1% des moins de 18 ans sont inscrit.e.s contre seulement 6.7% des adultes. Le tableau montre aussi qu'environ 8.6% de la population montheysanne est inscrite à la MM.

Afin d'établir des recommandations en fonction des publics et de leurs envies, un questionnaire a été distribué par le personnel de la MM à ses publics (cf. Annexe 1 :). Il a été rempli par soixante personnes dont voici un profil sommaire.

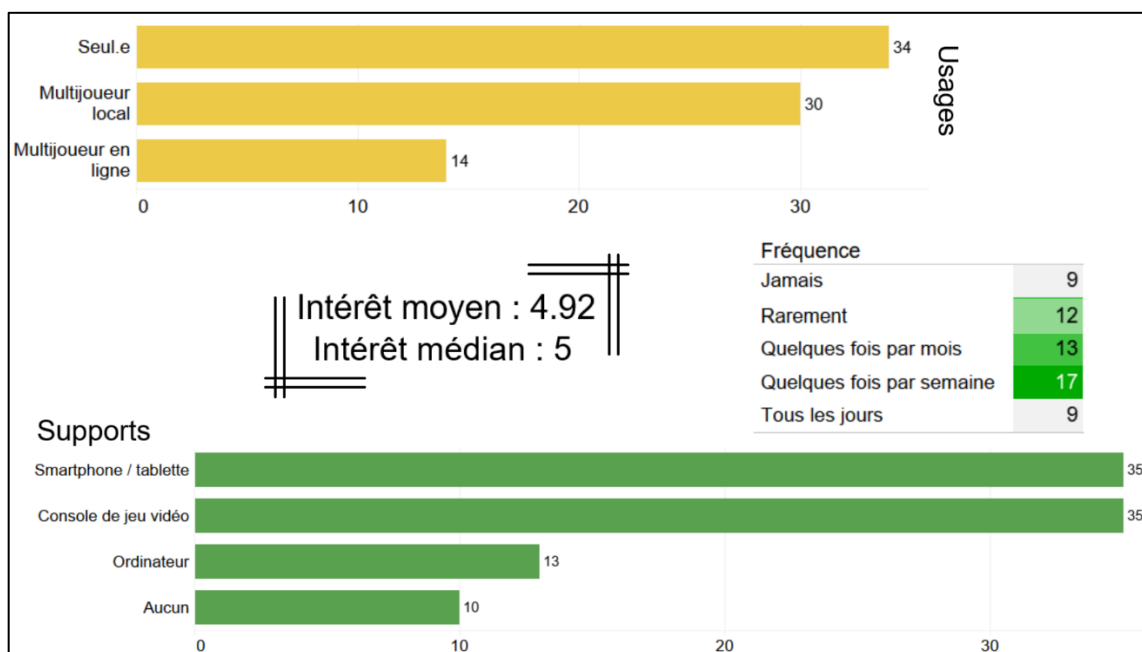
Figure 1 : Profil sommaire du panel interrogé



Infographie créée par l'auteur sur Tableau Desktop et Canva à partir des données récoltées via le questionnaire destiné aux publics de la MM

Ces soixante personnes ont répondu à diverses questions, notamment en rapport avec leurs pratiques vidéoludiques.

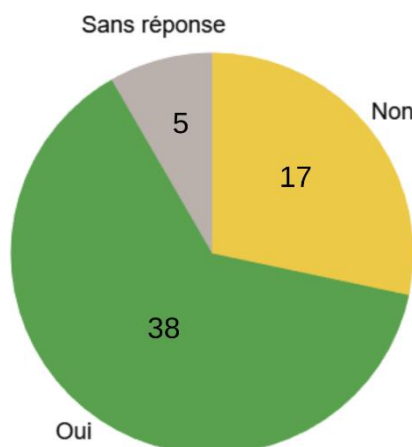
Figure 2 : Profil vidéoludique des répondant.e.s du questionnaire



Infographie créée par l'auteur sur Tableau Desktop et Canva à partir des données récoltées via le questionnaire destiné aux publics de la MM

L'intérêt pour le JV des soixante répondant.e.s est moyen. Ces mêmes personnes jouent, pour la majorité, quelques fois par semaine et préfèrent jouer seul.e.s ou avec des gens se trouvant dans la même pièce qu'eux. Cela est cohérent avec le type de plateforme préféré des répondant.e.s qui est (à égalité avec les supports mobiles) la console de jeu. La console récente la plus possédée est la Switch (25 personnes) et la console rétro la plus possédée est la Nintendo DS (21 personnes), deux consoles de l'entreprise Nintendo. Bien que 51 répondant.e.s sur les 60 jouent au moins quelques fois par mois, tous ces gens ne considèrent pas forcément les JV comme une partie de l'art ou de la culture.

Figure 3 : Considérez-vous que les jeux vidéo font partie de la culture et de l'art ?



Infographie créée par l'auteur sur Tableau Desktop à partir des données récoltées via le questionnaire destiné aux publics de la MM

Il a été demandé aux répondant.e.s de justifier leur réponse. Du côté du « oui », iels ont pointé du doigt les musiques, graphismes et scénarios composant les JV comme justifiant le JV comme une part de la culture. Le fait que les JV peuvent servir comme moyen d'apprentissage a aussi été relevé. Voici deux exemples de justifications données par des personnes ayant répondu « oui » :

« C'est une histoire dans laquelle on peut être acteur, c'est à la croisée des arts avec les scénarios, la musique, le graphisme... »

« Je ne pratique pas les jeux vidéo, mais nos petits-enfants nous les montrent. Je suis frappée par la qualité du graphisme, les liens avec l'histoire, la science, la musique etc. Et l'interactivité possible entre les joueurs apporte un côté social. »

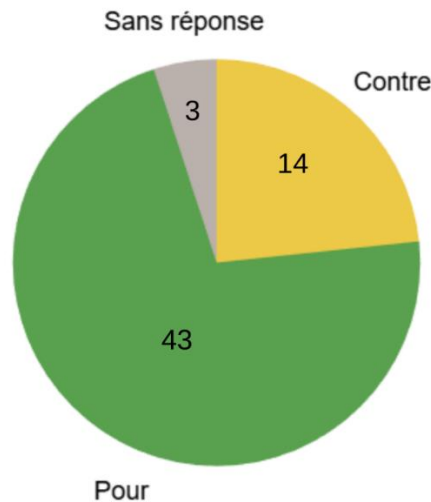
Du côté du « non », les arguments penchent sur le côté nocif des écrans et le fait que les JV relèvent du passe-temps et du divertissement. Voici deux exemples de justifications données par des personnes ayant répondu « non » :

« Car ça n'enseigne rien. C'est juste pour passer le temps et s'amuser. »

« Parce que les écrans sont nocifs pour la santé et nous grillent les neurones. Pour un enfant qui est en pleine croissance, cela peut aggraver [sa scolarité]. »

Il est intéressant de constater que l'aspect divertissant des JV a aussi été mis en avant par des personnes ayant répondu « oui ». Ce paradoxe met en lumière le fait que la culture semble posséder une définition différente pour chacun.e. Mais est-ce que les répondant.e.s sont intéressé.e.s à voir apparaître des offres liées aux JV à la MM ?

Figure 4 : Êtes-vous pour ou contre l'idée de proposer des JV dans l'offre de la MM ?



Infographie créée par l'auteur sur Tableau Desktop à partir des données récoltées via le questionnaire destiné aux publics de la MM

Un peu moins des trois quarts des répondant.e.s adhèrent à l'intégration d'offres liées aux JV à la MM. Les deux offres préférées proposées aux publics sont, à égalité avec 32 votes chacune, le « prêt de jeux vidéo » et l'« espace *gaming* avec des consoles de salon ». Une liste d'actions de médiation culturelle a aussi été proposée dans le questionnaire et la plus populaire, avec 21 votes, est la « découverte de jeux indépendants ». Les tournois et les expositions se disputent la seconde place avec 20 votes. Le reste des données récoltées via ce questionnaire sera utilisée durant le reste de ce travail pour orienter les recommandations.

2.5.5 Le projet Casa Nova

« L'architecte des bibliothèques est un architecte de jardin : il doit ménager de vastes perspectives, des coins bocagers, des allées et des sentiers, des grottes et des terrasses, du soleil et de l'ombre. Après avoir construit des bibliothèques comme des maisons de livres, il serait bon de penser la bibliothèque comme la 'maison des [humains]' »
(*La bibliothèque : miroir de l'âme, mémoire du monde* 1991)

Depuis la fin du travail de Bachelor de 2016 sur le réaménagement, le projet avait été mis en pause pour des causes liées au budget et aux espaces. Mais en décembre 2020, la Poste a annoncé son départ du rez-de-chaussée du bâtiment de la MM, offrant la possibilité à cette dernière de s'étendre. Une nouvelle réflexion s'est alors entamée autour des possibilités de la MM d'utiliser ce nouvel étage donnant directement sur la rue. Si la volonté de s'orienter vers le 3^{ème} lieu était toujours présente, d'autres idées ont émergé, notamment celle d'un centre culturel qui regrouperait la majorité des acteur.rice.s du service « Culture, tourisme & jumelage » de la ville de Monthey : la Casa Nova.

Le projet lancé, la commune rachète les anciens locaux de la Poste, ainsi que ceux d'une papeterie, d'une assurance et d'un cabinet de médecine alternative se trouvant au rez-de-chaussée ou au premier étage du bâtiment. Le projet comprend l'installation au sein des nouveaux locaux de l'office du tourisme, de l'administration et billetteries du Crochetan et du Pont Rouge, ainsi que la création de nouveaux espaces et de nouvelles offres pour la partie médiathèque de ce nouveau centre culturel.

2.5.5.1 Chronologie du projet

- **Décembre 2020** : La Poste annonce son départ du rez-de-chaussée du bâtiment de la médiathèque. La réflexion entamée en 2016 autour des possibilités d'exploiter cet espace est relancée.
- **Début 2021** : Un groupe de projet composé des différent.e.s responsables du service « Culture, tourisme & jumelage » est lancé pour mener une réflexion impliquant tout le service. Plusieurs bibliothèques sont visitées, dont LaFilanda à Mendrisio (Tessin).
- **Avril 2021** : Le premier cahier des charges du projet est rédigé. Il est toujours en évolution.
- **Novembre 2021** : La Poste quitte le rez-de-chaussée du bâtiment.
- **Décembre 2021** : Le Conseil Général de la Ville de Monthey valide le budget pour les travaux de réaménagement.
- **Janvier 2022** : L'architecte mandatée pour le réaménagement débute le travail sur les plans.
- **Février à juillet 2022** : Période durant laquelle prend place la rédaction de ce travail.
- **Fin 2023 – début 2024** : Ouverture de la Casa Nova.

(Vuadens Schopfer 2022c)

2.5.5.2 Espace *gaming*

C'est dans le projet Casa Nova que s'inscrit ce projet d'intégration du jeu vidéo en bibliothèque. En effet, la MM s'interroge sur la pertinence et la place du jeu vidéo dans l'institution et souhaiterait pouvoir se faire une idée des différentes pratiques des bibliothèques ayant sauté le pas. Après quelques visites, elle a demandé à la HEG de mandater des étudiant.e.s pour travailler sur un produit documentaire sur le sujet. Le travail n'ayant été choisi par aucun.e étudiant.e, un travail de Bachelor a été proposé par l'auteur de ce travail pour s'occuper de cet état de l'art ainsi que de l'établissement de différentes propositions liées à l'intégration de JV en bibliothèque afin de permettre à la MM de déterminer son positionnement sur la question.

Depuis le début de ce travail, un espace *gaming* a été intégré aux plans de la Casa Nova. Il devrait se trouver au premier étage de l'actuelle médiathèque, dans un espace de 78m² qui était auparavant occupé par un cabinet de médecine alternative. Ces 78m² seront divisés en deux espaces distincts :

- Un espace pour les adolescent.e.s
- Un espace *gaming*

Afin de pouvoir mettre en place cet espace *gaming*, il faut d'abord répondre à plusieurs questions. Et la première d'entre elles est : c'est quoi un jeu vidéo, en fait ?

3. État de l'art

3.1 Le jeu vidéo

3.1.1 Le jeu vidéo, qu'est-ce que c'est ?

3.1.1.1 Une définition à construire

Commençons par définir le jeu qui est, selon Johan Huizinga, cité dans *Jouer en bibliothèque* : « une activité libre, fictive, gratuite, et sans attente de résultat » (Devriendt 2015a, p. 10). Cette définition datant de 1938 colle peu au jeu vidéo car elle désigne l'action de jouer, qui utilise le même mot en français que le support de jeu. En anglais, ces deux notions sont distinguées : *play* désigne le jeu comme l'action de jouer et *game* désigne le jeu en tant que support. Si jouer est une activité libre dans le sens où elle est choisie par le joueur, le jeu vidéo en lui-même n'est pas forcément libre. Certains le sont, comme les jeux dits *sandbox** mais beaucoup sont très dirigistes comme les jeux de plateformes* en 2D. (Tous les mots suivis d'un astérisque sont définis à la fin de ce travail (cf. Annexe 2 :).)

En se penchant du côté de la recherche scientifique, il est possible de constater qu'un nombre étonnant de chercheurs se sont lancés dans l'établissement d'une définition du jeu, notamment Katie Salen Tekinbaş et Eric Zimmerman dans leur ouvrage de référence sur le *game design**. Leur définition du jeu est la suivante : « Un jeu est un système dans lequel des joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, défini par des règles, qui aboutit à un résultat quantifiable » (trad. de Salen Tekinbaş, Zimmerman 2004, p. 82). La définition présentée ici est presque opposée à la précédente car elle correspond cette fois au support de jeu, le *game*. Dans cette définition se retrouve cette notion de règles qui est inhérente au jeu vidéo (ainsi qu'à tous les jeux présentant un support physique), ainsi qu'une notion de conflit artificiel, qui désigne le fait que les joueurs deviennent antagonistes de leur jeu vidéo. Ils essaient de le vaincre pour décrocher ce que la définition nomme un « résultat quantifiable », qui prend la forme du dénouement de l'histoire, d'une place dans le tableau des scores, d'un trophée virtuel...

Mais cette dernière définition oublie une notion propre au jeu **vidéo** : l'électronique. Les définitions la prenant en compte deviennent alors plus floues. Dans l'introduction de son livre *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot compare différentes œuvres dites vidéoludiques et pointe les failles de différentes définitions. Il y définit d'abord le JV comme « un programme qui génère des graphismes avec lesquels on interagit en temps réel pour s'amuser et non pour travailler » (Triclot 2011, p.8). Dans ce cas, le film interactif de Netflix, *Bandersnatch*, qui laisse le spectateur prendre certaines décisions qui vont influencer le scénario durant le film, est un jeu vidéo ? Plus tard est mise en avant la notion d'habileté qu'il faudrait ajouter à la définition du jeu vidéo, une composante en effet importante des premiers JV et surtout des jeux d'arcade*. À cette époque où la technologie ne permettait pas de créer des univers entiers et immersifs, c'est cette notion d'habileté qui va définir si un jeu est amusant ou non. Mathieu Triclot met aussi en avant la notion d'univers pour les jeux qui n'incluent pas d'habileté. Pour lui, c'est la construction d'un univers avec ses règles qui définit les jeux sans habileté comme des jeux vidéo. Il exemplifie cela avec les jeux vidéo textuels*, proposant des univers étoffés et qui sont considérés comme des jeux vidéo malgré l'absence d'habileté ainsi que d'interface graphique traditionnelle. Dans ce cas précis, c'est l'addition technologie + univers + interactivité qui en fait un jeu vidéo.

La définition du jeu vidéo semble être floue et intéresse beaucoup de monde. À la fin des années 90, naissent même les *game studies*, un nouveau champ de recherche pluridisciplinaire entièrement consacré aux jeux en général et surtout aux jeux vidéo.

On distingue deux écoles (Triclot 2011) :

- L'école ludologique (vision de la narration au service du gameplay).
- L'école narratologique (vision du gameplay au service de la narration).

Ces deux approches se retrouvent dans les jeux vidéo et, l'une comme l'autre, a son intérêt pour la sélection et la justification du JV en bibliothèque. Mais ce travail ne nécessite pas de pousser aussi loin la notion de JV. Il est temps de se pencher sur d'autres définitions :

Larousse.fr⁸ dit ceci : « 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. » (*Jeu vidéo* [S.d]). Cette définition simple écarte un peu les productions 2D et 2.5D* qui existent encore par choix artistique, nostalgie ou contrainte budgétaire. La dénomination de « micro-ordinateur » à la fin, ancienne manière de désigner un PC, laisse penser que la définition n'a pas été mise à jour depuis un certain temps.

Quant à Céline Méneghin, dans son mémoire de 2009 *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, elle définit le jeu vidéo comme une « œuvre multimédia de collaboration » (Méneghin 2009, p. 17). On voit que ce terme puise dans le terreau de la bibliothéconomie et met en lumière des éléments intéressants en désignant le jeu comme une « œuvre multimédia », l'éloignant un peu des termes « systèmes » et « activité » pour rendre le jeu vidéo plus tangible. Cependant, la notion de collaboration, bien que la norme, n'est pas obligatoire pour créer un JV. Quelqu'un avec le panel de compétences correspondant peut bien faire un jeu vidéo tout seul. C'est le cas, par exemple, du jeu argentin *Storyteller*, qui est entièrement développé par une seule personne : Daniel Benmergui.

Finalement, en prenant certains éléments de ces différentes définitions, Il est possible d'arriver à quelque chose qui permet d'identifier plus facilement les jeux vidéo dans le cadre de ce travail :

Jeu vidéo : œuvre multimédia interactive ayant un ou plusieurs objectifs et accessible via un appareil informatique.

3.1.1.2 Une typologie en chantier

À l'instar de la littérature, le jeu vidéo est aussi classifié par genre et sous-genre et il en existe beaucoup. Ceux-ci sont différents des genres littéraires. En effet, un jeu vidéo est un média bien différent d'un livre et celui-ci ne pourrait être réduit au simple genre de son histoire. Le jeu vidéo induit une interactivité et c'est ce type d'interactivité qui va s'avérer être l'élément le plus pertinent pour classifier un jeu, spécifiquement quand il s'agira de conseiller les usager.ère.s.

Pour exemplifier, prenons le cas de deux JV présentant une histoire de « science-fiction postapalyptique » :

⁸<http://urlr.me/khRBW>

- *Fallout 4* : Dans une réalité alternative, la Guerre Froide n'a jamais cessé et a gardé l'Amérique coincée dans les technologies et pratiques des années 50 et cela jusqu'en 2077, date d'un bombardement généralisé qui a réduit le monde tel qu'on le connaît à néant. Vous incarnez un membre de l'Abri 111, seul survivant de sa famille après 210 ans de cryogénisation. Forcé à quitter votre bunker, vous partez explorer le monde dévasté où la vie humaine tente de reprendre ses droits au milieu de créatures nées des retombées radioactives.
- *Death Stranding* : Dans un futur proche, le *Death Stranding*, un événement surnaturel, a provoqué l'apocalypse en brisant les frontières entre les vivants et les morts. Depuis, les survivants vivent cachés dans des villes-bunkers ou à l'écart de tous les autres humains, craignant ce qui arriverait s'ils étaient attrapés par les âmes des morts qui rodent sous la pluie. Vous incarnez Sam Porter Bridges, un livreur voyageant à travers une Amérique désolée pour tenter de créer un réseau de communication entre ses habitants dispersés.

Un.e bibliothécaire peu familier.ère avec les JV pourrait penser que si quelqu'un a apprécié l'un de ces deux jeux, iel pourra apprécier l'autre car les deux sont des histoires de « SF post-apo » se passant en Amérique et impliquant des bestioles peu commodes. Mais le JV n'a pas qu'une histoire, il a surtout des mécaniques qui vont influencer sur l'expérience de jeu au point que deux jeux peuvent partager la même histoire mais être parfaitement différents dans leur manière de l'aborder. Dans le cas des deux jeux cités plus haut, *Fallout 4* est un action-RPG* en FPS*. C'est donc un jeu nerveux, qui demande de l'adresse, surtout au niveau du tir, mais qui apporte beaucoup de libertés au niveau de la personnalisation de la progression et du personnage (armes, compétences, ...) et offre un univers détaillé à explorer soi-même de manière non-linéaire. De son côté, *Death Stranding* est officiellement un jeu d'aventure* mais c'est surtout ce qu'on appelle dans le jargon « un simulateur de randonnée ». *Death Stranding* est un jeu bien plus tranquille que *Fallout 4*, il est très axé sur le réalisme et demande au joueur de gérer le poids des marchandises qu'il transporte, de garder l'équilibre (ce qui veut aussi dire ne pas trop courir) tout en cherchant le sentier le plus praticable. On voit que la dynamique de deux gameplay n'est clairement pas la même et que conseiller *Death Stranding* à quelqu'un qui dit aimer *Fallout 4* ne serait pas le choix le plus pertinent.

La typologie des JV est donc liée à leur gameplay (*Typologie des jeux vidéo* 2012). À l'heure actuelle, il n'existe aucun consensus au niveau des critères qui serait formel, exact ou cohérent au point que les dénominations des genres peuvent changer selon les sources. C'est par exemple le cas de *Minecraft*, qui est généré différemment sur presque chaque site internet de review de JV : *sandbox*, simulation*, action*, aventure, ... (Clarke, Lee, Clark 2015). En effet, *Minecraft* est un jeu qui reprend un peu tous ces éléments, car c'est la nature du genre *sandbox* d'offrir une grande liberté d'action au joueur.euse.s, leur laissant, dans *Minecraft*, à la fois la possibilité de partir dans une chasse aux monstres périlleuse ou de s'abandonner à une séance de jardinage ou de construction. C'est un problème actuellement avec les genres des jeux vidéo, car ceux-ci sont très instables. Il arrive que des éditeurs reprennent des mécaniques de plusieurs genres pour les mélanger et offrir de la nouveauté, comme pour la série des *Assassin's Creed*. Le premier épisode de la série, en 2007, était un jeu très axé sur l'infiltration* avec un scénario linéaire et un personnage non-personnalisable. Dix ans plus tard est sorti *Assassin's Creed : Origins*, qui a rajouté des mécaniques de RPG* à sa formule, comme un arbre de compétence permettant de personnaliser notre manière de jouer ou encore des armes et pièces d'armures interchangeables dont la recherche pour les plus puissantes justifie un monde ouvert* et une narration moins linéaire. Ces évolutions qui mélangent les genres rendent difficiles une classification stricte.

De plus, il arrive que les joueurs décident, par consensus, qu'un jeu est si innovant qu'il en devient un genre à part entière. C'est le cas du *Metroidvania**. Mot-valise composé des titres de deux séries de jeux vidéo célèbres, *Metroid* et *Castlevania*, ce genre regroupe des jeux dont le gameplay est très inspiré de ces JV. Lors de la *Game Developers Conference* de 2014, le *game designer* Koji Igarashi, qui a notamment été producteur d'une douzaine de jeux *Castlevania*, définit plusieurs critères qui qualifient le *Metroidvania* : ce sont souvent des jeux de plateformes avec une seule carte interconnectée. Pour débloquer toute la carte et tous ses raccourcis, il est nécessaire de progresser et de faire des allers-retours dans tout le jeu pour découvrir de nouveaux endroits grâce aux compétences acquises entre-deux (*Game Developers Conference* 2016). Un genre peut-être extrêmement spécifique, comme il peut être extrêmement flou. C'est le cas des jeux d'action, très large catégorie qui, techniquement, regroupe tous les jeux vidéo nécessitant de l'habileté et des réflexes (Méneghin 2009).

Tout comme sa définition, la typologie du jeu vidéo est quelque chose de très discuté. Les besoins d'une bibliothèque publique à ce sujet sont heureusement moins complexes que ceux d'une équipe de recherche et, en annexe, se trouve une liste non-exhaustive offrant un panorama des genres les plus importants et répandus. Elle devrait permettre à la MM d'y voir plus clair lors du traitement des documents (cf. Annexe 21 :).

3.1.1.3 Une histoire du jeu vidéo

Pour des raisons de temps et de nature du mandat, cette histoire du jeu vidéo ne saurait être exhaustive et se concentre sur les entreprises et personnes les plus connues et importantes du jeu vidéo.

3.1.1.3.1 Genèse

L'histoire du jeu vidéo est très liée à celles des ordinateurs. Le patient zéro du jeu vidéo apparaît sous la forme du *Cathode-Ray Tube Amusement Device* (dispositif de jeu à tube cathodique). Inventé en 1947 par les physiciens Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray, le « jeu vidéo » est affiché sur un oscilloscope, un appareil servant à visualiser un signal électrique sous la forme de lignes, et simule un tir de boulet de canon que le joueur rend plus ou moins long en appuyant sur des boutons (Wolf 2012). Mais ce JV ne correspond pas vraiment à la définition établie plus tôt car il ne contient pas d'objectif concret. Durant les années 50 et 60, le JV reste surtout un objet de recherche ou ne circule qu'entre physiciens. Ce sont des petits programmes informatiques simulant le jeu de dames ou le tic-tac-toe. Ils servent avant tout à tester la puissance de calcul d'un ordinateur ou à s'entraîner à la programmation.

Figure 5 : *Spacewar!*



(CC BY Lu 2007)

C'est en 1962 que sort le tout premier JV largement diffusé sur PDP-1, un micro-ordinateur. Il est créé par des étudiants du MIT dirigé par Steve Russell. Ce JV, c'est *Spacewar!*, un *shoot'em up** dans lequel deux vaisseaux spatiaux s'affrontent. Le jeu pesait 9 Ko, ce qui, à présent, est moins lourd qu'un fichier de traitement de texte vide.

3.1.1.3.2 Naissance

Mais c'est avec *Pong* que le JV va véritablement entrer dans l'histoire. C'est est un jeu de sport* conçu d'abord pour borne d'arcade et qui simule une partie de tennis très minimaliste. Mais surtout, c'est le premier succès populaire vidéoludique qui entraîne la création de la première console de salon* : la *Magnavox Odyssey*. Son succès va même pousser Atari (et beaucoup d'entreprises) à créer leurs propres machines pour copier *Pong*. (Wolf 2012). La première génération de consoles branchées sur téléviseur est née et est remplacée huit ans plus tard par une seconde génération dont l'Europe ne retiendra presque que l'*Atari 2600*.

D'abord nommée *Atari VCS* (pour Video Computer System), l'*Atari 2600* sort en 1977 et est la console de salon la plus populaire de sa génération. Elle sera malgré elle une des causes majeures du grand krach du jeu vidéo de 1983, notamment à cause du jeu *E.T the extra-terrestrial*, adaptation du film bien connu de Steven Spielberg. En effet, le film sort au cinéma en juin 1982 et son succès pousse Atari à acheter les droits du film pour 21 millions de dollars de l'époque afin de créer une adaptation sur *Atari 2600* dont la sortie est prévue pour Noël de la même année. Le développeur en charge du jeu, Howard Scott Warshaw, n'a finalement que cinq semaines pour créer le jeu de A à Z afin que les cartouches, le support commun pour les jeux vidéo de l'époque, puissent être manufacturées à temps pour Noël (Hooper 2016). Le jeu sort à la date prévue mais il est bâclé, présente de nombreux problèmes et est considéré comme ennuyeux et difficile par la majorité des joueurs. C'est un tel échec que des milliers de cartouches sont ensevelies dans le désert du Nouveau Mexique (*Atari Parts Are Dumped 1983*).

3.1.1.3.3 Le Krach de 83

L'industrie du JV va connaître un krach en 1983, en partie dû à *E.T the extra-terrestrial* qui va faire perdre des millions à Atari, leader du marché à l'époque, mais aussi à un système économique peu performant ainsi qu'une concurrence grandissante des PC qui commencent à coûter moins cher que les consoles et qui sont plus performants que ces dernières. L'intérêt et la confiance du public pour le jeu vidéo vont temporairement décroître.

C'est pourtant durant l'année du krach que va émerger la troisième génération de consoles avec sa première représentante, la NES (Nintendo Entertainment System), la première console de salon de Nintendo, une société japonaise basée dans la vente de jouets qui s'est tournée depuis dix ans vers les jeux vidéo. Cette console va fixer beaucoup de normes en termes de conception de jeux et de gameplay qui seront reprises par les consoles suivantes, notamment l'utilisation de la croix directionnelle pour guider le personnage (Makino 2010) ainsi que les boutons « A », « B », « START » et « SELECT ».

Figure 6 : Croix directionnelle / D-Pad



(CC BY SA Karl432 2017)

Et c'est finalement *Super Mario Bros*, sorti sur NES en 1985, qui va sonner la fin du krach et qui va propulser Nintendo en tant que leader du marché. Le succès du jeu est si fulgurant qu'il fait exploser les ventes de la console et relance l'entièreté du marché.

3.1.1.3.4 Nintendo VS SEGA

La fin des années 80 est riche au niveau vidéoludique.

En 1989, Nintendo sort la Game Boy, seconde console portable* à cartouches interchangeables de l'histoire du jeu vidéo. Les cinq versions de la Game Boy traverseront toute la décennie suivante, notamment grâce à la sortie de *Pokémon version rouge* et *Pokémon version bleue* qui relancent les ventes de la console presque dix ans après sa sortie.

Durant cette période, bien que Nintendo domine le marché, d'autres sociétés comme SEGA vont émerger. Active dans le milieu des JV depuis la fin des années 70, elle s'y fait enfin une place de choix avec son premier grand succès public : la Mega Drive, première console de la quatrième génération. Une rivalité commerciale oppose vite les deux sociétés pour la dominance du marché et le public va aussi y contribuer en créant une véritable guerre populaire entre les adeptes de Nintendo et ceux de SEGA, se ralliant sous leurs mascottes respectives : Mario et Sonic (Kent 2001). Nintendo réaffirme vite son hégémonie avec la sortie de la SNES.

3.1.1.3.5 Le passage à la 3D et la mort de SEGA

Si les années 90 marquent l'arrivée de Sony et de sa PlayStation qui va détrôner Nintendo et SEGA, elles marquent aussi la transition ardue de la 2D à la 3D. Depuis *Super Mario Bros*, la norme dans le JV est le défilement horizontal en 2D. C'est-à-dire que le personnage traverse l'écran de gauche à droite, traversant des images, les décors, qui défilent au long de la progression. Mais cette manière de faire commence à être répétitive et datée et l'ajout de la profondeur permet un nombre illimité de nouvelles possibilités de gameplay en plus de garantir une meilleure immersion. SEGA va alors lancer sa console spécialisée dans les jeux 3D : la Saturn. Mais la création d'un jeu en 3D n'a rien à voir avec celle d'un jeu en 2D, faute d'expérience ou de compétences adaptées, beaucoup de jeux vidéo vont rater leur transition et se faire oublier petit à petit (Ouellet 2014).

À l'époque de la sortie de la Mega Drive, SEGA cherche une nouvelle mascotte pour remplacer *Alex Kidd*, un personnage jugé trop enfantin pour le public adolescent qu'elle vise afin de concurrencer Mario, la mascotte de Nintendo. Nait alors Sonic le hérisson bleu superpersonique. Figure internationalement connue, Sonic a été même décliné en films et dessins animés, ce

que son concurrent de toujours n'a jamais pu faire de manière marquante. Mais du côté de leur média d'origine, le jeu vidéo, Mario n'a rien à envier à Sonic. Car, de son côté, Nintendo transite très bien vers les jeux 3D, en témoigne l'excellent *Super Mario 64*, et survit à la cinquième génération de consoles et à l'ascension de Sony. Du côté de Sonic, c'est plus compliqué. Le passage à la 3D rend la nervosité et la sensation de vitesse et de contrôle des opus précédents dures à retranscrire. Les précédents opus ne présentaient pas de problème de maniabilité du personnage comme ce dernier n'allait que de gauche à droite ou inversement. À présent, il faut que Sonic puisse se déplacer en changeant précisément de direction mais aussi en allant très vite, ce que SEGA sera incapable de faire. En témoigne le mauvais *Sonic R*, sorti en 1997. Ce jeu de course* permet d'incarner Sonic et ses amis et de faire la course sur des circuits, comme dans *Super Mario Kart* sorti cinq ans plus tôt, mais sans les véhicules. À la place, Sonic et ses amis courent. Ce jeu a été un échec retentissant à cause de sa très mauvaise maniabilité rendant les personnages glissant comme des savonnettes. Suite à cela, la chute de Sonic s'amorce avec des jeux de moins en moins appréciés par la critique et le public (Molas, Rassiat 2010).

Mais Sonic n'est pas le seul problème de SEGA. À cause de son prix de lancement et de celui de ses jeux, la Sega Saturn, et cela alors qu'elle est la première console à pouvoir se connecter à internet, a totalement été éclipsée par la PlayStation de Sony sortie la même année. L'histoire se répète quelques années plus tard. Cette fois, SEGA pense prendre un coup d'avance en sortant sa nouvelle console, la Dreamcast, avant ses concurrents. Elle est le dernier espoir de SEGA suite à l'échec de la Saturn. À l'époque, la Dreamcast innove même beaucoup car elle intègre pour la première fois sur console un modem intégré, un chat vocal ainsi que du contenu additionnel téléchargeable pour les jeux. Mais malgré un lancement plutôt réussi, l'annonce de la PlayStation 2 fait chuter les ventes de la Dreamcast. SEGA s'avoue alors vaincu et le 21 mars 2001, la société annonce son départ du marché des consoles de jeux vidéo (Ahmed 2001).

3.1.1.3.6 *Sony VS Microsoft*

Mais à peine une guerre des consoles se termine qu'une autre commence. En effet, la 6^{ème} génération de consoles est autant marquée par la mort de SEGA en tant que constructeur que par la naissance de Microsoft dans ce même rôle. La Xbox sort en 2001, à peine un an après la PlayStation 2, la console la plus vendue de tous les temps. De son côté, Nintendo sort la GameCube. Si la console est tout de même un succès, elle reste sans conteste derrière Sony et Microsoft. Et des années 2000 à aujourd'hui, la tendance est restée à peu de choses près la même. Sony a continué à dominer le marché avec la PlayStation 3 (2006) et la PlayStation 4 (2013), talonnée par Microsoft tant en chiffres de ventes qu'en dates de sortie des consoles avec la Xbox 360 (2005) et la Xbox One (2013). De son côté, Nintendo reste en queue de peloton des plus grands mais se permet d'innover, notamment avec la Nintendo DS, une console portable muni de deux écrans, dont un tactile, ou encore avec la Wii, une console de jeux pensée pour une utilisation en famille ou entre amis et incluant une toute nouvelle technologie, le *motion gaming**.

3.1.1.3.7 *Le jeu vidéo sur PC*

Dès les années 70, le développement des micro-ordinateurs (les ancêtres de nos actuels PC) permet au jeu vidéo amateur de naître et de circuler entre programmeurs. Mais c'est à partir des années 80 que le jeu vidéo sur ordinateur va prendre de l'ampleur grâce à la diffusion à

grande échelle des micro-ordinateurs et de la perte de confiance du public envers les consoles suite au krach de 1983.

En 1991 va naître un genre de jeu dont le succès se cantonnera surtout au PC : le MMORPG*. Le tout premier est *Neverwinter nights*, se déroulant dans l'univers du jeu de rôle papier *Donjons & Dragons*. Ce genre va se développer et fédérer des millions de joueurs à travers le monde. Les MMORPG vont connaître un âge d'or durant les années 2000 notamment grâce aux jeux *Dark Age of Camelot* au début de la décennie et *World of Warcraft* à la fin. Les jeux en ligne* et les communautés qui en découlent vont alors faire naître une nouvelle pratique : l'eSport*. En quelques années se développent des tournois dans lesquels participent des joueur.euse.s professionnel.le.s. À la manière d'une compétition de sport conventionnelle, les matchs sont commentés et les joueur.euse.s et leurs équipes sont adulés par des communautés de fans. Cette pratique nécessite des JV compétitifs et parmi les plus populaires se trouvent *League of Legends*, *StarCraft 2* ou encore *Counter Strike*.

À peu près simultanément, dans les années 2010, naît le jeu vidéo indépendant* qui va marquer l'histoire du jeu PC. Cette mouvance, économiquement possible grâce à de nouvelles politiques gouvernementales de soutien (Conseil fédéral 2018) et à la popularisation du *crowdfunding**, va naître en réaction à certains problèmes internes aux studios de développement (voir 4.1 *Des géants aux pieds d'argile*). Se séparant des géants, les studios indépendants vont retrouver une liberté artistique qui va permettre à des thématiques écartées par les grands éditeurs d'être traitées via les JV. Mais c'est aussi grâce aux nouvelles méthodes de distribution numérique que le jeu vidéo indépendant va pouvoir se faire connaître, notamment grâce à la plateforme Steam⁹ de l'entreprise Valve, qui va permettre aux petits studios d'avoir de la visibilité et de mutualiser les processus de distribution.

Arrive alors *Minecraft*, qui attire l'attention du monde entier sur le jeu vidéo indépendant. Sorti en 2011 et développé de manière indépendante par le suédois Markus Persson (avant d'être racheté par Mojang). *Minecraft* est un *sandbox* permettant l'exploration et l'exploitation de tout ce qui est visible dans le jeu pour faire de l'artisanat et de la construction. Grâce à sa simplicité et la liberté qu'il octroie aux joueur.euse.s, le jeu devient un succès mondial. Traduit en 139 langues, il est actuellement le JV le plus vendu de l'histoire avec ses 238 millions de copies écoulées (Winslow 2021). À sa suite, d'autres jeux indépendants vont sortir de l'ombre et gagner leur place auprès des grosses productions, comme *Stardew Valley*, *No Man's sky* ou *Cuphead*. Mais ces succès mondiaux sont souvent l'exception et les jeux vidéo indépendants souffrent d'un manque de visibilité et d'une absence de véritables stratégies marketing, et cela malgré les titres prometteurs de tous genres qui sortent de ces petits studios prêts à tous les sacrifices pour garder leur liberté artistique et technique.

3.1.1.3.8 Aujourd'hui

Aujourd'hui, nous en sommes à la 9^{ème} génération de consoles représentée par la PlayStation 5 de Sony, ainsi que la Xbox Series de Microsoft. En ce qui concerne la Switch, dernière console en date de Nintendo, elle fait partie de la 8^{ème} génération de consoles.

Comme pour chaque génération, d'autres consoles créées par des sociétés inconnues tentent de se faire une place. La première de ces consoles pour la neuvième génération est la Playdate, conçue par la société américaine Panic. Le principe de cette console portable est

⁹ <https://store.steampowered.com/?l=french>

d'offrir des jeux mystères sur sa console et qui changent assez fréquemment. Sortie en 2021, elle possède une croix directionnelle, un bouton « A » et un bouton « B », ainsi que quelque chose de jamais vu, une petite manivelle sur le côté. Mais si la Playdate ne risque pas d'être un danger pour les géants Sony et Microsoft, c'est peut-être moins le cas de la nouvelle console portable de Valve : la Steam Deck. Sortie officiellement le 25 février 2022, cette console hybride* n'est pour l'instant disponible qu'au compte-gouttes pour les gens l'ayant précommandée. L'appareil devrait permettre de jouer à l'intégralité du catalogue de la plateforme de distribution numérique de Valve, Steam, qui comporte environ 66'500 jeux actuellement. Mais en 2015, Valve avait déjà tenté de percer le marché avec sa console de salon, la Steam Machine. La console fut un échec commercial à cause de problèmes d'optimisation sur des jeux pensés pour être joués au clavier et à la souris et pas avec une manette. Mais tant que la Steam Deck ne sera pas accessible, il sera compliqué d'évaluer la qualité de cette console.

3.1.1.3.9 Et la Suisse ?

Avant les années 90 en Suisse, il n'y a que du jeu vidéo fait par des amateur.rice.s dans le cadre de leurs hobbies, c'était par exemple le cas du conseiller fédéral Alain Berset (Staehelin 2017). Ces jeux étaient développés sur des *Smaky*, les premiers PC développés en Suisse par Jean-Daniel Nicoud, professeur à l'EPFL (Pfister, Rochat 2021). Les plus férus de ces amateur.rice.s se rencontraient à l'occasion de *Copy Parties* où chacun.e venait montrer ce qu'il savait faire (Werner [S.d]). Une petite scène se développe alors dans les universités. Dans les premiers jeux suisses qui rencontrent le succès, on compte *Traps'n'Treasures*, développé par Roman Werner et sorti en 1994.

Les jeux se multiplient avec les années, mais les développeurs suisses restent des autodidactes. Mais depuis 2005, il existe une formation en *game design* à la Haute école d'art de Zürich. Depuis lors, une multitude d'écoles se sont mises à proposer des formations. La machine des jeux vidéo suisse va aussi accélérer avec la mise en place de soutiens à la création de JV par la Confédération suisse à partir de 2010 (Conseil fédéral 2018).

Le JV suisse émerge alors à l'international, notamment avec Daniel Lutz. Ce dernier a suivi sa formation en *Game Design* à Zürich et vit actuellement à Montréal. Il est surement le Suisse le plus influent du domaine du jeu vidéo, notamment grâce à son rôle de directeur créatif chez Square Enix pour les jeux *Hitman GO* et *Lara Croft GO*, deux jeux de réflexion* sur supports mobiles inspirés des licences éponymes (Rochat 2021a). Mais tous les *game designers* sortis des écoles suisses ne quittent pas le pays. On compte aujourd'hui une centaine de studios de développement helvétiques (Conseil fédéral 2018), comme Okomotive, un studio indépendant zurichois qui a développé *FAR : Lone Sails*, un jeu décrit comme sublime autant pour ses graphismes que pour sa musique et son histoire (Evans-Thirlwell 2018). Le marché du JV suisse est en pleine expansion, et le futur semble brillant quand on voit que le chiffre d'affaires de l'industrie suisse du JV est passé de 50 millions de francs à 150 millions entre 2015 et 2018 (Delafoi 2019).

Depuis sa naissance avec le « Cathode-Ray Tube Amusement Device », le JV a beaucoup évolué et, de nos jours, presque chaque nouveau titre offre au public de nouvelles expériences de plus en plus poussées et immersives, capables de faire réfléchir, ressentir, d'éblouir et de divertir, prenant toujours un peu plus une place méritée dans la culture et l'art.

3.1.2 Le jeu vidéo, c'est qui ?

Ce chapitre présente les trois principaux acteurs de la chaîne du jeu vidéo.

3.1.2.1 Les studios de développement

Les développeurs sont, en termes simples, les créateurs d'un jeu vidéo. Ce sont eux qui vont concevoir un JV dans ses moindres détails et c'est pourquoi les studios de développement n'emploient pas que des programmeur.euse.s. Un jeu vidéo demande aussi l'écriture d'un scénario ainsi que la création d'un univers visuel, d'abord par des dessins et croquis qui passeront ensuite à la modélisation 2D ou 3D. Beaucoup de compétences différentes sont demandées et de nombreuses personnes travaillent sur les différents aspects de la création : *level design*, textures, animations, *concept art*. En somme, les développeurs représentent tous les artistes et technicien.ne.s présent.e.s durant la création du jeu en tant qu'œuvre et que logiciel. Il leur faut en général plusieurs années pour créer un jeu. Ce sont des sociétés regroupées en un seul endroit ou à travers le globe, ou aussi des amateur.rice.s travaillant à domicile, voire même une seule personne. Ce sont aussi les studios de développement qui s'occupent des portages de jeux vidéo d'une plateforme à l'autre.

Exemples de studios de développement

- FromSoftware : actif dans le milieu du JV depuis 1994, FromSoftware est un studio qui s'est spécialisé, au fil de ses séries, dans la conception de jeux sombres, extrêmement difficiles et punitifs se passant (en général mais pas toujours) dans des univers *dark fantasy* très mystérieux. Leur série la plus connue est *Dark Souls*, dont le premier opus est sorti en 2011. Les jeux si caractéristiques du studio ont même fini, à l'instar de *Super Métroid* et *Castlevania : Symphony of the night*, par donner leur nom à un genre : le *Soulslike**.
- Giant Sparrow : C'est un studio de développement indépendant basé en Californie et actif depuis 2009. Malgré leur catalogue de seulement deux jeux, ils sont déjà bien connus. *The Unfinished Swan*, leur premier jeu, raconte l'histoire d'un petit garçon qui s'aventure dans un monde tout en blanc et doit révéler les décors invisibles autour de lui grâce à de la peinture. Leur second jeu, *What remains of Edith Finch*, est un jeu narratif* basé sur une famille maudite dont on apprend le funeste destin au travers de documents disséminés dans leur maison. Ce jeu a reçu le *Game award* de la meilleure narration.
- GIANTS Software : C'est un studio de développement suisse créé en 2004 et basée à Schlieren dans le canton de Zürich. Ils sont spécialisés dans le développement de jeux de simulation et sont surtout connus pour être les développeurs de la série *Farming Simulator*. Le dernier opus, *Farming Simulator 22*, est sorti en novembre 2021.

3.1.2.2 Les éditeurs

Les éditeurs sont parfois uniquement cela, mais ils peuvent aussi être développeurs et/ou constructeurs, comme Nintendo par exemple. Les éditeurs, de la même manière que pour les livres, sont les sociétés chargées de publier et commercialiser les produits finis. Ils s'occupent parfois du financement du développement (Conseil fédéral 2018). Cependant, certains éditeurs interviennent dans le processus pour altérer le jeu vidéo en cours de création afin qu'il colle à leur propre ligne éditorial, quitte à sacrifier l'innovation pour l'argent. Mais tous ne sont pas intrusifs, comme par exemple Annapurna Interactive.

Exemples d'éditeurs

- Infogrames : Aujourd'hui, ce développeur / éditeur se nomme Atari SA (ils ont racheté la première société Atari en 2001 et ont repris son nom en 2009). Actif depuis 1983, c'est un éditeur français qui s'est occupé, dans les années 90, de concevoir et d'éditer des adaptations en jeux vidéo d'un certain nombre de BD franco-belges, comme *Les Schtroumpfs* ou encore *Tintin au Tibet*. Malheureusement, Infogrames s'est vite construit une mauvaise réputation autour de ses jeux bien trop difficiles demandant une précision d'horloger alors qu'ils étaient censés viser un jeune public.
- Capcom : Société japonaise fondée en 1983, elle est à la fois développeuse et éditrice de ses jeux vidéo. C'est une société florissante qui est à l'origine de nombreuses séries à succès comme *Street Fighter*, dont le deuxième opus est une référence des jeux de combat*, ou encore *Resident Evil*, dont le premier opus a posé les codes d'un nouveau genre : le *Survival Horror**.
- Annapurna Interactive : Cet éditeur fondé en 2016 est un petit jeune dans le milieu et pourtant, il s'est déjà fait une place de choix, notamment en éditant l'excellent *What remains of Edith Finch*. Ce studio se distingue par son objectif d'éditer des jeux « personnels, émotionnels et originaux. Des jeux qui poussent les frontières de l'interactivité et qui encouragent les artistes à apporter de nouvelles visions [au jeu vidéo] » (trad. de Sinclair 2016).

3.1.2.3 Les constructeurs

Comme dit plus haut, les éditeurs peuvent porter plusieurs casquettes. Dans le cas des constructeurs, ils sont souvent éditeurs ainsi que des géants du marché. Pour les jeux sortant sur consoles (de salon, hybride ou portable), ils sont le haut de la chaîne alimentaire, les constructeurs sont ceux qui produisent les machines essentielles à l'utilisation des jeux vidéo. Ils s'occupent de la création de la console et de sa distribution. Il arrive que de plus petites sociétés se lancent dans la construction de consoles mais le succès de ces appareils est rarement mondial.

Exemples de constructeurs

Le tableau qui suit reprend une sélection des consoles les plus connues des cinq plus grands constructeurs de jeux vidéo.

Tableau 2 : Exemples de constructeurs

Constructeurs	Atari	SEGA	Nintendo	Sony	Microsoft
Génération de consoles					
1 ^{ère} (1972-1977)	Home Pong	-	-	-	-
2 ^{ème} (1976-1983)	Atari 2600	-	Game & Watch	-	-
3 ^{ème} (1983-2003)	Atari 7800	SG-1000	Famicom* / NES	-	-
		Master System			

Constructeurs	Atari	SEGA	Nintendo	Sony	Microsoft
Génération de consoles					
4 ^{ème} (1987-2004)	Xe Game System	Mega Drive / Genesis*	Game Boy	-	-
	Lynx	Game Gear	Super Famicom* / SNES		
5 ^{ème} (1993-2006)	Jaguar	Saturn	Virtual Boy	PlayStation	-
			Nintendo 64		
			Game Boy Color		
6 ^{ème} (1998-2013)	-	Dreamcast	Game Boy Advance	PlayStation 2	Xbox
			GameCube		
7 ^{ème} (2004-2017)	-	-	Nintendo DS	PlayStation Portable	Xbox 360
			Wii	PlayStation 3	
8 ^{ème} (Depuis 2011)	-	-	Nintendo 3DS	PlayStation Vita	Xbox One
			Wii U	PlayStation 4	
			Switch		
9 ^{ème} (Depuis 2020)	-	-	-	PlayStation 5	Xbox Series

Adapté de (Amos 2019)

3.1.2.4 Les systèmes d'évaluation

Les systèmes d'évaluation des JV sont nés du constat que l'interactivité avec un média demandait une surveillance accrue de son accès, surtout dans le cas des images inappropriées pour la jeunesse (Legendre 2015, p. 85). Différents systèmes sont alors nés pour établir un âge minimal d'utilisation des JV afin de protéger la jeunesse et d'orienter la sélection de JV (*Systèmes d'évaluation des jeux vidéo* 2012).

3.1.2.4.1 PEGI

Le Pan European Game Information est un système d'évaluation européen en place depuis avril 2003 (Kasbi 2016) et utilisé dans une trentaine de pays. Il sépare les JV en cinq classes d'âges allant de PEGI 3 à PEGI 18. Sept autres descripteurs apposés à l'arrière des boîtes dépeignent les contenus problématiques pour la jeunesse, comme la violence et le sexe. Deux autres descripteurs servent à distinguer la présence de microtransactions ou de fonctionnalités nécessitant internet (cf. Annexe 3 :).

En Suisse, une loi fédérale est actuellement discutée pour que ce système soit appliqué à tous les JV de manière systématique et obligatoire. Car, en théorie, rien n'oblige les acteurs du JV à apposer une classe PEGI sur les jeux fabriqués, distribués et vendus en Suisse. Ils le font tout de même volontairement, astreints seulement par quelques rares lois dépendant des

cantons ainsi que par un code de conduite créé conjointement par PEGI et la SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association, Pan European Game Information 2017).

3.1.2.4.2 USK

L'Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle est un système d'évaluation utilisé dans toute la zone germanophone de l'Europe. Il propose cinq classes d'âge allant de « 0 » à « 18 » (cf. Annexe 4 :). Comme la Suisse est un pays en majorité germanophone, il est essentiel de connaître ce système d'évaluation car il pourrait être annoté sur des JV trouvés dans le commerce ou en ligne.

3.1.2.4.3 ESRB

L'Entertainment Software Rating Board est un système d'évaluation utilisé en Amérique du Nord. C'est le tout premier système d'évaluation. Il est né suite à la sortie du jeu *Mortal Kombat* (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 92). L'ESRB propose six classes allant de « eC » jusqu'à « Ao » (cf. Annexe 5 :). Il arrive que, si le JV est acheté à l'étranger ou en ligne, l'ESRB soit le système d'évaluation inscrit sur la boîte. C'est cependant rare et il est possible de trouver sur internet la classe PEGI du JV en question.

3.1.3 Le jeu vidéo, c'est pour qui ?

3.1.3.1 Les clichés

À l'instar des romans, du cinéma, des BD, et plus récemment, des mangas, les jeux vidéo ont subi l'opprobre de la masse populaire. Et depuis toujours, les adeptes de cette pratique, les joueur.euse.s, ont été affublé d'un nombre ahurissant de clichés. On les voit comme des gens violents, asociaux, déconnectés de la réalité. On représente le joueur moyen par un adolescent ou un adulte mâle, négligé presque à l'extrême et à peine capable de tenir une conversation. Si la pratique du JV reste tolérée parmi les enfants, elle le devient de moins en moins à mesure de l'entrée dans l'âge adulte. Le JV est vu comme une pratique infantilisante, mais qu'en est-il de la réalité ?

3.1.3.2 Les statistiques

On met sur le dos des JV beaucoup de problèmes, dont l'exacerbation de la violence. Certaines études ont montré des liens mais leurs méthodologies ont été pointées du doigt par la communauté scientifique alors que d'autres études n'ont pas su mettre en lumière de lien concret. L'une d'elles est plus nuancée, avançant que le JV peut, en effet, exacerber les comportements violents (selon, évidemment, la violence du JV joué) chez des sujets ayant des dispositions préexistantes, comme l'instabilité émotionnelle, le manque d'empathie et le manque de conscienciosité (Markey, Markey 2010). Finalement, la faute est-elle due aux jeux ou à cette violence normalisée dans les médias ? Qu'importe la réponse, il est certain que le JV, un objet de pure interaction, peut provoquer des réactions, tant négatives que positives, plus fortes que les autres médias.

Au niveau mondial, le nombre de joueur.euse.s est estimé à plus d'un milliard (Legendre 2015, p. 26). Chaque année, l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) publie des statistiques de l'usage des jeux vidéo dans ses cinq pays membres : la France, l'Italie, l'Espagne, l'Allemagne et le Royaume-Uni. Selon leur *Key Facts 2021*, 50% des 6-64 ans jouent aux jeux vidéo (Interactive Software Federation of Europe, European Game Developer Federation 2021, p. 6). Ils ne définissent malheureusement pas à partir de quand une personne devient un.e joueur.euse mais ils indiquent que 76% des joueur.euse.s jouent

au moins une heure par semaine. Les groupes d'âges les plus pratiquants sont les 11-14 ans (79%) et les 15-24 ans (72%). L'âge moyen d'un.e joueur.euse est d'environ 31 ans. Si les femmes représentent 47% des joueur.euse.s en général, elles représentent aussi 53% des joueur.euse.s sur smartphone et tablette (Interactive Software Federation of Europe, European Game Developer Federation 2021). Au niveau des plateformes, ce sont ces derniers qui l'emportent avec 60% des joueur.euse.s, suivis par les consoles, 54%, et le PC, 49% (Interactive Software Federation of Europe, European Game Developer Federation 2021, p. 7).

En ce qui concerne uniquement la France, notre voisine, c'est 66.5% de sa population qui joue aux JV, ce qui équivaut à environ 32 millions de personnes. La population française est plus joueuse que la moyenne établie par l'ISFE. La population la plus pratiquante est aussi d'un âge plus élevé que celle de l'ISFE, ce sont les 35-49 ans, avec 26.2% des joueur.euse.s. Les Français.es adeptes de JV sont aussi plus enclin.e.s à s'adonner à d'autres pratiques culturelles, comme par exemple le cinéma. Environ 31.2% des joueur.euse.s français.es vont au cinéma contre 27.4% des non-joueur.euse.s. Cependant, certains chiffres viennent corroborer certains clichés, du moins en France, car 42.1% des joueur.euse.s sont des personnes inactives (dont 14.6% d'enfants) et environ les trois quarts des joueur.euse.s préfèrent jouer seuls.es (Legendre 2015, p. 26).

Selon l'OFS, en 2019, les jeux vidéo ou électroniques font partie des loisirs de 55% de la population suisse et ce chiffre n'a pas bougé depuis 2014 (Office fédéral de la statistique 2020). Une autre étude menée par la Zürich's School of Management and Law en 2019 démontre que 33.9% des Suisses jouent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo (Hüttermann 2019, p. 12). Il semblerait aussi que les Suisses romands soient les joueur.euse.s les plus actifs.ves car seulement 30.3% des Romands affirment n'avoir jamais joué aux jeux vidéo contre 37.8% dans toute la Suisse. Aussi, 17.2% de Romands jouent tous les jours contre seulement 12.1% dans toute la Suisse (Hüttermann 2019). Mais en se penchant sur la jeunesse, on voit que ce sont les Tessinois qui sont les plus nombreux à jouer souvent aux JV (31%) en comparaison aux jeunes de Suisse romande et alémanique (22% et 13%) (Süss et al. 2020, p. 46). Au niveau fédéral, 73.5 % des hommes et 51.5% des femmes ont déjà joués aux JV (Hüttermann 2019). Au niveau des plateformes en Suisse, c'est le smartphone qui l'emporte avec un usage par 46.5% des joueurs. Derrière se trouve le PC avec 43.9% des joueurs.

Plus haut a été évoquée la rivalité qui oppose Sony et Microsoft pour la domination du marché. En Suisse, c'est Sony qui a le dessus : 30.1% des joueur.euse.s ont une PlayStation 4, qui est la dernière console de Sony à l'époque du rapport, alors que seulement 5.7% des joueur.euse.s jouent sur Xbox One (ainsi que 1.8% sur Xbox One S et 1.6% sur Xbox One X). Même Nintendo surpasse Microsoft en Suisse, avec 11.5% de joueur.euse.s sur Switch (Hüttermann 2019).

En ce qui concerne les acteurs suisses du jeu vidéo, il n'existe pas de données publiques qui permettent de connaître le chiffre d'affaires exact de l'industrie du JV suisse mais il est possible de savoir qu'en 2013, l'industrie des logiciels et des jeux vidéo a eu un chiffre d'affaires d'environ 22 milliards de francs (Valär 2017, p. 72). Ce chiffre incluant aussi le marché des logiciels, il n'est malheureusement peu révélateur de l'impact du JV. Mais en ce qui concerne le point de vue des ventes globales en Suisse, il y a plus de chiffres. Près de 40% des foyers sont équipés d'une console de jeux vidéo, pour près de 1,54 millions de consoles installées

dans le pays. En 2019, année durant laquelle ne sont sorties que des rééditions de consoles déjà existantes, environ 274'000 consoles ont été vendues, un chiffre qui est cependant 15% plus bas que celui de 2018 (Swiss Interactive Entertainment Association 2020). Une baisse globale de ventes de JV a été constatée à partir du printemps 2020, mais cette baisse a aussi concerné les ventes de livres par exemple. Elle n'a cependant concerné que la vente de JV sur support physique (CD, cartouche) et pas sous forme dématérialisée* (Dermont 2021), ces derniers ayant connus une croissance importante en 2019 (Swiss Interactive Entertainment Association 2020), tendance qui s'est affirmée durant la pandémie. Les séries préférés des Suisses sont les suivantes (Swiss Interactive Entertainment Association 2020) :

Consoles :

- *Fifa*
- *Call of Duty*
- *GTA*
- *Mario Kart*
- *New Super Mario Bros*
- *Assassin's Creed*
- *Need for Speed*
- *Uncharted*
- *NHL*
- *Red Dead Redemption*

PC :

- *Les Sims*
- *Battlefield*
- *Call of Duty*
- *Farming Simulator (CH)*
- *World of Warcraft*
- *Anno*
- *Starcraft*
- *Fifa Manager*
- *Diablo*
- *FIFA*

Nous avons pu voir que nos voisins sont friands de JV et qu'en Suisse, cette même tendance se confirme. De plus, ces chiffres font reconsidérer l'image du *gamer*. Ici n'a plus de genre, un âge qui s'étale de la petite enfance à la retraite et touche à presque toujours plus d'une plateforme.

3.1.4 Le jeu vidéo hors les murs

3.1.4.1 Sciences

Le jeu vidéo peut permettre, par un processus de *gamification**, de rendre un apprentissage amusant. Le jeu vidéo est aussi un support facilement diffusable et qui permet de récolter des données de recherche. C'est ainsi que les joueurs.euse.s du jeu *Foldit*, en résolvant des puzzles demandant de plier des protéines, ont aidé à améliorer les algorithmes servant à prédire les structures protéiques (Devriendt 2015a, p. 124), c'est-à-dire, la position relative des atomes composant une protéine (*Structure des protéines* 2022).

3.1.4.2 Santé

Le JV peut aussi aider à faire de la prévention, pas forcément que dans le domaine médical, mais l'exemple de *The Diner* s'y prête bien : c'est un jeu fribourgeois qui sensibilise les joueur.euse.s à s'alimenter sainement. Le principe du jeu est de distinguer le plus vite possible les aliments sains de la malbouffe («*The Diner*» - *un jeu vidéo pour abandonner la malbouffe* 2021).

Mais le JV a aussi une influence directe sur le cerveau. Des études ont démontré l'influence des jeux vidéo d'action sur le cerveau humain. Ils demandent de gérer un certain nombre de

tâches de manière simultanée, améliorant l'attention visuelle sous certains aspects (Green, Bavelier 2003). Ils améliorent aussi les performances des médecins selon une étude réalisée par le Beth Israel Medical Center de New York. En effet, les chirurgiens de cet hôpital jouant trois heures par semaine aux jeux vidéo opèrent 27% plus vite et commettent 37% moins d'erreurs que leurs autres collègues (Rosser et al. 2007).

3.1.4.3 Éducation

Tout comme n'importe quel document, le JV a le potentiel de transmettre des connaissances dans des domaines spécifiques (Thomas, Clyde 2013), autant de manière théorique par exposition, que de manière pratique par une simulation directement contrôlée par les joueur.euse.s. Il existe un grand nombre de jeux éducatifs, même dans le commerce, comme en témoigne la série de jeux *Adibou*.

Certains JV traditionnels peuvent être utilisés dans le cadre scolaire, comme le montre la chaîne YouTube *Jeux vidéo et histoire*¹⁰. Le potentiel est réel car le JV peut exploiter l'apprentissage par expérience, qui rend l'apprentissage de connaissances complexes amusant pour les enfants. *Pokémon* est un bon exemple pour illustrer cela. Le jeu, qui consiste à capturer et à faire combattre des créatures « magiques », possède une vingtaine de types de monstres différents séparés par « éléments » (feu, eau, mais aussi sol, poison, ténèbres, ...) et chaque type est plus ou moins fort selon le type face à lui. Il n'y a pas de tableau fourni dans le jeu mais la logique (l'eau éteint le feu) et le nombre de combats effectués permet aux joueur.euse.s d'apprendre par eux-mêmes quels types sont les plus puissants contre quels types. (Thomas 2021)

En Suisse, plusieurs écoles proposent des formations liées aux JV, on a vu plus haut la Haute école d'art de Zürich mais il y a aussi l'École Cantonale d'Art de Lausanne et la Haute école d'art et design de Genève (CSFO 2021). Depuis 2017 existe même le Gamelab UNIL-EPFL, un groupe d'études sur le JV regroupant des chercheur.euse.s de l'Université de Lausanne et de l'EPFL de différentes branches¹¹. En Valais, l'École Professionnelle des Arts Contemporains (EPAC) propose un *European Master en Game Art* (Conseil fédéral 2018, p. 14). Mais il n'y a pas que des cursus universitaires. À Fribourg se trouve aussi la Noetic Academy, fondée par une association à but non-lucratif et qui forme ses élèves au eSport en théorie comme en pratique afin de leur transmettre des compétences numériques ainsi que « les vertus positives du sport d'équipe » (Rochat 2021b).

3.1.4.4 Culture

Céline Méneghin, dans son mémoire de 2009, définit le JV comme un contenu culturel car il est une œuvre de l'esprit originale à valeur symbolique qui demande un processus de création, délivre un message et fait appel à différentes branches de l'art (Méneghin 2009). Selon Triclot (2011, p. 15), les technologies comme l'imprimerie ou le cinématographe ont toujours été utilisées pour produire des expériences culturelles. Mais si le JV fait entièrement partie de la culture coréenne par exemple, c'est moins le cas chez nos voisin.e.s les Français.es, où la pratique très répandue du JV n'empêche pas une exclusion de ce média des pratiques culturelles. En effet, seul.e.s 7% des Français.es considèrent que le jeu vidéo en est une, contre 84% pour les musées (Devriendt 2019). Ce chapitre va démontrer que ces deux

¹⁰ <https://www.youtube.com/c/JVH>

¹¹ <https://wp.unil.ch/gamelab/>

pratiques peuvent se rencontrer sous diverses formes et que les musées ne sont pas la seule pratique culturelle liée aux JV.

3.1.4.4.1 Musées

Le JV a déjà trouvé sa place dans les musées du monde entier. Le MOMA (New York's Modern Art Museum) a acquis, en 2012, quatorze jeux importants pour l'histoire du JV qui ont été intégrés à leur collection permanente (Antonelli 2012). Dans ces quatorze jeux se trouvent notamment les célèbres *Pac-Man* et *Tetris*, ce dernier étant, toutes versions confondues, le jeu le plus vendu de tous les temps, ainsi que d'autres classiques comme *Myst*, *Portal* ou *Les Sims*.

En Suisse, l'Exposition « Games » sur l'histoire du JV, dont la conception est en partie due au Gamelab UNIL-EPFL et au Musée Bolo, a déjà circulé dans différents musées de Suisse, comme le Musée National de Zürich, au château de Prangins dans le canton de Vaud, ou plus récemment au Forum de l'Histoire Suisse à Schwytz¹², elle s'y est terminée le 13 mars 2022.

Figure 7 : Regard sur l'exposition : les années 1970



Photographie reproduite avec l'aimable autorisation de Fabian Müller (© Musée National Suisse 2021)

C'était malheureusement la dernière étape de cette exposition qui présentait l'histoire du jeu vidéo des années 1970 à nos jours tout en permettant, comme le montre l'image ci-dessus, de tester des jeux comme *Pong*. Il existe aussi d'autres thématiques d'exposition que l'histoire du JV. Au SAAM¹³, à Washington, s'est tenue en 2011 une exposition sur l'art des JV¹⁴.

Au niveau des musées suisses ; il existe, en Suisse romande, le musée Bolo, qui est l'un des musées d'informatique les plus importants d'Europe et qui est en partie consacré à l'histoire du jeu vidéo. Il se trouve sur le site de l'EPFL. Le musée Bolo effectue des partenariats avec des bibliothèques, notamment celles de Genève¹⁵. En Suisse allemande, à Lucerne, se trouve un hybride étrange, le Gameorama, un musée interactif permettant aux visiteur.euse.s de

¹² <http://urlr.me/PXTvc>

¹³ Smithsonian American Art Museum

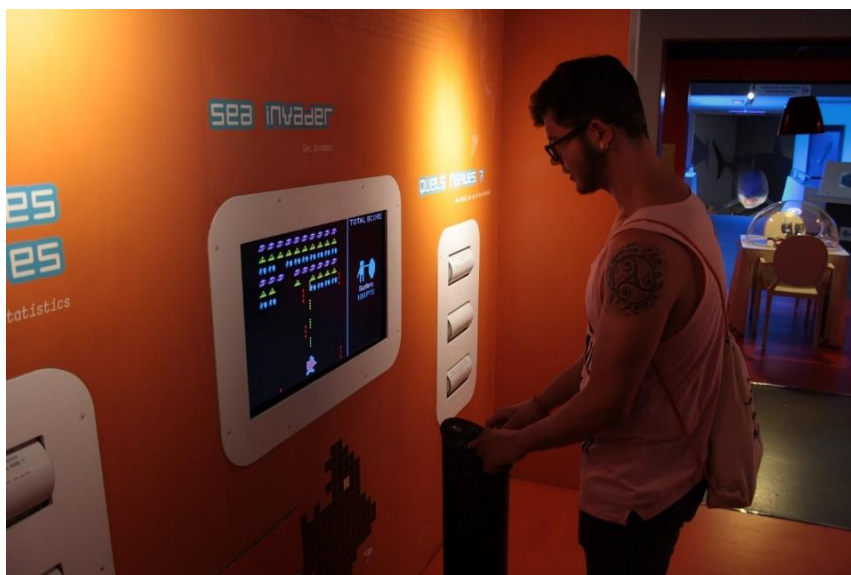
¹⁴ <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>

¹⁵ <http://institutions.ville-geneve.ch/fr/bm/agenda/evenements/bolo-006/>

découvrir de vieilles et nouvelles consoles, des projets artistiques ou encore de vieux flippers, et de pouvoir y jouer. Il est aussi possible de visiter les locaux du musée en ligne¹⁶.

En plus d'être un objet d'exposition, le JV existe aussi sous une forme plus archaïque dans les musées, où il sert à sensibiliser et/ou à apprendre grâce à la *gamification*.

Figure 8 : L'auteur au Musée Océanographique de Monaco



(© Baumgartner 2017)

Sur cette photo prise au Musée Océanographique de Monaco se trouve un détournement du jeu *Space invaders* où un requin tire sur des surfeurs. Ce petit jeu permet de sensibiliser et d'introduire les trois cylindres dans le mur expliquant les véritables risques de se faire attaquer par un requin tout en amenant de manière ludique le sujet.

Mais depuis quelques années, c'est plutôt la VR* qui se fait une place de plus en plus grande dans les musées. Et cette réalité virtuelle n'est pas sans lien avec les JV. Premièrement, elle est aussi née dans les laboratoires des universités mais surtout, c'est Atari, leader historique du marché des JV, qui fonde le premier laboratoire de recherche à visée commerciale. Ce dernier s'effondrera avec le krach de 83 et la réalité virtuelle disparaîtra du marché jusque dans les années 2010. C'est aussi dans ces années que les musées vont réaliser l'intérêt de cette nouvelle technologie qui, pourtant, trahit l'authenticité inhérente aux modèles des musées traditionnels. Mais la nouvelle muséologie ne veut plus juste exposer ses collections rares mais créer un lien et enrichir l'expérience des utilisateurs (Lee et al. 2020). Et la VR permet cela en créant des environnements immersifs en 3D qui permettent de visiter, par exemple, un endroit qui n'existe plus comme la Maison Tavel le proposait en 2019 avec *Genève 1850*, une expérience multisensorielle en VR qui permettait de visiter la vieille ville de Genève telle qu'elle était à cette époque. En plus de la plongée dans une modélisation 3D de la ville grâce au casque, l'expérience était aussi auditive, olfactive et tactile (Treglia-Détraz 2021). Une modélisation 3D de qualité permet aussi aux visiteurs de pouvoir observer un objet sous toutes ses coutures d'une manière que l'exposition sous vitrine ne permet pas. Il est aussi possible d'offrir aux visiteurs un tête-à-tête exclusif avec leurs œuvres préférées, leur permettant, dans le cas de *La Joconde* par exemple, de voir des détails habituellement invisibles à l'œil nu et de l'apprécier sans la foule qui l'assaille quotidiennement

¹⁶ <https://www.gameorama.ch/fr>

(Olivier 2019). Ce tête-à-tête a d'ailleurs été proposé au Louvre du 24 octobre 2019 au 24 février 2020. Ce fut la première fois que Le Louvre faisait usage de la VR. Mais pour celles et ceux qui auraient loupé l'exposition, il est possible, depuis début 2021, de télécharger l'application *La Joconde en VR* sur l'App Store (*La Joconde en réalité virtuelle chez vous 2021*).

3.1.4.4.2 Patrimoine

À cause de l'évolution rapide de la technologie et du domaine du JV, les titres les plus anciens et leurs plateformes sont devenus obsolètes assez rapidement. En une cinquantaine d'années, ils sont passés de produits de consommation à témoins de l'histoire de l'informatique. Et de ce fait, ils font partie du patrimoine culturel et ont la particularité de n'être rattachés à aucun pays spécifiquement (*Jeux vidéo et patrimonialisation 2012*). C'est dans les années 90 que commence cette patrimonialisation des JV, d'abord lancée par des amateur.rice.s et autres passionné.e.s regroupé.e.s en associations à but non-lucratif, comme l'association MO5.com¹⁷, fondée en 2003. Elle possède l'une des plus importantes collections d'Europe en termes de patrimoine numérique et informatique. Le grand but de cette association est de créer, en France, un musée national du jeu vidéo et des cultures populaires. En attendant, ils proposent des animations et des expositions pour des institutions culturelles et des bibliothèques de lecture publique. Le projet Notipix¹⁸, quant à lui, s'attache à sauvegarder et à mettre en ligne les livrets de JV rétros.

En Suisse, le projet Pixelvetica¹⁹, mené, à Lausanne, par le Gamelab UNIL-EPFL et le musée Bolo, et à Berne, par l'Atelier 40a et Memoriav, s'occupe de définir des normes d'archivage pour le JV ainsi que de recenser les institutions possédant une collection de JV et celles qui pourraient être approchées dans ce but. L'objectif optionnel est d'arriver, au terme du projet, à un archivage normalisé de toute la production vidéoludique suisse. L'idée ici ne serait pas que de conserver les nouvelles sorties, le projet s'interroge aussi sur la sauvegarde des mises à jour, des usages, des documents de production, etc... (Sordet, Rochat 2021).

3.1.4.4.3 Bibliothèques

Ici, c'est le cas de la bibliothèque **dans** les JV qui sera traité, et non pas l'inverse qui sera longuement abordé durant le reste du travail. Si, pendant longtemps en Suisse, le JV a été « boudé » par les bibliothèques, ces dernières ont clairement été mises à l'honneur dans de multiples univers vidéoludiques. Il serait un peu simpliste de mentionner les bibliothèques comme lieux dans les JV, elles ne sont rarement plus qu'un décor, même si parfois, comme dans *The Legend of Zelda : Link's Awakening*, la bibliothèque présente dans le premier village sert de lieu d'apprentissage. Il est possible d'y être renseigné sur plusieurs éléments de gameplay et sur l'histoire du jeu et de l'île sur laquelle on vient d'échouer.

Il arrive aussi que la console devienne une petite bibliothèque, comme en témoigne le logiciel *100 livres classiques*, paru sur Nintendo DS et vendu par les mêmes canaux de distribution que les jeux vidéo (Dos Santos, Champion 2014, p. 141). Le logiciel est sorti en mars 2010, un mois avant la première liseuse Kobo et donne accès à une centaine de romans choisis parmi la collection Folio de Gallimard. Mais les liseuses étant plus confortables et plus adaptées à cet usage, Nintendo n'a pas réitéré l'expérience.

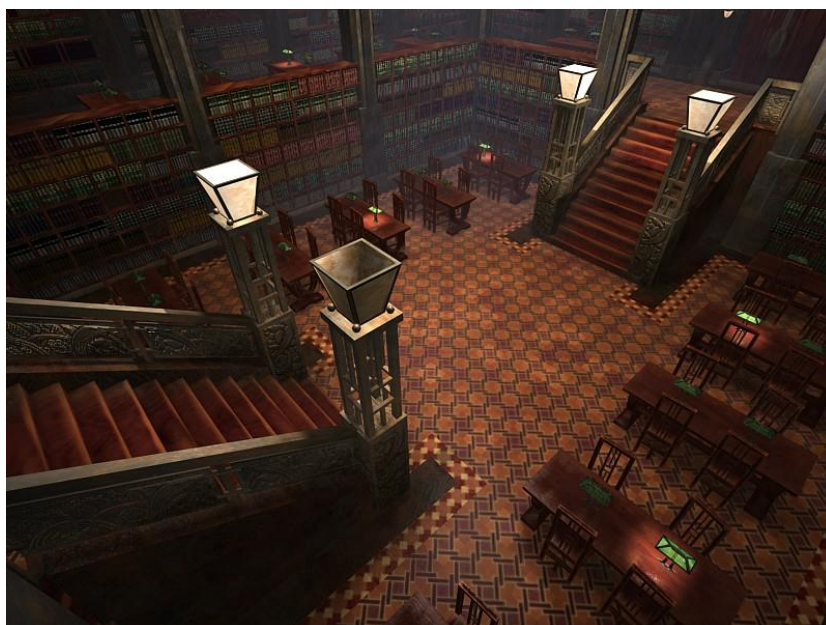
¹⁷ <https://mo5.com/site/>

¹⁸ <https://notipix.fr/>

¹⁹ <https://www.pixelvetica.ch/>

Mais ce qui est marquant, quand on se penche sur ce lien entre bibliothèque et JV, c'est ce moment où le jeu lui-même devient une bibliothèque, dispersée mais florissante, qui s'offre aux joueur.euse.s à chaque recoin de l'aventure. Ce ne sont pas des œuvres existantes dans la réalité mais des documents propres à l'univers du jeu qui offrent des éléments de narrations secondaires permettant d'étoffer et d'approfondir l'univers, de le rendre crédible et de dissimuler des secrets pour les joueur.euse.s les plus motivé.e.s. Dans *BioShock*, se trouvent des centaines d'enregistrements audio relatant le quotidien des habitants de Rapture, la ville sous-marine dans laquelle se déroule le jeu. Tour à tour poignants, révoltants, dérangeants et informatifs, ces enregistrements permettent de rendre l'univers cohérent, de contextualiser les lieux et d'améliorer l'immersion des joueur.euse.s en renforçant leur impression de se balader dans une ville fantôme qui a connu des jours dorés. Ils peuvent aussi servir à offrir une encyclopédie, comme dans *The Elders Scroll V : Skyrim*. Les 820 livres disséminés dans tout Bordeciel, le pays où se déroule le jeu, présentent une très grande variété de genres (Barnabé, Dozo 2018) et permettent parfois d'accroître ses pouvoirs, mais aussi d'apprendre des recettes pour fabriquer des potions ou d'en connaître plus sur le contexte historique de Bordeciel.

Figure 9 : Bibliothèque de l'université de Barrockstadt, ville fictive du jeu *Syberia*



(CC BY-SA Anuman Interactive 2002a)

3.1.4.4 Manifestations

Une partie des pratiques culturelles existantes se font en groupe par nature ou par économie, c'est le cas des pièces de théâtre, des séances de cinéma ou encore des concerts et des spectacles de danse, qui ont tout intérêt à performer devant une salle comble. Mais certaines pratiques culturelles sont plus solitaires, la lecture en est le meilleur exemple. Ces pratiques culturelles solitaires, ou moins répandues, ont alors donné naissance à des regroupements de gens avides de partager leurs passions : on les nomme « salon du livre » pour ces derniers, mais pour les jeux vidéo et la culture populaire en général, on parlera plutôt de conventions.

Il en existe des centaines de par le monde, elles sont les héritières des conventions de mangas amateurs du Japon et des conventions de fantasy et science-fiction des États-Unis. Ce ne sont pas forcément des événements uniquement centrés autour du JV, mais plutôt autour de la culture populaire. Pour la définir de manière concise, la culture populaire est une culture qui, dans un certain contexte socio-démographique, est très populaire et pratiquée par le plus

grand nombre (Storey 2006), comme les combats de gladiateurs dans l'Antiquité ou la télévision dans les années 80-90.

Aujourd'hui, le JV y a une grande place au côté des mangas et des animes (leurs adaptations audiovisuelles), mais ces conventions sont très diverses. Elles permettent de faire le lien entre des univers fictionnels et la réalité. Il est possible d'y acheter des livres, des comics, des mangas ou des DVD, ainsi que des *goodies** (statues, reproductions d'armes, maroquinerie). La pratique transmédia et cross-média y est omniprésente. Mais le consumérisme, bien qu'omniprésent lui aussi, n'est pas le cœur de ces conventions. On peut y rencontrer des communautés de fans, des célébrités telles que des auteur.e.s et/ou illustrateur.rice.s, des vidéastes, ou même des acteur.rice.s. Il est aussi possible de participer à toutes sortes d'évènements, allant du karaoké « spécial génériques de séries » aux concerts de musiques de jeux vidéo en passant par des conférences avec des invités, des concours de *cosplay** ou des projections de films.

La médiathèque d'Outreau (Pas-de-Calais) a proposé, en 2018 et 2019, d'emmener ses usagers à la Paris Games Week 2018²⁰, l'une des plus grandes conventions françaises. Elle organise et accueille même sa propre convention : le Week-End Geek Art²¹,

En Suisse, il existe un certain nombre de conventions de culture populaire, mais les deux plus grandes manifestations impliquant le JV sont les suivantes :

- Le Numerik Games Festival est un festival dédié à l'art numérique. Il se tient chaque année dans la ville d'Yverdon-les-Bains. Si cette année, le thème du festival est la musique, il n'en accueillera pas moins l'éditeur 110 Industries, qui présentera son dernier jeu AAA* : *Wanted : Dead*, dont la date de sortie est encore inconnue, ainsi que des ateliers de *cosplay* ou de créations de JV.
- Polymanga est une convention dédiée à la culture populaire en général qui est née en 2005 sous l'impulsion de l'association Polyjapan, constituée de membres de l'association des étudiants de l'EPFL (Heim 2005). La convention a déménagé plusieurs fois avant de s'installer en 2013 à Montreux, au 2M2C, où elle se déroule depuis chaque année durant le week-end de Pâques. Il est possible d'y retrouver des acteur.rice.s de la scène du JV suisse, comme le studio Okomotive, qui a eu son propre stand durant l'édition de 2022, mais aussi des stands permettant de découvrir les dernières nouveautés d'un éditeur, à l'instar de Nintendo, ou de se plonger dans des jeux rétros. Polymanga accueille aussi des tournois, majoritairement amicaux mais aussi internationaux, comme le *Splatoon European Championship* de 2018. *Splatoon 2* est, grossièrement, un jeu de peintre en bâtiment par équipe. Un autre évènement lié à Polymanga se déroule chaque année à la même période que ce dernier à l'EPFL : la Polylan. Cet évènement concerne uniquement le JV, et surtout, sa pratique. Ce n'est pas une convention ordinaire mais une *LAN* Party*. Le principe est simple, c'est un évènement, éphémère, regroupant des centaines de joueur.euse.s dans un même endroit pour jouer en réseau local à des jeux multijoueurs, de manière amicale ou compétitive, souvent en équipes.

Pour conclure cette partie, il faut mentionner brièvement la Gamesfest, un petit festival entièrement dédié aux JV qui a pris place les 5 et 6 novembre 2016 dans les locaux du CERM de Martigny. Le festival mettait en avant des acteur.rice.s suisses de l'industrie du JV mais n'a pas connu de seconde édition...

²⁰ <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.338768123349943&type=3>

²¹ <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.412452809314807&type=3>

3.1.4.5 L'art

Depuis l'émergence de la scène indépendante, la question de la légitimité du JV en tant que forme d'art se pose de plus en plus, comme pour le cinéma il y a quelques décennies. Plus haut, il était dit que seulement 7% des Français.es percevaient le JV comme une pratique culturelle alors que Françoise Nyssen, ancienne ministre de la culture en France, déclarait que « [Le jeu vidéo] est un art comme les autres, ça fait partie de la culture et nous y sommes très attachés. » (Audureau 2017). Mais comme les actes valent plus que les mots, il faut aussi citer la cour suprême des États-Unis, qui reconnaît les jeux vidéo comme une forme d'art depuis 2011 (Robert 2012). En France, le JV est considéré comme une œuvre complexe, ce qui veut dire qu'elle ne « saurait être réduite à sa simple dimension logicielle » (*Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387, Publié au bulletin* 2009). Ses autres dimensions sont donc reconnues (graphique, narrative, ...). En Suisse, bien qu'aucun texte ne précise le statut des JV, le Conseil fédéral, dans son rapport *Le jeu vidéo. Un domaine de la culture en développement*, décrit sans détour le JV comme une forme d'art complexe (Conseil fédéral 2018).

Le jeu vidéo est-il un art ? Le 10^{ème} art même, selon Guy Berthiaume, le président-directeur général des bibliothèques et archives nationales du Québec de 2009 à 2012 (Robert 2012). Ou est-il un vecteur pour d'autres formes artistiques auxquels il emprunte des codes ? Ce qui est sûr, c'est qu'il emprunte aux arts en mêlant ses mécaniques aux codes de la musique avec les jeux de rythme* et du cinéma avec les mouvements de caméra (Rochat 2021b). Ce qui est aussi certain, c'est que comme toute forme artistique, le JV provient de l'imagination, et sous ses formes les plus libres, il est même un bac à sable parfait pour créer des « architectures éphémères » (Legendre 2015, p. 66) ou des histoires à l'infini.

Et certains JV n'ont pas attendus d'être légitimés pour se faire appeler *art game** ou jeu vidéo expérimental*, ceux-ci sont des hybrides à la croisée du JV classique, de la critique sociale, de l'expérience scientifique et de la performance artistique, comme *Today i die*²², un court jeu développé par David Benmergui en 2009 sur le passage vers l'au-delà, ou encore *Bientôt l'été*, un jeu sorti en 2013 et développé par le studio belge Tale of Tales. C'est un jeu « atmosphérique » où l'on incarne un homme et une femme qui se promènent, se rencontrent et discutent autour d'une partie d'échecs et d'un verre de vin (Lamy, Audureau 2016). Le JV est librement inspiré du roman *Moderato Cantabile* de Marguerite Duras.

3.1.4.5.1 Les arts graphiques

Il est relativement simple, surtout avec les évolutions technologiques des vingt dernières années, de considérer les graphismes de certains JV comme de l'art. Mais citer une liste d'exemples de JV « beaux » sans donner de raison concrète n'aurait aucun sens. C'est pourquoi deux JV ont été choisis pour ce sous-chapitre afin de lier le JV aux arts graphiques.

Le premier JV est *Okami*, un jeu d'action-aventure* où l'on incarne la déesse shintoïste Amaterasu dans sa quête pour sauver le monde des ténèbres qui le menacent. Premièrement, les mécaniques du jeu impliquent l'utilisation d'un pinceau pour dessiner directement sur l'écran à l'aide du joystick afin de résoudre des énigmes ou d'utiliser des pouvoirs, amenant le dessin au sein même des mécaniques de jeu. Mais ce qui est aussi intéressant avec *Okami*, c'est son apparence. Le jeu s'inspire entièrement du style graphique des estampes japonaises de l'ère Edo. Il rapporte ce mouvement artistique d'il y a quelques siècles à notre époque et

²² <https://www.youtube.com/watch?v=xLJocwrCdYw>

permet de le faire connaître et de faire renaître à travers de vecteurs modernes. Il y a donc des inspirations claires provenant de mouvements artistiques classiques dans les JV.

Le second JV provient du studio indépendant Nomada Studio. Il se nomme *Gris* et il est sorti en 2018. Dans ce jeu de plateforme en 2D, on incarne Gris, une jeune femme qui a perdu sa voix et qui va la chercher à travers un monde gris et en ruines qui se colorera au fil de l'aventure. La particularité de ce jeu est que, contrairement aux JV habituels, les dessins faits à la main n'ont pas que servis d'inspiration et de croquis pour les graphismes, ils **sont** les graphismes. Le jeu a en effet été dessiné à la main par l'artiste Conrad Roset et ses dessins et aquarelles ont été animés pour servir de décors au jeu (Sila 2019). Et même si tout n'a pas pu être fait à la main pour des raisons de temps, le résultat est sublime. Il y a donc des JV qui sont même des tableaux en mouvement...

3.1.4.5.2 *Le cinéma*

Le JV et le cinéma possèdent une longue histoire d'amour-haine. Déjà, comme le JV à notre époque, le cinéma a longtemps été dénigré en tant que forme artistique, puis en tant qu'offre légitime des bibliothèques publiques avant d'être, dans les deux cas, canonisé. Mais cette relation d'amour-haine entre le cinéma et le JV vient prioritairement du fait qu'il arrive que l'un se prenne tout d'un coup pour l'autre.

Premièrement, les jeux vidéo inspirés de films et vice-versa sont légion. *E.T the extra-terrestrial*, le JV adapté du film éponyme, a déjà été cité. Dans l'autre sens, on pourrait parler de *Lara Croft : Tomb Raider*, adaptation cinématographique de la série de JV du même nom.

Il arrive aussi que l'un reprenne tellement les codes de l'autre qu'il finit par flouter les limites, comme le film *Chapardeur !* de Netflix et les jeux en FMV* comme *Night Trap*, sorti en 1992 sur Mega-CD et développé par Digital Pictures.

Le ciné se prend donc pour le jeu vidéo. Parfois, il s'en inspire seulement, comme dans les films *Tron* ou *Ready Player One*, ou il en reprend des codes. Certains exemples ne sont pas très subtiles, comme le film *La course à la mort*, où des pilotes s'affrontent dans une course et peuvent, comme dans une version très violente de *Mario Kart*, acquérir des armes en roulant sur des plaques sur le circuit (Chevaldonné 2012). D'autres films adapteront plutôt leur structure autour de celle d'un JV, comme le film *Silent Hill*, un film d'horreur sorti en 2006 et inspiré des deux premiers épisodes de la série de JV du même nom. Le film est centré autour du personnage de Rose, dont la fille a disparu dans une ville fantôme où résident d'étranges personnes et créatures. Le film va suivre une structure reprise des deux premiers jeux, en mélangeant leurs scénarios mais surtout, en divisant les chapitres du film comme les niveaux des JV (l'hôpital, l'église, l'hôtel, ...) et en développant un cheminement linéaire au sein de ces « niveaux ». Le film inclut même une carte dans la diégèse sous la forme de plans affichés aux arrêts de bus où Rose s'arrête pour trouver son chemin. C'est une mécanique courante dans les JV.

Et le jeu vidéo fait pareil ! Depuis l'arrivée de la 3D, certains JV se sont attelés à ressembler à des films, imposant des codes comme le photoréalisme et les cinématiques, qui sont des séquences scriptées n'offrant souvent que peu d'interactivité et utilisant parfois un moteur graphique plus performant que pour les phases de gameplay. Certains JV se sont débarrassés de ces mécaniques mais les cinématiques sont encore la norme, notamment pour les AAA. Certaines équipes de développement engagent même de vrais acteurs pour incarner les personnages de leurs JV. On pourrait citer *Death Stranding*, dont le synopsis a été donné

(voir 3.1.1.2 *Une typologie en chantier*), et qui a un casting composé de célébrités comme Norman Reedus, Léa Seydoux, Mads Mikkelsen et même le réalisateur Guillermo Del Toro.

Le genre du *Survival Horror* s'est même construit en s'inspirant du cinéma, comme avec *Resident Evil*, premier jeu de la série éponyme. La caméra y est fixe, ne suit jamais le personnage et ne change d'angle qu'à des endroits précis, laissant toujours les joueur.euse.s dans le suspense de ce qu'ils vont découvrir.

Enfin, le JV est même utilisé en tant qu'outil pour créer d'autres JV. Il existe des JV exprès pour, comme *The Movies*, un jeu de gestion* de studio de cinéma où il est possible de créer des films grâce à de larges palettes d'outils. Mais dans d'autres cas, ce sont les communautés de joueur.euse.s qui détournent un jeu, comme *Les Sims 2*, pour créer des films. Ces productions amateurs créées à partir de JV sont appelées Machinimas. Le Machinima le plus connu est sans doute *Red vs. Blue*²³, une série humoristique mettant en scène la rivalité entre deux équipes ennemies. La série a été tournée sur différents jeux *Halo* et a connu beaucoup de succès.

3.1.4.5.3 *La musique*

Tout comme avec le cinéma, le JV entretient une relation avec la musique, mais cette dernière est une relation de pure amour. La musique a toujours épaulé le JV pour rendre ses expériences plus immersives. Les musiques, ou même l'absence de musiques, ont une grande influence sur les émotions des joueur.euse.s face aux événements qui surviennent dans le jeu. Un genre est même entièrement basé sur l'interaction entre les graphismes, les joueur.euse.s et la musique, ce sont les jeux de rythme. Le principe de ces jeux est simple, il suffit d'appuyer sur la bonne touche au bon moment en se fiant au rythme de la musique et à ce que l'on voit à l'écran. Ces jeux permettent d'éveiller à certains genres de musique et à exercer le rythme des joueur.euse.s.

Les musiques de jeux vidéo ont même parfois le droit à leurs propres concerts. *Kingdom Hearts*, une série de JV se passant à cheval entre différents mondes des franchises de Disney, a même eu le droit à sa propre tournée mondiale entre 2017 et 2018. Pour cette tournée, un concert philharmonique a repris et joué les musiques de différents opus de la série²⁴. Il serait possible de citer beaucoup d'autres jeux dans le même cas.

Depuis quelques années, ce sont les concerts qui s'invitent dans les JV, à l'instar du concert d'Ariana Grande sur le jeu *Fortnite* qui a eu lieu le 7 août 2021²⁵. Dans ce cas précis, l'appellation « concert » est tout de même discutable.

3.1.4.5.4 *La littérature*

S'il n'est pas envisageable de considérer les JV comme une part de la littérature, on ne peut nier que la majorité de ceux-ci demandent tout de même une bonne dose de lecture. Cette dernière est essentielle car elle permet de comprendre les images à l'écran et de transmettre les informations nécessaires aux joueur.euse.s (Robert 2012). Les livrets qui se trouvaient dans les boîtes des anciens JV servaient d'ailleurs à combler leurs faibles capacités d'immersion (Barnabé, Dozo 2018), mais de nos jours, ils ont pratiquement disparus.

²³ <https://youtu.be/XnsRdaZTMas>

²⁴ <https://youtu.be/d-qtoe0FLQU>

²⁵ <https://youtu.be/RiM0moNk74o>

À l'instar du cinéma, la littérature et les JV possèdent aussi quelques hybrides dissociables presque uniquement par leurs supports. Ces hybrides sont les séries de livres-jeux *Le livre dont vous êtes le héros* et les jeux vidéo textuels à l'instar de *Colossal Cave Adventure*, sorti initialement en 1976 et développé par William Crowther et Don Woods. Les deux œuvres fonctionnent sur le même principe : l'écran ou le livre expose textuellement l'univers et les actions. Ensuite, les joueur.euse.s choisissent l'une des actions possibles en changeant de page ou en tapant une commande dans le jeu. Plus récemment sont nés des livres reproduisant des mécaniques vidéoludiques comme les livres augmentés. Dans la même veine, les liseuses emploient la *gamification* pour enrichir l'expérience de lecture par des défis et des récompenses (Barnabé, Dozo 2018).

Il arrive qu'un livre soit adapté en JV. A été cité *Bientôt l'été*, librement adapté du roman *Moderato Cantabile* de Marguerite Duras, mais il existe aussi des adaptations plus connues comme celles des romans *Le Sorcelleur* d'Andrzej Sapkowski adaptés en RPG ou celles de la série des *Métro 2033* de Dmitri Gloukhovski. Ils ont été adaptés en FPS.

De leur côté, les JV sont aussi souvent adaptés en livres (de fiction ou documentaire), ils servent de compléments à l'univers et permettent de rendre plus accessible à la jeunesse des JV qui seraient trop violents pour leur âge (Alverson 2016). Les œuvres de fiction sont séparées en deux catégories :

- Les œuvres « cross-média ». Le cross-média consiste en l'utilisation de différents supports pour transmettre **une narration** (Dos Santos, Champion 2014, p. 139). Dans ce cas, ce sont des novélisations de JV qui reprennent exactement ou presque la trame scénaristique de ces derniers, comme la plupart des romans de la série *Resident Evil* de S.D Perry. Si certains tomes présentent des événements inédits, la majorité de la saga reprend la trame exacte des JV. Pour faire simple, ce sont des adaptations.
- Les œuvres « transmédia ». Le transmédia consiste en l'utilisation de différents supports pour diffuser **un univers fictif complexe** (Jenkins 2020). Dans ce cas, ce sont des romans narrant des histoires inédites se passant dans le même univers que le JV de base. On trouve dans cette catégorie les dizaines de romans autour de l'univers de *World of Warcraft* ou encore ceux autour de la saga *Assassin's Creed*, comme *Assassin's Creed : Last Descendants*, écrit par Matthew J. Kirby.

Il arrive finalement que des auteur.rice.s réputé.e.s travaillent aux scénarios ou à la construction de l'univers d'un JV. C'est le cas de Tom Clancy qui signe le scénario de tous les jeux de la *Tom Clancy's Series* d'Ubisoft, qui compte environ une cinquantaine de titres. Et c'est aussi le cas de George R.R. Martin, qui a collaboré à la conception de l'univers d'*Elden Ring*, le dernier jeu en date du studio FromSoftware.

3.1.4.5.5 L'architecture

Finalement, l'architecture se trouve au centre de beaucoup de JV. Elle n'y est pas toujours représentée avec un point de vue artistique mais certains jeux, comme *Bioshock* avec l'art déco, ou *Control* avec le brutalisme, nous font redécouvrir des courants architecturaux en défiant les limites habituellement posées par la physique.

3.2 Le jeu vidéo dans les bibliothèques

À présent que le JV a été défini et inscrit dans la culture et l'art, il est à présent temps de se pencher sur son cas au sein des bibliothèques.

« Si vous ne leur offrez pas quelque chose qu'ils apprécient maintenant, vous ne serez plus pertinent pour eux pour le reste de leurs vies. Ce n'est pas un risque que nous pouvons nous permettre de prendre. » (trad. de Neiburger 2007, p. 3)

Cette seconde partie de l'état de l'art va s'intéresser aux pratiques des bibliothèques étrangères et suisses possédant un service et/ou un espace lié aux JV²⁶. Ces bibliothèques ont choisi de reconnaître les pratiques de leurs publics et de reconnaître que le JV peut toucher tout le monde en remplissant des attentes et intérêts très variés. Ils amènent à la bibliothèque de nouvelles pratiques de création et de partage (Legendre 2015), ils permettent aussi de se construire en projetant ses propres expériences à travers les héros.ines que l'on incarne (Sophie 2014).

3.2.1 La genèse du jeu vidéo en bibliothèque

Les jeux sont introduits dans les bibliothèques américaines aux environs de 1850 (Nicholson 2013), leur pratique est déjà bien implantée aux USA et offre un terreau de choix aux JV lors de leur apparition dans les années 70. Dès la fin de cette décennie et au début de la suivante, des ordinateurs apparaissent dans les bibliothèques pour que les publics intéressés puissent se familiariser avec cette nouvelle technologie. Dans cet élan ludo-technologique apparaissent les premières cartouches Atari en bibliothèques (Nicholson 2013). Dans une étude menée en 1980, déjà 50% des bibliothèques jeunesse ou secteur jeunesse de bibliothèques publiques de Californie proposaient des jeux en consultation sur place ou en location (et non pas en prêt). Il est alors normal de trouver aux USA, déjà en 1981, une bibliothèque publique comme celle de Piqua (Ohio), qui propose en consultation sur place une Atari 2600 et 17 cartouches de jeux. En une année, la console a été utilisée par 2'628 joueurs pour un total de 1'350 heures (White 1981). Finalement, en 2007, c'est 75% des bibliothèques publiques qui offraient des jeux sous toutes leurs formes (Cadieux 2010).

En Suisse, il est possible de trouver des cédéroms en bibliothèque depuis un certain temps, comme à Nyon²⁷ (cf. Annexe 7 :). Mais la première bibliothèque qui se lance dans le JV, c'est celle pour adultes de la ville de La Chaux-de-Fonds²⁸ (cf. Annexe 8 :). Leur service ouvre en 2014 suite au constat que les bibliothèques suisses sont clairement en retard sur les bibliothèques publiques françaises qui s'y sont mises depuis quelques années déjà.

3.2.2 Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque ?

Contrairement aux CD et aux DVD qui sont canonisés, il y a de l'opposition autour du JV, qui peut être vu comme chronophage, violent, débilisant, ou inadapté à une offre culturelle. Il est

²⁶ Toutes les informations concernant des bibliothèques suisses ont été récoltées auprès de professionnels des bibliothèques via des entretiens en présentiel, par mail ou par téléphone (cf. Annexe 6 :) ainsi que via un questionnaire. Toutes les informations concernant des bibliothèques françaises ont été récoltées auprès de professionnels des bibliothèques via un questionnaire.

²⁷ Entretien avec Samuel Rohrer, bibliothécaire à la bibliothèque jeunesse de Nyon, Nyon, 27 avril 2022

²⁸ Entretien téléphonique avec Béatrice Larcinese, bibliothécaire aux bibliothèques de la ville de La Chaux-de-Fonds, 16 mai 2022

parfois pointé du doigt comme un instigateur de la violence, surtout quand il est en bibliothèque (Jones 2013) (Schuetz 2013), ou alors on considère, à l'instar de Marc Fumaroli, critique littéraire, qu'il est une forme culturelle « non-légitime » qui rabaisse le niveau de la culture (Chambon 2008). Pourtant, les bibliothèques hollandaises ont décidé de ne pas orienter leurs missions vers la « culture légitime ». Eppo Van Nispen tot Sevenaer, ancien directeur de la DOK, qui est la bibliothèque publique de Delft (Pays-Bas), statuait il y a quelques années que les bibliothèques étaient tenues de rendre accessible toute forme de culture car la bibliothèque appartient à son public et que l'empêcher d'accéder aux JV est un acte de confiscation (Servet 2009, p. 48), et donc, de censure. Il faut dire que la bibliothèque de Delft et la bibliothèque de l'Université de Technologie de la même ville ont développés en 2017 un site internet nommé *UGame-ULearn*. Le JV comme moyen d'apprentissage et comme aide à l'acquisition de nouvelles aptitudes y était défendu et mis en avant. Le site a malheureusement fermé depuis (Devriendt 2019). Les JV ont en effet un grand potentiel dans ce sens car ils ne sont, finalement, « que des images sur lesquelles on décrypte de l'information » (Triclot 2011, p. 94-95). Il faut en effet analyser chaque « image » du jeu pour définir de quelle manière interagir avec quels éléments, accroissant ainsi un panel de compétences informationnelles nommées *Gaming Literacy** (Abrams, Van Eck 2021). Les JV demandent aussi de lire beaucoup (Robert 2012), notamment au travers des dialogues et d'explications sur le fonctionnement du jeu. Certains JV demandent même d'être amateur.rice de romans hypertextes pour comprendre tout l'univers du jeu, à l'instar des *Dark Souls* développés par FromSoftware. Ce studio de développement dissimule toute l'histoire de ses jeux dans les descriptions détaillées des différents objets trouvables durant l'aventure.

De plus, proposer du JV en bibliothèque s'accorde avec trois missions fondamentales de la bibliothèque publique selon le *Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique* :

- « Favoriser l'épanouissement créatif de la personnalité ».
- « Stimuler l'imagination et la créativité des enfants et des jeunes ».
- « Contribuer à faire connaître le patrimoine culturel et apprécier les arts, le progrès scientifique et l'innovation » (UNESCO 1994, p. 2).

Ce même manifeste précise que la bibliothèque publique doit « recourir [...] à toutes les technologies modernes aussi bien qu'aux supports traditionnels. » (UNESCO 1994, p. 1)

Il faut aussi prendre en compte que mettre en place des offres liées aux JV permet aux publics ayant un bas revenu d'avoir accès à ce pan de la culture. Le JV en bibliothèque permet aussi de mettre les joueur.euse.s dans un échange quotidien en face à face plutôt qu'uniquement en virtuel (Devriendt 2019).

Selon l'ALA, l'American Library Association, les rôles du JV en bibliothèque sont d'attirer de nouveaux publics, d'offrir un nouveau service pour les usager.ère.s et de favoriser les interactions entre usager.ère.s (Robert 2012). En France, cette idée d'attirer de nouveaux usager.ère.s est attrayante car la population d'inscrit.e.s n'était que de 16% de la population en 2016 (Ministère de la culture 2016, p. 3) alors que les joueur.euse.s français.es représentaient 66.5% de la population l'année précédente (Legendre 2015, p. 26). Comme l'a dit Céline Méneghin dans son mémoire : « les bibliothèques peuvent-elles se priver plus longtemps de cet énorme succès commercial ? » (Méneghin 2009, p. 31).

Les JV servent à attirer un public plus « difficile » en bibliothèque : les adolescent.e.s. Lors de la 71^{ème} conférence de l'IFLA en 2005, Mònica Medina Blanes, qui représentait les

bibliothèques de Barcelone, insistait sur le fait que la bibliothèque doit s'adapter aux besoins et aux préoccupations des jeunes pour pouvoir les fidéliser à la bibliothèque. Ces derniers sont en phase de transition entre l'enfance et l'âge adulte et leur intérêt pour la lecture est bousculé (Blanes 2005). Le JV est un média qui parle aux jeunes, et il permet de tisser des liens avec eux et de créer des espaces qui serviront de troisième lieu à ce public qui manque d'endroits librement accessibles et qui reflètent leurs intérêts (Devriendt 2019). Le JV permet aussi de se rapprocher de ses publics par la médiation culturelle, notamment par les ateliers de création de JV où les bibliothécaires prennent le rôle de professeur.e.s et testent le jeu créé avec les participants (Abrams, Van Eck 2021), ou participent aux tournois et animations en prenant la manette en main (Devriendt 2019).

Mais en plus d'être une nouvelle offre capable d'attirer de nouveaux publics, les JV ont aussi une répercussion sur les autres fonds de la bibliothèque. Un sondage mené par l'ALA démontrait que plus de 75% des usagers profitant des jeux vidéo empruntaient d'autres documents et/ou utilisaient d'autres services de la bibliothèque (Robert 2012). Mais les JV ne doivent pas seulement servir de produits d'appel, le côté « fun » des JV n'est pas suffisant à justifier une collection. Comme pour les autres collections de la bibliothèque, il faut que le JV s'inscrive dans les missions de l'institution (Robert 2012).

À la bibliothèque de Saint-Herblain, en France, l'objectif de l'offre de JV était d'offrir des « univers plus créatifs les uns que les autres » (*1 000 jeux vidéo à la Bibliothèque 2021*), autant en mettant à disposition des jeux AAA, donc les jeux les plus demandés comme *FIFA*, *Far Cry* ou *Pokémon* que des jeux développés par des studios indépendants comme *Gris* ou *Sayonara Wild Hearts*.

À La Chaux-de-Fonds, première bibliothèque suisse à proposer des JV, il est considéré que la bibliothèque doit donner accès à tous les contenus culturels et que le JV est le produit culturel qui fonctionne le mieux. De plus, il est un produit culturel de divertissement au même titre que la musique, qui est proposée en bibliothèque, et qui ne demande aucune lecture contrairement aux JV qui sont parfois de petits romans au niveau de la quantité de textes à lire.

En ce qui concerne la bibliothèque de Vevey²⁹ (cf. Annexe 9 :), dans le canton de Vaud, une conférence du psychologue Serge Tisseron a alerté les parents quant aux contenus des JV auxquels leurs enfants jouaient. Sous l'impulsion de Mylène Badoux, en charge de la médiation culturelle, et Yan Buchs, directeur de la bibliothèque, l'espace Pixel est créé afin de démystifier le JV et d'ouvrir un dialogue intergénérationnel autour de ce média.

Et enfin, pour le cas des bibliothèques universitaires, l'intégration des JV dans les collections se justifie au travers de deux facteurs distincts :

- La création de laboratoires de recherche et de cursus d'études vidéoludiques dans les universités à partir des années 1990 (Smith 2008).
- La volonté d'offrir aux étudiants des espaces de détente au sein du campus et/ou de les attirer à la bibliothèque pour promouvoir les autres collections et services (Earp, Earp 2008).

²⁹ Entretien avec Yan Buchs, directeur de la bibliothèque de Vevey, Vevey, 22 mars 2022

3.2.3 Un contexte qui influence

Le contexte entourant une bibliothèque peut influencer sa perception du JV et sa manière de l'imaginer s'intégrer dans la bibliothèque. Selon Céline Méneghin, « le premier frein reste la crainte de se lancer » (De Leusse-Le Guillou, Méneghin 2014), et il semble vrai que cette crainte semble être apparente quand on mentionne l'intégration d'offres liées aux JV aux bibliothécaires les plus éloigné.e.s du média.

3.2.3.1 Personnel

Il est important de voir quels sont les acquis du personnel car tous.tes les bibliothécaires ne sont pas préparé.e.s équitablement à l'entrée de ce nouveau média dans l'offre de l'institution (Abrams, Van Eck 2021). Ce dernier n'est pas toujours vu comme une partie de la culture dite légitime ou est tout simplement une pratique méconnue pour un certain nombre de personnes. La crainte du bruit causé par les éventuel.le.s joueur.euse.s est aussi présente. De plus, les formations en bibliothéconomie n'incluent que depuis récemment des cours en lien avec le JV.

Les barrières qui entravent l'adoption du JV par des professionnel.le.s sont le manque de ressources et de pratique, le manque d'intérêt et d'impact vis-à-vis du contenu ainsi que la convivialité des machines et des interfaces (*user-friendliness*) (Sánchez-Mena, Martí-Parreño 2017). La vision persistante d'une troupe d'adolescent.e.s enragé.e.s à la bibliothèque a aussi une mauvaise tendance à s'inviter avec peu de raisons dans la tête des bibliothécaires. À la bibliothèque de la Cité, à Genève,³⁰ (cf. Annexe 10 :), ces barrières se sont traduites par une certaine frilosité de la part des employé.e.s les plus éloigné.e.s du JV à l'idée de devoir répondre à des questions. Cependant, l'espace du 4^{ème} étage de la Cité, qui accueille les collections de JV et l'espace de consultation, est aussi l'étage où se déroule les actions de médiation liées au numérique et les documentaires liés aux JV. Cette cohabitation inclut des facteurs supplémentaires à la frilosité des employé.e.s.

Mais beaucoup s'accordent là-dessus, il est pratiquement vital que la personne qui se charge de la collection s'y connaisse en JV ou soit prête à s'y mettre dans le cadre privé pour apprendre les quelques bases du maniement d'une console (branchements, manipulations), quelques titres connus pour les recommandations aux usager.ère.s (Cadieux 2016, p. 128) ainsi que les subtilités éditoriales (Cadieux 2016, p. 135) et les fonctionnements généraux des JV (trophées, DLC*, menus d'options, ...). En ce qui concerne les demandes du public, certaines questions peuvent vite être complexes si elles sont posées par un.e joueur.euse un peu connaisseur.euse, mais les questions de référence générales sont simples (Cadieux 2016, p. 132), au point qu'à Nyon, les bibliothécaires ont quasi systématiquement les JV demandés par les usager.ère.s.

Tout le monde n'est cependant pas d'accord. Anna Leckie, de la bibliothèque de la Cité, joue aussi dans l'esprit qu'un bon bibliothécaire lit hors de ses heures de travail. Il est certes préférable d'aimer ça, mais la bibliothécaire en charge des JV à la bibliothèque des jeunes de La Chaux-de-Fonds n'a pas d'intérêt en particulier pour les JV et s'en occupe pourtant car il y est vu comme un produit culturel comme un autre. Mais pour aider les plus éloigné.e.s des JV, la bibliothèque de la Cité a mis en place un certain nombre de procédures qui incluent souvent des exceptions.

³⁰ Entretien avec Anna Leckie, médiatrice numérique et jeux vidéo à la bibliothèque de la Cité à Genève, Genève, 15 mars 2022

Entouré.e de bibliothèques et de professionnel.le.s dynamiques, la prise en main est plus facile. C'est ce qui est arrivé en France quand le JV s'est mis à s'imposer dans beaucoup de bibliothèques à travers le pays et que les bibliothécaires les plus passionné.e.s ont mis en place un groupe d'échange professionnels sur Facebook nommé « Jeux vidéo en bibliothèque » (Devriendt 2019). Il compte, en date du 4 mai 2022, 6'502 membres. Il est toujours actif dix ans après sa création³¹.

Il était aussi possible d'effectuer des journées de formation ou d'échanges expériences autour du JV en bibliothèque, dispensées notamment par Jeremie Theodoloz, bibliothécaire à la bibliothèque de la Cité et vacataire à la Haute école de gestion de Genève où il donnait un cours sur les jeux vidéo en bibliothèque, et Sandro Dall'Aglio, un *game designer* suisse. Les bibliothèques de Vevey et Nyon ont suivis des formations avec eux. Du côté Suisse allemand, il existe une association nommée Biblioplay³². Elle travaille à l'intégration du jeu vidéo en bibliothèque et dispense notamment des formations en la matière, ces dernières sont cependant en allemand.

Avant ça, il faut démystifier le JV au sein de l'équipe. À la bibliothèque de la Cité ainsi qu'à celles de La Chaux-de-Fonds ont été organisées des séances autour du JV afin de mettre les manettes dans les mains des bibliothécaires et de les introduire aux pratiques vidéoludiques. Dans les deux bibliothèques, le jeu *Journey* a été présenté, un jeu indépendant sorti en 2012 qui a reçu de nombreux éloges de la presse à sa sortie notamment grâce à sa bande-son et à ses graphismes magnifiques. Il est possible de faire une sélection personnalisée en fonction des intérêts des employé.e.s.

Au niveau des ETP, c'est variable selon l'offre de la bibliothèque. À Vevey, ce n'est qu'un 0.1 ETP pour la gestion et 0.1 ETP pour la médiation. L'offre de Vevey compte un service de prêt de JV, de la médiation culturelle et un espace de consultation sur réservation, mais pour la bibliothèque des adultes de La Chaux-de-Fonds, c'est un 0.35 ETP pour la gestion à la BA (ils ne font que du prêt de JV) et la médiation culturelle pour les deux sites. Et pour la BJ, c'est environ 0.2 ETP pour la gestion. À la vue de ces chiffres, un 0.3 ou un 0.4 ETP peut s'occuper d'une offre de JV incluant espace de consultation, prêt de JV et médiation culturelle. Cela dépend bien sûr des ambitions, des besoins et des envies d'une bibliothèque à s'investir dans ces offres.

3.2.3.2 Conservation

Comme ils sont utilisés par beaucoup plus de gens que s'ils sont achetés pour un usage personnel, les JV sur supports physiques (CD, cartouches) s'usent plus rapidement en bibliothèque (Méneghin 2009) et il n'est pas possible, comme en le doublant pour un livre, de les protéger efficacement. Dans le contexte d'une bibliothèque publique sans mission patrimoniale, le problème est moindre car les JV sont des fonds courants et le renouvellement des collections fait partie de la routine.

Dans le cas d'une collection patrimoniale, un vrai problème se pose. S'il y a du prêt, il faudrait acquérir les jeux en double pour s'assurer de toujours avoir un exemplaire de conservation (Méneghin 2009, p. 43), d'autant que la numérisation d'un jeu, au contraire des autres médias, est compliquée (Cadioux 2016). Il est possible de passer par l'émulation, c'est-à-dire, reproduire l'environnement informatique de la console sur un ordinateur pour accéder à des

³¹ <https://www.facebook.com/groups/jvbib>

³² <https://biblioplay.ch/>

versions (pirates) de JV, mais l'émulation n'est légale que quand on possède le jeu et la plateforme originale (qu'importe son état). Même dans ce cas, certains éditeurs s'opposent à l'émulation pour cause de droits d'auteurs (Ménéghin 2009, p. 43). De plus, l'émulation ne permet pas de retranscrire l'intégralité de l'expérience originale (Cadieux 2016).

3.2.3.3 Législation

Les JV sont des œuvres composites (Fourmeux, Maurel 2015, p. 43), ils combinent plusieurs éléments comme le logiciel, le scénario, les graphismes (et tout l'*artwork* nécessaire en amont pour le créer), la musique, les acteur.rice.s. Cette complexité se ressent au niveau légal.

En France, le JV était considéré comme une œuvre collective, c'est-à-dire une œuvre créée par plusieurs auteur.rice.s dont le droit d'auteur.rice est attribué, généralement, à une partie prenante extérieure au processus de création, comme l'éditeur. Mais depuis un arrêt de la Cour de Cassation du 25 juin 2009 (*Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387, Publié au bulletin* 2009), le JV est considéré comme une œuvre multimédia, donc « une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle » et devient donc une œuvre de collaboration. En pratique, cela veut dire que les droits d'auteurs de chaque élément du produit fini (logiciel, scénario, musiques) appartiennent à son/ses créateur.rice.s.

En bibliothèque, ce changement n'a pas beaucoup de répercussions. En ce qui concerne la mise à disposition pour consultation, que ce soit pour les JV ou pour les autres documents, elle est autorisée (Fourmeux, Maurel 2015, p. 46). Mais en ce qui concerne le prêt, il existe, du moins en France, un vide juridique (De Leusse-Le Guillou, Ménéghin 2014). En elle-même, la pratique est illégale car il est rare que les offres de JV aient été formellement autorisées par les créateur.rice.s et éditeurs et aucune disposition n'a été prise au niveau national pour rémunérer les créateur.rice.s de la même manière que pour les auteur.rice.s de livres, c'est-à-dire par un paiement forfaitaire (entre 1 et 1,5 EUR par inscrit) et un prélèvement sur le prix public d'achat des ouvrages (Direction du livre et de la lecture 2003). Les bibliothèques françaises prêtant des JV sont donc dans l'illégalité (Legendre 2015, p. 90) mais elles, ainsi que les bibliothèques d'autres pays proposant des services similaires, semblent tout de même bénéficier d'une tolérance de la part des différent.e.s acteur.rice.s du JV. Cet équilibre peut cependant s'effondrer à tout moment (Devriendt 2019). En tout cas, aucune des cinq bibliothèques françaises interrogées via questionnaire (cf. Annexe 13 :) et effectuant du prêt de JV n'a eu de problème juridique.

Aucune des sept bibliothèques suisses interrogées sur leurs offres liées aux JV n'ont eu le moindre problème juridique non plus depuis le lancement de leurs offres, la plus ancienne datant de 2014. Plusieurs des bibliothèques suisses, dont Vevey, Nyon et La Chaux-de-Fonds, ont tenté de se renseigner auprès de spécialistes juridiques et d'éditeurs, mais à l'exception des éditeurs suisses et de Nintendo, aucune réponse concluante n'a été fournie. Mais ce dernier, un des plus grands éditeurs, n'y voit aucun problème et a même prêté du matériel pour des animations à certaines bibliothèques, comme celles de Vevey et de La Chaux-de-Fonds.

Du côté de la LDA, il existe l'article 13 alinéa 1, qui précise que seule la **location** d'œuvres littéraires ou artistiques demande une rémunération, mais pas le prêt. Il y a un second article, le 13a, entré en vigueur le 4 avril 2020. C'est plus précisément son alinéa 2 qui est intéressant car il autorise la mise à disposition de jeux vidéo « de manière à que chacun puisse y avoir

accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement » sans qu'une redevance soit demandée pour cela (*Loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins* 2022). Ces deux articles rendent légal le prêt de jeux vidéo et la consultation sur place en bibliothèque.

3.2.3.4 Localisation

La zone géographique que dessert une bibliothèque exerce aussi une influence. Il faut enquêter sur son public. Dans l'idée où le JV a indéniablement sa place en bibliothèque publique, l'enquête ne sert pas à savoir si le public veut ou non un service mais plutôt quel service serait le plus adapté à la population et quelle part du cahier des charges de la bibliothèque et des espaces doit y être consacré. Car l'industrie a beau être florissante, elle n'est pas forcément inscrite dans une culture locale répandue dans la population et/ou facile à promouvoir pour la bibliothèque, comme c'est le cas de la ville de Montréal, qui accueille l'un des plus gros studios de développement d'occident ainsi que des milliers d'employé.e.s issu.e.s ou lié.e.s au secteur du JV (Robert 2012).

Mais il n'est pas nécessaire de vivre dans une grande ville pour proposer du JV en bibliothèque. En 2015 en France, 38.4% des bibliothèques proposant une offre vidéoludique (non spécifiée) desservent des villes de moins de 10'000 habitants (Perreau 2015, p. 32), comme la bibliothèque de Brindas (Rhône)³³, en France, ville d'environ 6'000 habitants qui prépare un service de prêts de JV pour 2022. On peut aussi constater que, plus la bibliothèque se trouve dans une grande ville, plus son service va s'étendre de la simple médiation culturelle ponctuelle à la triple offre de Vevey citée plus haut.

3.2.4 Le budget

Le budget est un pilier essentiel qui permet de déterminer quels genres de services une bibliothèque pourra proposer. Le budget peut dépendre d'une institution à l'autre. Sur les 7'737 bibliothèques de lecture publique françaises existantes (Devriendt 2019), 421 proposent un service lié aux JV mais seulement 290 d'entre elles ont bénéficié d'un budget en 2017 pour en acquérir. La moyenne du budget d'acquisition de JV de ces bibliothèques est de 1'770 EUR. Ce sont les bibliothèques desservant les zones les plus peuplées qui possèdent les collections et budgets les plus importants. Mais des structures plus petites peuvent aussi accroître le budget alloué aux JV en les positionnant comme éléments centraux de l'institution comme à la ludo-médiathèque de Saint-Médard en Jalles (Gironde) (Devriendt 2019). On pense à tort qu'un service de JV coûte extrêmement cher, mais c'est tout relatif quand on considère la durée de vie d'un JV face à un film. À la bibliothèque d'Epinal (Vosges), le coût de lancement de leur espace de consultation était de 3'500 EUR, ce prix compte une cinquantaine de JV, trois consoles de salon et deux portables ainsi que des accessoires (Céline Méneghin ne mentionne cependant pas le budget pour l'équipement technique (TV, meubles, câbles, ...)) (De Leusse-Le Guillou, Méneghin 2014).

Mais il est plus intéressant de se pencher sur des chiffres suisses et plus récents dans le cas de ce travail. Ici, tout le monde n'a pas un budget régulier, comme à la BJ de Nyon, où il est rediscuté chaque année en fonction des besoins. Leur budget peut varier entre 600 CHF et 2'000 CHF. Pour l'EPFL³⁴ (cf. Annexe 11 :) et la bibliothèque de Carouge³⁵ (cf. Annexe 12 :),

³³ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Brindas (Rhône)

³⁴ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de l'EPFL

³⁵ Entretien par mail avec Sylvain Polliand, bibliothécaire à la bibliothèque de Carouge, 6 avril 2022

le budget est de 3'000 CHF. À l'EPFL, 90% du budget est consacré aux achats de JV sur support physique et les 10% restants sont consacrés aux JV dématérialisés. La bibliothèque de Vevey a un budget de 5'000 CHF. Quant à celle de la Cité, à Genève, c'est 7'500 CHF qui sont divisés ainsi :

- 6'000 CHF pour les jeux sur support physique.
- 1'000 CHF pour les jeux dématérialisés.
- 500 CHF pour les jeux sur tablettes.

3.2.5 Les offres possibles

Il existe actuellement trois grandes tendances en matière de services proposés au usager.ère.s (Cadieux 2010) :

3.2.5.1 Médiation culturelle

La médiation culturelle est le premier moyen de proposer du JV en bibliothèque. C'est la manière la moins simple de s'y prendre pour les petites structures, à l'instar des bibliothèques de Brindas (Rhône) et Wimille (Pas-de-Calais)³⁶. En effet, elle permet d'intégrer le JV sans avoir besoin de repenser les espaces, le budget et les ressources humaines (Legendre 2015, p. 83).

Le questionnaire a révélé que la médiation culturelle des bibliothèques françaises interrogées était plutôt axée sur la jeunesse et plus spécifiquement sur les adolescent.e.s.

Sans pratiquer directement le JV, il est possible d'effectuer de la médiation culturelle en accueillant des expositions sur les JV, comme celles de La Chaux-de-Fonds en 2017 (Costet 2017) et de la bibliothèque de la Cité, qui s'est terminée le 2 juillet 2022³⁷. Il est aussi possible de valoriser la collection par des mises en avant thématiques comportant d'autres types de documents. Ainsi, les publics les plus éloignés découvrent les JV étape par étape. Il est aussi possible d'organiser des conférences, notamment autour des métiers du jeu vidéo, du *Game Designer* au musicien en passant par le commentateur d'eSport³⁸, à l'instar de l'évènement « Y'a le jeu au lac », qui s'est tenu le 3 octobre 2020 à la médiathèque de Vevey³⁹. Ces conférences ciblent plutôt des publics jeunes qui souhaiteraient travailler dans le jeu vidéo plus tard et qui ne connaissent pas grand-chose au monde professionnel diversifié, mais très inaccessible qu'est celui du jeu vidéo.

En Suisse romande, ce dit monde professionnel est petit et ouvert à la collaboration avec les bibliothèques, comme en témoignent les vernissages accueillis par la bibliothèque de Vevey. À l'époque, un PC *gaming** était disponible dans l'espace Pixel (l'espace de consultation de JV de la bibliothèque) et il y avait une volonté de mettre en avant la richesse du jeu vidéo suisse (qui existe essentiellement sous forme dématérialisée), notamment par des évènements organisés avec les éditeurs.

Pour les parents les plus éloignés du JV, ainsi que pour leurs enfants, des ateliers de sensibilisation peuvent être organisés pour démystifier le JV auprès des parents et leur apprendre à mieux appréhender ce média en les accompagnant. Des formations existent en

³⁶ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Wimille (Pas-de-Calais)

³⁷ <http://urlr.me/92dQr>

³⁸ <http://urlr.me/dP4Gb>

³⁹ <https://www.rom-game.fr/agenda/4439-Y+a+le+jeu+au+Lac+!.html>

Suisse, autant pour les professionnel.le.s que pour les publics. Elles sont notamment dispensées par l'association RNVP⁴⁰ en collaboration avec Carrefour-AddictionS⁴¹. Il est aussi possible de faire, comme à la bibliothèque de Vevey, de la médiation autour de l'éthique dans le jeu vidéo.

Il est possible d'amener un peu plus d'amusement en proposant des ateliers créatifs autour des univers vidéoludiques, comme des ateliers de *papercraft*⁴², le *papercraft* consiste en la création de figurines faites entièrement en papier sur la base de modèles trouvables en ligne. Il est aussi possible d'organiser des concours de *cosplay*⁴³. Les *cosplay* sont des déguisements, confectionnés par des fans, représentant le plus fidèlement possible un personnage de fiction.

Mais quand on veut introduire le JV en bibliothèque, il ne faut pas l'oublier ! Bien que les publics soient en général bien équipés chez eux, ils viennent tout de même chercher l'expérience ludique et surtout l'expérience multijoueur, car les joueur.euse.s veulent aussi se mesurer à d'autres (Ménéghin 2009, p. 56). Les jeux multijoueur permettent aussi de différencier la pratique du JV à la maison, essentiellement en solitaire, de la pratique en bibliothèque, essentiellement multijoueur. Les tournois se prêtent bien à la compétitivité, le questionnaire a montré que sept des bibliothèques françaises sur dix proposant de la médiation culturelle considèrent que les tournois sont des animations rencontrant beaucoup de succès auprès du public (De Leusse-Le Guillou, Ménéghin 2014). Les bibliothèques de Vevey et jeunesse de La Chaux-de-Fonds en organisent aussi. Les technologies actuelles permettent même d'organiser des tournois entre bibliothèques, comme le tournoi « Lol en Bib » sur le MOBA* *League of Legends*, permettant aux joueur.euse.s de différentes bibliothèques de s'affronter par équipe en ligne et simultanément⁴⁴. Le tournoi s'est déroulé chaque année de 2013 à 2017 et a vu s'affronter une vingtaine d'établissements français avec le soutien de Riot Games, l'éditeur de *League of Legends* (Devriendt 2019). Dans le même genre, des *LAN Party*, qui ont été décrites plus tôt (voir 3.1.4.4.4 *Manifestations*), sont parfois organisées en bibliothèque, comme à la bibliothèque du 9^{ème} arrondissement de Lyon (Rhône) en 2017⁴⁵. Ce format permet de faire des tournois par équipe de quatre joueur.euse.s et plus, et de diminuer ainsi le temps d'attente des autres participant.e.s ou même de faire jouer tout le monde en même temps sur un même jeu. Quand une bibliothèque possède l'équipement nécessaire pour des *LAN party*, elle peut aussi accueillir des clubs informels de joueur.euse.s, appelés communément *guildes**, pour leur donner un endroit physique où se rencontrer et jouer ensemble.

L'heure du conte numérique est aussi une animation qui a du succès. Trois des bibliothèques françaises interrogées sur dix concernées proposent cette animation. L'heure du conte numérique a été imaginée en 2010 par Laurent Hautbout. L'idée est simple : afficher un JV ou un sur grand écran et avancer en faisant participer le public tout en axant l'expérience sur l'aspect narratif du JV. Le fait d'être plusieurs va changer l'expérience et mettre en avant l'interaction entre les participant.e.s (Devriendt 2019). Cette animation peut aussi être menée avec des livres numériques ou des livres papiers augmentés, c'est-à-dire que certains

⁴⁰ Rien Ne Va Plus

⁴¹ <https://carrefouraddictions.ch/rnvp/jeux-video/>

⁴² <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.205514533341970&type=3>

⁴³ <https://mediatheques.bordeaux-metropole.fr/zoom/concours-de-cosplay>

⁴⁴ <https://lol-en-bib.jimdofree.com/>

⁴⁵ https://www.bm-lyon.fr/spip.php?page=agenda_date_id&source=344&date_id=15714

passages s'animent quand ils sont observés à travers l'appareil photo d'un smartphone (ce genre de livres nécessite l'installation d'une application). L'interactivité n'est cependant pas obligatoire, on peut aussi envisager l'expérience d'un point de vue plus classique sans faire intervenir le public et en utilisant les outils numériques pour enrichir l'expérience narrative.

La médiation culturelle peut aussi être orientée sur le partage et la découverte, avec des animations nommées « découvertes de jeux vidéo », « l'heure du jeu vidéo », etc... Le principe est de faire découvrir aux publics des jeux vidéo rétros, comme des classiques, ou des productions alternatives ou indépendantes moins connues que les grosses productions actuelles afin d'enrichir la culture vidéoludique des publics et leur permettre d'approfondir leurs connaissances, leur sens critique et leurs goûts en matière de jeux vidéo. La BJ de Nyon en organise. À la bibliothèque de la Cité, à Genève, ces sessions « découverte » visent surtout un public jeunesse, tout comme les « Mercredi Pixel » de la bibliothèque de Vevey, où les participant.e.s sont invité.e.s à réfléchir autour de sujets liés aux JV présentés, comme le genre dans les JV par exemple. La bibliothèque de Vevey et de la Cité organisent aussi des sessions « découverte » pour les adultes, mais il a été noté qu'elles fonctionnaient de manière plus fluctuante.

Et pour ceux et celles qui se plaindraient de voir les enfants immobiles et scotchés à un écran, il est possible d'arranger cela en organisant des animations autour de jeux actifs, c'est-à-dire, qui demandent de faire un peu de sport, ou en tout cas d'être debout et en mouvement. Dans ce cadre, il est possible de faire des animations *Just Dance*, comme à la BJ de La Chaux-de-Fonds et à Vevey, où encore utiliser des jeux comme *Wii Sports Resort* ou même *Let's Sing* pour faire de l'espace *gaming* un vrai karaoké.

Ces actions de médiation sont plutôt orientées vers le côté ludique de l'utilisation des JV, mais ces derniers peuvent aussi être utilisés comme moyen d'apprentissage et pour sensibiliser sur certaines thématiques. Ces jeux sont nommés *Serious Games** et sont aussi parfois qualifiés de logiciels d'*Eduainment* (mot-valise provenant des mots anglais signifiant éducation et divertissement). Avec eux, il est possible d'en apprendre plus sur les causes des tremblements de terre ou sur l'eau potable (Legendre 2015, p. 65) mais ces jeux peuvent aussi être politisés et parler d'écologie, des droits de l'homme ou de politique étrangère comme *Global Conflicts : Palestine*, un jeu où l'on incarne un.e journaliste arrivé.e à Jérusalem pour écrire un article qui sera composé à partir des conversations eues dans le jeu avec les personnages. Les joueur.euse.s peuvent soit se rapprocher d'un des deux belligérants plus particulièrement, soit ne choisir aucun camp. Le jeu contient des sources primaires qui ont servies au développement du jeu (Dobson 2007). Ces *Serious Games* peuvent aussi être programmés par des bibliothécaires (ayant les compétences nécessaires) pour accroître les compétences informationnelles de leurs publics. Soit ce sont des programmes conçus de A à Z, soit ce sont des mods*, c'est-à-dire modifications et/ou rajouts de tout type fait de manière amateur sur le logiciel original, comme pour le cas du mod *Benevolent Blue*, conçu pour le jeu *Half-Life 2*. Ce mod est présenté comme un « *Information Literacy First-Person Shooter* »⁴⁶ (Clyde, Thomas 2008). Certaines bibliothèques ne se contentent pas de programmer dans leur coin, elles proposent aussi des ateliers de création de JV. Elles commencent par les bases de la programmation comme à la médiathèque de Bourg (Gironde) en utilisant le site code.org⁴⁷ (*1 000 jeux vidéo à la Bibliothèque* 2021). Il n'est pas nécessaire d'apprendre la programmation

⁴⁶ Jeu de tir à la première personne sur les compétences informationnelles

⁴⁷ <https://code.org/athome>

pour proposer ce genre d'ateliers, il existe aussi des programmes qui permettent d'appréhender la programmation de manière facile et sans s'y connaître comme avec *Game Maker : Studio*, un logiciel permettant de programmer des JV en glissant-déposant des éléments déjà codés pour définir les actions et interactions (Wefferli, Martins Chaves, Gorin 2015, p. 74). Différent.e.s bibliothécaires trouvent que ce genre de médiation culturelle permet de socialiser des publics souvent isolés dans le cadre de leur passion et qu'il est intéressant de collaborer avec les participant.e.s et de les voir collaborer entre eux (Abrams, Van Eck 2021). La programmation est cependant effrayante pour les néophytes et demande une certaine dévotion de la part des bibliothécaires pour s'y lancer. Des partenariats sont heureusement possibles, notamment avec FutureKids⁴⁸. En Suisse allemande existe même l'association Gamemobil⁴⁹, qui organise des animations similaires (et d'autres) autour du jeu vidéo en bibliothèque.

Mais créer un JV n'est pas la seule possibilité, il est aussi possible de créer **par** le JV, et l'exemple le plus criant pour cela est le jeu *Minecraft*, développé de manière indépendante par le suédois Markus Persson, dit Notch. Ce jeu est un *sandbox* et s'apparente à un monde en briques de construction virtuelles. Les possibilités de ce jeu en termes de création sont presque infinies. La bibliothèque de Vevey a été recrée sur le jeu par ses utilisateur.ice.s. D'autres bibliothèques, à l'instar de celle de Darien (Connecticut) (Blyberg 2015), ont ouvert leurs propres serveurs et en ont fait des espaces d'amusement virtuel où les élèves peuvent se retrouver, créer et s'amuser de milliers de manières différentes, (chasser des monstres, combattre entre joueurs, explorer, créer des bâtiments ou du *pixel art*, faire du jeu de rôle, ...). Il peut aussi s'inscrire dans la littérature en tant qu'outil de création, sa grande liberté permettant de recréer des univers littéraires comme l'a fait la bibliothèque Anne Schwartz, à Lyon, en collaboration avec des écoliers locaux, en créant sur *Minecraft* le monde des romans *Tobi Lolness* de Thimothée de Fombelle. Ce genre de projet demande beaucoup d'investissement et de connaissance de l'univers d'un.e auteur.ice (Devriendt 2019).

Tout ce qui a été vu, même s'il suffirait d'en adapter les thématiques pour amener les adultes aux mêmes genres d'actions de médiation culturelle, concernait plutôt des publics jeunesse. Certaines bibliothèques, comme celle de la Cité, qui prête pourtant des JV pour adultes, n'organisent que quelques animations les ciblant.

Mais le JV permet aussi de cibler des publics parfois empêchés et de les inclure sur un pied d'égalité avec le reste des usager.ère.s dans une optique d'inclusion sociale et/ou de réduction de la fracture numérique. Premièrement, la grande majorité des JV récents possède des options d'accessibilité intégrées de base. Ensuite, il existe des jeux vidéo entièrement sonores de tous les genres pour les aveugles. Mais peu de moyens sont alloués à ces productions, ce qui empêche notamment leur traduction en français (Dos Santos et al. 2014, p. 136). D'autres animations, faisant usage de JV jouables avec un seul joystick et/ou un ou deux boutons, sont utilisables pour toucher les publics handicapés physiques et mentaux et leur permettre de se socialiser et de profiter des services de la bibliothèque (Devriendt 2019).

En ce qui concerne les publics seniors, qui sont les générations les plus éloignées du jeu vidéo, des nouvelles technologies et des pratiques numériques, la médiation culturelle autour du JV peut permettre de réduire la fracture numérique en leur faisant découvrir le monde du JV ou en proposant des tournois intergénérationnels encadrés. À La Chaux-de-Fonds,

⁴⁸ <https://futurekids.io/index/fr>

⁴⁹ <https://gamemobil.ch/>

l'expérience a été décrite par Béatrice Larcinese comme un moment complice que les seniors réclament à nouveau. Elle a aussi soulevé que ce genre d'animations nécessitait un temps d'explication pour le fonctionnement de la manette.

3.2.5.2 Service de prêt

La deuxième offre possible est un service de prêt. Les plus importantes bibliothèques des Pays-Bas (Openbaare Bibliothek d'Amsterdam, la DOK de Delft, ...) en proposent un (Méneghin 2009, p. 39). Cinq des onze bibliothèques françaises interrogées via le questionnaire font du prêt de JV. Entre ces cinq bibliothèques, il existe des différences notoires. Elles possèdent en moyenne 200 JV, hormis la bibliothèque de Saint-Avertin (Indre-et-Loire)⁵⁰ qui en possède 1'400 malgré qu'elle se trouve dans la ville ayant le moins d'habitants entre les cinq bibliothèques (environ 15'000 contre 40'000 habitants pour une banlieue de Lyon (Rhône)⁵¹ dont la bibliothèque ne possède que 200 jeux). En Suisse, la bibliothèque de Carouge possède environ 600 jeux pour ses 20'000 habitants. La BA de la ville de La Chaux-de-Fonds en possède 1'084 et la BJ, 300, pour environ 37'500 habitants. La BJ de Nyon, quant à elle, en possède 185 pour ses 18'000 habitants environ.

Le questionnaire a aussi mis en avant que seule la bibliothèque de Saint-Avertin (Indre-et-Loire) parmi les onze proposent du prêt de consoles (et de casque VR). Mais il y a d'autres bibliothèques françaises proposant cette offre hors de celles interrogées, comme celle de Rouen (Seine-Maritime) qui possède seize console et où « dès qu'une console revient à la bibliothèque, elle repart dans la journée » (*Rouen : les consoles de jeux vidéo font leur entrée à la bibliothèque ; Nouveauté. À la bibliothèque du Châtelet, seize consoles de jeux vidéo peuvent désormais être empruntées. Une première pour Rouen. 2018*) Les consoles y sont prêtées un mois maximum. Ce genre de service a un intérêt pour les foyers à faible revenu qui n'ont pas financièrement accès aux machines ainsi qu'aux gens qui voudraient tester les consoles avant de se décider à les acheter ou non. Le service de prêt de JV permet aussi de mettre à disposition un pan de la culture plutôt onéreux. Les nouveautés les plus chères coutent autour des 70-80CHF, les acheter permet d'offrir un accès aux foyers avec de faibles revenus. Il est aussi possible de proposer des jeux vidéo rétros qui ne sont plus distribués, mais le problème est de les trouver dans ces conditions. Les seuls moyens sont les magasins de seconde main, les demandes de dons auprès des usager.ère.s ou l'émulation sur PC ou sur une console plus récente.

Sur toutes les bibliothèques suisses interrogées, seules deux prêtent des consoles. La première est la bibliothèque de l'EPFL, qui prête les deux dernières PlayStation et Xbox, ainsi qu'une Switch Lite et deux consoles dédiées* de Nintendo : la NES Mini et la SNES Mini, des versions miniatures des consoles éponymes. Elles possèdent une sélection intégrée de jeux rétros et, en général, cultes. La bibliothèque de l'EPFL fait aussi du prêt de casques VR. Les consoles et casques sont empruntables pour sept jours, le délai est renouvelable cinq fois et le tout est prêté dans des housses et sacs enroulés⁵².

⁵⁰ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Saint-Avertin (Indre-et-Loire)

⁵¹ Informations récoltées via un questionnaire transmis à une bibliothèque de la banlieue lyonnaise (Rhône)

⁵² <http://urlr.me/8YKsn>

Figure 10 : Une Switch Lite dans sa sacoche de prêt (EPFL)



Photographie reproduite avec l'aimable autorisation de (© Favre 2022)

Aucun problème n'a été soulevé avec ce service mais il n'a été lancé que récemment. La deuxième bibliothèque suisse prêtant des consoles est la BJ de Nyon. Six Nintendo 3DS et quatre Switch Lite sont mises à disposition du public pour être empruntées pour une période de 28 jours non-renouvelable. Samuel Rohrer, bibliothécaire à Nyon, a soulevé que le prêt pour une seule semaine risquait d'induire des comportements toxiques en termes de temps d'utilisation et que seules une Nintendo 3DS et une Switch Lite avaient lâché depuis respectivement 2015 et 2018. Toutes leurs Switch Lite ont les deux mêmes jeux dématérialisés installés sur la console pour proposer un peu de contenu aux joueur.euse.s qui seraient déçu.e.s du jeu emprunté. Les consoles sont prêtées dans une housse officielle facilement trouvable dans le commerce. En effet, les consoles portables ne demandant qu'un câblage minimal (un chargeur en général), elles sont bien plus faciles à prêter en bibliothèque.

Pour les bibliothèques qui ne voudraient pas se lancer dans le prêt de consoles mais uniquement de JV, un partenariat avec la ludothèque locale pour se répartir les tâches est toujours possible, comme à La Chaux-de-Fonds.

Le prêt de JV marche aussi bien que celui des consoles, les taux de rotation sont en général très élevés, comme par exemple à la bibliothèque de Princeton (New Jersey) qui, dès le lancement de son service, voyait ses 34 JV sortir 33 fois en un mois. Presque chaque jeu sortait donc au moins une fois (Amabile 2013). Il faut cependant choisir les plateformes sur lesquels les JV seront prêtés. Il est possible d'acquérir toutes les plateformes disponibles dans le commerce, comme aux bibliothèques de La Chaux-de-Fonds, ou de faire une sélection personnalisée en s'informant auprès des publics. En effet, il n'est pas possible de prédire à l'avance, à part en proposant une offre de prêt de consoles, quelles machines sont en leur possession. Cela vaut d'autant plus pour les jeux en VR qui nécessitent l'utilisation d'un casque spécifique. Certaines bibliothèques, comme celle de Vevey, s'abstiennent de prêter des JV qui en nécessitent un.

En ce qui concerne les conditions de prêt, les bibliothèques différencient rarement la durée de prêt des JV de celle des autres médias, bien qu'à la BJ de Nyon, il ne soit pas possible de renouveler le JV emprunté. En effet, le prêt de JV est bien souvent un peu restreint pour

permettre une bonne rotation des collections. À la BJ de Nyon, il n'est possible d'emprunter qu'un JV à la fois, deux à la bibliothèque de la Cité et cinq aux bibliothèques de La Chaux-de-Fonds. Ces dernières effectuent même du PEB au sein de leur réseau, RERO. Un jeu ne peut cependant pas être emprunté sous l'âge décidé par PEGI. Toutes les bibliothèques suisses respectent ce système d'évaluation, bien qu'à la BJ de Nyon, il soit parfois adapté pour combler le trou dans la classification PEGI qui existe entre sept et douze ans. Il s'agit ici de se baser sur les autres classifications comme ESRB, qui possède une classe supplémentaire entre ces deux âges, qui est la classe E10+. Aucune des bibliothèques suisses interrogées ne demande à ses usagers de signer une charte pour emprunter des JV ou utiliser l'espace, mais à Nyon, l'autorisation des parents est nécessaire pour un premier emprunt et le prêt est fortement déconseillé avant six ans. Pour le reste, c'est la classification PEGI qui fait foi au moment du prêt, sauf avec une autorisation expresse des parents. À la bibliothèque de la Cité, le prêt de JV se fait directement au 4^{ème} étage, au bureau en face de l'espace de consultation et des collections de JV.

Au retour, il ne faut pas oublier de vérifier que tout a bien été rendu (disque ou cartouche, livrets, périphériques annexes, ...). À la BJ de Nyon, les jeux perdus sont facturés à leur prix d'achat. Et un peu partout, les JV sont testés au retour dès qu'un problème est signalé. Selon le directeur de la bibliothèque de Vevey, Yan Buchs, les cartouches sont les supports les plus fragiles. À contrario, les blu-rays sur lesquels sont gravés les jeux PlayStation et Xbox sont solides.

Tous les services de prêt ne sont cependant pas gratuits. À la bibliothèque de Delft, aux Pays-Bas, le prêt de jeux PC et PS2 était facturé 2 EUR par semaine d'emprunt en 2009 (Ménéghin 2009, p. 56) (les abonnements aux bibliothèques publiques sont très fréquemment payants aux Pays-Bas, dans ce cas, l'emprunt de JV nécessite une surtaxe). Dans le cas de la bibliothèque de Delft, c'est parce que les droits des JV avaient été négociés avec les éditeurs pour que le service soit en règle avec la loi. Les services liés aux JV en bibliothèque font l'objet de juridictions floues un peu partout et, en France, certaines bibliothèques ont voulu négocier des droits directement auprès des éditeurs mais n'ont jamais reçu de réponses, comme ce fut le cas pour la médiathèque de Saint-Herblain (Loire-Atlantique) (Carlier [S.d]). Une offre légale existe cependant via des sociétés de perception et répartition des droits, comme l'ADAV⁵³ par exemple, qui propose un catalogue de JV aux droits déjà négociés pour le prêt et la consultation en bibliothèque. Mais ces offres sont réduites (Angot, Avila, Ménéghin 2014) et chères (Carlier [S.d]).

Ces services de prêt rencontrent un gros succès en Suisse, faisant exploser les taux de rotation des collections, comme à la bibliothèque de Carouge où il est de 250% ou à la BJ de Nyon où il est de 497%. Ce dernier taux est même freiné par le grand nombre de jeux Switch constamment réservés et, par conséquent, souvent en attente entre deux prêts. Le JV a aussi le meilleur taux de rotation à la bibliothèque de Vevey et le second derrière les BD à la bibliothèque de la Cité à Genève. Il arrive que certains jeux sortent un nombre ahurissant de fois, comme ce fut le cas pour *Super Mario Odyssey* qui est sorti cinquante-quatre fois à Vevey en une année. Le tableau suivant montre les statistiques de prêts de JV de différentes bibliothèques suisses. Les cases ont été remplies en fonction des données fournies par les institutions interrogées.

⁵³ <https://www.adav-assoc.com/html/home/qui.html>

Tableau 3 : Statistiques de prêts de jeux vidéo de différentes bibliothèques suisses

Statistiques de prêts de JV	2018	2019	2020	2021
Carouge	1'654	1'445	1'002	1'495
La Chaux-de-Fonds	-	2'284	2'220	-
Nyon (BJ)	-	-	-	921
Vevey	1'723	-	-	4'041

Tableau créé par l'auteur à partir de données compilées durant les entretiens

3.2.5.3 Espace de consultation

Le troisième moyen de proposer du JV en bibliothèque est la consultation sur place via un espace de consultation (espace *gaming*) équipé de consoles, d'équipements audiovisuels et d'assises adaptées. Cet espace peut être lié ou non à la médiation culturelle effectuée autour du JV.

Le coût de constitution d'un espace comme celui-ci peut varier selon l'offre, la décoration et le mobilier. Si le prix des consoles est plutôt fixe et prédictible, celui du mobilier varie selon les ambitions. Il est possible d'acquérir du mobilier basique comme à Vevey, des meubles IKEA par exemple, et décorer les murs avec des *goodies* (posters, statuettes) ou une fresque. De son côté, la bibliothèque de la Cité a mandaté la designeuse de renom Matali Crasset pour concevoir l'espace. Ses idées ont été exécutées par des ateliers protégés. Le tout a coûté environ 10'000 CHF.

Différentes formes peuvent être données à cet espace. Pour les petites structures qui ne peuvent se permettre d'y allouer une pièce ou un espace fermé, il est toujours possible de ne mettre à disposition qu'un « coin JV » en ne mettant qu'une seule console près de l'accueil, comme à la médiathèque de Montricoux (Tarn-et-Garonne)⁵⁴. Cette manière de faire permet de garder un œil sur les joueur.euse.s tout en s'occupant des tâches courantes. Les joueur.euse.s solitaires ne devraient pas poser de problèmes au niveau du bruit, mais un petit espace qui n'est pas séparé du reste de la bibliothèque peut tout de même devenir un facteur d'agitation, tout dépend cependant du JV à l'écran. À la BJ de Nyon, les animations se tenaient d'abord au milieu de la bibliothèque, mais le bruit et l'écran détournaient l'attention de tout.e.s les usager.ère.s présent.e.s et cela suscitait des plaintes. Un espace fermé, ou du moins cadré, est conseillé car « le cadre sert à différencier le lieu du jeu des autres espaces proposés par l'institution » (Périno 2014, p. 120). Ce cadre, fixé de sorte à ce que la nature de l'espace soit reconnaissable (Legendre 2015), permet aux joueur.euse.s de comprendre que les comportements liés au jeu sont cantonnés à cet espace. Il permet aussi aux non-joueur.euse.s de comprendre que c'est un espace de jeu, et non pas de lecture et de silence. Tout le monde n'opère cependant pas ainsi, à la bibliothèque de Delft (Pays-Bas), les jeux vidéo sont répartis à différents endroits pour ne pas créer d'attroupement. Certaines consoles se trouvaient même près des périodiques pour enfants pour inciter ces derniers à les consulter en attendant de pouvoir jouer (Servet 2009, p. 47). Mais un espace ouvert dans la bibliothèque ne sert pas vraiment l'immersion. Des étudiants canadiens ont soulevés la difficulté de s'immerger dans

⁵⁴ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Montricoux (Tarn-et-Garonne)

l'expérience ludique ailleurs que chez soi (Cadioux 2016, p. 145), la bibliothèque doit donc offrir une valeur ajoutée pour que son service fasse sens et intéresse ses usager.ère.s. Cette valeur ajoutée peut naître de la médiation culturelle, mais aussi de l'agencement et de l'équipement de l'espace. Tout le monde n'a pas la place nécessaire pour profiter à la maison d'un casque VR, d'une partie de *Just Dance 2022* ou de l'isolation phonique nécessaire à un karaoké sur *Let's Sing 2022*.

Séparé ou pas, l'espace de consultation peut être en accès libre ou en accès sur réservation. Un espace en accès libre signifie que les usager.ère.s peuvent s'installer et jouer sans limite de temps (sauf s'il y a la queue). C'est le cas de la bibliothèque de la Cité où les consoles sont allumées le matin par les bibliothécaires. Un espace sur réservation signifie qu'il faut réserver une tranche horaire pour accéder à l'espace. Sur les huit bibliothèques françaises proposant un espace de consultation, quatre le proposent en accès libre, les quatre autres en accès sur réservation. Pour restreindre l'accès, il est possible de verrouiller la porte de l'espace. Si ce n'est pas possible, les manettes peuvent être gardées derrière le bureau de prêt avant d'être données aux joueur.euse.s qui ont réservés l'espace. Le temps de consultation d'un espace sur réservation est limité, parfois à une heure, comme dans le cas d'une bibliothèque de la banlieue lyonnaise, ou à deux heures dans une bibliothèque universitaire canadienne (Cadioux 2016, p. 83). À la bibliothèque de Vevey, l'espace est verrouillé pour éviter le squattage pour un usage non-vidéoludique et est réservable pour une plage d'une heure et demie par jour et par personne. Les manettes et jeux doivent être empruntés au bureau de prêt avant d'accéder à l'espace. À la fin de chaque session d'une heure et demie, il y a un battement de trente minutes pour ne pas chasser les joueur.euse.s coincé.e.s dans un moment délicat. Il est aussi possible d'emprunter des casques audios à l'accueil mais leur usage dans l'espace n'est pas obligatoire à Vevey.

L'âge minimal pour accéder à l'espace varie selon les bibliothèques. Quatre sur les huit bibliothèques françaises concernées par cette question ont répondu que l'âge minimal pour accéder à l'espace sans la surveillance d'un.e adulte est de sept ans. À la bibliothèque de Vevey, aucun accès à l'espace n'est autorisé avant l'âge de quatre ans accompagné d'un.e adulte. Et c'est huit ans pour utiliser l'espace sans supervision. Dans l'espace de la bibliothèque de la Cité comme dans celui de Vevey, il est impossible, à part à de rares exceptions, d'accéder à des jeux dont la classe serait supérieure à PEGI 12. Cette règle fait sens, surtout dans le cas d'un espace en consultation libre ou partagé entre différents postes utilisés par différents publics. Cependant, elle empêche la mise à disposition de services de streaming de JV tels que le PS Now et le Xbox Game Pass car ces services mettent en libre-accès des jeux PEGI 16 ET PEGI 18.

Plusieurs manières de jouer peuvent être proposées dans l'espace de consultation / espace *gaming*. La manière la plus classique est de proposer différentes consoles de jeux. Il est possible de proposer des consoles moins connues du grand public, comme l'Ouya, une console n'offrant accès qu'à des jeux gratuits, mais ces offres peuvent s'avérer limitées en nombre de jeux.

Il est aussi possible de proposer des consoles de salon rétros. Celles-ci sont plus dures à trouver comme elles ne sont plus commercialisées. Certaines bibliothèques ont réussi à en acquérir en passant par des magasins d'occasion, des plateformes de vente de seconde main ou par des appels aux dons de leurs usager.ère.s comme à Vevey. Mais une vieille console possiblement défectueuse peut provoquer la méfiance des bibliothécaires. Pour tout de même

proposer du *retrogaming* avec une machine fiable, il existe la Retron 5, proposée par la bibliothèque de Montricoux (Tarn-et-Garonne). Cette console dispose de cinq ports adaptés aux cartouches des neuf plus importantes consoles de Nintendo et SEGA de 1980 à 2000.

Certaines bibliothèques, comme celle de Belleville-en-Beaujolais (Rhône)⁵⁵, celle de Delft (Ménéghin 2009, p. 38) ou celle de Vevey, proposent des bornes d'arcade, authentiques ou non, pour permettre aux joueur.euse.s de profiter de ces machines en voie d'extinction. À Vevey, l'objectif est de montrer l'histoire et le contexte autour des JV pour le présenter en tant qu'objet culturel et non pas comme un simple bien de consommation. À Vevey, ce n'est pas la plateforme la plus utilisée mais elle ouvre un discours intergénérationnel et possède, selon Yan Buchs, la même légitimité que les classiques de la littérature.

Mais l'offre la plus commune reste de proposer les dernières consoles de salon des grands constructeurs dont les jeux sont encore édités et distribués dans le commerce. En 2022, ces consoles sont :

- PS4 (Sony)
- PS5 (Sony)
- Xbox One (Microsoft)
- Xbox Series (Microsoft)
- Switch (Nintendo)

À la bibliothèque de la Cité, un des postes permet même d'accéder à Steam, une plateforme en ligne permettant d'acheter et de jouer à des jeux sur PC. Le poste de la bibliothèque donne accès à des jeux achetés préalablement et compatibles avec une manette (ce qui n'est pas toujours garanti car les jeux disponibles sur Steam peuvent être uniquement programmés pour être utilisés avec un clavier et une souris). Le service est ouvert par le service informatique de la ville à dix heures tous les matins.

Le choix de consoles peut être un non-choix par l'achat de toutes les consoles actuelles. Il peut aussi être orienté sur la console la plus récente du constructeur, qu'importe si des jeux sortent encore sur la génération précédente. Les consoles peuvent aussi être sélectionnées selon le public visé, les bibliothèques jeunesse peuvent par exemple faire le choix de posséder uniquement des consoles Nintendo car leurs catalogues sont très orientés famille et jeunesse (Ménéghin 2009; Neiburger 2007). Il est aussi conseillé, comme l'a fait la bibliothèque de Vevey, de demander aux publics leurs préférences, notamment entre PlayStation et Xbox qui proposent des catalogues redondants. À Vevey, c'est la PlayStation qui est sortie gagnante du sondage organisé auprès du public. La même bibliothèque propose cinq postes proposant différentes consoles complémentaires :

- Poste Sony (PS4 et PS5)
- Poste Nintendo (Switch)⁵⁶
- Poste rétro (Wii, Nintendo 64, GameCube, ...)
- Borne d'arcade
- Tablettes

⁵⁵ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Belleville-en-Beaujolais (Rhône)

⁵⁶ C'était anciennement le poste du PC *gaming*

Enfin, il est parfaitement décent de se fier aux critiques que l'on peut trouver dans des magazines ou sur internet concernant les consoles (et les JV) pour ne pas faire un achat qui serait regretté (Cadieux 2016, p. 97). Les consoles permettent aussi de laisser les joueur.euse.s libres du choix du JV (en l'empruntant dans la collection de la bibliothèque ou en choisissant parmi les jeux dématérialisés installés sur la console), ou de ne mettre qu'un ou deux JV à disposition durant un temps déterminé avant de changer. À la bibliothèque de Vevey, ce sont les consoles qui peuvent changer selon la semaine, le poste rétro ne proposant qu'une console à la fois.

À la bibliothèque de Vevey comme à celle de la Cité, des tablettes sont mises à disposition pour jouer à des jeux mobiles*. À la bibliothèque de la Cité, elles rencontrent un succès moyen. De la médiation culturelle autour de cet espace est prévue pour le rendre plus visible.

Les bibliothèques françaises interrogées via le questionnaire ne possèdent pas toutes des statistiques de fréquentation de leur espace. Nous avons cependant les chiffres de 2019 pour deux bibliothèques françaises : à Meylan (environ 17'300 habitants, Isère)⁵⁷, 847 personnes, et à Outreau (environ 13'900 habitants, Pas-de-Calais)⁵⁸, 725 personnes, ont utilisé l'espace de consultation.

Comme dit plus haut, l'espace de consultation doit proposer une valeur ajoutée pour être intéressant et cette valeur ajoutée peut apparaître de différentes manières. La décoration d'un espace et son ambiance en forment déjà une. Il est possible d'utiliser des produits dérivés de JV (statuettes, posters, ...) ou de mandater un/des artiste.s pour une fresque. Une valeur ajoutée naît aussi via la mise à disposition d'équipements compliqués à avoir chez soi. La VR est un bon exemple. En plus de nécessiter un casque et des manettes exprès pour la VR qui coûte le même prix qu'une console de salon, son utilisation demande une certaine place pour être confortable. Les bibliothèques peuvent mettre à disposition un espace exprès et offrir au grand public le pan qui est actuellement le plus inaccessible du JV. Plusieurs modèles de casques VR existent, la PS4 a son propre casque, les autres sont faits pour une utilisation sur PC.

Enfin, il est possible de proposer des PC à usage strictement vidéoludique dans cet espace. Trois des bibliothèques interrogées dans le questionnaire proposent ces PC *gaming*. L'une d'elles n'en propose qu'un, les deux autres en proposent plus de quatre. Celle qui n'en possède qu'un est la bibliothèque Saint-Avertin (Indre-et-Loire), c'est une tour montée par leur service informatique à partir de pièces détachées. Ce genre d'ordinateurs est conçu exprès pour le *gaming* mais nécessite un informaticien avec des compétences dans le montage d'ordinateurs. Et pour peu qu'on soit malchanceux, les problèmes ne cessent de s'accumuler et forcent à se séparer du PC *gaming*, comme c'est arrivé à la bibliothèque de Vevey. Il est aussi possible de proposer des PC normaux mais il faut s'assurer qu'ils soient assez performants pour faire tourner des JV sans être ralentis, sinon quoi le service proposé perd de sa pertinence.

À la bibliothèque de l'EPFL, dans la zone « sciences et sociétés », se trouve un espace de consultation plus inhabituel que ceux rencontrés en Suisse jusqu'alors. Cet espace, dont le public-cible est une population étudiante, propose uniquement deux bornes PC montées par

⁵⁷ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Meylan (Isère)

⁵⁸ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque d'Outreau (Pas-de-Calais)

des étudiant.e.s et permettant d'accéder à Steam ainsi qu'à GOG⁵⁹, une autre plateforme en ligne permettant d'acheter et de jouer à des JV.

Un espace de consultation peut présenter quelques problèmes, souvent techniques. Les consoles et JV nécessitent parfois des mises à jour, et il faut de temps en temps vider le disque dur pour installer de nouveaux jeux. Il peut aussi arriver qu'une console ou qu'un JV plante sans raison apparente, ça arrive. Il faut aussi s'assurer que les manettes soient bien chargées pour éviter les désagréments gênants en pleine session de jeu. Enfin, les disputes sont rares, les joueur.euse.s sont respectueux.se.s de ces nouvelles offres et à Vevey, les joueur.euse.s ont même plutôt tendances à s'entraider qu'à s'entretuer. Et quant aux problèmes d'odeurs, ils seraient minimes selon les bibliothèques suisses.

3.2.5.4 Autres offres liées aux jeux vidéo

Il est aussi possible de proposer, comme à la bibliothèque de Vevey et de la Cité, de la littérature secondaire sur le JV en général et son histoire, ainsi que des œuvres de fiction autour des JV, comme il en existe déjà dans les bibliothèques ne proposant pas de JV. Il est possible de trouver, par exemple, un roman sur *Minecraft* sur le catalogue de la bibliothèque de Montreux⁶⁰ ou un manga sur *Pokémon version Rubis* et *Pokémon version Saphir* à la MM⁶¹.

Les bibliothèques de La Chaux-de-Fonds, quant à elles, proposent une plateforme appelée *DiGame*⁶² qui permet aux joueur.euse.s de pouvoir avoir accès gratuitement et à vie à une douzaine de JV indépendants par année. Le service coûte 400 EUR par année à la bibliothèque mais ne rencontre malheureusement pas le succès qu'il mérite.

3.2.6 Du studio à la biblio

3.2.6.1 Sélection

Qu'importe l'offre proposée, il va falloir mettre la main à la pâte pour sélectionner les JV qui constitueront la collection. Cette dernière doit répondre à un besoin en particulier et/ou répondre aux missions de l'institution (Robert 2012). Selon Stéphanie Cadieux, dans sa thèse sur le développement des collections de JV dans les bibliothèques universitaires d'Amérique du Nord, « une collection consiste en un tout cohérent, approprié au public visé et dans lequel chaque élément assure la cohésion, chaque élément étant complémentaire et important » (Cadieux 2016, p. 35).

Mais il faudra poser des critères plus manichéens pour choisir. Certaines bibliothèques ont des critères stricts, comme celle de l'EPFL, qui se concentre plutôt sur les jeux indépendants et suisses, et qui n'achète pas spécialement de AAA (à moins de leur trouver un intérêt particulier), ni de jeux essentiellement multijoueur (sauf pour des animations) ou encore de jeux réédités chaque année, comme la série des *FIFA*. La bibliothèque de la Cité à Genève, quant à elle, ne prend aucun FPS, qui est le genre le plus pointé du doigt comme vecteur de la violence par les JV. Tout le monde ne restreint pas sa politique documentaire, que ce soit en fonction des types de jeux ou de la violence ; à la bibliothèque de Vevey, on prend de tout, le directeur affirmant même que les jeux de la série de FPS *Battlefield*, ont, en général, une bonne histoire.

⁵⁹ <https://www.gog.com/fr>

⁶⁰ <https://www.bibliothequemontreuxveytaux.ch/netbiblio/search/notice?noticeNr=316316>

⁶¹ <https://bib.rero.ch/global/documents/1549418>

⁶² <http://urlr.me/7dmHg>

Mais la même bibliothèque affirme qu'il ne faut surtout pas se cantonner aux gros succès du JV et aussi proposer une offre plus alternative et diversifiée pour donner du sens aux services proposés. Dans une bibliothèque voulant constituer une collection de JV pour différentes consoles, il faudra se décider sur les sorties communes à toutes les consoles. Est-ce qu'il faut acheter tel jeu sur PlayStation ou sur Xbox par exemple ? Il est possible d'acheter les deux versions ou de faire un choix. Une bibliothèque américaine achetait, lors de la 7^{ème} génération de consoles, les jeux d'aventures sur PS3 et les FPS sur Xbox360 en partant de l'observation que les joueurs préféraient certains jeux sur certaines plateformes (Cadieux 2016, p. 102). Lors de l'émergence de la 8^{ème} génération de consoles, cette même bibliothèque a marqué une préférence pour les jeux PS4 (Cadieux 2016, p. 101). La raison est que la Xbox One ne permettait pas le prêt des jeux de manière ergonomique car chaque jeu était lié à un seul profil d'utilisateur (Lausson 2013). Mais depuis, Microsoft a corrigé le tir et les jeux Xbox peuvent à présent être liés à plusieurs comptes. Ce genre de restrictions n'a jamais existé du côté de Nintendo et Sony. Certains jeux demandent aussi un équipement supplémentaire (micro, manette de détection de mouvement et caméra, ...). Certaines bibliothèques écartent ces jeux car elles ne peuvent être sûres que leurs publics soient équipés pour en profiter, d'autres achèteront l'équipement nécessaire pour le prêter, en profiter dans un cadre de médiation culturelle ou dans l'espace de consultation.

La sélection peut aussi être effectuée selon la classe PEGI. Par nature, les bibliothèques jeunesse ne prennent pas de jeux au-dessus de PEGI 12. Certaines bibliothèques, comme celle de Belleville-en-Beaujolais (Rhône) (qui n'est pas une BJ), ne prennent pas de jeux PEGI 16 et 18, ni de jeux « faisant l'apologie de la violence et de la haine ». La violence dans le JV doit en effet être considérée mais surtout, être jugée de la même manière que la violence présente dans les films, BD et romans disponibles en prêt.

Certaines bibliothèques ne proposent pas de prêt de jeux et, à l'instar de la bibliothèque de Saint-Nazaire (Loire-Atlantique)⁶³ et de celle de Wimille (Pas-de-Calais), orientent plutôt leurs achats sur des jeux multijoueur qui pourront être utilisés dans leurs actions de médiation culturelle et dans un cadre social dans l'espace de consultation.

Une fois les critères posés, il faut se pencher sur quelques sources d'informations qui permettront de rester au courant des dernières sorties et des tendances ainsi que d'évaluer plus en profondeur l'intérêt et le contenu de chaque titre. De la veille peut être effectuée via des revues et magazines pour guetter les nouvelles sorties. Il faut cependant être attentif au fait que tous les mois de l'année ne sont pas égaux face aux sorties de JV et que certaines périodes, notamment les mois d'été, peuvent être des périodes plus creuses.

Depuis 2006, la revue des livres pour enfants contient une rubrique sur les JV⁶⁴. Les bibliothèques françaises qui ont répondu au questionnaire ainsi que les bibliothèques suisses ont aussi mis en avant différentes sources spécialisées sur le sujet, comme le magazine papier JV⁶⁵, ainsi que diverses ressources en ligne :

⁶³ Informations récoltées via un questionnaire transmis à la bibliothèque de Saint-Nazaire (Loire-Atlantique)

⁶⁴ <http://cnlj.bnf.fr/fr/page-editorial/la-revue-des-livres-pour-enfants>

⁶⁵ <https://www.jvlemag.com/>

- Canard PC⁶⁶
- Geek Junior⁶⁷
- Gamekult⁶⁸
- La Playade⁶⁹
- Jeuxvideo.com⁷⁰
- Groupe Facebook : Jeux vidéo en bibliothèque⁷¹

Certains facteurs qui ne sont pas liés au JV en tant que jeu peuvent aussi influencer sur les critères, notamment dans le cadre du développement d'une collection rétro, c'est-à-dire, proposant des jeux vidéo qui ne sont plus produits et distribués. En effet, il n'est pas possible d'être sûr de trouver la boîte et le manuel de ces jeux achetés en occasion ou reçus en dons, et il faut s'assurer que les usager.ère.s soient équipés de consoles rétros (Cadieux 2016, p. 144), surtout si aucun espace de consultation n'est proposé. Au moins, les jeux sur consoles restent éternellement compatibles avec leurs machines. Ce n'est pas le cas des jeux sur support physique sur PC. Quand les mises à jour du jeu s'arrêtent, celui-ci est vite dépassé par l'évolution des systèmes d'exploitation. Il est possible de citer pour exemple *Les Sims 2* qui, bien que sorti en 2004, reste encore un jeu très prisé par sa communauté. Cependant, les supports CD encore trouvables dans des magasins d'occasion sont incompatibles avec les nouvelles versions de Windows. Et pour les jeux strictement en ligne, ils finissent tous par voir leurs serveurs délaissés avant d'être fermés (Cadieux 2016, p. 143).

Pour conclure, l'un des critères de sélection les plus importants est la demande des usager.ère.s. En se fiant à leurs besoins, il sera plus facile d'orienter la collection vers des jeux qui représentent les envies et besoins de la communauté.

3.2.6.2 Acquisitions

Une fois les critères de sélection posés, il s'agit ensuite de constituer sa collection. Plusieurs voies sont possibles pour acheter ses jeux et il n'est pas obligatoire de se limiter à une seule d'entre elles. Cinq des onze bibliothèques françaises interrogées via le questionnaire achètent directement en magasin. Il est en effet possible, comme ça se fait avec les libraires, de soutenir l'économie locale en se fournissant dans une boutique de la région, si tant est que celle-ci existe. Il est aussi possible de faire ses achats de jeux physiques en ligne, en payant avec une carte de crédit ou sur facture. Deux des onze bibliothèques françaises opèrent ainsi. Une bibliothèque de la banlieue lyonnaise commande ses jeux sur le site de la FNAC. En Suisse, les acquisitions se font principalement sur Digitec⁷² et Cede.ch⁷³. À La Chaux-de-Fonds, elles étaient d'abord effectuées auprès d'un revendeur local de JV, mais ce dernier a fermé depuis.

Certains jeux n'existent cependant pas sur support physique. Ce sont majoritairement des productions indépendantes manquant des moyens nécessaires pour éditer un jeu et le distribuer à grande échelle. On trouve ces jeux sur les magasins en ligne accessibles sur les

⁶⁶ <https://www.canardpc.com/>

⁶⁷ <https://www.geekjunior.fr/>

⁶⁸ <https://www.gamekult.com/>

⁶⁹ <https://laplayade.fr/podcast-jeux-video/episodes-2022/>

⁷⁰ <https://www.jeuxvideo.com/>

⁷¹ <https://www.facebook.com/groups/jvbib>

⁷² <https://www.digitec.ch/fr>

⁷³ <https://www.cede.ch/fr/>

consoles ou sur des plateformes en lignes telles que Steam, GOG ou Origin⁷⁴. Quatre des onze bibliothèques interrogées utilisent ce moyen pour acheter leurs jeux. Ce canal d'achat nécessite soit une carte de crédit, soit des cartes prépayées qui peuvent être achetées auprès de différents points de ventes (kiosques ; supermarchés ; magasins d'électroniques ; ...). La bibliothèque de Vevey utilise ces cartes prépayées et fait attention à laisser le moins d'argent possible sur les boutiques en ligne de leurs PlayStation afin d'éviter que des joueur.euse.s ne tentent d'acheter quoi que ce soit. Heureusement, un mail est envoyé au moindre achat, ce qui permet de retracer les tentatives illicites. La bibliothèque de Vevey a aussi souscrit au PS+, un abonnement payant obligatoire pour accéder aux contenus en ligne de la majorité des JV et qui donne aussi accès à deux ou trois jeux gratuits par mois (utilisables uniquement tant que l'abonnement est payé). Contrairement au PS Now qui posait des problèmes d'accès libre à des jeux PEGI 16 et 18, le PS+ requiert d'installer sur la console le JV reçu avant de pouvoir l'utiliser, empêchant ainsi les joueur.euse.s d'y accéder s'il n'est pas adapté au public.

Bien que, quelques lignes au-dessus, il ait été mentionné que certains jeux n'existaient pas du tout sur support physique, il existe tout de même des moyens de s'en procurer certains en éditions limitées. En effet, il existe quelques sites internet qui sont notamment utilisés par les bibliothèques de La Chaux-de-Fonds pour commander à l'étranger des jeux habituellement dématérialisés mais édités temporairement sous forme physique. Il existe par exemple les sites *Strictly limited*⁷⁵ et *Limited run*⁷⁶. Ces JV coutent un peu plus cher que leurs versions dématérialisées à cause des coûts d'édition et des frais de douane, mais leur rareté rajoute de la valeur à la collection d'une bibliothèque et donne aux joueur.euse.s un accès à des jeux moins connus et difficiles à acquérir sans carte de crédit.

En cas de gros succès, plusieurs bibliothèques achètent en plusieurs exemplaires les JV concernés, comme la bibliothèque de la Cité, celles de La Chaux-de-Fonds et celle de Vevey. Pour cette dernière, certaines éditions différentes d'un même JV sont parfois acquises (*Director's cut*, *Remastered*, *Final Edition*, ...).

Dans le cadre d'un développement rétrospectif, il est essentiel de s'orienter vers la seconde main et l'occasion, comme le font trois des onze bibliothèques françaises interrogées. Ce choix n'est pas possible pour toutes les bibliothèques selon les procédures de paiement qu'elles doivent suivre. Cette méthode demande aussi de se rendre sur place régulièrement, sans possibilité de commander des titres précis. La bibliothèque de Vevey alimente ainsi sa collection de JV rétros, au fil des trouvailles faites dans les Cash Converters⁷⁷ ou sur les sites des grands distributeurs en ligne, mais elle l'a débutée autrement que par les acquisitions. En effet, la bibliothèque a d'abord fait un appel aux dons auprès de ses publics pour revaloriser les JV et consoles qui dormaient depuis des années dans de vieux cartons. Cet appel a permis de lancer la collection de consoles et de JV rétros.

Finalement, il est fortement déconseillé d'acheter quoi que ce soit en précommande selon Béatrice Larcinese de la BA de La Chaux-de-Fonds. Les précommandes sont en effet une stratégie douteuse de la part des éditeurs. Elle est basée sur l'engouement généré par l'annonce de la sortie d'un jeu auprès des joueur.euse.s. Si dans l'idée, précommander un jeu pour l'avoir le jour de sa sortie semble une bonne idée, c'en est une fausse. En effet, il arrive

⁷⁴ <https://www.origin.com/deu/en-us/store>

⁷⁵ <https://www.strictlylimitedgames.com/>

⁷⁶ <https://limitedrungames.com/>

⁷⁷ <https://cash-converters.ch/>

qu'un jeu disponible en précommande sorte avec quelques mois de retard, voire pas du tout, provoquant des problèmes de gestion au niveau du budget. Il est aussi possible que l'édition *Day One** du JV soit truffée de bugs nécessitant quelques patches de correction avant d'être opérationnelle (Kim 2017).

3.2.6.3 Catalogage, indexation & équipement

Le catalogage des jeux vidéo ne comporte pas de différences majeures avec celui des autres documents hormis le champ MARC 538 pour l'équipement nécessaire (Cadieux 2016, p. 134) ainsi qu'une mention du nombre de joueur.euse.s simultanément en local ou en ligne. Il est tout de même conseillé de s'y connaître un peu pour ne pas être perdu car la difficulté de catalogage d'un JV se rapproche plus de celle d'un CD que de celle d'un livre selon Samuel Rohrer, bibliothécaire à Nyon. Se trouvent sur un JV les mêmes données que sur les livres (titre, année, éditeur, ...), les studios de développement étant considérés comme des créateurs collectifs. Selon Yan Buchs, il est très intéressant de pouvoir afficher la couverture des JV dans le catalogue pour que les usager.ère.s puissent avoir un premier aperçu de l'apparence d'un JV. Les jeux achetés d'occasion peuvent demander quelques recherches supplémentaires au cas où les jaquettes et livrets auraient disparus (Cadieux 2016, p. 134).

En ce qui concerne l'indexation, elle est plus compliquée en raison du manque de précision des typologies du jeu vidéo (Clarke, Lee, Clark 2015). Les joueur.euse.s ont un vocabulaire très riche, essentiellement en anglais et qui évolue rapidement en formant de nouveaux concepts hybrides qui ajoutent des facettes de plus à ces typologies (De Groat 2015). Le genre décrit normalement le type de gameplay, mais sont parfois utilisés comme genres les développeurs (jeux indépendants), l'ancienneté (les jeux rétros), l'usage (RPG = jeu de rôle ; MMORPG = jeu de rôle massivement multijoueur) ou encore la manière de construire l'environnement (la *map*) d'un JV et de faire circuler les joueur.euse.s dans tous ses recoins (les *Metroidvania*).

Pour fixer quelles classes d'usager.ère.s auront accès à tel JV, il faut se référer à la classe PEGI systématiquement inscrite en bas à gauche de la couverture de toute boîte de JV achetée en magasin. Il arrive parfois, selon le canal d'achat, que ce soit l'un des deux autres systèmes les plus courants, l'ESRB ou l'USK, qui soit inscrit sur la boîte. En Suisse, les bibliothèques réinscrivent le PEGI correspondant sur les boîtes de JV présentant un autre système d'évaluation dans un souci d'uniformisation et pour éviter toute confusion aux publics. Huit des onze bibliothèques françaises interrogées par questionnaire étaient concernées par cette question et six d'entre elles se fient à PEGI pour fixer l'âge minimal de prêt ou de consultation. Les bibliothèques de Montréal font de même avec leur système local, l'ESRB, et informent en plus les usager.ère.s de la bibliothèque sur le fonctionnement de ce système (Robert 2012). Mais deux des bibliothèques françaises interrogées, celles de Meylan (Isère) et Brindas (Rhône), ne l'utilisent pas, avançant notamment que PEGI n'est pas adapté à la réalité. Il est certain que la classification PEGI sert à éviter que les plus jeunes soient exposés à des images choquantes ainsi qu'à des contenus inappropriés, la classification ne s'attarde donc pas sur le niveau de difficulté des JV (Legendre 2015, p. 85), ni sur la toxicité de certaines mécaniques ludiques comme les *Loot Boxes** (Rochat 2021b). Pour certain.e.s, cela pose un gros problème.

Au niveau de l'équipement, certaines bibliothèques attribueront une cote générique pour tous les jeux (Game ; JV), une abréviation du nom de la console requise (PS4 ; XO) ainsi que les premières lettres du titre du jeu (Cadieux 2016, p. 103). Tout le monde ne s'attarde pas à

rajouter cette dernière mention car les collections, parfois rangées dans des bacs selon la classe PEGI et la console comme à Vevey, sont trop petites pour que cela soit utile.

Les antivols sont compliqués à poser sur le disque même (et le mettre sur la boîte est inutile). En effet, ils peuvent avoir un impact sur la lisibilité du support (poids, épaisseur) (Cadieux 2016, p. 103), jusqu'à en empêcher la lecture. Selon Béatrice Larcinese de la BA de La Chaux-de-Fonds, les PlayStation sont plus sensibles que les Xbox à ce niveau-là. Il est cependant possible d'apposer une rondelle en papier sur les JV sous format CD sans les abîmer. Pour les cartouches, trop petites pour y appliquer une cotation concrète, il est possible d'ajouter une petite pastille sur laquelle un *numerus currens* est inscrit, comme à La Chaux-de-Fonds.

Les bibliothèques de Meylan (Isère), de l'EPFL et de Carouge ont noté le problème des boîtes de JV, qui sont difficiles à remplacer si elles sont cassées, surtout dans le cas des cartouches.

3.2.6.4 Mise en circulation

La majorité des bibliothèques, à l'étranger comme en Suisse, laisse les boîtiers en rayon en guise de fantômes et garde les jeux derrière le bureau de prêt. Ils ne sont donnés aux usagers qu'au moment du prêt (Cadieux 2016, p. 98), notamment à cause des problèmes d'antivols mentionnés plus haut. Parmi les bibliothèques françaises interrogées, seule la bibliothèque de Saint-Avertin (Indre-et-Loire) applique des puces RFID sur les jeux sur CD et les laisse rayon. Les jeux sur cartouche sont gardés au bureau de prêt.

3.2.6.5 Désherbage

Sur les quatre bibliothèques françaises ayant répondu à cette question, seule la bibliothèque de Saint-Avertin (Indre-et-Loire) désherbe ses JV en fonction des statistiques de prêt pour que sa collection rentre « dans les bacs »⁷⁸. Une autre bibliothèque est en train d'élaborer sa politique de désherbage mais pour les deux bibliothèques restantes, la collection est soit trop jeune, soit trop petite pour qu'un désherbage soit nécessaire, hormis à cause de l'état d'un jeu. Certaines collections finissent cependant par ne plus pouvoir être renouvelées, comme l'a noté une bibliothèque de la banlieue lyonnaise. C'est le cas de la Wii U par exemple, dont les jeux ne sont plus distribués et dont la boutique en ligne fermera le 23 mars 2023. En Suisse, la question du désherbage peut faire sourire. Si à la bibliothèque de la Cité, le traitement est le même que pour tout le monde (cinq ans sans emprunt et c'est dehors), les autres bibliothèques suisses admettent ne pas avoir encore désherbé, comme à Carouge et Nyon. D'autres ont simplement de la peine. À Vevey, les JV sont désherbés après un an sans emprunt, mais à peine quelques jeux en sont arrivés là. À La Chaux-de-Fonds, le constat est similaire. Même les collections de JV des générations précédentes (Wii U ou PS3 par exemple) marchent encore trop bien pour envisager un désherbage. Depuis 2014, à peine une dizaine de jeux ont été désherbés et presque tous étaient des doublons.

3.2.7 Communication

Il est évidemment essentiel, comme à Vevey, de décrire les services liés aux JV dans l'offre de base de la bibliothèque. Mais les bibliothèques françaises interrogées ont cité différentes manières de communiquer autour de leurs offres. Les classiques affiches et flyers ont été cités, ainsi que les annonces sur le site internet et la newsletter, les photos et annonces sur les réseaux sociaux, les mises en avant de documents et la mise en place de décorations dans la

⁷⁸ Citation tirée du questionnaire transmis à la bibliothèque de Saint-Avertin (Indre-et-Loire)

bibliothèque. Le bouche à oreille est également un moyen efficace selon la médiathèque d'Outreau (Pas-de-Calais).

Pour mieux correspondre aux JV, la communication peut être numérique. Il est par exemple possible de diffuser en continu une sélection de JV sur un écran pour présenter les nouveautés ou le.s JV utilisé.s pour une prochaine action de médiation culturelle, comme le fait la médiathèque Charles-Gautier-Hermeland à Saint-Herblain (Loire-Atlantique) (*1 000 jeux vidéo à la Bibliothèque* 2021). De son côté, la DOK de Delft (Pays-Bas) a tourné une série de vidéos publiées notamment sur YouTube et mettant en scène les membres de son équipe et du public pour promouvoir les actions prévues autour du JV (Méneghin 2009, p. 39)⁷⁹.

La bibliothèque de la commission fédérale des communications des États-Unis à Washington DC (FCC Library) a, en 2016, essayé de surfer sur une toute nouvelle tendance de l'époque : *Pokémon GO*. Leur but était d'attirer l'attention sur leur bibliothèque fédérale. *Pokémon GO* est un jeu mobile gratuit basé sur la localisation. Il propose de se balader avec son smartphone dans le monde réel pour capturer des Pokémon visibles sur une carte de la région où l'on se trouve. Le jeu permet, grâce à l'appareil photo de son smartphone, de voir une modélisation des Pokémon en réalité augmentée et d'interagir avec eux pour les capturer. Les bibliothécaires de la FCC Library ont remarqué que leur bibliothèque était un Pokéstop. Dans *Pokémon GO*, les Pokéstops sont des points d'intérêt du monde réel (œuvre d'art, institution, lieu historique, ...) qui permettent aux joueur.euse.s de récupérer des objets pour progresser. De plus, la bibliothèque semblait être le refuge de Pokémon rares, aussi étrange que cela puisse paraître. Les bibliothécaires ont donc décidé de lancer une campagne de communication visuelle pour promouvoir le Pokéstop de la bibliothèque. « Il n'y avait aucune chance que cette campagne échoue avec des petits Pokémon mignons partout » (trad. de Costigan, Seissler, Ham 2017). La campagne a permis d'attirer de nouveaux publics dans cette bibliothèque fédérale, publics qui ont réalisé qu'ils pouvaient aussi faire usage de l'offre traditionnelle de cette bibliothèque (Costigan, Seissler, Ham 2017).

3.2.8 Les publics

Mais si l'on fait tout ça, si l'on s'enquiquine à appréhender ce nouveau média sous toutes ses coutures, à le goûter, le sentir, parfois jusqu'à se laisser éblouir, c'est bien pour nos publics, afin de comprendre cet engouement que provoquent les mondes vidéoludiques et pour faire le premier pas vers eux afin de leur prouver que la bibliothèque publique ne légitime pas la culture et pense à leurs besoins et envies. Tout cela sert aussi à leur apprendre à comprendre cette nouvelle forme culturelle qui peut faire peur à celles et ceux qui en sont éloigné.e.s.

Et ces publics le rendent bien. À la BJ de Nyon, Samuel Rohrer met en avant le respect des usager.ère.s envers les équipements mis à leur disposition. Une bibliothèque de la banlieue lyonnaise note quelques accrocs qui seraient des phénomènes minoritaires. Dans cette même bibliothèque ainsi qu'à Vevey, les enfants s'entraident pour avancer et se passent la manette quand ils sont plusieurs à vouloir jouer.

Le jeu vidéo en bibliothèque, tout du moins pratiqué sur place, crée de la sociabilité entre les joueur.euse.s qui seraient, en France, 74.1% à jouer plutôt seul.e.s, dont 33.4% toujours seul.e.s (Legendre 2015, p. 27). Et cette sociabilité ne se construit pas seulement entre joueur.euse.s, mais aussi avec les bibliothécaires qui apprécient lier avec leurs jeunes

⁷⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=cnAWOuBvrts>

usager.ère.s et les voir envisager la bibliothèque comme un endroit « cool » où aller (Abrams, Van Eck 2021).

Le jeu vidéo peut même pousser les jeunes à s'impliquer en leur offrant une évasion et une activité cadrée. En effet, de l'eSport a été mis en place à la bibliothèque du lycée de Baldwinsville (New-York). En plus d'avoir de nettes conséquences positives sur l'absentéisme scolaire, l'eSport a permis de développer les compétences sociales et de travail en équipe des lycéen.ne.s, ainsi que de leur apprendre la netiquette* (Cesari 2020).

Et contrairement à ce que certain.e.s pourraient penser, les joueur.euse.s ne sont pas forcément là que pour les JV. Selon un sondage de l'ALA, ils seraient plus de 75% à aussi profiter des autres services et collections des bibliothèques (Robert 2012).

Mais qu'est-ce que les publics en pensent finalement ? Il arrive que des parents se plaignent, comme dans une bibliothèque de la banlieue lyonnaise ainsi qu'à celle de Nyon. Ils sont mécontents de voir les enfants se jeter sur les JV ou arguent qu'ils viennent à la bibliothèque pour emprunter des livres. Mais ils ne représentent pas la majorité. À la bibliothèque de la Cité, des parents ont confié qu'ils auraient aimé voir ça plus tôt. Ils sont d'ailleurs contents, et à Nyon aussi, de ne plus avoir à payer des jeux à environ 70 CHF sans être sûrs que leurs enfants ne vont pas s'en désintéresser au bout de quelques semaines. À la bibliothèque d'Épinal (Vosges), les adolescent.e.s sont ravi.e.s d'avoir accès à un espace pour jouer dans la bibliothèque et les parents sont contents de voir que le temps de jeu est limité à une heure. Ils sont même étonnés de voir que la bibliothèque propose des « jeux intelligents » (De Leusse-Le Guillou, Méneghin 2014).

4. Réflexion sur l'ambivalence du jeu vidéo en bibliothèque

Cette seconde partie du travail consiste en une réflexion s'appuyant sur différentes sources trouvées durant la phase de recherche et citées ou non dans l'état de l'art. Précédemment, c'est ce que le JV pouvait apporter aux bibliothèques qui a été exposé. Cette réflexion s'attarde à présent sur l'ambivalence du jeu vidéo en bibliothèque et sur ce que cette dernière peut faire pour s'en prévenir. Son but est de sensibiliser les professionnel.le.s du domaine ID aux différentes problématiques de l'industrie du jeu vidéo pouvant avoir un poids en bibliothèque et pour leur permettre, à leur tour, de sensibiliser leurs publics.

Avant de commencer, il est important de préciser que cette réflexion n'a aucunement pour but de nuire à l'intégration du jeu vidéo en bibliothèque. Il est cependant important de mettre en lumière aussi bien les différents défauts de son industrie que ses apports et le rôle de la bibliothèque face à ce produit culturel encore nouveau dans les institutions suisses. Cette réflexion n'est pas exhaustive et pourrait, pour chacun de ses chapitres, faire l'objet d'un travail à part, mais elle donne des pistes sur les problématiques sociales et économiques liées aux JV afin de mieux y faire face. Il est important de noter que le jeu vidéo est un produit culturel comme un autre, capable du pire, mais surtout du meilleur.

En effet, l'industrie du JV, comme les industries du livre, du cinéma et de la musique, a des défauts inhérents à son activité où se confrontent visions d'artistes, de développeur.euse.s et de commerciaux. Ces défauts sont plus facilement pointés du doigt dans l'industrie du JV que dans les autres industries culturelles. C'est parce que les JV, par nature, impliquent leurs utilisateur.rice.s. Ces dernier.ère.s ne sont plus simplement témoins de ce qui arrive, mais bien acteur.rice.s. Cette immersion demande de porter une attention plus grande au contenu des JV. De plus, le JV est une culture naissante, qui sort depuis quelques années à peine de la niche dans laquelle elle s'est développée. C'est un média qui a besoin de mûrir encore et c'est là où la bibliothèque peut aider.

4.1 Des géants aux pieds d'argile

Ce chapitre traite des rapports internes dans les entreprises. Ce chapitre n'est cependant pas représentatif de tous les acteur.rice.s de l'industrie du JV, mais seulement de ces entreprises qui ont décidé de faire passer le profit en premier, au détriment du reste.

Ce qui est à la fois merveilleux et terrible avec l'industrie du JV, c'est qu'elle tâtonne encore un peu à la recherche de sa canonisation, de ses diplômes universitaires dédiés, et qu'elle a donc été, durant des décennies, un monde peuplé uniquement ou presque de passionné.e.s et de gens qui croyaient en leurs projets, avançant sans normes précises, au gré de leur imagination. Viennent alors à l'esprit des images de la *Silicon Valley* et de ces autres entreprises pratiquant une culture conviviale basée sur la communication et des rapports plus ou moins horizontaux. Il est même possible de citer l'entreprise Valve, créatrice de la plateforme Steam, qui possède une structure si horizontale que son manuel pour les nouveaux employés présente Gabe Newell, le PDG de l'entreprise, ainsi : « de tous les gens qui travaillent dans cette société et qui ne sont pas votre patron, Gabe est celui qui est le MOINS votre patron, si vous voyez ce qu'on veut dire. » (Valve 2012).

Mais si cela fait sourire en coin, ce n'est malheureusement pas la norme dans l'industrie vidéoludique. Les plus grosses entreprises ont une mauvaise tendance à cultiver une culture toxique, voire dangereuse pour leurs employé.e.s. Mais qu'est-ce qui a mal tourné ? Est-ce

que le manque de formations supérieures, de cadre et de normes a cristallisé des pratiques toxiques car elles étaient effectives en termes de productivité ? Ou est-ce que les grandes personnalités du jeu vidéo, dont les plus anciennes ont pratiquement créé l'industrie, ont-elles pris trop goût au pouvoir ?

Ce sont en effet ces grandes personnalités, ces gens à la tête des grandes entreprises du JV, qui sont souvent derrière les grandes problématiques de ce dernier. Et cela ne date pas d'hier. Depuis les années 80 déjà, le monde du jeu vidéo a été secoué par les aventures rocambolesques de Peter Molyneux, concepteur de JV de génie, mais malheureusement quelque peu excentrique. Il est notamment connu pour ses nombreux mensonges à la presse qui mettaient dans l'embarras ses équipes de développement comme lors d'une interview sur la sortie du jeu *Fable : The Journey*, où il a annoncé que le jeu serait un monde ouvert, ce qu'il n'était pas du tout (Yin-Poole 2019).

Ce type de pratiques douteuses, ainsi que d'autres, comme considérer les JV comme des produits dérivés, amènent à une dérive qui a explosé dans l'industrie du JV depuis les années 2000 : le *crunch**. Dans l'industrie, c'est un terme communément utilisé pour désigner les périodes extrêmement intenses de travail permettant de boucler une étape du développement ou le JV en entier à une date préalablement fixée (Brown et al. [S.d]). La majorité des AAA sont terminés dans d'intenses périodes de *crunch* qui mettent à mal les équipes de développement. Certains.e.s y sacrifient leur santé et leur vie personnelle, venant travailler jusqu'à douze heures par jour, même les week-ends. (Yin-Poole 2020). Ces périodes peuvent durer plusieurs mois et amener à des hospitalisations, comme c'est arrivé à un ami de Jonathan Cooper, un ancien employé du studio Naughty Dog à l'origine des deux jeux *The Last of us* (Cooper, @GameAnim 2020).

Mais si cette culture d'entreprise est déjà inacceptable, elle n'est que la partie émergée de l'iceberg. En effet, les rapports entre employé.e.s à l'intérieur de certains studios font frémir. En novembre 2018, une lettre signée par la moitié de leurs employées a été envoyée aux dirigeant.e.s de Rocksteady Studios, une filiale de développement de Warner Bros. Discovery. Cette lettre accusait l'entreprise à l'origine de la trilogie *Batman : Arkham* d'être incapable d'empêcher les comportements inappropriés et le harcèlement sexuel au sein de l'entreprise. Ce harcèlement intervient au travers de commentaires misogynes et transphobes ainsi que d'avances et de gestes inappropriés. Quelques mesures ont été prises, comme un séminaire durant lequel tous.tes les participant.e.s ont signé un papier attestant de leur présence. Ces mesures sont perçues comme un moyen pour le studio de couvrir ses arrières (Hern 2020), notamment en ayant la possibilité de virer les employé.e.s problématiques en se déchargeant du problème.

Dans ce cas, il y a au moins une certaine prise en charge du problème. Ce n'est pas toujours garanti, et c'est même parfois l'inverse. Certaines entreprises sont implantées depuis les débuts du JV et sont encore gérées par leurs créateur.rice.s ou leurs héritier.ère.s. Ces gens bénéficient souvent d'une grande réputation et sont derrière de grands titres ou révolutions dans l'industrie. Iels ont un savoir-faire acquis par une longue et indéniable expérience, mais malheureusement, il arrive qu'iels aient trop pris goût à leur position et se comportent ou laissent passer des comportements parfaitement inacceptables.

Dans certains cas, des extrêmes sont atteints, comme chez Ubisoft. Cette société de développement, d'édition et de distribution de JV a été fondée en 1986 par cinq frères

originaires du Morbihan. La société se hisse parmi les plus grandes entreprises du secteur vidéoludique, s'affirmant au fil des années avec ses multiples licences AAA, comme *Assassin's Creed* ou *Watch Dogs*. Mais Ubisoft a connu, en 2020, une vague de dénonciations de la part des employé.e.s de la société concernant les innombrables cas de comportements déplacés et de harcèlement sexuel au sein de différentes antennes de l'entreprise à travers le monde, un cas d'intimidation avec usage d'une arme blanche a même été signalé (Turcan, Gayte 2020). Les multiples témoignages pointent une trentaine d'employé.e.s actuel.le.s et passé.e.s, mettant en lumière leur comportement plus que houleux et l'environnement de travail toxique qu'ils ont créé, surtout pour les femmes. Cet environnement toxique a même été toléré, voire tu volontairement par ce qui a été désigné comme « un mur de RH » (Cario, Chapuis 2020). Le 12 juillet 2020, Ubisoft a annoncé de nombreux départs comme ceux de Cécile Cornet, directrice des ressources humaines, Serge Hascoët, directeur créatif, ainsi que Tommy François, vice-président du service éditorial d'Ubisoft Paris et fréquemment utilisé comme « visage » de l'entreprise. Dans la même annonce, le PDG et cofondateur d'Ubisoft Yves Guillemot affirme être « plus que jamais déterminé à mettre en œuvre des changements profonds afin d'améliorer et renforcer notre culture d'entreprise » (Ubisoft 2020). L'histoire semble s'être tassée depuis sans qu'aucun nouveau scandale similaire ne vienne secouer à nouveau l'entreprise.

Du point de vue d'un.e bibliothécaire, plusieurs questions se posent. Est-ce que les JV provenant de studios « à problème » doivent être achetés ? Quelle est la légitimité du bibliothécaire à censurer ce genre d'œuvres ? Que peut-on/doit-on faire ? Le problème d'Ubisoft par exemple, c'est que cette entreprise est à la base de centaines de JV à succès qui seront plus que certainement demandés par le public. De plus, s'enquérir de la cuisine interne de chaque studio demande un travail de veille et de recherche conséquent inadapté au cahier des charges d'un.e bibliothécaire. Bien que la situation soit grave dans certaines entreprises, est-ce bien la place de la bibliothèque de jouer l'objectrice de conscience, elle qui n'est pas liée à l'industrie du JV ? La réponse, bien que douloureuse en un sens, est non. Les bibliothèques abritent nombres d'ouvrages discutables de par leur contenu et les gens qui entourent leur création et édition. Hollywood croule sous les scandales quotidiennement, citons simplement le procès entre Johnny Depp et Amber Heard pour cette année 2022.

La bibliothèque n'a donc pas vraiment de rôle à tenir dans les rapports internes des industries culturelles. Son rôle n'est ni de faire justice, ni de faire censure dans la mesure où une œuvre n'atteint pas la dignité humaine, mais de donner accès à l'information.

4.2 Des rouages rongés par l'acide

Mais qu'advient-il du rôle de la bibliothèque quand cette information présente un possible danger pour les utilisateur.ice.s ? À quels dangers la bibliothèque doit-elle être attentive ? Ce chapitre est là pour traiter de ces questions.

Certains grands éditeurs, surtout depuis quelques années, ont développé de nouvelles stratégies marketing douteuses pour rentrer dans les coûts parfois pharamineux de création et d'édition des JV ou pour permettre de donner un accès gratuit à leurs créations, notamment en développant une politique du jeu vidéo en tant que service. Les mécaniques induites par ces nouveaux modèles peuvent avoir des conséquences directes et concrètes sur l'existence des joueur.euse.s et sont rarement signalées par les systèmes d'évaluation qui sont trop concentrés sur la violence des images à l'écran (Rochat 2021b).

4.2.1 La Hype

La *Hype*, ou en français, l'engouement, est une stratégie marketing qui consiste à faire monter la pression parmi les joueur.euse.s à coup d'annonces ayant l'allure de promesses électorales et à coup d'offres exclusives limitées. La *Hype* est fréquemment utilisée par les grandes entreprises du monde vidéoludique afin d'attirer l'attention et générer de l'argent.

Elle apparaît de différentes manières, notamment au travers d'arrangements avec la presse spécialisée ou avec des *streamers*, qui sont des vidéastes web projetant leurs parties commentées de JV en direct ou non sur internet. Ces techniques marketing sont classiques et parfaitement comparables à l'utilisation d'une célébrité dans une publicité pour un parfum ou une montre, mais certaines techniques pour faire monter la *Hype* des joueur.euse.s peuvent s'avérer dangereuses. On peut citer le cas d'Activision qui, à la Paris Games Week de 2013, a décidé d'offrir aux 500 premières personnes arrivées sur leur stand une copie de l'édition Prestige de leur nouveau jeu de l'époque, *Call of Duty : Ghosts*. Cette édition précise était vendue pour 150 EUR. L'annonce a provoqué une émeute aux portes du Parc des Expositions de Paris et cela avant même la levée du jour. Au fil des heures, la tension est montée entre la sécurité et les très nombreux visiteur.euse.s compressé.e.s dans la file d'attente, allant jusqu'à la violence verbale, voire physique. Et tout cela, sans la moindre intervention d'Activision (JDayBonus 2013).

4.2.2 Les microtransactions

4.2.2.1 Les F2P et les *Pay-to-Win*

Parmi les nouvelles stratégies marketing qui ont émergé dans l'industrie vidéoludique ces dernières années, l'une d'elles est à double-tranchant : les microtransactions. Elles consistent en la possibilité d'améliorer l'expérience de jeu par des achats, avec de l'argent réel, directement sur le jeu. La mention « achats intégrés » se trouve sur les jeux classifiés par PEGI en possédant. Ces stratégies ont d'abord émergé sur les supports mobiles au travers des jeux F2P*. Cet acronyme qui signifie *Free-to-Play* propose, comme son nom l'indique, des jeux qui sont gratuits. Certains de ces F2P sont des produits finis ne proposant de payer que pour enlever les publicités, mais le modèle qui a explosé est celui d'un produit en évolution sur plusieurs années et qui est financé par les joueur.euse.s. Mais comment convaincre les joueur.euse.s de rester sur un JV et de payer son développement ? Il faut les capter par le contenu, mais une mécanique supplémentaire est quand même apparue : le *Pay-to-Win**. Cette mécanique, qui veut dire en français « payer pour gagner » est une mécanique aujourd'hui commune dans les jeux gratuits sur smartphone et tablette comme *Candy Crush* et *Dancing Line* par exemple. En règle générale, les joueur.euse.s sont invité.e.s à déboursier de quelques centimes à quelques centaines de francs pour avancer plus vite dans le jeu grâce à l'achat de différents types de bonus (Clarke, Lee, Clark 2015).

4.2.2.2 Les éléments cosmétiques

Depuis, un certain nombre de JV traditionnels (c'est-à-dire payants) se sont mis à inclure des microtransactions dans leurs produits. En général, elles ne permettent pas d'améliorer l'expérience directe de jeu mais plutôt d'accéder à des éléments cosmétiques afin de personnaliser son expérience. Il est par exemple possible d'acheter des montures ou des costumes en plus de ceux présent.e.s dans le contenu de base dans *Assassin's Creed : Origins*.

Il arrive que la *Hype* s'invite dans des JV compétitifs en ligne. Dans *Fortnite* par exemple, seul l'achat d'un *skin** avec de l'argent réel permet de personnaliser son personnage, de suivre les modes et de se distinguer des autres joueur.euse.s. *Fortnite* joue aussi sur les offres temporaires de *skins*, souvent inspirés de célébrités (Ariana Grande) ou de personnages de fiction (Hawkeye).

4.2.2.3 Les *Gacha*

Le mot *Gacha* vient du japonais *Gashapon* (ガシャポン), qui est le mot désignant les machines à pièces distribuant des jouets dans des capsules comme il est possible de trouver dans les supermarchés. Les *Gacha*, dans le jargon vidéoludique, sont des JV fonctionnant sur ce même principe. Les joueur.euse.s payent une certaine somme afin de recevoir une capsule, elles sont appelées, en général, *Loot Boxes*, et ces dernières contiennent des objets virtuels aléatoires. Ces JV sont dangereux car ils s'adressent à des publics jeunes et simulent des mécaniques de jeux d'argent (Guintcheva-Sapino 2017), réputées pour être addictives. Ces jeux permettent d'avoir une *Loot Box* gratuite tous les temps déterminés pour enclencher l'addiction des joueur.euse.s (Toto 2012). Le meilleur exemple de JV comme celui-ci est *Genshin Impact*, un action-RPG* sorti sur PlayStation, PC et supports mobiles. Il est développé par miHoYo. Ce JV permet aux joueur.euse.s d'arpenter un large monde ouvert en incarnant différent.e.s champion.ne.s. Le danger vient de ces champion.ne.s qui sont nombreux.euses et possèdent différents niveaux de rareté. Pour les champion.ne.s les plus rares, il y a, selon les sources, entre 0.6% et 1.4% de chance d'en tirer un.e lors de la première tentative jusqu'à la 75^{ème}. Le chiffre augmenterait ensuite (Nicoud 2020). Mais pour avoir les champion.ne.s les plus intéressants.e.s, il faut avoir beaucoup de patience, ou dépenser d'énormes sommes. Cette mécanique pousse une cible facile, la jeunesse, à dépenser aveuglément pour accéder à ces contenus virtuels, comme dans le cas d'une jeune fille singapourienne de 18 ans qui a utilisé la carte de crédit de son père pour dépenser l'équivalent de 14'000 CHF sur *Genshin Impact* (Chia 2022). Les joueur.euse.s sont influencé.e.s par des *streamer.euse.s* prêt.e.s à dépenser des milliers en *Loot Boxes* tout en filmant leurs achats et ouvertures afin de produire du contenu, faisant malheureusement monter la *Hype* autour de ces mécaniques toxiques et dangereuses (Lacari 2020).

4.2.3 Gilbert U-238 Atomic Energy Laboratory

Ce chapitre au nom farfelu est là pour expliquer ce que les bibliothèques peuvent faire dans cette situation. Si c'est ce titre en particulier qui a été choisi, c'est en référence à un kit de chimie pour enfants vendu dans les années 50 et contenant multiples substances dangereuses, voire radioactives. La comparaison est claire, il faut être attentif à ce que nos collections ne présentent pas de danger ou de contenus trop proches de l'illégalité pour ne pas exposer la jeunesse. Car oui, les jeux susmentionnés présentent des mécaniques dangereuses. Les *Loot Boxes* et autres microtransactions, surtout quand leur importance est amplifiée par un contexte social, peuvent provoquer d'énormes problèmes personnels, d'addiction et d'argent. Problèmes qui impacteront autant les usager.ère.s impliqué.e.s que la bibliothèque. Dans certains pays, comme en Belgique par exemple, la loi interdit ces mécaniques trop semblables aux jeux d'argent. Ces dernières ne sont d'ailleurs pas forcément inscrites sur les boîtes de JV, comme dans le cas d'*Assassin's Creed : Origins*, où aucune mention de la boutique en ligne du jeu n'est visible sur la boîte⁸⁰. En effet, le descripteur

⁸⁰ <http://www.jaquette-ps4.fr/medias/images/assassin-s-creed-origins-02.jpg>

« achats intégrés » n'existe que depuis 2018 (Pillon 2018). Les jeux sortis avant peuvent donc posséder des microtransactions qui ne sont pas indiquées sur la boîte.

Si la bibliothèque n'a pas le rôle d'objectrice de conscience, elle a néanmoins le devoir de connaître ces mécaniques vidéoludiques capables d'induire des comportements toxiques chez ses publics et de sensibiliser ces derniers afin de leur éviter de tomber dans leurs pièges. Les parents, les enfants et les adolescent.e.s sont les plus concerné.e.s. Pour s'en prévenir, il faut vérifier que les JV mis à disposition ne présentent pas de boutique en ligne, ou avertir dans le catalogue et sur la boîte si c'est le cas. Beaucoup de jeux très connus utilisent des systèmes de microtransactions (*FIFA 20*, *Overwatch*, *Apex Legends*, ...) (Carrefour-addictionS 2020a). En aucun cas, la bibliothèque ne devrait faire la promotion, en les achetant elle-même, de contenus purement cosmétiques et n'apportant aucune amélioration concrète à l'expérience de jeu.

Ces boutiques ne sont heureusement pas intrusives et rarement obligatoires pour finir les JV traditionnels. Les problèmes viennent essentiellement de jeux gratuits et en ligne comme *Genshin Impact*, *Fortnite*, etc... qui sont plus facilement évitables, car souvent moins adaptés à l'offre d'une bibliothèque (jeu dématérialisé, en ligne, lié à un compte).

4.3 Des pixels dans le sang

« *Le concept de dépendance n'est pas juste applicable aux jeux [...]. Toutes les activités récréatives peuvent devenir dépendantes : demandez à quelqu'un qui est resté réveillé pour finir un roman qu'il aimait ou pour regarder les dernières émissions d'une série télévisée.* » (Robert 2012)

L'addiction aux jeux vidéo est un sujet qui a été traité par de nombreuses études. Ces dernières présentent des résultats très différents car elles traitent le JV comme un ensemble de pratiques homogènes, ou alors elles lient ces pratiques à d'autres (internet ou les jeux de hasard et d'argent par exemple). Les pratiques sont cependant extrêmement variées (plateformes, types de jeu, ...). Le jeu sur console se pratique plus en solitaire par exemple (bien que le jeu en ligne se soit démocratisé sur console de nos jours) et permet de s'isoler socialement, ce qui peut, si poussé à l'extrême, induire des comportements addictifs. Mais la majorité des cas graves liés à un usage addictif et extrême des JV concernent des jeux en ligne. En effet, ces jeux impliquent de la compétitivité et de nouvelles formes de socialisation (Valleur 2006).

Dans *La revue médicale suisse*, trois genres de JV, intimement liés à un usage multijoueur en ligne, ont été distingués comme étant les plus à risque de mésusage (Thorens et al. 2016) :

- Les MMORPG
- Les MOBA
- Les FPS (en ligne et par équipe)

Pour le cas des MMORPG, ces jeux de rôle en ligne massivement multijoueur n'ont pas de fin. Ces JV sont des univers persistants* qui continuent d'évoluer quand les joueur.euse.s se déconnectent et qui sont basés sur la coopération et la compétition, et donc, sur les relations sociales entre joueur.euse.s. Il est souvent nécessaire d'intégrer une guilde, c'est-à-dire un groupe de joueur.euse.s, pour pouvoir avancer dans certaines parties du jeu comme les donjons* ou les raids*, ces derniers demandant jusqu'à quarante joueur.euse.s dans *World of Warcraft*. Les MMORPG sont des JV très immersifs qui demandent beaucoup d'implication pour atteindre les « hautes sphères » du jeu. La progression de chaque avatar* est unique et

se base sur les récompenses reçues aléatoirement à la fin de chaque combat (Valleur 2006). Ces JV ne sont pas problématiques dans un usage modéré. Selon d'anciens joueurs, dont Frédéric Molas alias Joueur du Grenier, un vidéaste humoristique et critique de JV rétros, ce sont les ambitions des joueurs à améliorer leur équipement, à gagner succès et titres et à monter dans le classement général du jeu qui rendent les relations entre joueurs toxiques. Un fort sentiment d'appartenance à un groupe social s'installe et crée des obligations (Thorens et al. 2016), un besoin de se connecter est ressenti pour être sûr de ne pas louper un événement ou de ne pas être mis de côté durant les phases importantes de jeu et d'ensuite stagner pour progresser (Molas, Rassiati 2021). Dans ce contexte, les comportements toxiques et addictifs s'enclenchent.

Mais il n'existe pas de diagnostic officiel pour l'addiction aux jeux vidéo (Thorens et al. 2016). Le DSM-5, un manuel de diagnostic des troubles mentaux, mentionne l'« *Internet Gaming Disorder* » et propose neuf critères pour reconnaître les comportements problématiques liés aux jeux en ligne. Ces critères sont cependant temporaires et basés sur ceux servant à détecter l'addiction aux jeux d'argent et de hasard (American Psychiatric Association 2022, p. 795).

Ces problématiques d'addiction peuvent toucher toutes les personnes jouant aux JV. La bibliothèque, comme dans le cas des JV présentant des mécaniques toxiques, devrait éviter de donner accès à des JV à potentiel addictif. Le rôle de la bibliothèque serait ici de sensibiliser ses publics aux usages d'internet ainsi qu'à la netiquette afin de les préparer aux relations sociales dans les jeux en ligne et à leur inculquer une prise de recul sur les échanges entre joueurs et les émotions ressenties durant le jeu. Il est cependant possible d'ignorer une grande partie de ces JV car ils ne correspondent pas toujours aux offres des bibliothèques. Les MMORPG, les MOBA, et certains FPS sont des JV en ligne qui incluent un espace de jeu virtuel difficile à cadrer quand il est hébergé sur un serveur public accueillant des anonymes du monde entier. Et les MOBA sont, en règle générale, des F2P incluant des microtransactions tandis que les FPS sont des JV majoritairement violents et uniquement adaptés au prêt de JV pour adultes. Dans ce cas de figure, deux options semblent viables : soit prendre la tangente et ne rien proposer dans l'offre de la bibliothèque qui implique l'un de ces trois genres ou proposer une offre accompagnée d'un cadre de jeu sain et d'une sensibilisation poussée auprès des publics concernés.

4.4 Le jeu vidéo est un homme pour l'homme

L'industrie du JV, pendant plusieurs décennies, a été régie par les hommes occidentaux et pour les hommes occidentaux, offrant une vision extrêmement hétérocentrée et ethnocentrée du jeu vidéo. Cette situation a imposé des protagonistes cisgenres caricaturés, que ce soit des mâles collant aux stéréotypes de la force et de la virilité (Ryu et Ken dans *Street Fighter*) ou des protagonistes femelles hypersexualisées et utilisées dans le rôle bien connu de la « demoiselle en détresse » (Princesse Daphné dans *Dragon's Lair*). Les origines de cette masculinisation de l'industrie remonteraient aux origines des premiers JV qui étaient programmés dans des laboratoires gérés par des hommes et financés par des militaires, ce qui a mis l'accent sur les jeux de guerre (Thériault 2017, p. 8), comme le fameux *Spacewar* (voir 3.1.1.3 *Une histoire du jeu vidéo*). Ensuite, c'est le marketing qui a pris la main en jouant sur les sous-entendus sexuels et sur la glorification de la puissance virile pour cibler et fidéliser les publics masculins.

4.4.1 La représentation des femmes

Pourtant, il a été démontré plus tôt que les femmes jouent pratiquement autant aux JV que les hommes (voir 3.1.3.2 *Les statistiques*). Mais ces dernières ne peuvent pas s'identifier à des personnages féminins hypersexualisés et mal exploités qui ne représentent pas du tout la diversité des joueuses. De plus, ces personnages sont souvent représentés en vue à la troisième personne pour être observables et provoquer un plaisir visuel chez les joueurs masculins (Coville 2015). Ce genre de choses s'est notamment vu dans les premiers opus de *Tomb Raider* et aujourd'hui, tout le monde se rappelle encore de la poitrine conique de Lara Croft. Ces dernières années, la situation s'améliore tout de même, car de plus en plus de jeux AAA sont centrés autour d'une femme (comme *Horizon : Zero Dawn*), et il arrive même que ces héroïnes partent en quête d'un damoiseau en détresse (comme dans *Control*) et qu'elles cassent tous les stéréotypes de la féminité (comme dans *Hellblade : Senua's Sacrifice* qui aborde aussi la thématique des troubles mentaux). Mais ce changement est récent. Si le premier personnage féminin jouable est techniquement Ms. Pacman du JV éponyme, il est tout de même plus sensé de se tourner vers une représentation féminine anthropomorphe dans ce travail. La première est Samus Aran, le personnage principal de la série des *Metroid* débutée en 1986, le fait qu'elle soit une femme était même une révélation de la fin du premier jeu car le personnage est équipé d'un scaphandre tout du long. Mais si son armure n'a pas de courbes particulièrement féminines et sexualisées, Samus Aran sans son armure est dépeinte dans une combinaison bleue moulante qui annule presque tous les efforts faits avant. Il faudra attendre 2007 pour voir sortir le premier JV en vue à la première personne avec un personnage unique qui est une femme non-blanche. Ce jeu s'appelle *Portal*, c'est un jeu de réflexion / FPS développé par Valve. Ce JV, ainsi que deux autres (*Mirror's Edge* et *Bayonetta*), se sont vus appropriés par des féministes (Coville 2015). Mais ce qui est déplorable avec cette date, c'est qu'en comparaison, le premier JV mettant en scène une agression sexuelle sur une femme non-blanche date de 1982...

Portal et *Mirror's Edge* (sorti en 2008 et racontant l'histoire d'une messagère faisant du parkour sur les toits d'une mégapole) sont les deux premiers JV à obliger les joueur.euse.s à incarner une femme non-blanche en vue objective, forçant à découvrir l'univers à travers ses yeux et empêchant ainsi de détourner le personnage dans un but de sexualisation. Bien que ces deux JV soient des FPS, les armes à feu à proprement parler en sont absentes (Coville 2015).

Les deux opus de *Bayonetta*, des *Beat them all**, mettent en scène la sorcière du même nom dans sa lutte contre des anges. Ce jeu semble un choix surprenant pour une appropriation féministe. En effet, le personnage de Bayonetta est extrêmement sexualisé et stéréotypé. Son *character design* évoque une dominatrice et il est possible de voir Bayonetta pratiquement nue à certains moments du jeu. Mais cette accumulation de stéréotypes poussés à l'extrême, voire jusqu'au ridicule, donne un caractère parodique, kitsch et théâtral à *Bayonetta*. Si la sexualisation du personnage est omniprésente, elle est surtout assumée et détournée (Coville 2015).

4.4.2 La construction du genre

Il est compliqué, qu'importe son genre, de se construire face à cet étalage de stéréotypes caricaturés à l'extrême. Certains JV proposent tout de même de créer son personnage. Ils permettent d'aller assez loin et de construire sa propre identité loin du *body shaming* et de l'hétéronormativité (Agié 2016), ce sont en général des jeux de gestion comme *Les Sims 4* mais aussi des RPG ou des FPS comme *The Elder Scrolls V : Skyrim* ou *Cyberpunk 2077*.

Pour les personnes LGBTQIA+, l'identification aux personnages est d'autant plus compliquée face aux stéréotypes de genre et à l'hétéronormativité. Il existe quand même quelques personnages LGBTQIA+ dans l'histoire du jeu vidéo, mais en termes de représentations, ils laissent à désirer. Anna Anthropy, une game designeuse transgenre, considère qu'en comparaison à la diversité d'expériences proposées, la diversité au sein des acteur.rice.s est faible (Sidre 2016). Des JV mettant en scène des personnages LGBTQIA+ sont tout de même sortis ces dernières années, comme la série des *The Last of us* qui permet d'incarner Ellie, un personnage lesbien ou plus ancien, *Fable II*, qui introduisait une quête dont le but est d'aider le PNJ* Rupert à faire son *coming-out* à son père.

4.4.3 La bibliothèque unisexe

La bibliothèque, en mettant à disposition des œuvres de l'imaginaire, participe à la construction de soi de ses usager.ère.s et a donc un rôle à jouer dans cette représentation vidéoludique des genres. Elle ne peut pas l'influencer et la subit de la même manière qu'elle subit les représentations parfois douteuses de certains films ou livres. Mais la construction de soi est d'autant plus importante dans les JV car les joueur.euse.s contrôlent les personnages à l'écran et se les approprient. Dans cette optique, les représentations de genre dans le JV ne doivent pas être ignorées.

Le moyen classique et efficace, qui est le même que pour les problématiques précédentes, est de sensibiliser ses publics à ces questions de genre et de représentation. Les parents et la jeunesse sont les publics les plus concernés par ces problématiques. Les enfants et adolescent.e.s possèdent encore un esprit malléable et cette avalanche de stéréotypes peut avoir une influence sur la perception de leur genre, mais surtout de leur corps, leur donnant l'impression de devoir répondre à des standards irréalistes.

Et comme pour toutes les offres de la bibliothèque, le JV ne peut pas être genré de quelque manière que ce soit. Les JV possèdent déjà depuis leur genèse une étiquette « pour les garçons » et la bibliothèque est en mesure de la retirer. Les produits culturels sont en effet unisexes et ne devraient pas être promus envers un genre en particulier. Pour commencer, il faudra éviter de labeliser tel ou tel JV comme un jeu pour garçons ou pour filles. Pourtant, certains JV visent clairement, dans leur marketing, des publics spécifiquement masculins, comme *FIFA*, ou spécifiquement féminins, comme *Léa : passion danseuse étoile*, mais il n'y a que l'homme qui a décidé que le football était pour lui et la danse classique pour les filles. Cependant, ce ciblage spécifique pourrait se faire sentir dans les tournois par exemple, car les JV utilisés pour ce faire sont souvent des jeux de sport, de course ou de combat, vus comme des JV « pour les garçons ». La meilleure solution est d'offrir une grande variété d'actions de médiation culturelle ciblant tous les publics. Il ne faut pas non plus hésiter à mélanger ce qui « semble être pour garçons » et ce qui « semble être pour filles » au sein de mêmes contextes.

En ce qui concerne la sélection de JV, à défaut de pouvoir éviter les AAA pour les mêmes raisons que pour la violence, la bibliothèque peut proposer et mettre en avant des JV mettant en scène des représentations variées de personnages que ce soit au niveau du genre et de l'ethnie, ou ayant été développés par des studios inclusifs.

5. Recommandations

Dans les chapitres précédents, les pratiques des bibliothèques proposant une offre liée aux JV ont été exposées. Suite à cela, une réflexion sur ce que la bibliothèque pouvait apporter au JV a été menée. Il est à présent temps d'émettre des recommandations concrètes qui permettront à la MM d'orienter son choix d'offres de JV et de pratiques de gestion.

Qu'importe l'offre choisie, il ne faut cependant pas traiter le JV comme un « produit d'appel », mais bien en tant que produit culturel à part entière.

5.1 Précisions sur l'âge d'accès aux offres

Avant de proposer des offres de JV, il est important de s'arrêter sur ce point. Les JV nécessitent, par nature, l'usage d'un écran. Cet usage, avant un certain âge, n'est pas recommandé.

Le psychiatre Serge Tisseron, dans son livre *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans*, pose différentes balises d'usage des écrans en général (Tisseron 2018).

Avant l'âge de trois ans, l'exposition aux écrans devrait être proscrite car elle peut avoir un effet négatif sur le développement de l'enfant (Académie des sciences 2013, p. 21).

Selon Tisseron, les enfants jusqu'à six ans ne devraient pas être exposés le soir aux écrans, notamment car la lumière bleue émise par ces derniers altère la production de mélatonine, une hormone essentielle au sommeil (Figueiro et al. 2011). Les enfants de moins de six ans ne devraient pas non plus posséder de consoles personnelles, la gestion du temps de jeu peut être compliquée à cet âge-là. L'enfant en plein développement ne doit pas être perturbé par les écrans et la promotion de JV aux enfants de moins de sept ans devrait être évitée. Pour ces raisons, l'accès aux différentes offres de JV de la bibliothèque devraient être restreintes avant sept ans.

Après cette barrière des six ou sept ans, c'est PEGI qui doit faire foi pour tout prêt ou utilisation de JV dans les locaux de la MM. La raison principale étant que PEGI protège la jeunesse de l'exposition à des images inappropriées, en plus d'être un système déjà mis en place et normalisé qui permet de ne pas devoir évaluer chaque JV au cas par cas pour déterminer l'âge minimal d'utilisation.

Ces balises ne concernent que les offres impliquant des écrans. Il n'est pas nécessaire de restreindre l'âge d'accès à la littérature secondaire et à la fiction autour du JV, pas plus qu'aux actions de médiation culturelle ne faisant pas usage direct d'un écran tant que le contenu de ces dernières est adapté aux moins de six ou sept ans.

5.2 Les publics & la communication

Si l'essentiel du point de vue des usager.ère.s de la MM a été abordé plus tôt (voir 2.5.4 *Les publics*), je recommande tout de même à la MM de prendre ces résultats avec des pincettes car ils ne représentent qu'un échantillon des usager.ère.s de la MM. Aussi, d'autres personnes n'ayant pas répondu au questionnaire se manifesteront après la mise en place des différentes offres. Il est important que la MM reste ouverte au dialogue avec ses publics. La personne en charge des JV devrait enregistrer les plaintes et retours positifs et se servir de ces occasions pour promouvoir les actions de médiation culturelle concernant la sensibilisation autour des pratiques vidéoludiques ou les découvertes de jeux vidéo afin de montrer aux personnes

opposées aux offres que celles-ci sont réfléchies et inscrites dans les missions de la MM et dans une optique culturelle. Une seconde boîte similaire à celle déjà présente pour les propositions d'achats devrait être installée afin que soient récoltés les avis et propositions des publics. Il est possible que les compétences ou connaissances de certain.e.s usager.ère.s soient plus grandes en certains points que la personne qui s'occupera de gérer les offres liées aux JV. Cette situation inhabituelle peut offrir l'occasion à la future Casa Nova d'impliquer son public dans la gestion et la maintenance de ces offres dans une optique participative.

Il est important de communiquer ces nouvelles offres liées aux JV, et leur contenu, via les canaux traditionnels de la MM afin que publics comme non-publics soient au courant de leur présence. Cependant, il peut être compliqué de créer une campagne visuelle basée sur des figures reconnaissables du JV car les graphismes des JV sont protégés. La communication devrait pourtant montrer des éléments reconnaissables afin que les publics et non-publics ne ressentent aucune ambiguïté sur la nature des jeux proposés. À défaut de pouvoir utiliser des visuels sortis de JV, je recommande à la MM d'utiliser des photos de consoles de jeux, trouvables sur le net. Les images provenant de Wikipédia sont parfois réutilisables grâce aux *creative commons* ou se trouvent même dans le domaine public.

5.3 Quelle(s) offre(s) proposer en bibliothèque ?

Il existe différentes possibilités pour intégrer le JV en bibliothèque, elles ont été présentées dans l'état de l'art, ici se trouvent des recommandations de mise en place de ces offres. Par le passé, des offres de jeux vidéo en bibliothèque ont déjà émergé, à l'instar des offres de CD-Rom éducatifs en bibliothèque. Les offres suivantes sont à portée culturelle ou ludique, elles peuvent cependant être détournées à des fins d'apprentissage.

Les offres doivent s'inscrire dans les missions de la MM. Cette dernière a exprimé dernièrement le souhait de s'orienter plutôt vers une offre jeunesse et rétro. Ces offres ne doivent pas être mises en place à des fins de promotion, mais bien pour ce qu'elles sont, c'est-à-dire des offres culturelles. De plus, ces offres ne doivent pas empiéter sur d'autres déjà présentes dans la commune. Dans le cas des JV, seule la ludothèque Maïs aurait pu poser un problème, mais cette dernière ne propose aucune offre vidéoludique (Cutullic 2022).

La MM peut aussi s'orienter en fonction de ses publics. Le questionnaire transmis à ces derniers a révélé que les offres les plus voulues sont le « prêt de jeux vidéo » et « l'espace *gaming* avec des consoles de salon ». Voici ce qu'il en est des autres offres proposées dans le questionnaire via une liste à choix multiples :

- « Prêt de console et d'accessoires pour consoles » : 23 personnes
- « Espace de consultation avec consoles portables » : 19 personnes
- « Accès à des jeux et applications sur tablettes » : 17 personnes
- « Espace *gaming* avec des ordinateurs » : 16 personnes
- « Animations autour du jeu vidéo » : 15 personnes
- « Documentation et ouvrages de fiction autour du jeu vidéo » : 15 personnes
- « Aucune » : 10 personnes

Pour rendre toutes ces offres compatibles avec le milieu des bibliothèques publiques, certaines n'ont pas été transcrites telles qu'elles ont été nommées dans le questionnaire.

5.3.1 Les jeux vidéo se cachent pour vivre

Avant de se lancer dans la nouveauté, revenons sur l'offre préexistante de la MM de documents liés aux JV et qu'il est possible d'étendre. En effet, les JV existent déjà dans la plupart des bibliothèques et se sont simplement cachés au sein de l'offre traditionnelle.

Divers documents liés aux JV se cachent dans les rayonnages de la MM. Quelques ouvrages sur les JV en général et leur histoire se trouvent sous la cote CDU 621.397 et il est aussi possible d'y trouver des guides pour les jeux *Minecraft* et *Fortnite*. Ces deux derniers JV se retrouvent aussi dans les œuvres de fiction présentes à la MM, surtout *Minecraft* qui a été décliné en divers romans comme la trilogie *Le mystère de Herobrine* de Mark Cheverton ou en BD comme *Frigiel & Fluffy*. En plus des adaptations de JV, il existe aussi des ouvrages adaptés en JV comme ceux cités plus haut (voir 3.1.4.5.4 *La littérature*).

En cas d'intégration du JV à la MM, cette collection peut être exploitée à des fins d'inspiration pour constituer une offre liée aux JV ou encore être étendue pour créer des connexions entre les différentes collections de la MM. Ces documents peuvent aussi servir aux bibliothécaires qui auraient besoins d'informations complémentaires sur les JV proposés en médiation culturelle ou dans l'espace *gaming* sans avoir à y jouer durant les heures de bureau.

5.3.1.1 Budget

Il n'est pas nécessaire d'aménager un budget supplémentaire. Les guides de JV peuvent s'avérer des outils très pratiques pour apprendre à jouer à certains JV en ligne, en exploiter toutes les possibilités ou pour comprendre un univers détaillé, mais tous les JV ne sont pas accompagnés d'un guide et tous les guides ne sont pas forcément utiles.

5.3.1.2 Critères de sélection

Il est important de noter que ces guides peuvent compléter l'offre de JV existante, mais aussi combler les possibles trous. Il est par exemple compliqué d'offrir des accès au MMORPG *World of Warcraft* à la MM, notamment parce que les comptes sont payants mensuellement et que les joueur.euse.s préfèrent jouer avec leur propre avatar, donc sur leur propre compte (c'est un peu comme les brosses à dents). Il sera cependant possible d'offrir des guides, entre autres, pour apprendre à jouer à *World of Warcraft* afin de pallier l'absence de la MM de ce titre techniquement historique. De plus, les MMORPG et RPG se déroulent dans des univers complexes et pris en cours de route par les joueur.euse.s débutant.e.s. Ils proposent aussi des gameplays diverses et variés. Les guides permettent alors aux joueur.euse.s d'en apprendre plus sur le passé du jeu et de pouvoir évaluer la manière parfaite de jouer, et cela sans perdre des heures à tester chaque classe de personnage disponible.

Avant d'acheter de la littérature secondaire sur les JV, il faut s'assurer qu'elle s'intègre ou qu'elle complète l'offre de la MM et que les guides présentent des JV aux mécaniques assez complexes ou aux univers assez développés pour être une valeur ajoutée intéressante au JV lui-même. Les (MMO)RPG sont les JV les plus à même d'être déclinés en guides intéressants.

Il existe aussi des livres s'attardant sur les coulisses de la création de tel ou tel titre. Ces documents sont très intéressants pour compléter la collection de JV, notamment en mettant en accès libre à la fois le processus de création et le produit fini. Ces documents sont aussi utilisables à des fins de médiation culturelle, notamment dans le cadre de la sensibilisation aux métiers et à l'industrie du JV.

En ce qui concerne les documentaires relatifs à des jeux violents et/ou possédant des contenus graphiques inadaptés à la jeunesse, ils peuvent tout de même être achetés. Ces documents n'ont pas de raison de ne pas être sélectionnés. En effet, leur présence dans le libre-accès ne pose pas plus de problèmes que celle des BD pour adultes comportant des images inadaptées à la jeunesse. Leur emprunt devra cependant être restreint.

En ce qui concerne la fiction, ce n'est pas la même chose. *Assassin's Creed : Last Descendants* est un roman inspiré de la franchise éponyme mais vise et met en scène des adolescent.e.s. Ces ouvrages permettent à des publics trop jeunes pour accéder à certains JV de tout de même découvrir leur univers de manière adaptée. Ces romans doivent donc être sélectionnés selon les critères d'âge habituellement utilisés pour la littérature jeunesse.

Finalement, les publics seront des guides en eux-mêmes afin de se renseigner sur les JV qui nécessiteraient de la documentation pour être mieux exploités.

5.3.1.3 Canaux d'achats

Les acquisitions s'effectuent via les canaux d'achats déjà utilisés par la MM pour acquérir des documentaires.

5.3.1.4 Catalogage, indexation, équipement & mise en circulation

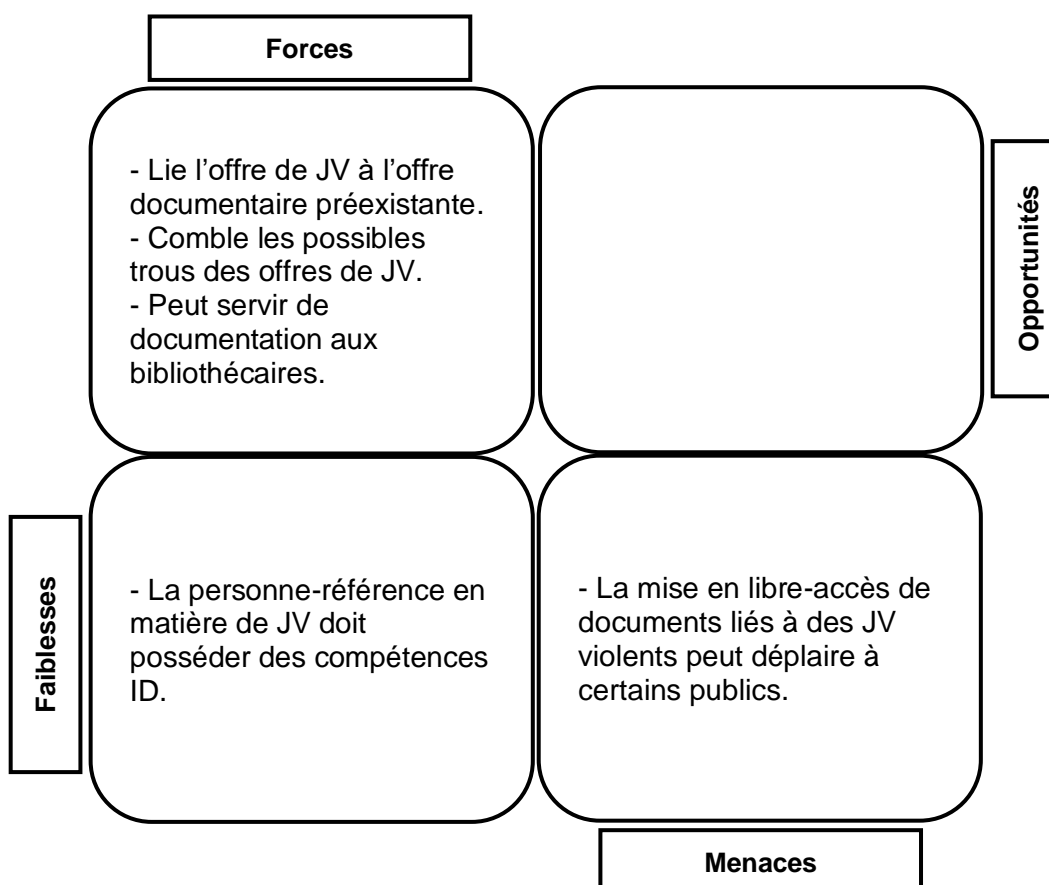
Les documentaires relatifs à des JV classifiés PEGI 16 ou PEGI 18 devraient faire partie des documentaires adultes et, malgré leur présence en libre-accès, ne devraient pas être empruntables avant l'âge indiqué par la classe PEGI des JV auxquels ils sont liés.

L'équipement et la mise à disposition des documents dans le libre-accès sont faits en fonction des normes déjà établies à la MM pour les documentaires.

5.3.1.5 Désherbage

Le désherbage est fait en fonction des normes déjà établies à la MM pour les documentaires.

5.3.1.6 Matrice SWOT, les jeux vidéo se cachent pour vivre



5.3.2 Prêt de jeux vidéo récents

Le prêt de JV récents est l'un des services liés aux JV les plus communs en bibliothèque. Il permet de mettre à disposition des publics les dernières sorties, autant les AAA que les JV indépendants. Les recommandations énoncées ici concernent autant le prêt de JV pour la jeunesse que pour les adultes, mais quelques distinctions entre les deux seront relevées.

Par « JV récents », il est entendu ici les JV sortis sur des plateformes encore commercialisées. En 2022, ces plateformes sont les suivantes :

- PS4
- PS5
- Xbox One
- Xbox Series
- Switch

5.3.2.1 Budget

Avant de pouvoir fixer un budget annuel, il faut s'enquérir du budget nécessaire à la constitution d'une collection de JV récents. À l'ouverture de leurs services de prêt, les bibliothèques de la Chaux-de-Fonds et de Nyon avaient environ une cinquantaine de JV, il est possible pour la MM de faire pareil mais j'aimerais lui recommander de constituer une collection plus grande, d'environ 80 à 100 jeux, afin de permettre un bon tournus dès l'ouverture du service. Afin de calculer le prix d'un JV récent, une moyenne a été calculée sur Cede.ch à partir de 54 JV respectant des critères reproduisant une situation standard d'achat

pour une bibliothèque. Le 15 juin 2022, les filtres suivants ont donc été appliqués au moteur de recherche du site :

- Toutes les consoles
- En français
- Paru durant les quatre dernières semaines

Le prix moyen de cette sélection de 54 JV est de 55,5 CHF, arrondis à 55 CHF. Cette moyenne peut servir de valeur de référence au prix moyen d'un JV mais comme elle est issue d'un échantillon et que les prix des JV peuvent évoluer, cette moyenne devrait être recalculée une fois par année si nécessaire. Mais ce calcul permet de voir qu'un budget d'environ 4'500 CHF est nécessaire pour acquérir environ 80 JV, et que pour une centaine, il faut environ 5'500 CHF.

Il est cependant important de garder à l'esprit que ce prix n'est qu'une moyenne et qu'elle concerne les jeux sur supports physiques. En effet, l'achat en dématérialisé permet parfois de faire de belles économies, les éditions intégrales et les soldes étant monnaies courantes sur des plateformes comme Steam et le PlayStation Store.

Une fois la collection constituée, il faut définir un budget annuel qui dépendra de l'accroissement désiré de la collection. Cet accroissement dépendra en partie de la place allouée à cette collection. Tant qu'il y a de la place pour, le budget peut être gardé à 5'500 CHF afin d'accroître la collection jusqu'à ses limites physiques. À partir de là, le budget peut être recalculé en fonction du taux de renouvellement des collections. À la MM, celui-ci est d'environ 10% par année. Quand la place commence à manquer pour les nouveaux JV, il faut calculer les 10% de la collection de JV possédée et multiplier le nombre obtenu par 55 CHF pour obtenir le nouveau budget.

À présent qu'un budget annuel est fixé, il faut le diviser. En effet, la multiplicité des plateformes et des classes d'âges, par exemple, rend plus compliquée la constitution d'une collection équilibrée. Diverses divisions sont possibles :

- Par âge : L'offre peut être arbitrairement axée sur la jeunesse ou les adultes en fonction du succès de l'offre de prêt. Mais avant de posséder les statistiques nécessaires à cette division, il est possible de se fier aux statistiques des sorties de JV par classe d'âge de PEGI et de garder les mêmes proportions : 77,7% des JV classifiés par PEGI depuis 2003 sont destinés à la jeunesse (PEGI 3, 7, 12), les 22,3% restants sont destinés aux jeunes de 16 ans et plus et aux adultes (PEGI 16, 18) (*Statistiques de PEGI* [S.d]).
- Par plateforme : Il est possible de diviser le budget selon le nombre de plateformes pour lesquels les JV seront achetés. Si la MM propose par exemple des jeux sur les cinq consoles récemment citées, 20% du budget d'acquisition de JV sera consacré à chaque console.
- Par genre : Cette division permettrait à la MM un équilibre au niveau des genres proposés mais cette division du budget n'est pas recommandée car les sorties de JV par genre ne sont pas régulières et peuvent résulter de tendances qui demanderaient de remanier le budget trop souvent, voire de rajouter de nouveaux genres au fil des années.

En annexe se trouve une synthèse des budgets de toutes les propositions de ce TB sous forme de tableaux (cf. Annexe 14 :).

5.3.2.2 Critères de sélection

Maintenant que le budget est fixé, il faut choisir les plateformes pour lesquelles les JV seront achetés. La MM peut faire le choix de prendre toutes les consoles, l'offre de prêt couvrira ainsi tous les besoins des publics, qu'importe les consoles récentes qu'ils possèdent. Cependant, il existe une redondance entre les catalogues des PlayStation et des Xbox, mais chaque console possède tout de même ses exclusivités. Afin de choisir, il est nécessaire de se tourner vers les publics afin de déterminer quelles sont leurs consoles préférées. Selon le questionnaire, les deux consoles récentes les plus possédées par les répondant.e.s sont la Switch et la PS4. Il est aussi possible de choisir les consoles sur lesquelles les JV seront prêtés en fonction des publics que lesdites consoles visent. Ces publics-cibles sont décrits plus bas dans ce travail (voir 5.3.5.6 *L'offre de consoles*).

Une fois les consoles choisies, il faut se pencher sur les titres. L'intérêt d'une offre de prêt de JV récents est de pouvoir donner accès à une grande diversité de jeux, allant des AAA aux jeux indépendants. Mais le budget n'étant pas illimité, il faudra faire des choix. Pour orienter et aider la MM dans la constitution de cette collection, un échantillon de JV récents est proposé à la fin de ce travail (cf. Annexe 15 :).

Afin de rester renseigné sur l'actualité du JV et les dernières sorties, il est recommandé d'effectuer de la veille. Pour cela, il est possible d'utiliser les six ressources fréquemment consultées par les différentes bibliothèques interrogées dans ce travail et qui ont déjà été nommés plus tôt (voir 3.2.6.1 *Sélection*). Quatre d'entre elles se trouvent exclusivement en ligne mais il est possible de s'abonner aux éditions papier des magazines *JV* et *Canard PC* à la fois à des fins de veille mais aussi afin de les mettre à disposition du public. La presse spécialisée est cependant souvent secouée par des scandales liés à son indépendance réelle vis-à-vis des éditeurs (Piquard 2015). C'est le cas de Gamekult, qui aurait subi des pressions de la part de Sony après avoir mal noté *Heavy Rain* à sa sortie en 2010 (Klein 2010). Il existe heureusement des critiques et journalistes indépendants, comme le vidéaste suisse Mathieu Lanz alias Mr. Plouf⁸¹, qui ne bénéficie d'aucun partenariat avec les éditeurs et qui n'hésite pas à pointer les problèmes concrets de chaque titre qu'il présente. Pour les JV indépendants, il est possible de trouver de courts articles sur le site Indie Mag⁸². Je recommande aussi à la MM de consulter fréquemment le site Swiss Gaming⁸³, qui est un site d'actualités suisse sur le JV et l'eSport. Enfin, pour s'enquérir de l'avis général sur un titre, le site Metacritic⁸⁴ propose une note représentant la moyenne de toutes les notes attribuées en ligne à tel JV. Ce site est cependant en anglais.

Il existait plus de ressources mais beaucoup ne sont plus alimentées depuis l'épidémie de Covid-19.

Une fois face aux articles présentant les dernières sorties, il est possible de juger les JV selon différents critères énoncés par Kane, Soehner et Wei (2007). Les parties entre crochets sont des critères de sélection ou des commentaires rajoutés par l'auteur :

⁸¹ <https://www.youtube.com/c/MonsieurPlouf>

⁸² <https://www.indiemag.fr/>

⁸³ <https://swissgaming.org/fr/>

⁸⁴ <https://www.metacritic.com/game>

- Son contenu
 - Graphismes
 - Son
 - Gameplay
 - [Narration]
 - Longueur & rejouabilité

- [Son genre]

- [L'édition]

[Certaines éditions incluent directement les DLC et d'autres contenus supplémentaires]

- [Les développeurs et éditeurs]

[Certains acteur.rice.s de l'industrie du JV sont des garants de qualité, ou le contraire]

- Sa valeur ajoutée

[Certains JV présentent des exclusivités selon la plateforme. Par exemple, seul.e.s les joueur.euse.s sur PS4 ont accès à Spider-Man dans le jeu *Marvel's Avengers* sorti en 2020]

- Sa facilité d'utilisation et la possibilité de sauvegarder la progression

- Ses besoins de maintenance

[Gestion d'un compte utilisateur, mises à jour régulières, contenus additionnels]

- Les standards de la plateforme

La puissance d'une console influence l'attente des joueur.euse.s. [Personne ne s'attend à ce que les graphismes d'un jeu sur Switch soient éblouissants parce qu'elle est techniquement bien plus faible que les consoles concurrentes.]

- Les périphériques nécessaires

[Certains jeux exigent des accessoires qui ne sont pas toujours compris avec la console ou l'édition trouvée du JV]

- Son prix [et la présence d'achats intégrés dans le jeu (microtransactions)]

[Les JV contenant des microtransactions devraient être évités au mieux pour ne pas faire la promotion de ce genre de pratiques]

- Les langues disponibles dans le jeu

- Les critiques

[Rien ne force une bibliothèque à acheter un jeu que tout le monde a mal noté]

Ces critères concernent cependant des titres « nouveaux », c'est-à-dire qu'ils n'ont jamais été édités auparavant. Il existe donc quelques cas particuliers auxquels d'autres critères doivent être appliqués.

5.3.2.2.1 Les éditions intégrales

Les intégrales sont des JV proposant plusieurs titres d'une même série ou d'un même studio de développement dans une seule boîte ou pack. Ces intégrales permettent certes de donner accès d'un coup à toute une série de JV, souvent à un prix moins élevé que si chaque titre

était acheté séparément. Mais pour une offre de prêt, ils sont plutôt inadaptés pour deux raisons :

- L'emprunt d'une édition intégrale fait que tous les JV d'une série sont empruntés d'un coup. Il est toujours possible de séparer les JV une fois achetés, mais cela signifie qu'il faut équiper des boîtes vides et imprimer une couverture par jeu pour le libre-accès. (Cela n'est possible que quand les jeux sont sur différents disques).
- Il est sympathique de pouvoir emprunter d'un coup la trilogie entière d'une série de JV mais cela risque d'être parfaitement inutile car le prêt d'un mois ne suffira pas, ou à quel prix, pour finir les trois jeux.

Il existe tout de même un argument de taille : elles permettent de proposer toute une série sur une même console, ce qui, avec les successions rapides de générations de consoles, n'est pas toujours garanti pour toutes les séries.

5.3.2.2.2 *Les remasters*

Un *remaster* est un JV déjà sorti qui a été remanié grâce aux technologies actuelles afin d'en augmenter la qualité. Les *remasters* ne sont pas des nouveaux JV à part entière, la base est la même et seules son apparence et sa maniabilité sont améliorées.

Ces JV permettent de remettre en vente des grands classiques. Pour les bibliothèques, ils permettent de les mettre à disposition sans avoir à proposer une offre de prêt de JV rétros. Si cette dernière existe, il faudra s'abstenir d'acheter les *remasters*, surtout s'il est possible d'obtenir le JV original. En effet, les *remasters* étant des JV ressortant sur les consoles actuelles, l'expérience de jeu n'est plus authentique et l'acquisition de ce genre de JV est incohérente avec une offre de prêt de JV rétros.

Mais si une telle offre n'existe pas, je conseille à la MM d'acquérir ces *remasters* afin que les publics puissent découvrir les titres qui ont fait l'histoire du JV, et cela de manière certes moins authentique, mais plus agréable qu'avec les commandes et graphismes de l'époque.

5.3.2.2.3 *Les remakes*

Le mot *remake* vient de l'anglais et signifie « refaire ». Un *remake* est donc, autant pour les JV que pour les films, la réadaptation d'une œuvre déjà sortie précédemment. Contrairement aux *remasters*, un *remake* est bien une réadaptation dans le sens où le JV est recommencé depuis zéro et comporte peu ou pas du tout de codes provenant du JV original.

Ces JV ne sont plus vraiment comparables à leurs versions originales et peuvent être achetés par la MM afin d'offrir aux publics des versions non pas améliorées, mais repensées et compatibles avec les standards actuels des JV. Il est certes un peu redondant de proposer un titre original en rétro et son *remake* parmi les JV récents, mais les deux JV, en termes d'expériences, peuvent être assez différents pour que leur présence soit une valeur ajoutée pour les fans d'un titre.

5.3.2.2.4 *Les reboots*

Le mot *reboot* signifie « redémarrer » en français. Ces jeux sont souvent confondus avec les *remakes*, ces derniers sont cependant différents car ils reprennent une série de JV et la redémarrent de zéro avec un nouveau scénario et les technologies d'aujourd'hui. Un bon exemple est celui du JV *Tomb Raider* (1996) et de son *reboot*, *Tomb Raider* (2013). Le dernier en date relance cette série de JV sans tenir compte de la série précédente.

5.3.2.3 Canaux d'achats

Certaines chaînes de magasins proposent des JV à la vente, comme Médiamarkt, Fust, ou Melectronics. Ils ne sont cependant pas spécialisés dans les JV et proposent surtout des AAA et de gros succès commerciaux.

Il est mieux, dans le cadre d'achats de JV récents sur support physique, de s'allier à une boutique spécialisée de la région afin de faire bénéficier l'économie locale de cette nouvelle offre. Il y en avait bien une à Monthey mais elle a fermé en 2018 et personne n'a pris la relève depuis.

Mais le plus simple est de faire ses achats au même endroit que les autres bibliothèques suisses, c'est-à-dire via Digitec et CeDe.ch. C'est ce dernier que je recommande pour deux raisons :

- La MM effectue déjà ses commandes de DVD sur ce site.
- CeDe.ch offre 10% de réduction aux bibliothèques pour chaque commande.

Malheureusement, toute la production de JV n'est pas disponible sur support physique. Et sans espace de consultation, il est difficile de mettre à disposition des publics ces JV qui n'existent que sous forme dématérialisée. Pourtant, le fait de pouvoir proposer en prêt physique des JV habituellement dématérialisés est une valeur ajoutée non-négligeable pour un service de prêt de JV. Mais comment en trouver ? Il existe quelques sites, principalement en anglais. En voici quelques-uns :

- Special Reserve Games⁸⁵.
- Signature Edition⁸⁶, un éditeur de JV indépendants.
- Iam8bit⁸⁷, qui propose aussi des éditions collector comportant des *goodies*.
- Fangamer⁸⁸, qui propose aussi des éditions collector ainsi que des accessoires pour consoles.

Je conseille à la MM de consulter ces sites de temps à autre afin de trouver des JV intéressants et exclusifs à proposer en prêt. Comme ces JV viennent de l'étranger et qu'ils sont souvent en éditions limitées, ils peuvent coûter plus cher que les JV achetés via les canaux d'achats cités plus haut. De plus, ils ne seront pas tous doublés en français mais ils seront tout de même sous-titrés.

5.3.2.4 Catalogage & indexation

Ce chapitre va se concentrer sur le catalogage des JV. Ce catalogage se basera sur la *Liste des champs du document* de RERO+ (2022) et sur *Le petit guide de catalogage des DVD* de la Médiathèque Valais (2021). Le SIGB utilisé dans ce chapitre a été développé par RERO+. Les captures d'écran visibles dans ce chapitre proviennent du catalogue intégré de ce SIGB, quinze d'entre elles viennent des notices des jeux *Mario Kart 8* et *Sayonara Wild Hearts*. Ces notices ont été créées par les bibliothèques de la ville de La Chaux-de-Fonds. Les autres sont des captures d'écran venant de notices tests que j'ai créées pour mon travail.

⁸⁵ <https://specialreservegames.com/games/>

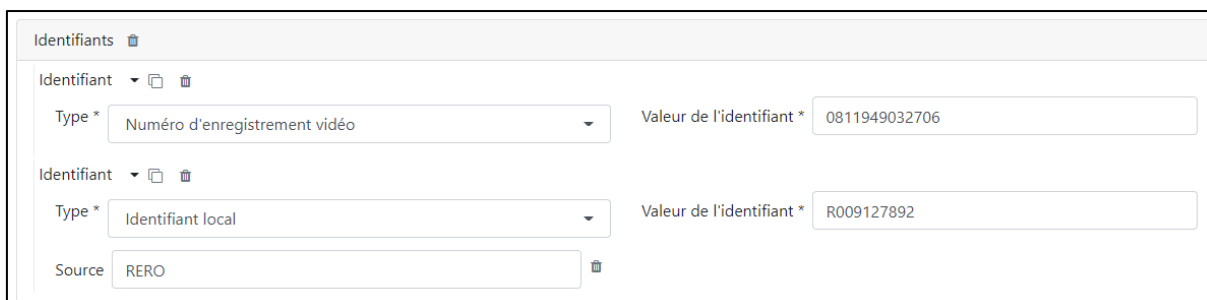
⁸⁶ <https://signatureeditiongames.com/>

⁸⁷ <https://www.iam8bit.com/collections/collectors-editions>

⁸⁸ <https://www.fangamer.com/collections/video-games>

En annexe se trouve une reproduction d'une jaquette de PS4 (cf. Annexe 16 :) que j'ai créée à partir d'une affiche faite par Ludovic Chappex pour le compte de la MM et de photos prises par la MM et moi. Elle s'inspire d'une animation organisée par la MM en 2017. Le logo PS4 visible sur la jaquette est la propriété exclusive de ©Sony. Cette jaquette permettra de lier les données demandées pour le catalogage à l'endroit où les trouver sur un JV. Il est tout à fait possible de s'en servir pour les JV des consoles de Microsoft et Nintendo.

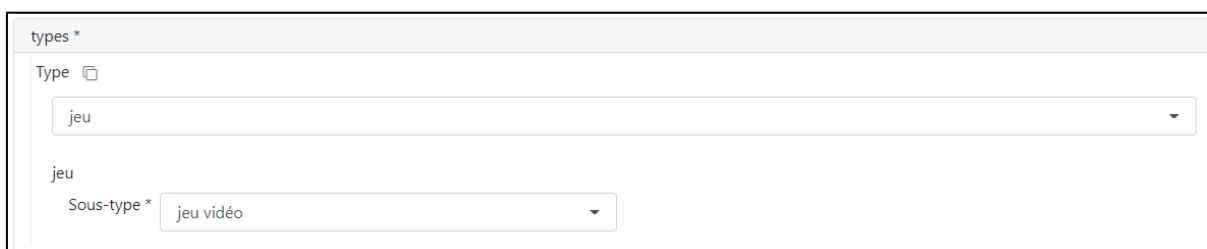
Figure 11 : Champ « Identifiants »



Cette capture provient de la notice du jeu *Sayonara Wild Hearts*, disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/2050967>

Le premier champ est celui des identifiants. Il est à remplir pareillement que sur cette capture d'écran. Le numéro d'enregistrement vidéo est le code-barres EAN qui figure à l'arrière de la boîte, en bas à droite. Le second est le numéro RERO.

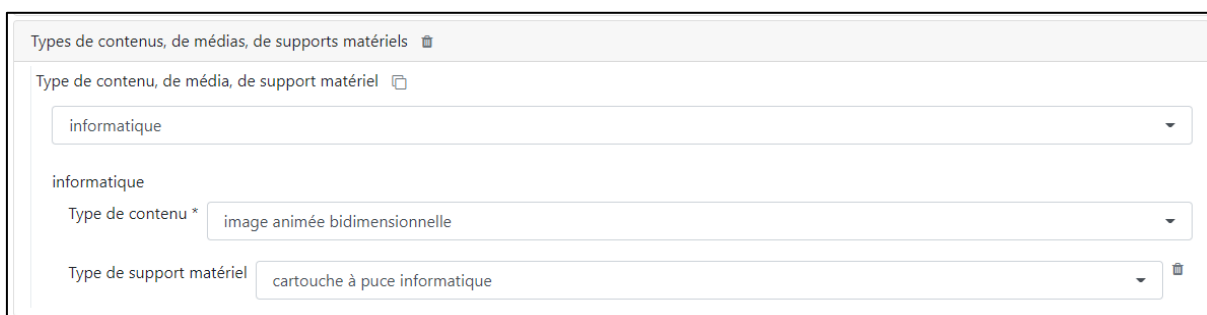
Figure 12 : Champ « Types »



Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Le second champ est celui du type de document. Il faut choisir le type « jeu » et le sous-type « jeu vidéo ».

Figure 13 : Champ « Types de contenus, de médias, de supports matériels »

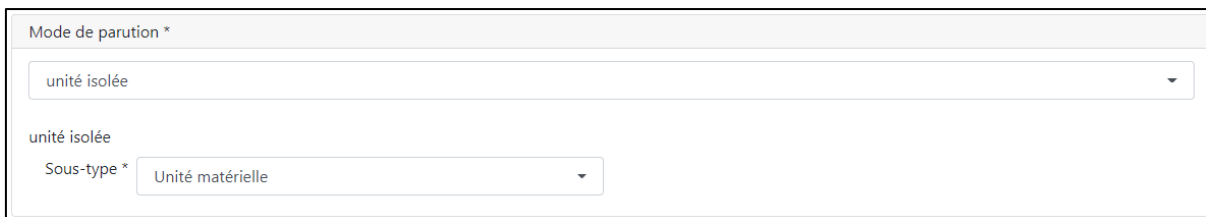


Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Ce troisième champ permet de déterminer les types de contenus, de médias et de supports matériels. Les deux premiers sous-champs doivent être remplis de la même manière que sur l'exemple. Le « type de support matériel » peut cependant varier selon le support. Pour les JV sous forme de disque, qu'importe la taille, il faut choisir l'option « disque informatique ». Pour

toutes les autres cartouches, qu'importe leur taille ou leur forme, il faut choisir l'option « cartouche à puce informatique ».

Figure 14 : Champ « Mode de parution »



Mode de parution *

unité isolée

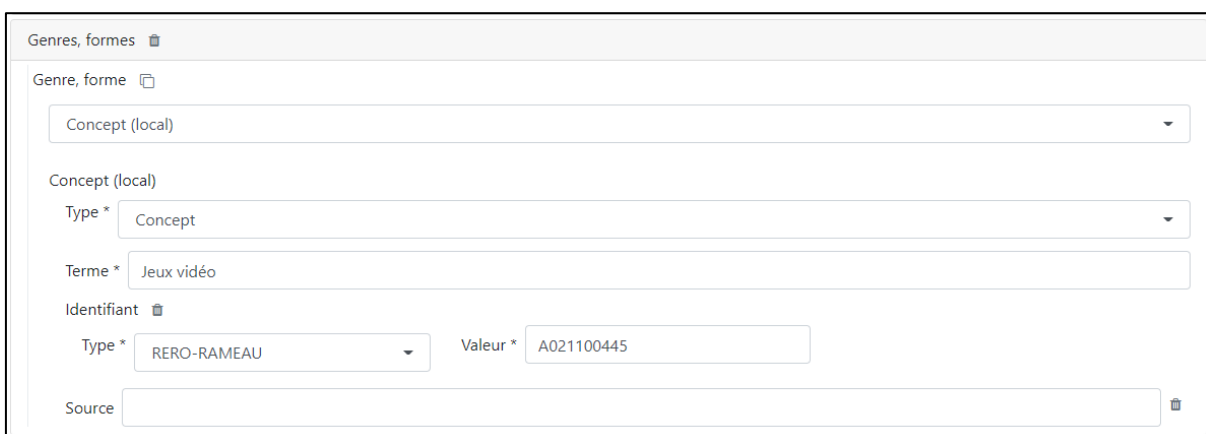
unité isolée

Sous-type * Unité matérielle

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Le champ ci-dessus doit être rempli de la même manière que sur l'exemple, les JV étant des ressources complètes et indépendantes les unes des autres.

Figure 15 : Champ « Genres, formes »



Genres, formes

Genre, forme

Concept (local)

Concept (local)

Type * Concept

Terme * Jeux vidéo

Identifiant

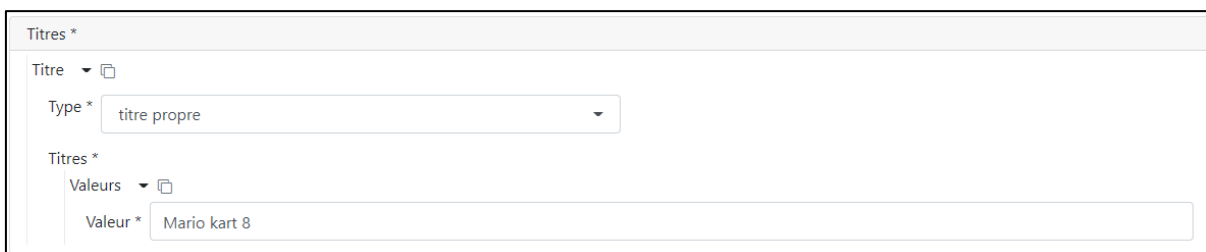
Type * RERO-RAMEAU Valeur * A021100445

Source

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Le champ ci-dessus indique le genre du document et il est à remplir de la même manière que sur la capture d'écran pour tous les JV. Le terme « jeux vidéo » provient d'une notice d'autorité RAMEAU⁸⁹ correspondant autant aux « Jeux sur console » qu'aux « Jeux sur ordinateur » et qu'aux « consoles de jeux ».

Figure 16 : Champ « Titres »



Titres *

Titre

Type * titre propre

Titres *

Valeurs

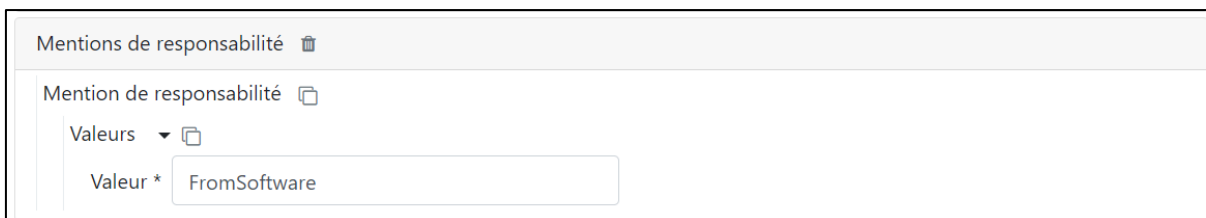
Valeur * Mario kart 8

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Le champ suivant sert à indiquer le titre. Il faut choisir « titre propre » et reporter le titre inscrit sur la couverture du JV ou sur la tranche.

⁸⁹ <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb13318902d.public>

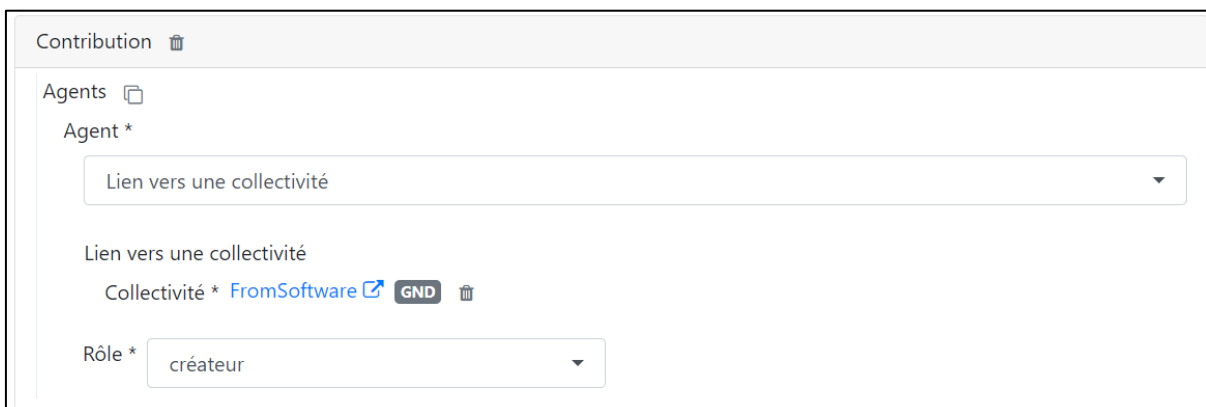
Figure 17 : Champ « Mentions de responsabilité »



Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Le champ ci-dessus reprend le contenu du champ 245c de VIRTUA. Ce qui doit y être reporté est la mention de responsabilité telle qu'inscrite sur le document. Ici, c'est le studio de développement, créateur dans le cas d'un JV, qui doit y être reporté.

Figure 18 : Champ « Contribution »



Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Le champ « Contribution », quant à lui, va remplacer le champ 100 de VIRTUA. Dans ce champ, il faut choisir l'agent « Lien vers une collectivité » et inscrire le nom du studio de développement sous « Collectivité » pour trouver la notice d'autorité correspondante. Il faut favoriser celle de la BNF s'il y en a plusieurs. Dans le sous-champ « Rôle », il faut choisir l'option « créateur ».

Figure 19 : Champ « Contribution », alternative



Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Si aucune notice d'autorité n'existe, il faut remplacer l'agent par « Collectivité » et y inscrire le nom du studio de développement ainsi que son rôle.

Figure 20 : Champ « Production, publication, diffusion, distribution, fabrication »

The screenshot shows a form titled 'Production, publication, diffusion, distribution, fabrication *'. It contains several sections: 'Type *' with a dropdown set to 'Publication' and a 'Date 1 *' field with '2017'; 'Lieux *' with a 'Lieu' dropdown, a 'Pays *' dropdown set to 'Allemagne (gw)', and a search bar for 'Lieu'; 'Mentions' with three entries. Each entry has a 'Mention' dropdown, a 'Type *' dropdown, and 'Labels *' with a 'Valeurs' dropdown and a 'Valeur *' text field. The first entry has 'Lieu' as type and 'Frankfurt' as value. The second has 'agent' as type and 'Nintendo' as value. The third has 'Date' as type and '2017' as value.

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Le champ ci-dessus va servir, dans ce cas, à identifier l'éditeur du JV. Ces informations doivent provenir du verso de la boîte du JV. Pour cataloguer ce champ, il faut d'abord choisir le type, c'est-à-dire, « Publication », et inscrire l'année de sortie du jeu. Il faut ensuite indiquer le pays selon l'antenne de l'éditeur, ainsi que la ville. Comme cette dernière sera inscrite juste en dessous dans la mention de type « Lieu », il n'est pas nécessaire de la mettre là. Les mentions sont à inscrire ensuite dans cet ordre :

- Lieu : Ville
- Agent : Nom de l'éditeur
- (2^{ème} lieu : Ville)
- (2^{ème} agent : Nom de l'éditeur)
- Date : Année de publication

Il est souvent compliqué, surtout pour les néophytes du JV, de reconnaître éditeur et développeur sur la couverture. Il faudra donc effectuer une recherche sur internet. Wikipédia est le moyen le plus rapide d'avoir ces informations.

Figure 21 : Champ « Mentions d'édition »

The screenshot shows a form titled 'Mentions d'édition *'. It contains a 'Mention d'édition' dropdown, a 'Designations d'édition *' section with a 'Valeurs' dropdown, and a 'Valeur *' text field containing 'De luxe'.

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Le champ « Mentions d'édition » va servir à noter le type d'édition du JV (si ce n'est pas une édition standard). Il suffit de reporter la mention dans le champ « Valeur ». Les noms de ces éditions ne sont cependant pas normalisés et signifient tous que le produit contient le jeu de base enrichi de contenus physiques ou numériques supplémentaires. Il n'y a donc pas de règles distinctes. Cependant, les éditions utilisant des termes superlatifs (« *ultimate edition* », « *definitive edition* ») proposent en général l'expérience complète de jeu (contenu standard et DLC sortis après le jeu) mais pas de contenus physiques (*goodies*). Ces derniers sont plutôt l'adage des éditions « signature » et « collector ». Cette dernière mention signifie tout autant une édition offrant un **collectable** avec le jeu ou une édition offrant sur un JV une **collection** de plusieurs JV.

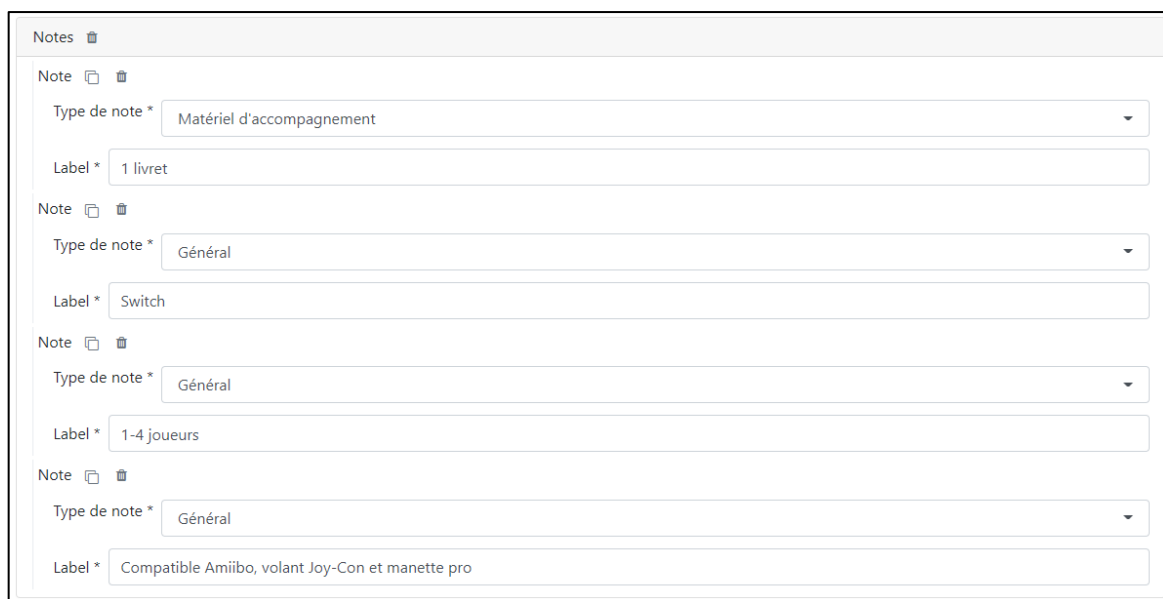
Figure 22 : Champ « Importance matérielle »



Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Dans le champ ci-dessus, il faut noter le nombre de d'unités matérielle présentes dans la boîte ainsi que leur nature. La mention « 1 cartouche à puce numérique » présente sur la capture d'écran est valable pour tous les JV sur cartouche. Si la boîte du jeu contient trois disques, il faudra noter « 3 vidéodisques optiques numériques ».

Figure 23 : Champ « Notes »



Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Les JV n'étant pas au centre des réflexions autour de la conception des SIGB, certains champs manquent pour fournir un catalogage exhaustif. Le champ des notes va s'avérer utile pour spécifier des informations importantes. Dans ce champ, il faut inscrire les informations suivantes :

- Le matériel d'accompagnement (c'est-à-dire, prêté avec le jeu) à inscrire dans le sous-champ éponyme. Exemples : « 1 livret », « 1 carte géographique », « 2 micros ».

- Une note générale comportant, comme ci-dessus, les accessoires compatibles avec le JV mais qui ne sont pas prêtés avec. Cette information se trouve à l'arrière de la boîte, mais il arrive qu'elle se trouve aussi sur la couverture.
- Une note générale où est inscrit le nom de la console avec laquelle le JV est compatible. Exemples : « Switch », « DS », « 3DS », « PlayStation 4 ».
- Une note générale concernera le nombre de joueur.euse.s pouvant jouer ensemble sur le même écran. Cette information se trouve aussi à l'arrière de la boîte. Sur la Switch, le nombre de joueur.euse.s maximum peut changer selon si la console est utilisée comme une console de salon ou comme une console portable. Dans ce cas, il faut inscrire le plus petit nombre de joueur.euse.s possible et le plus grand, et en inclusif si possible. Exemples : « 1 joueur.euse », « 2-8 joueur.euse.s ».
- Il est aussi possible d'inscrire ici, et c'est ce que je conseille à la MM, deux mentions :
 - La mention « jeu en réseau possible » pour les JV permettant de jouer en ligne avec d'autres joueur.euse.s. Elle est importante car jouer en ligne est une fonction payante sur toutes les consoles récentes.
 - La mention « achats intégrés dans le jeu » si le jeu propose des microtransactions.

(Il est important de reporter ces deux informations car elles correspondent aux deux seuls descripteurs de PEGI n'ayant aucune influence sur la classe d'âge inscrite sur le JV.)

Figure 24 : Champ « Adresses URL »

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

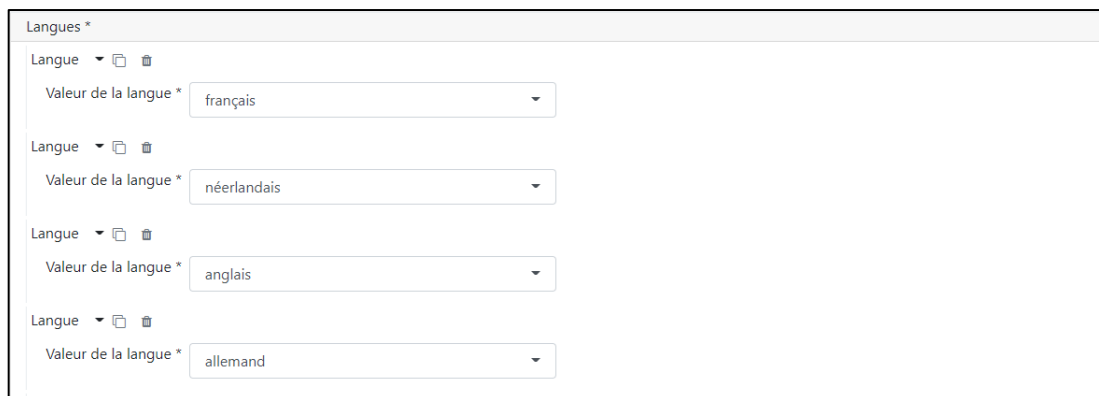
Ce champ va permettre d'afficher une image de la couverture du JV dans le catalogue. Selon Yan Buchs, le directeur de la bibliothèque de Vevey, il est important que les usager.ère.s puissent avoir une première impression de l'apparence du jeu dès leur recherche dans le catalogue. Le champ est à remplir de la même manière que sur l'exemple. L'image peut être prise à partir d'une boutique en ligne. Pour afficher l'image dans le catalogue, il suffit d'aller sur la page de vente du JV concerné, faire un clique-droit sur l'image représentant la couverture du jeu, copier « l'url de l'image » et la coller dans le sous-champ URL.

Figure 25 : Champ « Langue d'expression représentative »

Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Si le JV n'est pas doublé en français et que les autres langues disponibles ne le sont que pour le texte, il faut inscrire dans ce champ la langue originale du jeu.

Figure 26 : Champ « Langues »



Langues *

Langue ▾

Valeur de la langue * français ▾

Langue ▾

Valeur de la langue * néerlandais ▾

Langue ▾

Valeur de la langue * anglais ▾

Langue ▾

Valeur de la langue * allemand ▾

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Dans ce champ-ci, il faudra inscrire toutes les langues du jeu qui sont au moins disponibles pour les textes. Cette information est importante afin que les publics avec des difficultés en français puissent aussi emprunter des JV dans leur langue. Les langues d'un JV se trouvent soit à l'arrière de la boîte, soit sur la façade intérieure de la jaquette. Si elles sont absentes de la boîte, il faut lancer le jeu et aller voir dans les paramètres.

Figure 27 : Champ « Résumés »



Résumés

Résumé ▾

Label *

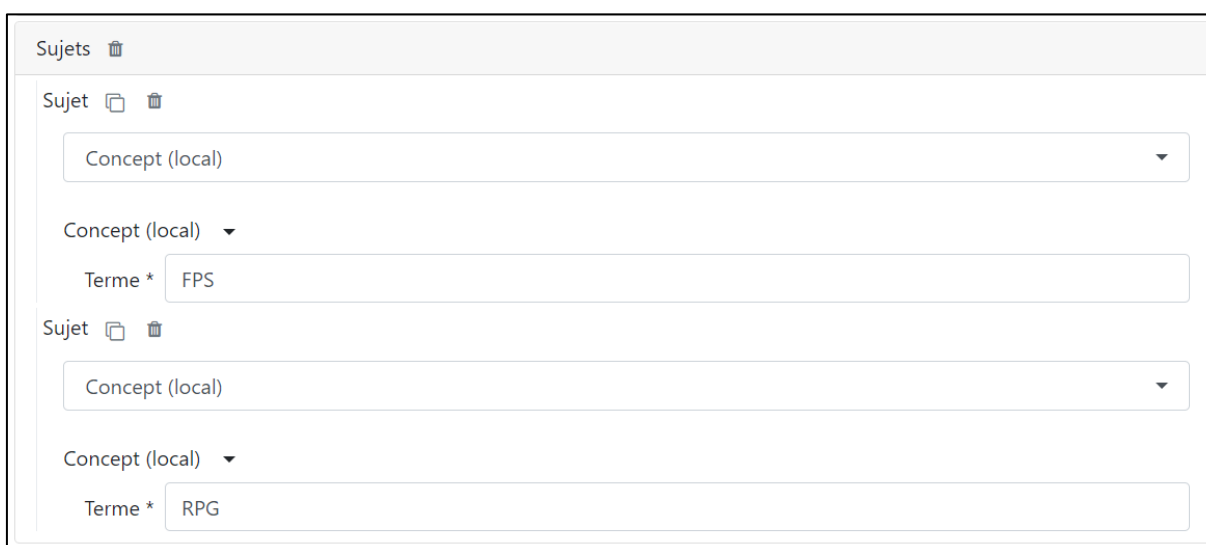
Label ▾

valeur * "Jeu vidéo de course de karts et de motos coloré et délirant où vous affrontez vos amis dans différents modes et types de coupes et avez accès à 32 circuits aux environnements variés..."

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Dans ce champ, il faut inscrire le résumé présent à l'arrière de la boîte du JV.

Figure 28 : Champ « Sujets »



Sujets

Sujet

Concept (local) ▾

Concept (local) ▾

Terme * FPS

Sujet

Concept (local) ▾

Concept (local) ▾

Terme * RPG

Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Dans « genres, forme », le terme « jeux vidéo », une autorité RAMEAU, a été utilisée à titre d'indexation. Cependant, le genre d'un JV est aussi une information importante à inscrire pour les joueur.euse.s, mais l'absence d'une typologie officielle complique bien les choses. À la fin de ce travail se trouve une liste générale et non-exhaustive de genres proposée afin que la MM puisse tout de même renseigner ses publics sur ce sujet (cf. Annexe 21 :). Cette liste peut cependant évoluer au fil des années et ne présente que les genres les plus répandus. Il faut cependant retenir que ces termes ne font partie d'aucune liste d'autorité. Cette indexation hors-RAMEAU doit être effectuée de la même manière que sur l'image. Il faut choisir l'option « Concept (local) » dans le sous-champ « Sujet » et inscrire ensuite les différents genres les uns après les autres. Techniquement parlant, les genres d'un JV ne signifient pas « sujets », mais dans cette situation, ce champ semble le meilleur moyen de renseigner les genres.

Figure 29 : Champ « Publics cibles »

The screenshot shows a form titled 'Publics cibles'. Underneath, there is a sub-section 'Public cible'. It contains a dropdown menu labeled 'Catégories d'âge PEGI'. Below this, there is a text input field labeled 'valeur *' with the value 'PEGI 3' entered.

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

L'avant-dernier champ à remplir est celui des publics cibles. Sous le premier sous-champ, il faut choisir l'option « Catégories d'âge PEGI ». Il faut ensuite inscrire la valeur « PEGI [3 ; 7 ; 12 ; 16 ; 18] » en fonction du descripteur PEGI présent en bas à gauche de la couverture du JV.

Figure 30 : Champ « Métadonnées administratives »

The screenshot shows a form titled 'Métadonnées administratives *'. It contains several fields: 'Notes' with a text input; 'Niveau d'encodage *' with a dropdown menu set to 'Niveau complet'; 'Source' with a text input containing 'RERO necfbv'; 'Modificateur de description' with a text input; 'Langue de description' with a dropdown menu set to 'Choisissez une option'; and 'Conventions de description' with a text input.

Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.rero.ch/global/documents/1622684>

Ce dernier champ permet d'inscrire des métadonnées administratives. Le premier sous-champ permet l'ajout d'une note liée au traitement administratif du document. Le second champ permet de choisir le niveau d'encodage. Il faut choisir « niveau complet » une fois que la notice est complétée et sous « source », il faut inscrire la mention RERO suivi du code local de la MM, qui est « vsmome ».

Une fois la notice validée, il faut ajouter un exemplaire. Les informations suivantes sont à inscrire :

- Le code-barres de l'exemplaire
- La cote (voir 5.3.2.5 *Équipement*)
- La catégorie de prêt : « 13400 – Chablais 28j ».
- La localisation : celle-ci n'a pas encore été créée. En fonction des autres localisations de la MM, la forme suivante devrait être adoptée : « MONTHEY – Médiathèque : jeux vidéo (jeunes OU adultes) ».
- Une note : il faut choisir le type « Note au prêt » et inscrire une mention interdisant le prêt aux personnes plus jeunes que la classe d'âge PEGI inscrite sur le JV.
- Le prix de cet exemplaire du jeu : en cas de dommages ou de perte par un.e usager.ère.
- Enfin, il est possible d'activer la fonction « Nouvelle acquisition ». Elle permet d'afficher le document dans la liste des dernières nouveautés de la MM.

5.3.2.5 Équipement

De nos jours, les boîtes contenant des JV sont en plastique. Le format des boîtiers de jeux pour PlayStation et Xbox a suivi celui des DVD classiques, puis des blu-rays. Seules les boîtes de jeux pour consoles Nintendo possèdent encore des formats visiblement différents. Ces boîtes peuvent donc s'équiper à peu près de la même manière que les DVD. La marche à suivre proposée dans ce chapitre est inspirée de Cadieux (2016), des pratiques des bibliothèques suisses interrogées et de celles de la MM.

Pour commencer cet équipement, il faut d'abord discuter de la cote présente sur la tranche du document. Cette dernière doit être rose pour les JV dont la classe PEGI est 3, 7 ou 12, violette ou verte pour les PEGI 16, et verte pour les PEGI 18. Ces couleurs de cote représentent, à la MM, les différents publics (jaune et rose = enfants ; violet = adolescent.e.s ; vert = adultes). Pour ce qui est du contenu de la cote, je recommande qu'elle commence par une abréviation de la console sur laquelle le JV opère. Certaines bibliothèques, comme celle de la Cité, rajoutent la mention « JV » avant l'abréviation de la console. Elle me semble redondante et n'apporte rien de particulier si l'abréviation de la console est présente. Cette dernière ne doit pas excéder quatre caractères et doit mentionner le numéro de la console. Voici quelques exemples d'abréviations composées à partir des premières lettres du nom de la plateforme ou des premières lettres de chaque mot composant le nom de la plateforme :

- PlayStation 4 : PS4
- PlayStation : PS5
- Xbox One : XO
- Xbox Series : XS
- Nintendo 64 : N64
- SNES : SNES
- Switch : SWI

À la suite de cette abréviation doivent être rajoutées les quatre premières lettres du titre du JV. Exemple de cote pour le JV *Mario Kart 8* sur Switch : SWI MARI.

Il faut ensuite extraire la jaquette de la poche plastique la protégeant pour coller la cote sur la tranche, à cinq millimètres du bas. Il faut ensuite coller un code-barres sur la couverture, à cinq millimètres du bas et juste à droite du PEGI qu'il ne faut surtout pas cacher. Si, à la place du PEGI, un autre système comme USK est présent, il faut imprimer la classe d'âge PEGI correspondante ou la plus proche, et la coller en bas à gauche de la couverture avant de coller le code-barres.

Sur la partie intérieure de la boîte, au milieu, il faut coller une étiquette portant le tampon de la MM. En-dessous, il faut inscrire au stylo indélébile fin le numéro RERO lié au JV. La jaquette, la boîte et le disque étant trois éléments facilement séparables, il faut s'assurer de pouvoir retracer à quel document appartient chaque partie en cas de problème. Sur la partie intérieure droite, dans l'emplacement réservé au disque ou à côté pour les cartouches, il faut coller une seconde cote reprenant celle sur la tranche, tout en ajoutant à la fin un *numerus currens*. Ce *numerus currens* doit ensuite être inscrit sur une rondelle en papier qui sera collée sur le disque, si tel est le support du jeu. Si c'est une cartouche, il faut le noter sur une pastille qui sera collée sur l'avant de la cartouche. En annexe se trouve quelques photographies que j'ai prise d'un JV équipé pour l'exemple (cf. Annexe 17 :).

Maintenant que le JV est équipé, il faut songer à l'antivol. Il ne sert à rien de coller une puce RFID dans une boîte. Si quelqu'un veut voler le jeu, il lui suffit de prendre la cartouche ou le disque. Il est aussi fortement déconseillé de coller un antivol directement sur le disque ou la cartouche. Comme dit dans l'état de l'art, cela peut affecter la lisibilité du jeu (Cadieux 2016, p. 103).

5.3.2.6 Mise en circulation

Mais quel est l'utilité de ce *numerus currens* ajouté lors du dernier chapitre ? Il va être pratique lors de la mise en circulation des documents. En effet, comme il est impossible d'apposer un antivol sur le disque ou la cartouche d'un JV, il n'est pas envisageable de laisser ces derniers en libre-accès. Dans cette situation, il faudra procéder comme la majorité des bibliothèques interrogées, c'est-à-dire qu'il faut retirer le jeu de sa boîte et le garder au bureau de prêt. Pour stocker les JV, il est recommandé d'utiliser des étuis à CD⁹⁰ pour les disques et des boîtes adaptées aux cartouches Switch⁹¹ pour ces dernières. Ces accessoires sont en vente sur CeDe.ch. Il est recommandé, au bureau de prêt, de séparer les jeux par console, puis de classer les JV par *numerus currens* dans leurs étuis et boîtes et d'y inscrire les *numerus currens* extrêmes afin de faciliter la recherche de jeux.

En ce qui concerne la boîte, elle ira en rayon et servira de fantôme. Le classement des fantômes doit d'abord s'opérer par console. Il est ensuite recommandé de séparer les jeux par classe PEGI pour faciliter la recherche pour les parents et jeunes joueur.euse.s. Quoi qu'il en soit, les JV pour la jeunesse et les JV pour adultes doivent être classés à part. Et finalement, une fois qu'ils sont classés par console, puis par PEGI, ils doivent être classés par ordre alphabétique en fonction de la cote sur la tranche.

Il faut aussi s'interroger sur la place que prendront ces JV. Le format standard des boîtes de JV récents est d'environ 17cm x 13.5cm x 1.5cm. Seules les boîtes de jeux pour Switch sont différentes, elles sont plus petites et font environ 17cm x 10.5cm x 1.2 cm. Sur un mètre linéaire, il est donc possible de ranger environ 66 jeux pour PS4, PS5, Xbox One ou Xbox

⁹⁰https://www.cede.ch/fr/equipment/?view=detail&branch_sub=0&branch=104&aid=16915810

⁹¹<https://www.cede.ch/de/equipment/?branch=104&aid=17691787&view=detail&pid=8110>

Séries ou environ 83 jeux pour Switch. Les étagères standards de la MM faisant 0.86 m, il est possible de ranger sur une étagère soit 71 jeux sur Switch, soit 57 jeux sortis sur les autres consoles récentes. Les étagères accueillant les JV devraient se trouver près de l'espace de consultation ou près des DVD.

Une fois en place, ces JV seront enfin empruntés par les publics. Je conseille à la MM de fixer une durée de prêt standard de 28 jours et de permettre le même nombre de prolongations que pour les autres documents afin que les joueur.euse.s aient assez de temps pour profiter de leur emprunt et aussi afin d'éviter de créer des comportements toxiques en laissant trop peu de temps aux enfants pour jouer à un jeu, comme l'avait souligné Samuel Rohrer, bibliothécaire à la BJ de Nyon. Afin de permettre une bonne rotation des collections et éviter que trop de JV soient absents ou bloqués en réservation, je conseille, surtout durant les premières années car la collection sera encore petite, de n'autoriser que deux JV par carte et une seule réservation.

5.3.2.7 Désherbage

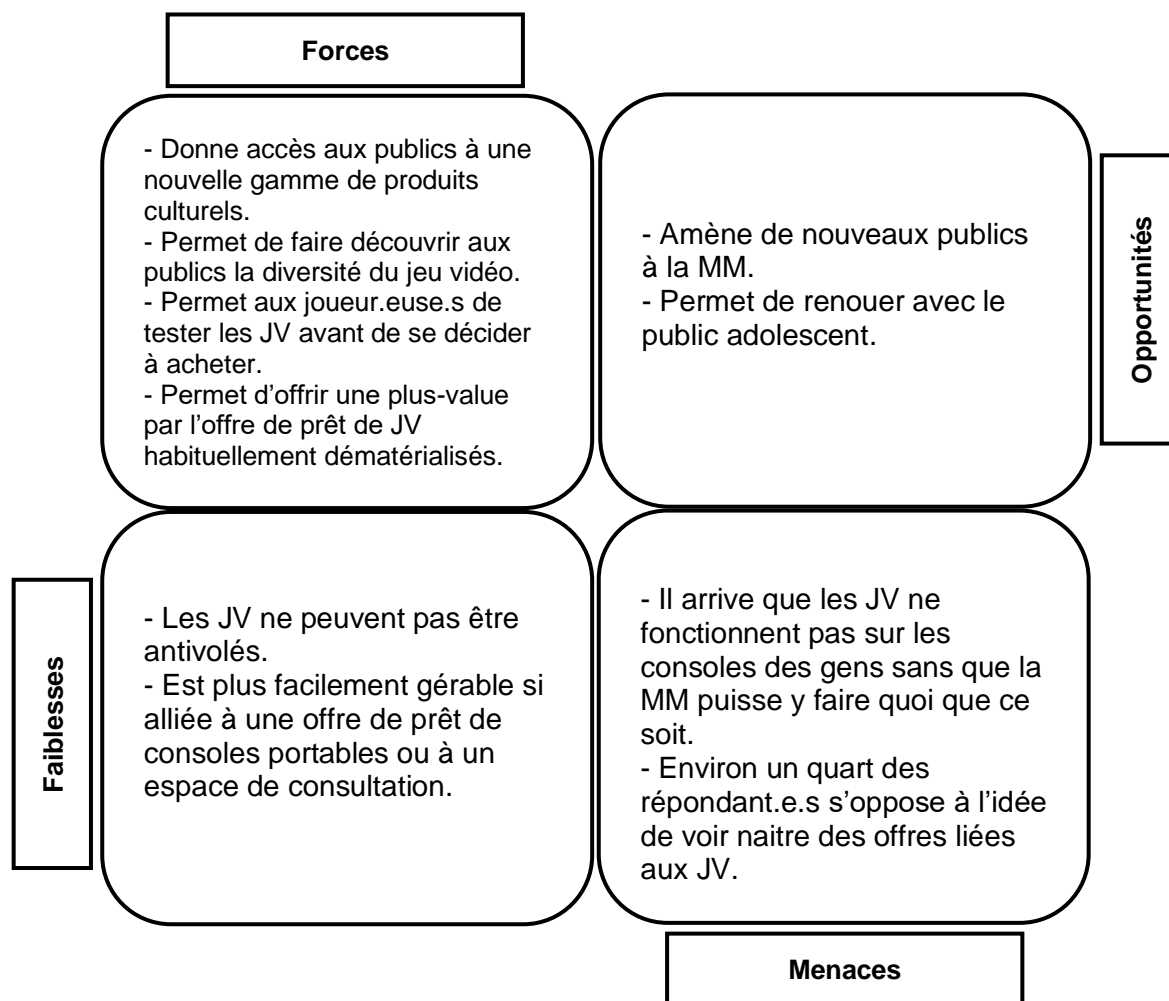
Il n'est pas nécessaire d'envisager le moindre désherbage avant que la place dédiée à la collection de JV ne soit pleine. À partir de là, il faut appliquer les mêmes critères de désherbage qu'au reste des documents de la MM, c'est-à-dire qu'un document est désherbé après cinq ans sans avoir été emprunté. Si le JV fonctionne encore à ce moment-là, je recommande de le déséquiper et de le mettre dans la boîte « servez-vous » à l'entrée afin qu'il fasse éventuellement le bonheur de quelqu'un (cette pratique n'est cependant possible que pour les jeux dont la classe PEGI est égale ou inférieure à 12 afin d'éviter qu'un jeu trop violent ne finisse dans les mains d'un.e enfant).

5.3.2.8 Autres recommandations

En cas de perte d'un JV par un.e joueur.euse, ce dernier doit être facturé au prix d'achat. Tant que le cas n'est pas réglé, le prêt de JV devrait être bloqué pour la personne concernée. Il arrivera qu'un parent autorise son enfant à prendre un jeu dont la classe PEGI est supérieure à son âge, dans ces cas-là, le JV doit être emprunté par le parent sur sa propre carte.

Il arrive aussi que les joueur.euse.s ramènent un JV en affirmant qu'il ne fonctionne pas. Afin de s'en assurer, il est important de coupler l'offre de prêt de JV à un espace de consultation et/ou à une offre de prêt de consoles portables afin d'avoir le matériel nécessaire sous la main pour tester les JV.

5.3.2.9 Matrice SWOT, prêt de jeux vidéo récents



5.3.3 Prêt de jeux vidéo rétros

Selon *Le Mag*, qui est le magazine de l'association MO5 (voir 3.1.4.4.2 *Patrimoine*), « un jeu vidéo devient rétro quand il tourne sur une machine rétro [dont la production a cessé] et qu'il a plus de dix ans » (Verdin 2021). C'est cette définition du JV rétro qui sera gardée pour ce travail mais ne prendra pas en compte la date de sortie du jeu car le traitement des jeux dont les machines ne sont plus commercialisées est le même, qu'ils soient sortis il y a cinq ans ou onze.

Une offre de JV rétros est très intéressante dans une bibliothèque. Elle permet de faire découvrir l'histoire du JV et son évolution au fil des décennies, ainsi que les grands classiques qui ont construit le JV tel qu'il est aujourd'hui. Les JV rétros sont aussi difficilement trouvables, surtout les titres les plus connus. L'accès à ces JV est donc restreint pour des causes autres que monétaires et les bibliothèques peuvent pallier à cela. De plus, les offres liées aux JV rétros permettent de créer des échanges intergénérationnels.

5.3.3.1 Budget

De par leur nature, les JV rétros sont difficiles à obtenir et leurs prix peuvent changer du tout au tout selon l'ancienneté du JV. Si l'intérêt est d'offrir des titres mythiques et anciens, un budget conséquent est nécessaire car les JV rétros atteignent vite des prix élevés dans les

magasins de seconde main tels que Cash Converters. Pour exemplifier cette variation extrême de prix, voici trois exemples de JV provenant de la série *The Legend of Zelda*, une série qui a marqué et qui marque encore l'histoire du JV. Ces trois exemples proviennent d'un site suisse de vente de JV rétros. Le premier est *The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D*, sorti sur Nintendo 3DS en 2011. C'est un remake du jeu éponyme sorti en 1998 sur Nintendo 64. Bien que ce soit récent, ce JV a plus de dix ans et est sorti sur une plateforme qui n'est plus distribuée, c'est donc un JV rétro. Mais c'est un *remake*, il est encore trop récent pour être rare, il peut donc être acquis pour la modique somme de 20 CHF⁹².

Le deuxième exemple montre qu'il est aussi possible de trouver des JV rétros au prix des dernières sorties. En effet, sur le même site, le jeu *The Legend of Zelda : the Wind Waker*, sorti sur GameCube en 2002, est disponible pour 63 CHF⁹³. La GameCube est une console plus ancienne que les Nintendo DS et elle a bien vieilli en termes de capacités et de maniabilité, ce qui fait que la rareté de ces JV exclusifs s'accroît de plus en plus avec le temps.

Enfin, il existe des cas extrêmes dans lesquels les prix de certains titres peuvent s'envoler pour des raisons qui peuvent être liées à l'ancienneté du jeu ou de la plateforme mais pas que. Le troisième exemple est *The Legend of Zelda : Oracle of Seasons*, sorti en 2001 sur Game Boy Color. Il est vendu à 390 CHF⁹⁴. Ce jeu va de pair avec un autre épisode de la série : *The Legend of Zelda : Oracle of Ages*. Tous deux sont sortis en fin de vie de la Game Boy Color et bien que portés sur la Game Boy Advance, ils n'ont pas pu faire face à la concurrence des nouveaux JV technologiquement supérieurs. De plus, ces épisodes ayant été développés par Capcom, Nintendo ne possède pas tous les droits sur ces jeux, ce qui peut expliquer pourquoi aucun *remaster* ou *remake* n'est jamais sorti. Cette situation a fait que, vingt ans plus tard, ces deux épisodes sont pratiquement introuvables, d'où la montée excessive de leur prix.

Cette variation extrême des prix et le fait que l'offre de JV rétros est irrégulière, car provenant essentiellement de particulier.ère.s qui revendent leurs vieux JV, rend difficile l'établissement d'un budget fixe. Ces dernier.ère.s ne connaissant pas toujours la valeur des JV entre leurs mains, il est possible de trouver des jeux rares à des prix défiant toute concurrence, mais cela nécessite une veille sur le terrain, c'est-à-dire dans les magasins de seconde main, les brocantes, etc...

Dans l'idée que l'offre de JV rétros est la seule offre de la MM liée aux JV, un bon moyen d'établir un budget est de le faire de manière ponctuelle pour une seule commande conséquente et déjà préétablie auprès des canaux d'achats qui seront énoncés plus bas et on fonction de leurs stocks. Cette manière de faire permet de lancer une collection rétro sur mesure et de l'enrichir par la suite.

Il est aussi possible de considérer qu'un jeu rétro moyen, au vu de la diversité de prix, coûte le même prix qu'un jeu récent neuf, c'est-à-dire, environ 55 CHF. Le budget sera alors fixé selon le nombre moyen de JV à acheter et les variations de prix seront traitées au cas par cas. Plus tôt, je recommandais à la MM d'acquérir entre 80 et 100 jeux pour constituer une offre de prêt de JV récents. Mais au vu de l'offre irrégulière de JV rétros, ces chiffres sont trop élevés et devraient être diminués. Entre 30 et 50 JV rétros semble un chiffre plus accessible car il faut considérer le temps que prendra la recherche de ces jeux. Le budget de lancement

⁹² <http://urlr.me/T1WR5>

⁹³ <http://urlr.me/Z8YRS>

⁹⁴ <http://urlr.me/GZfv4>

s'élèverait, pour 50 JV rétros, aux alentours des 2'800 CHF. Il peut être gardé à ce montant pour la première année avant d'être réestimé en fonction du succès de cette offre auprès des publics.

Pour conclure cette partie sur le budget, il faut préciser que cette offre irrégulière de JV rétros risque de laisser un solde à chaque fin d'année, ce qui est rarement souhaitable. Mais la fin de l'année sera alors l'occasion d'investir dans des JV classiques plus chers afin de boucler l'année fiscale et de proposer un jeu rare au public.

5.3.3.2 Critères de sélection

Les critères de sélection des JV rétros ne peuvent être les mêmes que ceux des JV récents. En effet, l'importance de certains critères vus dans la liste fournie dans l'état de l'art changent (voir 5.3.2.2 *Critères de sélection*).

Le premier critère à reprendre en compte est celui de la plateforme. En effet, le prêt de JV rétros perd de son sens si les usager.ère.s ne sont pas équipé.e.s avec les machines correspondantes. Il faut donc se renseigner auprès de ses publics afin d'être au clair sur les équipements qu'ils possèdent. Un questionnaire a été distribué au usager.ère.s de la MM et les consoles rétros les plus possédées par les répondant.e.s sont les différentes Nintendo DS, suivi de la Wii et des différentes Game Boy. Personne ne possède de Mega Drive et seulement trois personnes possèdent une NES. C'est autour des consoles les plus possédées que la MM devrait proposer son offre, du moins si elle ne propose ni prêt de consoles rétros, ni espace de consultation.

Le critère de l'âge change aussi. En effet, les JV sortis avant septembre 1994 minimum ne sont pas classifiés selon les systèmes d'évaluation actuels, car ceux-ci n'existaient pas à l'époque. La majorité des JV de cette période sont dépourvus de graphismes réalistes et ceux-ci paraissent bien gentillets quand ils sont comparés aux JV récents et aux effets spéciaux du cinéma. Malgré tout, et cela même si elle est difficilement reconnaissable et minimaliste, la violence reste de la violence. Il est cependant possible d'évaluer le PEGI moyen d'un jeu en se fiant aux anciens systèmes d'évaluation (comme l'ELSPA) ou au PEGI des JV de la même série sortis après 1994. Il est aussi possible de les tester ou de regarder des tests sur internet.

L'état du JV rentre aussi en compte lors de la sélection de JV rétros. En effet, ces jeux n'étant trouvables qu'en seconde main, il arrive fréquemment que la boîte ou le livret soit manquant. Si le livret paraît être un détail, il ne l'est pas pour les JV rétros car il délivre des informations sur l'univers du JV ou ses commandes. Il existe le projet Notipix (voir 3.1.4.4.2 *Patrimoine*), qui permet d'accéder à quelques livrets des JV des consoles de la 3^{ème} et 4^{ème} génération. Malheureusement, il faudra s'en passer dans la majorité des cas. Ce n'est pas très problématique, il est toujours possible de jouer sans ou de compléter les informations manquantes grâce à internet. Le vrai problème vient de la boîte qui peut être très fragile. Les boîtes des jeux SNES et Game Boy sont en carton par exemple, quand elles sont toujours là. Il est cependant possible d'acheter des boîtes de protection. Celles pour les JV sous format CD sont facilement trouvables via les fournisseurs habituels de la MM. Pour les cartouches et les mini-disques, c'est plus compliqué, mais il est possible d'en trouver chez les gros distributeurs en ligne. AliExpress propose, par exemple, des boîtes compatibles avec plusieurs types de cartouches (Nintendo 64, SNES, Mega Drive)⁹⁵. Sur Amazon, il est possible de

⁹⁵ <http://urlr.me/czZ7F>

trouver des boîtes pour cartouches Game Boy Color⁹⁶ et Advance⁹⁷. Enfin, pour l'état de fonctionnement du JV, il devrait être assuré par les revendeur.euse.s. Le cas échéant, il est possible de se faire rembourser, mais le délai pour ce faire n'est que de quelques jours en général.

À présent que le PEGI et l'état sont évalués, il faut se pencher sur le titre en lui-même, ceux-ci doivent être en français, voire en anglais, mais les titres en langue étrangère signifient généralement que les cartouches sont importées et incompatibles avec les consoles européennes. Il existe cependant beaucoup de séries dont les titres ne sont simplement pas traduits (*Final Fantasy*, *Secret of Mana*), il faut dans ce cas s'enquérir des autres informations présentes sur la cartouche ou la boîte. Mes conseils pour quelqu'un qui ne s'y connaîtrait pas du tout en JV et qui doit sélectionner des jeux rétros sont les suivants :

- Il faut prendre des JV provenant de séries encore alimentées en nouveaux JV. Ce sont des séries pérennes, connues, et qui, même si le titre spécifique n'a pas eu d'influence concrète sur le JV en général, fait partie d'un tout qui, s'il existe encore, a gagné sa place dans l'histoire du JV.
- Si le budget permet d'en acheter, les JV chers apportent une bonne valeur ajoutée. Car, s'ils sont chers, ils sont, en général, culte et/ou rares, et aussi plus inaccessibles de par leur prix.

Ces deux conseils ne suffisent cependant pas à élaborer une collection variée. C'est pourquoi il faudra s'informer en effectuant des recherches et de la veille. Je conseille deux sites encore alimentés et possédant déjà à eux deux un certain nombre de tests permettant de sélectionner des JV rétros : le premier est Level-1⁹⁸ et le second est Retrogaming.fr⁹⁹. Ces deux sites proposent des articles détaillés tant sur l'histoire que sur les graphismes et le gameplay des JV testés. De plus, ils sont illustrés d'images du jeu pour pouvoir s'en donner une première idée.

Mais afin d'offrir à la MM une recommandation d'offre complète, j'ai déjà effectué une sélection de JV rétros qui se trouve à la fin de ce travail (cf. Annexe 15 :).

5.3.3.3 Canaux d'achats

Le plus simple pour acheter des JV rétros est de s'adresser à des magasins de seconde main de la région. Ces magasins se trouvent partout, il y en a à Monthey, comme L'École des Parents ou Rebelote, mais ces magasins ne proposent pas beaucoup, voire pas du tout, de JV. Il faut plutôt s'adresser à des magasins spécialisés ou proposant une plus grande offre de JV en général. Les plus proches de la MM sont Log On Games à Vevey et le Cash Converters de Sion.

Il existe aussi un site suisse d'achats de JV rétros qui permet de s'épargner les trajets jusqu'aux magasins de seconde main hors de Monthey : Retrogaming.ch¹⁰⁰. D'autres sites basés à l'étranger permettent aussi d'acheter des rééditions de JV sur leur plateforme

⁹⁶ <http://urlr.me/xKJsH>

⁹⁷ <http://urlr.me/RBVGs>

⁹⁸ <https://level-1.fr/category/testing-room/retro-tests/>

⁹⁹ <https://www.retrogaming.fr/cat/tests/>

¹⁰⁰ <https://retrogaming.ch/fr/>

originale. Ces sites sont Limited Run¹⁰¹ et Strictly Limited¹⁰². L'avantage de commander sur ces sites est de proposer des JV rétros à la fois authentiques et neufs.

Il est aussi possible d'acheter directement à des particulier.ère.s via des petites annonces en ligne.

5.3.3.4 Catalogage & indexation

Ce chapitre s'attarde sur le catalogage et l'indexation des JV rétros. Afin de ne pas être redondant, il ne sera énoncé ici que les éléments différents du catalogage de JV récents. Des recommandations plus complètes se trouvent plus haut dans ce travail (voir 5.3.2.4 *Catalogage & indexation*). En effet, ce catalogage n'est pas très différent de celui des JV récents mais mes recommandations proposent un catalogage plus épuré, notamment car la diversité de consoles rétros et la disparition fréquente des boîtes et livrets contenant des métadonnées importantes rend le catalogage complet et précis compliqué. De plus, la MM n'a pas de mission patrimoniale et un catalogage trop complet manquerait donc de pertinence et occasionnerait des pertes de temps. Voici les différences notables avec le catalogage de JV récents :

- Il n'est pas nécessaire d'inscrire l'EAN et le numéro d'enregistrement vidéo, spécialement si la boîte du jeu est manquante.
- Si la boîte est manquante, il sera peut-être nécessaire d'aller chercher sur internet l'éditeur du jeu et de laisser tomber le lieu. Les JV sont en effet édités indépendamment par chaque antenne d'un éditeur pour la zone géographique dont elle est responsable. Sans la boîte, il est difficile d'affirmer quelle antenne a édité ce jeu précisément.
- Comme il n'y aura pas de PEGI inscrit, il faut en estimer un en fonction des données présentes sur la boîte ou sur internet afin de le reporter entre crochets dans le champs « Publics cibles » après avoir choisi l'option « indéfini » dans le premier sous-champ.

5.3.3.5 Équipement

L'équipement des JV rétros possédant une boîte permettant un équipement standard comparable à celui effectué sur les autres documents de la MM est décrit plus haut dans ce travail (voir 5.3.2.5 *Équipement*).

Dans ce chapitre sera traité l'équipement des JV dont les boîtes sont trop petites ou inexistantes.

Il arrive que certains JV rétros ne soient plus accompagnés de leur boîte. S'il est possible d'acheter des boîtes de remplacement en ligne, certaines sont trop petites pour permettre un équipement complet. C'est essentiellement le cas des boîtes de remplacement pour jeux Game Boy ou Nintendo DS. Il arrive aussi que, pour des raisons de budget et de développement durable, les cartouches les plus solides n'aient pas besoin d'être rangées dans des boîtes individuelles. À défaut de pouvoir équiper correctement, un *numerus currens* sera simplement inscrit sur la petite boîte et le JV. À côté de ça, il faut équiper une boîte pour DVD en suivant les recommandations d'équipement des JV récents et y mettre la cote et le code-barres qui n'ont pu être ajoutés sur la boîte originale du JV, ainsi que la couverture du jeu si c'est possible. Cette boîte servira de fantôme pour le libre-accès et le JV sans boîte, ou dans

¹⁰¹ <https://limitedrungames.com/>

¹⁰² <https://store.strictlylimitedgames.com/collections/all>

une boîte trop petite pour l'équipement, sera donné tel quel lors de l'emprunt tandis que le fantôme restera derrière le bureau de prêt jusqu'au retour du JV.

5.3.3.6 Mise en circulation

La mise en circulation des JV rétros, à l'exception du cas ci-dessus, est la même que pour les JV récents et est décrite plus haut dans ce travail (voir 5.3.2.6 *Mise en circulation*).

5.3.3.7 Désherbage

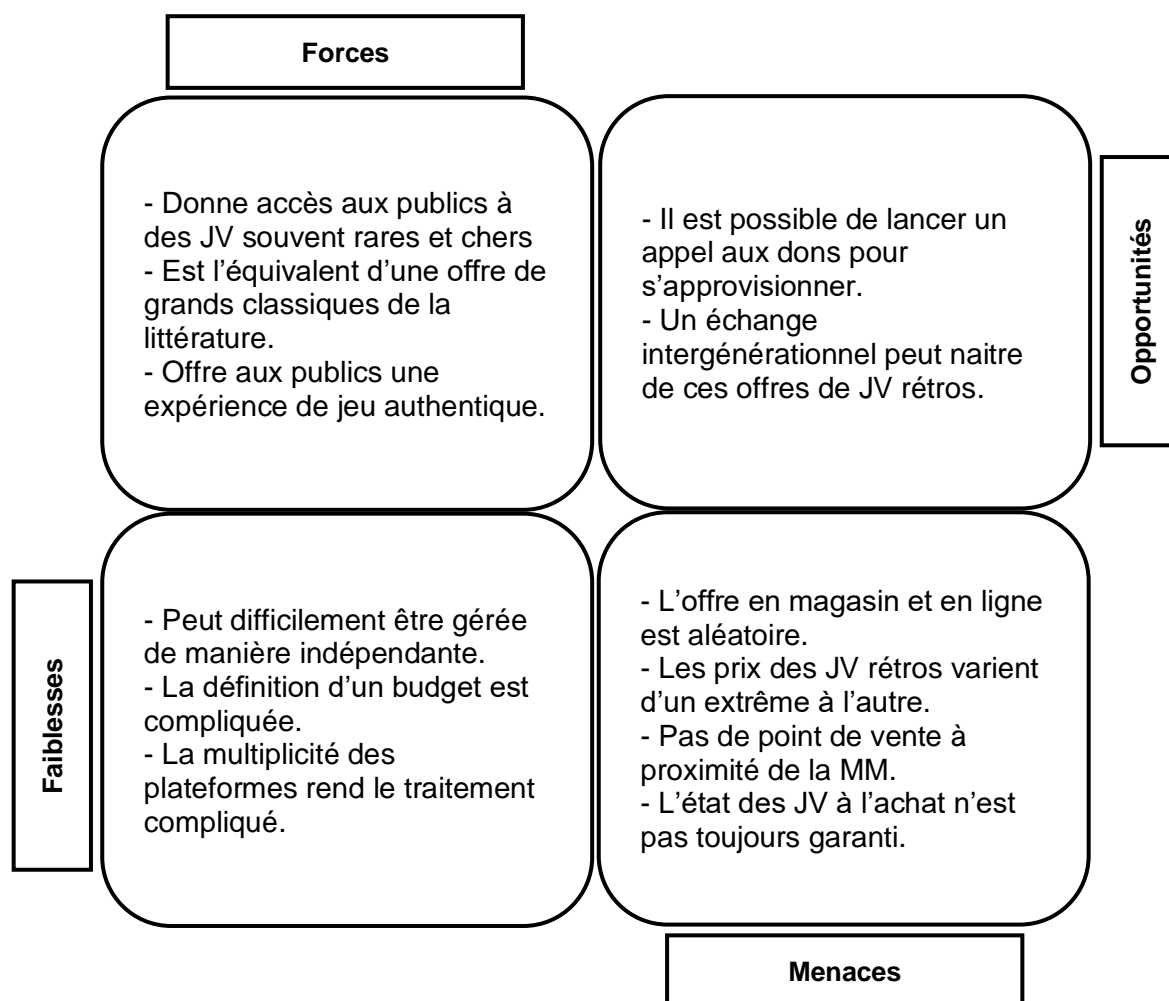
Les critères de désherbage appliqués aux JV rétros devraient être les mêmes que pour les autres documents de la MM, c'est-à-dire qu'ils doivent être désherbés après 5 ans sans emprunt. S'ils sont détériorés et inutilisables, il faut les jeter. Mais pour ceux qui fonctionneraient encore, leur traitement ne devrait pas être le même que pour les JV récents ou les autres documents de la MM. En effet, les JV rétros possèdent une valeur certaine de par leur ancienneté et leur rareté et il serait regrettable de simplement les jeter. Je conseille plutôt à la MM d'enlever l'équipement et de mettre les JV désherbés à disposition du public ou d'en faire don au Musée Bolo qui a été présenté plus tôt dans ce travail (voir 3.1.4.4.1 *Musées*). Une autre possibilité est de conserver sur le long terme ces JV qui deviendront potentiellement un moyen de financement pour la Casa Nova ou la commune dans quelques années.

5.3.3.8 Autres recommandations

Il est compliqué de gérer une offre de prêt de JV rétros si celle-ci est la seule offre proposée. Dans l'idéal, elle doit être alliée à une offre de prêt de JV récents, afin que la gestion du budget soit moins compliquée, ainsi qu'à une offre de prêt de consoles rétros ou à un espace de consultation afin que l'offre ne soit pas restreinte aux consoles possédées par les publics. Si la MM possède les consoles liées aux JV qu'elle prête, elle peut organiser des actions de médiation culturelle autour de ces jeux ainsi que les tester afin de s'assurer qu'ils fonctionnent correctement, en cas de plainte ou après l'achat par exemple.

Finalement, il existe des alternatives bien plus simples pour proposer des JV rétros aux publics. Ces alternatives sont les portages disponibles sur les consoles actuelles ou sur PC. Ils font cependant perdre à l'expérience de jeu son authenticité et ne correspondent pas à une grande valeur ajoutée car ils sont assez accessibles. Ils permettent tout de même d'offrir des grands classiques aux publics.

5.3.3.9 Matrice SWOT, prêt de jeux vidéo rétros



5.3.4 Prêt de consoles portables

Les consoles portables ne sont pas adaptées à un espace de consultation. Ces petites machines sont difficilement anti-volables à moins de les attacher à un câble en acier fixé au mur, et de par leur nature, elles n'ont pas besoin d'être utilisées à un endroit fixe comme les consoles de salon. Ces dernières, si elles sont adaptées à un espace de consultation, sont un véritable casse-tête à prêter à cause du poids et de la taille des machines et de la quantité de câbles et de périphériques annexes qui les accompagnent. Un compromis est donc tout trouvé pour mettre une offre complète à disposition des publics : les consoles de salon iront dans l'espace de consultation et les consoles portables seront destinées au prêt.

5.3.4.1 Critères de sélection

Comme pour toutes les consoles, il existe des consoles portables rétros et récentes. Du côté des rétros, je recommande à la MM de n'investir que dans des consoles portables possédant une batterie interne et donc, un chargeur. En effet, les consoles portables trop anciennes fonctionnent à piles et en sont très gourmandes. Les consoles portables rétros équipées d'une batterie interne et d'un chargeur sont les suivantes :

- La Game Boy Advance SP
- Toutes les Nintendo DS
- La PSP & la PS Vita

Il n'existe qu'un choix limité de consoles portables récentes. La plus commune est la Switch de Nintendo, qui possède un large catalogue de jeux. Sa première version est une console hybride possédant quelques périphériques et pièces détachables. Pour simplifier le prêt de cette console, il est possible de n'investir que dans des Switch Lite, un nouveau modèle de la Switch qui est uniquement une console portable.

Il existe une autre console récente qui possède un grand intérêt pour la MM, surtout si elle décide de ne pas mettre à disposition de PC *gaming*. C'est la Steam Deck, la première console portable de Valve. Elle possède un design similaire à la Switch et permet d'accéder directement à l'immense catalogue de jeux de la plateforme Steam. Il y a trois gammes de cette console, distinguées par leurs capacités de stockage et coutant entre 420 et 680 CHF. Cependant, la Steam Deck n'est pas officiellement sortie et n'est pas encore disponible en Suisse. Il faudra donc attendre sa sortie officielle avant d'envisager de l'acheter.

5.3.4.2 Canaux d'achats

Il est possible de trouver des consoles rétros à Cash Converters ou dans d'autres magasins de seconde main proposant des JV rétros. Il faut cependant s'assurer auprès des vendeur.euse.s que la console est fonctionnelle. Les consoles portables ne nécessitant aucun périphérique annexe, il est possible de tester la console avant l'achat. Les accessoires pour les consoles rétros seront plus difficiles à trouver et devront être achetés auprès de grands distributeurs en ligne, comme Amazon¹⁰³.

En ce qui concerne les consoles récentes, la Switch et ses accessoires peuvent être achetés dans tous les magasins d'électronique proposant des JV, comme Mediamarkt par exemple. Et pour la Steam Deck, il faudra attendre sa sortie officielle pour s'en assurer mais elle sera probablement commandable directement auprès de Steam.

5.3.4.3 Budget

Une offre de prêt de consoles portables ne demande qu'un budget de constitution et un budget de maintenance et de remplacement qui peut être inclus dans celui d'une autre offre. Le tableau ci-dessous reprend tout le matériel nécessaire à une offre de prêt de consoles portables (les chargeurs sont vendus avec les consoles). Les prix proviennent des canaux d'achats cités dans le chapitre précédent :

¹⁰³ <http://urlr.me/CmfhY> / <http://urlr.me/yTFGs>

Tableau 4 : Prix des consoles portables et de leurs accessoires

Nom	Prix
Game Boy Advance SP	90 CHF
Nintendo 2DS XL	100 CHF
Housse Nintendo 3DS XL	16 CHF
PSP	100 CHF
PS Vita	140 CHF
Housse PS Vita	23 CHF
Switch	300 CHF
Housse Switch	40 CHF
Steam Deck, haut de gamme	680 CHF

(Charrière 2022)

La Nintendo 2DS XL a été choisie car c'est l'un des plus grands et récents modèles de la Nintendo DS qui est encore pliable. La Steam Deck la plus chère a été choisie pour proposer le plus de mémoire possible afin de ne pas être limité lors de la constitution de sa collection de jeux dématérialisés. Pour composer leur offre, la MM peut s'inspirer du tableau ci-dessous :

Tableau 5 : Propositions de budget de constitution

Propositions	
	Prix
3 GBA SP – 3 housses pour 3DS XL	318 CHF
3 2DS XL – 3 housses pour 3DS XL	348 CHF
3 PSP – 3 housses pour PS Vita	369 CHF
3 PS Vita – 3 housses pour PS Vita	489 CHF
3 Switch – 3 housses pour Switch	1'020 CHF
3 Steam Deck	2'040 CHF
Consoles rétros et housses	1'524 CHF
Consoles rétros et housses, sauf PSP	1'155 CHF
Consoles récentes et housses	3'060 CHF
Toutes les consoles portables	4'584 CHF
Toutes les consoles portables, sauf Steam Deck	2'544 CHF

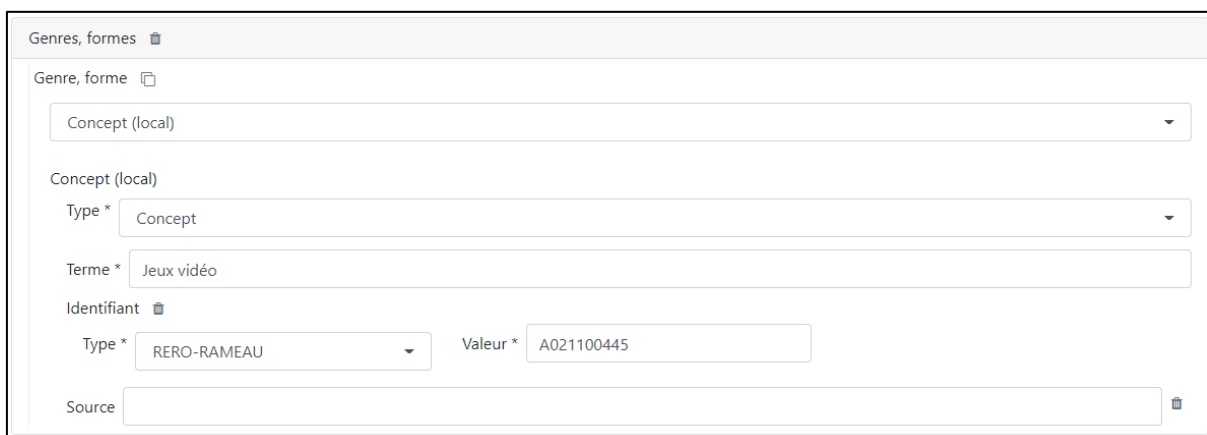
(Charrière 2022)

5.3.4.4 Catalogage & indexation

Les consoles de jeux n'étant pas des documents, leur catalogage peut être plus sommaire que celui des JV.

Dans le champ « Identifiants », il faut inscrire le numéro RERO. Dans le champ « Types », il faut choisir « autre ».

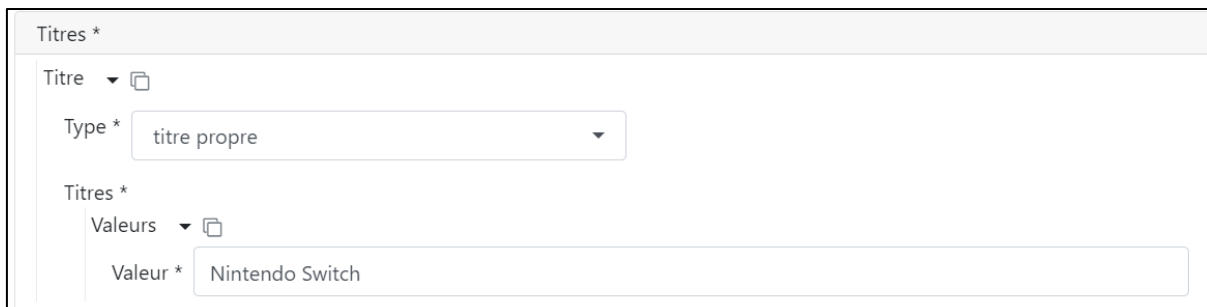
Figure 31 : Champ « Genres, formes »



Cette capture provient de la notice du jeu *Mario Kart 8* disponible sur RERO+ : <https://bib.ro.ch/global/documents/1622684>

Il est possible de remplir le champ « genres, formes » ci-dessus de la même manière que pour les JV.

Figure 32 : Champ « Titres »



Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Il faut choisir « titre propre » et inscrire le nom de la console. Les numéros des consoles sont reportés sous la forme de nombres.

Les constructeurs des consoles peuvent être ensuite inscrits dans le champ « mentions de responsabilité ».

Figure 33 : Champ « Production, publication, diffusion, distribution, fabrication »

The screenshot shows a form titled "Production, publication, diffusion, distribution, fabrication *". It contains several fields: "Type *" with a dropdown menu set to "Diffusion, distribution"; "Date 1" with a text input containing "2017"; "Lieux" section with a "Lieu" dropdown and a "Pays *" dropdown set to "Aucun pays, inconnu, indéterminé (xx)"; a "Lieu" text input with a search icon; "Mentions" section with two entries. The first entry has "Mention" type "agent" and "Labels *" with "Valeurs" set to "Nintendo". The second entry has "Mention" type "Date" and "Labels *" with "Valeurs" set to "2017".

Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Étant aussi les éditeurs de la console, il est possible d'entrer les constructeurs en tant que tels. Il faut aussi ajouter l'année de sortie de la console.

Figure 34 : Champ « Publics cibles »

The screenshot shows a form titled "Publics cibles". It contains a "Public cible" dropdown menu set to "indéfini" and a "valeur *" text input containing "[PEGI 7]".

Cette capture provient d'une notice que j'ai temporairement créée sur une base test de RERO ILS à des fins d'exemple.

Les consoles ne sont pas classifiées par PEGI mais je recommande à la MM de choisir le public-cible « indéfini » et d'inscrire entre crochets PEGI 7, qui est l'âge minimal d'accès aux offres liées aux JV que je recommande.

Dans le champ « Métadonnées administratives », il suffira de choisir « niveau complet » dans le sous-champ « niveau d'encodage » et d'inscrire sous « source » la mention « RERO » suivie du code local de la MM : vsmome.

Il faut ensuite créer un exemplaire pour chaque console correspondant à la notice. Il faut d'abord inscrire le code-barres, puis une cote composée d'une abréviation du nom de la console suivi d'un *numerus currens* entre parenthèses pour distinguer les consoles les unes

des autres. Le *numerus currens* doit être entre parenthèses pour éviter toute confusion avec le numéro de la console (exemple : PS4 (2)). Il faut ensuite choisir la catégorie de prêt « 13400 – Chablais 28j » ainsi qu'une localisation qui n'existe pas encore. La forme suivante devrait être adoptée : « MONTHEY – Médiathèque : consoles portables ». Enfin, il faut inscrire le prix de la console.

5.3.4.5 Équipement & mise en circulation

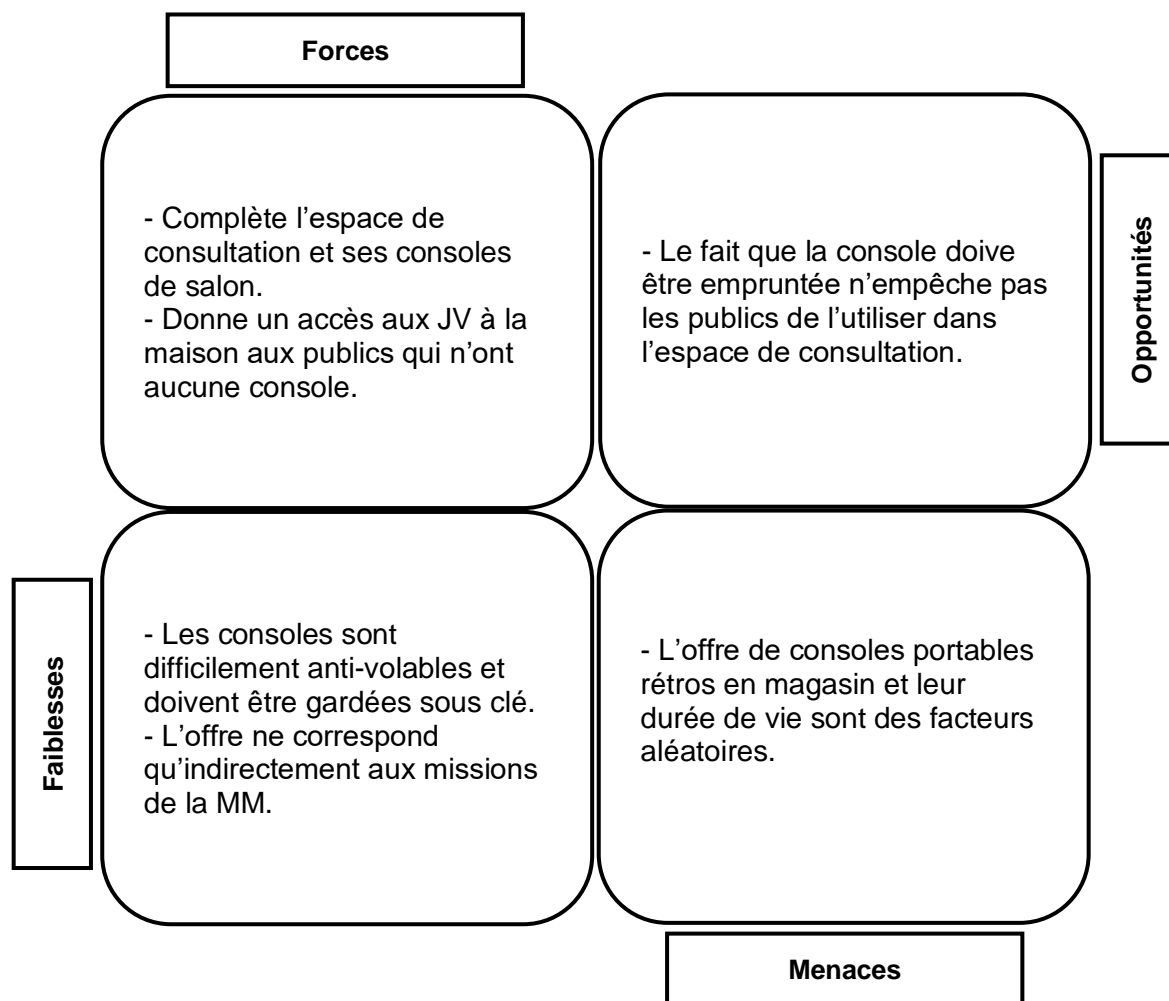
Au niveau de l'équipement, il faut coller le code-barres et la cote sur l'arrière de la console. Une deuxième et une troisième cote devraient être collées sur la housse et le chargeur. Il n'est pas nécessaire de mettre un antiviol sur les consoles mais celles-ci devraient être gardées sous clé derrière le bureau de prêt. Je recommande aussi à la MM de mettre à disposition un petit catalogue listant les consoles près du bureau de prêt.

5.3.4.6 Désherbage & autres recommandations

Les consoles portables ne devraient pas être dés herbées à moins de ne plus fonctionner. Dans le cas d'un problème, il faudra s'assurer de sa provenance (console, chargeur) avant de tout jeter et il est important de garder tout accessoire encore fonctionnel en cas de problème avec une autre console. Si une console ne fonctionne vraiment plus, il faut aussi s'assurer de la validité de la garantie et des possibilités de réparation auprès des canaux d'achats. Il ne sert cependant à rien de s'engager dans une réparation qui coûterait plus cher que le prix d'une console neuve. Pour mieux différencier les multiples exemplaires d'une console, je recommande à la MM de les acheter en différents coloris ou de les faire décorer par Ludovic Chappex.

Finalement, je recommande à la MM d'installer un minimum de deux jeux sur les consoles qui permettent l'installation de jeux dématérialisés au cas où la personne l'ayant empruntée ne veut plus jouer au jeu emprunté avec et qu'elle n'a pas le temps de venir en reprendre un autre. Cela ne compte pas pour la Steam Deck, sur laquelle doivent être installés tous les jeux de Steam que la MM voudrait mettre à disposition.

5.3.4.7 Matrice SWOT, prêt de consoles portables



5.3.5 Espace de consultation

Les offres de prêt ne sont cependant pas les seules offres possibles liées au JV en bibliothèque. Il est possible de créer un espace de consultation, ou espace *gaming*. Il permet de donner une perspective plus ou moins complète de ce produit culturel sans dépenses de la part des publics. De plus, les bibliothèques peuvent fournir des expériences de jeu bien plus variées et complètes qu'à la maison. Contrairement au prêt, l'espace de consultation poussera aussi à une fréquentation plus longue de la bibliothèque.

Dans le cadre de ce chapitre, les consoles portables ont été écartées pour des raisons qui ont été évoquées plus tôt (voir 5.3.4 *Prêt de consoles portables*).

5.3.5.1 Abus de langage

Ce petit chapitre précise que, au vu de la forme que la MM souhaite donner à cet espace, le nom de ce dernier ne peut être « *Gamelab* ». Cette appellation donnée par la MM à plusieurs reprises au futur espace est en effet erronée. Bien qu'aucune définition précise n'existe, le mot *gamelab* est un mot-valise composé des mots *game* et *laboratory*, ce dernier sous-entend que l'espace est voué à la création de jeu ou à l'étude des JV, comme le *Gamelab UNIL-EPFL*. Le terme qui convient le mieux à la forme souhaitée par la MM est « espace *gaming* ».

5.3.5.2 L'Espace avec un grand E

Deux dimensions doivent être prises en compte lors de la conception d'un espace de consultation. La première est la localisation. Est-ce que l'espace se trouve (à peu près) au centre de la bibliothèque ou à l'écart ? La deuxième dimension est celle du lien avec le libre-accès. L'espace est-il fermé ou ouvert au reste ? Depuis le début de ce travail, un emplacement pour l'espace *gaming* a été choisi sur les plans de la future Casa Nova. L'espace ne se trouvera pas au centre, mais cela ne l'invisibilisera pas car il se trouvera directement à droite des escaliers du 1^{er} étage. Cet espace *gaming* se trouvera dans une pièce de 63m² (surface exploitable) partagée avec l'espace adolescent. Cet espace sera cloisonné, ce qui diminuera les éventuels problèmes de bruit. Je recommande cependant à la MM de séparer concrètement l'espace ado de l'espace *gaming* et de donner à chacun des points d'accès différents afin d'éviter que l'espace *gaming* ne soit considéré comme un espace dédiées aux adolescent.e.s et soit fui par les autres publics.

Un petit paradoxe intervient ici. Cet espace de 63m² sera divisé en deux. S'il est prévu que les deux espaces fassent approximativement la même taille, il faudra faire en sorte que ces deux espaces clos aient chacun un accès à la fenêtre à des fins d'aération.

Je recommande deux séparations différentes pour cet espace de 63m² :

La première séparation proposée donne une place plus importante à l'espace *gaming* et donne un accès différent ainsi qu'un accès à la fenêtre aux deux espaces.

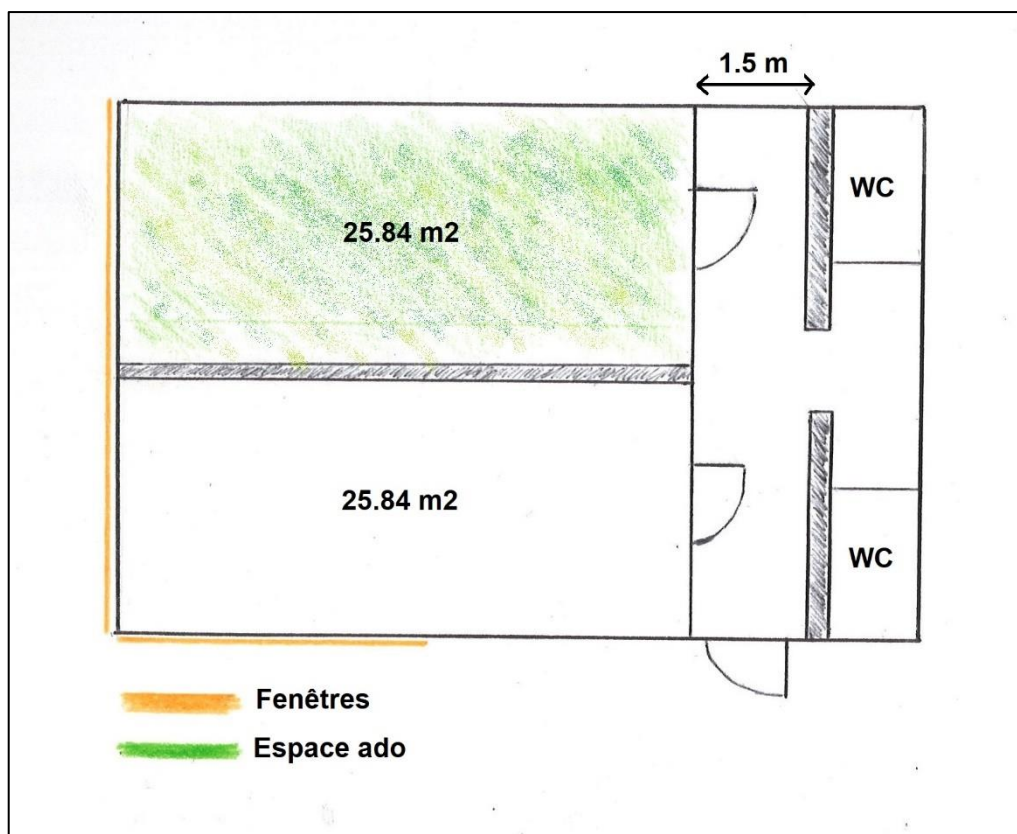
Figure 35 : Dimensions de l'espace *gaming*, proposition 1



(Charrière 2022)

L'espace ado fait ici 22.5m² contre 40.5m² pour l'espace *gaming*, dont 36m² vraiment exploitables.

Figure 36 : Dimensions de l'espace *gaming*, proposition 2



(Charrière 2022)

Dans cette seconde proposition, la parité des deux espaces en termes de superficie a été respectée. De plus, les deux espaces possèdent désormais un accès à la fenêtre. Cependant, un petit couloir a dû être rajouté afin de donner accès aux deux espaces de manière différée, ce qui prend un peu de place. Il faudra aussi fermer l'espace avec une porte qui empêchera les possibles nuisances sonores d'atteindre le reste de la Casa Nova.

5.3.5.3 Définir ses besoins techniques

Cette étape est cruciale lors de la création d'un espace *gaming*, elle sert à mettre en lumière l'installation électrique et le matériel nécessaire au bon fonctionnement des consoles de jeux. Afin de déterminer ses besoins, il faut définir le matériel nécessaire pour toutes les consoles. À l'exception du câble Ethernet, tous les éléments de la liste ci-dessous sont essentiels au bon fonctionnement d'une console et sont normalement fournis avec (sauf le téléviseur). Je recommande d'ailleurs à la MM de toujours garder des câbles et manettes de rechange en cas de problème.

5.3.5.3.1 La console

Évidemment nécessaire, c'est à l'arrière qu'on y trouvera les principaux ports pour les différents câbles.

5.3.5.3.2 La manette

Essentielle à l'utilisation de la console, elle peut fonctionner de deux manières :

- Par un câble rattaché à la manette qui doit être branché en permanence à la console. Les ports correspondants se trouvent à l'avant de la console.

- Par connexion Bluetooth à la console. Les manettes officielles des constructeurs sont automatiquement détectées mais les manettes non-officielles nécessitent un détecteur fourni avec. Il faut le brancher dans le port de la manette sur l'avant de la console. Ces manettes sans fil ne sont donc pas alimentées par la console. Un câble de chargement est fourni avec la console et permet de recharger la batterie de la manette en la branchant à la console ou à une prise. Il existe aussi des stations de recharge sur lesquelles il suffit de poser la manette¹⁰⁴.

Il faut prévoir au moins deux manettes par console pour que les publics puissent jouer en multijoueur.

5.3.5.3.3 Le câble d'alimentation

Il est à brancher dans une prise ainsi qu'à la console. Le connecteur destiné à la console est spécifique à cette dernière.

Figure 37 : Les ports arrière d'une PlayStation 2



(Charrière 2022)

5.3.5.3.4 Les câbles de sortie audio et vidéo

Ces câbles vont servir à amener les images et les sons de la console au téléviseur, qui pourra les diffuser aux joueurs. À partir de la Xbox 360 pour Microsoft, de la PS3 pour Sony et de la Wii U pour Nintendo, toutes les consoles sont pourvues de ports HDMI qui simplifient les branchements. Les câbles HDMI ont deux connecteurs similaires qui sont à insérer indifféremment dans les ports correspondants du téléviseur et de la console.

En ce qui concerne les consoles plus anciennes, le connecteur allant dans la console lui est spécifique et celui ou ceux se branchant sur le téléviseur peuvent varier. Il y en a plusieurs types, le plus répandu est le câble composite dont les connecteurs se branchent à l'arrière du téléviseur (Ezechiel 2018).

¹⁰⁴ <http://urlr.me/NzrXk>

Figure 38 : Câble composite pour GameCube



(CC BY SA Alphathon 2010)

Cependant, les connecteurs originaux étaient adaptés aux téléviseurs cathodiques de l'époque et les différences de formats avec les téléviseurs actuels offrent un rendu visuel de mauvaise qualité. Il existe cependant des câbles, conçus par l'entreprise HD Retrovision¹⁰⁵, qui permettent de relier certaines consoles rétros aux téléviseurs modernes et d'offrir un rendu HD. Ils sont notamment disponibles sur le site suisse Classic Games Store¹⁰⁶. Ces câbles exploitent les connecteurs vidéo Y, Pb et Pr ainsi que les connecteurs audio L et R du téléviseur.

Figure 39 : R, L, Y, Pb, Pr (connecteurs de gauche à droite)



(CC BY Williams 2015)

Ces câbles n'existent cependant pas pour toutes les consoles rétros. Je recommande à la MM d'acheter ces câbles si c'est possible. Et pour les consoles n'en bénéficiant pas, il faut les brancher sur un téléviseur cathodique. Si les téléviseurs utilisés ne possèdent pas les ports adaptés car ils sont trop modernes, il est possible d'acheter un adaptateur composite à HDMI en ligne¹⁰⁷.

¹⁰⁵ <https://www.hdretrovision.com/>

¹⁰⁶ <https://classicgamestore.ch/s/hd-retrovision/>

¹⁰⁷ <http://urlr.me/6ZYqQ>

5.3.5.3.5 *Le câble Ethernet*

Il est aussi possible de brancher un câble Ethernet sur les consoles capables de se connecter à internet. Cela est nécessaire si la MM préfère ne pas brancher les consoles sur le réseau Wifi. Cependant, cela demandera plus de câbles.

Figure 40 : Câble Ethernet



<https://www.publicdomainpictures.net/en/view-image.php?image=640&picture=ethernet-cable>

5.3.5.3.6 *La carte mémoire*

La Nintendo 64, la GameCube, la Dreamcast, la PS1 et la PS2 demandent une carte mémoire afin de sauvegarder la progression d'une partie. Cela n'est pas essentiel en bibliothèque mais il est toujours intéressant, pour certains types de jeux, de pouvoir le faire. Ces cartes mémoires devraient se trouver avec la console lors de l'achat (forcément en seconde main), mais si ce n'est pas le cas, il est possible d'en trouver dans les mêmes points de vente que les cinq consoles concernées.

Figure 41 : Carte mémoire pour PS2



(Charrière 2022)

5.3.5.3.7 Le téléviseur

Les téléviseurs achetés pour l'espace *gaming* doivent posséder différents ports afin d'accueillir les câbles de sortie audio et vidéo. Pour les consoles avec HDMI, il faut un téléviseur possédant un port similaire. (Les trois exemples de ports ci-dessous proviennent d'un seul téléviseur.)

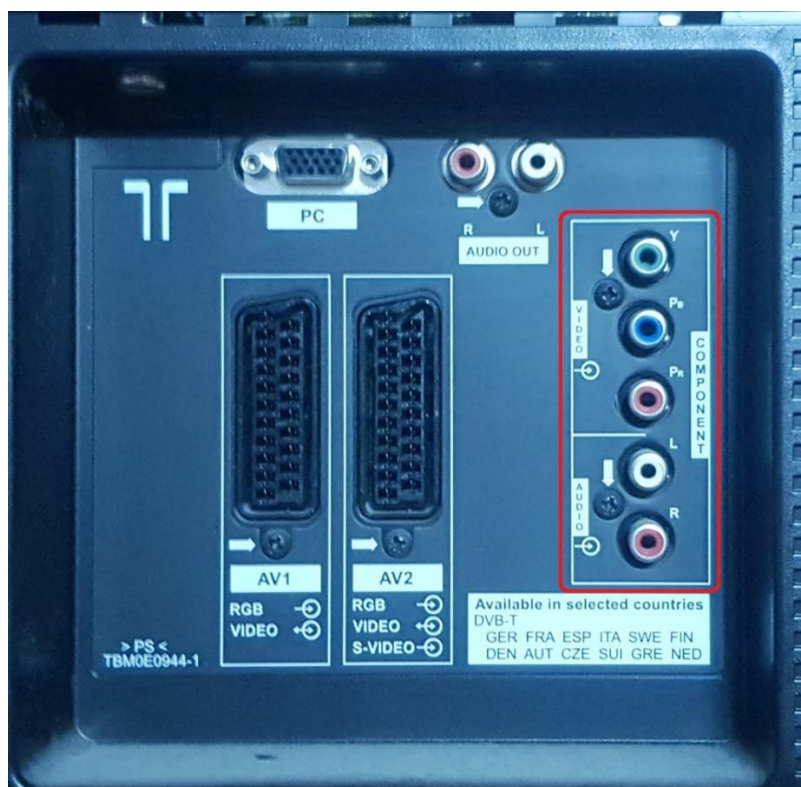
Figure 42 : Les ports HDMI d'un téléviseur



(Charrière 2022)

Pour les consoles rétro pour lesquelles il est possible de se procurer un câble HD Retrovision, il est nécessaire de disposer des ports correspondants.

Figure 43 : Les ports Y, Pb, Pr, L et R d'un téléviseur



(Charrière 2022)

Finalement, pour les consoles rétros sans câble HD Retrovision compatible, il est nécessaire de disposer, sur un téléviseur cathodique, des ports V, L et R (ces deux derniers sont les mêmes que dans la photo ci-dessus, mais à un autre endroit sur le téléviseur).

Figure 44 : Les ports V, L et R (ainsi que S-V) d'un téléviseur



(© Charrière 2022)

Le port S-V n'a pas été évoqué, mais il sert à brancher le câble S-Video. La seule différence que ce câble a avec le câble composite est que le connecteur V (le jaune) est remplacé par le connecteur S-V (qui est aussi jaune).

Les ports ne sont pas les seuls critères lors du choix d'un téléviseur. Afin de bien profiter des graphismes haute définition des consoles actuelles, l'achat de bons téléviseurs est recommandé. Plusieurs facteurs sont à prendre en compte. Le premier est l'*input lag*, ou « retard à l'affichage », c'est un critère vital car il « représente le temps qu'il faut à votre téléviseur pour afficher à l'écran les commandes qu'il reçoit d'une source extérieure » (Fontana 2019a). Si l'*input lag* est trop élevé, il devient difficile de jouer car le moment où l'on commande au personnage de faire une action et le moment où cette action est exécutée est trop décalé. Le temps de réponse est aussi important, il correspond au « temps qu'il faut à un pixel pour changer de couleur » (Fontana 2019a). Il est différent de l'*input lag*, qui est un décalage dans la transmission des actions à effectuer alors que le temps de réponse correspond à un décalage dans l'affichage. Lorsqu'un écran d'ordinateur a un mauvais temps de réponse par exemple, il est possible de voir une image rémanente de la souris lorsqu'elle est déplacée. Plus ce temps de réponse est élevé, moins ce qui se passe est lisible. Il faut donc un téléviseur dont l'*input lag* et le temps de réponse sont à un maximum de vingt millisecondes. Un autre critère est la présence d'un mode jeu sur le téléviseur. Ce mode jeu permet de notamment de réduire l'*input lag* du téléviseur, optimisant ainsi la synchronisation entre le moment où un bouton est pressé et le moment où son effet se manifeste à l'écran (Red9350 2016).

5.3.5.3.8 Les prises

Et finalement, il faut estimer le nombre de prises nécessaires à cet espace *gaming*. Chaque console et chaque téléviseur nécessite une prise. Je recommande à la MM de prévoir une prise par poste de jeu à laquelle sera branchée une multiprise à laquelle sera branchée uniquement le téléviseur et la console en cours d'utilisation. Il est en effet possible de mettre

plusieurs consoles par poste mais pour des raisons de sécurité et d'écologie, il ne faudra brancher que la console qui sera utilisée durant la journée ou la session de jeu. La MM trouvera à la fin de ce travail un schéma qui présente l'installation que je recommande pour une seule prise (cf. Annexe 19 :).

5.3.5.4 Habiller l'espace

Maintenant que les besoins techniques sont définis, il faut réfléchir à l'aménagement des lieux. La MM ayant engagé Matthieu Monnard, un *product designer*, pour assurer l'aménagement de l'espace *gaming*, les propositions faites dans ce chapitre sont sommaires.

L'une des prérogatives de l'espace *gaming* est de posséder une fenêtre à des fins d'aération. De plus, l'architecte en charge du projet, Catherine Gay Menzel, prévoit d'abattre un mur afin d'installer à la place une baie vitrée qui donnera sur l'intérieur de la future Casa Nova. Le positionnement des téléviseurs doit être adapté à celui des fenêtres, c'est-à-dire que l'écran ne doit jamais se trouver face à l'une d'elles pour éviter les reflets gênants qui entraveraient à la fois la lisibilité de l'écran et l'immersion. Je conseille à la MM et à Matthieu Monnard d'installer les téléviseurs de manière à ce que leurs écrans se trouvent face au côté opposé aux fenêtres. Il faut aussi prévoir des rideaux sombres et épais afin de pouvoir baisser la luminosité de la pièce.

Je recommande aussi de décorer cet espace pour deux raisons :

- Offrir aux joueur.euse.s un espace *gaming* chaleureux et ancré dans la culture vidéoludique.
- Définir l'espace comme un lieu destiné au jeu vidéo et pas un espace de lecture silencieuse, de travail ou de détente.

Pour ce faire, il est possible de demander, par exemple à Ludovic Chappex, de décorer les consoles récentes aux designs parfois très sobres ou de peindre une fresque mêlant la culture vidéoludique à son propre style déjà présent sur beaucoup de designs de la MM (comme les marque-pages ou le guide pour lecteurs *Médiathèque Monthey... en quelques mots*). Ou, afin de proposer des décorations plus originales que les *goodies* offerts avec certains JV ou que l'offre de la FNAC en la matière, je recommande à la MM d'aller s'approvisionner au « village des artistes » de la convention Polymanga (voir 3.1.4.4.4 *Manifestations*). Il est possible d'y trouver des centaines de visuels de toutes tailles faits par des artistes indépendant.e.s et passionné.e.s. Sur les autres stands de la convention se vendent aussi des figurines et d'autres *goodies* officiels.

5.3.5.5 L'accès à l'espace

Un poste de jeu peut être utilisé par un groupe de quatre personnes maximum (si la place le permet). Il y a deux manières de gérer l'accès à l'espace de consultation :

5.3.5.5.1 Accès libre

L'espace est ouvert au public sans aucune restriction. N'importe qui peut entrer et s'installer aux consoles pour jouer sans limite de temps ou réservation. Cette manière de procéder a ses avantages :

- Elle permet aux non-inscrit.e.s et aux gens de passage de profiter de l'espace sans formalités.
- Elle permet un plus grand va et vient et plus de coopération et de sociabilité dans l'espace car il n'y a pas de contrainte au niveau du temps de jeu.

Elle a aussi ses désavantages :

- Une personne doit être en permanence aux alentours en cas de problème.
- Les consoles et manettes doivent être filaires et impossibles à débrancher afin qu'aucun vol ne puisse se produire.
- Si aucun temps de jeu maximum n'est prévu et que personne ne surveille, il pourrait y avoir des abus ou des gens devant attendre un plus ou moins long moment pour accéder à un poste de jeu.

5.3.5.5.2 Accès sur réservation

L'espace est verrouillé ou les consoles sont dans un meuble fermé à clé et doivent être allumées par les bibliothécaires à l'arrivée des joueur.euse.s, qui ont préalablement réservé l'espace. Cette manière de faire possède ses avantages :

- Les joueur.euse.s sont traçables en cas de problème.
- Il sera plus facile et systématique de faire signer une charte ou un règlement aux joueur.euse.s.
- Il n'y a pas besoin d'un.e bibliothécaire en permanence sur place.

Elle a aussi ses désavantages :

- L'utilisation spontanée de l'espace n'est pas possible.
- Il faut être inscrit.e (ou du moins signer les papiers nécessaires) pour utiliser l'espace *gaming*.
- Il est impossible pour les gens de passage d'utiliser l'espace.

5.3.5.5.3 Mes recommandations

Au vu de la volonté de la MM de faire signer une charte d'utilisation de l'espace *gaming* et de la nécessité d'une présence permanente dans l'espace ou aux alentours si l'accès est libre, je recommande à la MM de donner accès à l'espace que sur réservation en ligne ou via les bibliothécaires qui noteront lesdites réservations sur un calendrier hebdomadaire. Afin d'éviter les abus, le temps de jeu devrait être restreint à une session par jour, de deux à trois fois par semaine maximum. Mais combien de temps représente une session de jeu ? Je conseille à la MM de procéder de la même manière qu'à la bibliothèque de Vevey en aménageant des sessions d'une heure et demie avec une demi-heure de battement supplémentaire afin de laisser les joueur.euse.s finir tranquillement leur partie et quitter les lieux. Mais pour cela, les horaires de la Casa Nova devront être plus larges que ceux de la MM. En effet, la MM, hormis le mercredi, n'est ouverte que trois heures d'affilée par jour. Dans ce cas, je conseille que les sessions durent une heure avec un battement d'une demi-heure afin de pouvoir proposer au moins deux plages de réservation par jour d'ouverture.

Lors de l'arrivée des joueur.euse.s, je conseille à nouveau à la MM de procéder pareillement que la bibliothèque de Vevey qui prête les manettes sur la carte de lecteur.rice. Cela permet de tracer les utilisateur.rice.s de l'espace en cas de problème en ayant une base plus solide qu'une feuille de papier où le nom de la personne a été écrit pour réserver une tranche horaire. Pour les stocker et les charger entre deux emprunts, il est recommandé d'entreposer les manettes sur des stations de recharge comme celle mentionnées un peu plus tôt.

5.3.5.6 L'offre de consoles

Le choix des consoles est une étape importante lors de la création d'un espace de consultation. En effet, autant les pratiques que les publics peuvent varier selon les consoles mises à disposition. Les consoles de jeux vidéo, depuis la 1^{ère} guerre des consoles entre Nintendo et SEGA, visent des publics précis au travers de leurs fonctionnalités et de leurs catalogues. Les trois grands constructeurs d'aujourd'hui ne font pas exception :

- Nintendo propose des consoles et des JV axés sur un usage familial. Cela se voit au travers de leur catalogue qui propose beaucoup de JV en multijoueur local, plutôt pour la jeunesse et axé sur le gameplay, et par extension, l'expérience de jeu et le fun. Les jeux mettant en scène le personnage de Mario sont un bon exemple. (Cependant, le géant semble diversifier un peu son offre depuis la sortie de la Switch, notamment en proposant de plus en plus de JV indépendants sur sa boutique en ligne.)
- Microsoft, quant à lui, vise un public de *hardcore gamers** plutôt adultes avec ses Xbox. Son catalogue est plus axé sur les jeux d'action et/ou de tir avec moins de JV pour la jeunesse.
- Et enfin, Sony propose des consoles « tout public ». L'argument de vente de la PS2 était déjà sa double-fonctionnalité console/lecteur DVD afin toucher une plus large frange de la population. Les catalogues des PlayStation proposent une large diversité de JV sans jamais se focaliser sur une niche en particulier.
- En ce qui concerne les PC en général, leur public est déjà familier des consoles en plus d'être composé de beaucoup de néophytes de l'informatique.

(Ménéghin 2009 ; Neiburger 2007).

5.3.5.6.1 Les consoles de salon rétros

À nouveau, les consoles rétros sont définies ici comme les consoles dont la production et la vente via les canaux d'achats traditionnels ont cessé. Les consoles rétros exigeant des JV sur support physique pour fonctionner, cette offre doit être accompagnée d'une collection de JV rétros, qu'elle soit destinée au prêt ou à la simple consultation. Des recommandations liées à la constitution d'une collection de JV rétros se trouvent plus haut dans ce travail (voir 5.3.3 *Prêt de jeux vidéo rétros*).

Offrir un espace de consultation avec des consoles rétros permet de faire revivre l'histoire des JV via les plateformes authentiques ainsi que de permettre aux joueur.euse.s de découvrir des titres classiques difficiles d'accès et de créer un dialogue intergénérationnel autour du JV.

Ces consoles ne sont cependant plus disponibles dans le commerce, et pour se les procurer, il est nécessaire de passer par des magasins de seconde main comme ceux cités plus haut dans ce travail (voir 5.3.3.3 *Canaux d'achats*). Déjà pour les JV rétros, le problème de l'état se posait mais il est encore plus présent avec les consoles qui sont des appareils informatiques. Il faudra donc s'assurer auprès des revendeur.euse.s du bon fonctionnement de la console et la tester dès que possible. Il est aussi possible de faire un appel aux dons auprès de ses publics comme la bibliothèque de Vevey l'a fait. C'est une excellente idée pour revaloriser de vieilles consoles qui prennent peut-être la poussière dans un carton.

Quoi qu'il en soit, il faut faire un choix car il existe une grande variété de consoles rétros. Je recommande à la MM d'éviter les consoles rétros dédiées (à l'exception de *Pong* qui est un titre important de l'histoire du JV) car elles ne proposent qu'un seul jeu par console. Afin de proposer un choix correct de JV en consultation, il faudra aussi éviter les consoles rétros les

plus rares ou celles qui n'ont pas connu un grand succès. La raison à cela est que l'offre de JV rétros est déjà aléatoire et que la MM n'a pas grand intérêt à posséder une console pour ne proposer que trois jeux dessus. De plus, les titres qui ont marqué l'évolution du JV sont sortis sur les plateformes les plus répandues. Il faut aussi s'assurer auprès des vendeur.euse.s que les consoles achetées sont des bien des modèles européens, car les consoles importées des USA ou du Japon ne lisent que les JV provenant de chez elles. Je recommande donc à la MM de n'acheter des consoles rétros ne provenant que des grands constructeurs des débuts du JV jusqu'à aujourd'hui. Ce sont les entreprises citées dans le chapitre sur les constructeurs (voir 3.1.2.3 *Les constructeurs*).

Mais même en se restreignant à ces cinq entreprises, il reste beaucoup de consoles et c'est là que les publics interviennent. Il est possible de déterminer les consoles rétros que les publics possèdent peu ou pas du tout afin d'offrir des consoles et JV complémentaires avec ce que les publics ont déjà. Le questionnaire a révélé que les consoles les plus possédées sont les différentes Nintendo DS et Game Boy ainsi que la Wii. Ces consoles ne sont donc pas nécessaires à l'espace, mais une collection de JV sur ces plateformes peut toujours servir au prêt. À titre personnel, je ne saurais recommander que la GameCube, une console de Nintendo sortie en 2001 qui possède plusieurs avantages dont sa manette confortable aux boutons de différentes couleurs qui la rend plus facile à prendre en main pour les enfants. Le catalogue de JV de la GameCube est rempli de JV qui ont bien vieilli autant au niveau de leurs mécaniques que de leurs graphismes plus axés sur un style *cartoon* que réaliste comme *Super Mario Sunshine* ou *The Legend of Zelda : the Wind Waker*.

Figure 45 : Une Nintendo GameCube



<https://fr.wikipedia.org/wiki/GameCube#/media/Fichier:GameCube-Console-Set.png>

Il n'est cependant pas toujours nécessaire d'acheter la console originale pour profiter des jeux sortis dessus. Certaines consoles sont rétro-compatibles et il est donc possible de les utiliser pour jouer aux JV de leurs versions précédentes :

- La PS3 est rétro-compatible avec les jeux PS1 et PS2.
- La Wii est rétro-compatible avec les jeux de la GameCube.
- La Wii U est rétro-compatible avec les jeux de la Wii.
- Toutes les Xbox (à l'exception de la Xbox Series) sont rétro-compatibles entre elles.

Cette manière de faire permet de s'économiser l'achat d'une console mais fait perdre de l'authenticité à l'expérience de jeu. Mais parfois, la perte d'authenticité est la manière la plus simple de donner accès à des jeux rétros. En effet, il est souvent possible de trouver des JV rétros, voire même des émulateurs de consoles rétros, sur les boutiques officielles des consoles. Mais dans le but d'éviter à la MM de devoir partir en recherche de ces consoles rétros tout en conservant le plus d'authenticité possible, je lui recommande d'acheter la Retron 5¹⁰⁸ (en un ou plusieurs exemplaires). Cette console conçue par la société Hyperkin possède cinq ports compatibles avec les JV des consoles suivantes :

- NES / Famicom
- SNES / Super Famicom
- Mega Drive / Genesis
- Toutes les Game Boy

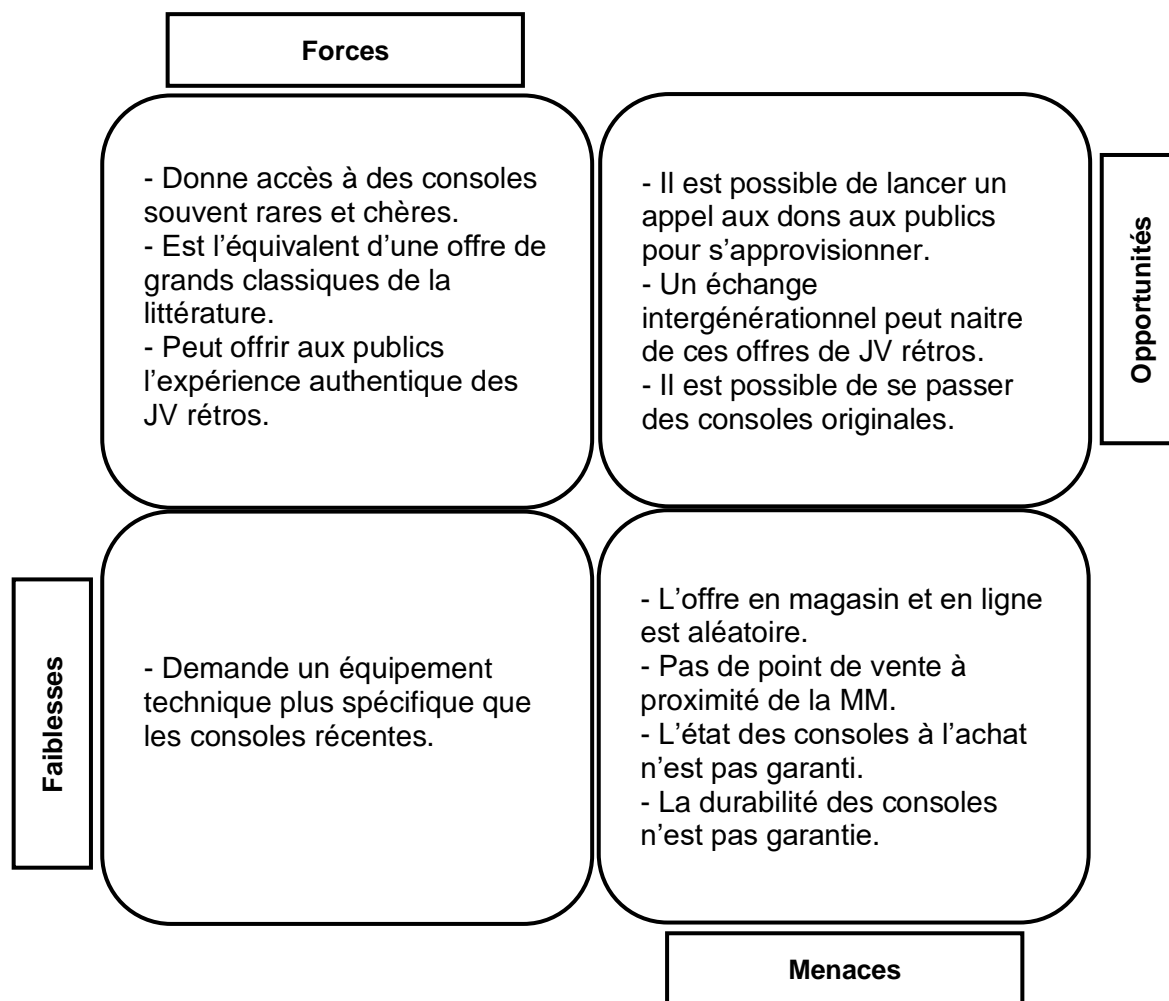
À elle seule, la Retron 5 offre une bonne vue d'ensemble des consoles rétros d'avant les années 2000 de Nintendo et SEGA. Elle permet d'économiser beaucoup de place et de câbles. Elle fait perdre une partie de l'authenticité de l'expérience, mais pas toute, car pour jouer, il est tout de même nécessaire de posséder les cartouches originales. Si la MM décide tout de même d'acheter les consoles originales, je lui recommande de quand même acheter une Retron 5 afin de pouvoir tester au bureau les JV qui viennent d'être achetés ou de pouvoir remplacer d'urgence une console rétro qui viendrait de nous quitter.

Le choix de consoles rétros exact que je conseille à la MM est donc le suivant et leur permet de proposer des jeux provenant de quinze consoles différentes en ne possédant physiquement que cinq consoles :

- Une Retron 5 (NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance)
- Une Xbox One (Xbox, Xbox 360, Xbox One)
- Une PS3 (PS1, PS2, PS3)
- Une Wii U (Wii, Wii U)
- Une GameCube

¹⁰⁸ <https://www.hyperkin.com/retro/retron-5.html>

Matrice SWOT, les consoles rétros



5.3.5.6.2 Les consoles dédiées

Les consoles dédiées ne contiennent dans leur programme qu'un nombre prédéfini de JV. Les premières consoles dédiées ne proposaient qu'un jeu et présente un intérêt moindre pour la MM. Cependant, il existe quelques consoles dédiées récentes qui sont des versions miniatures de consoles rétros comme la NES Mini¹⁰⁹, la SNES Mini¹¹⁰ ou la PlayStation Classic¹¹¹. Ces consoles proposent une sélection prédéfinie de JV sortis sur la plateforme originale.

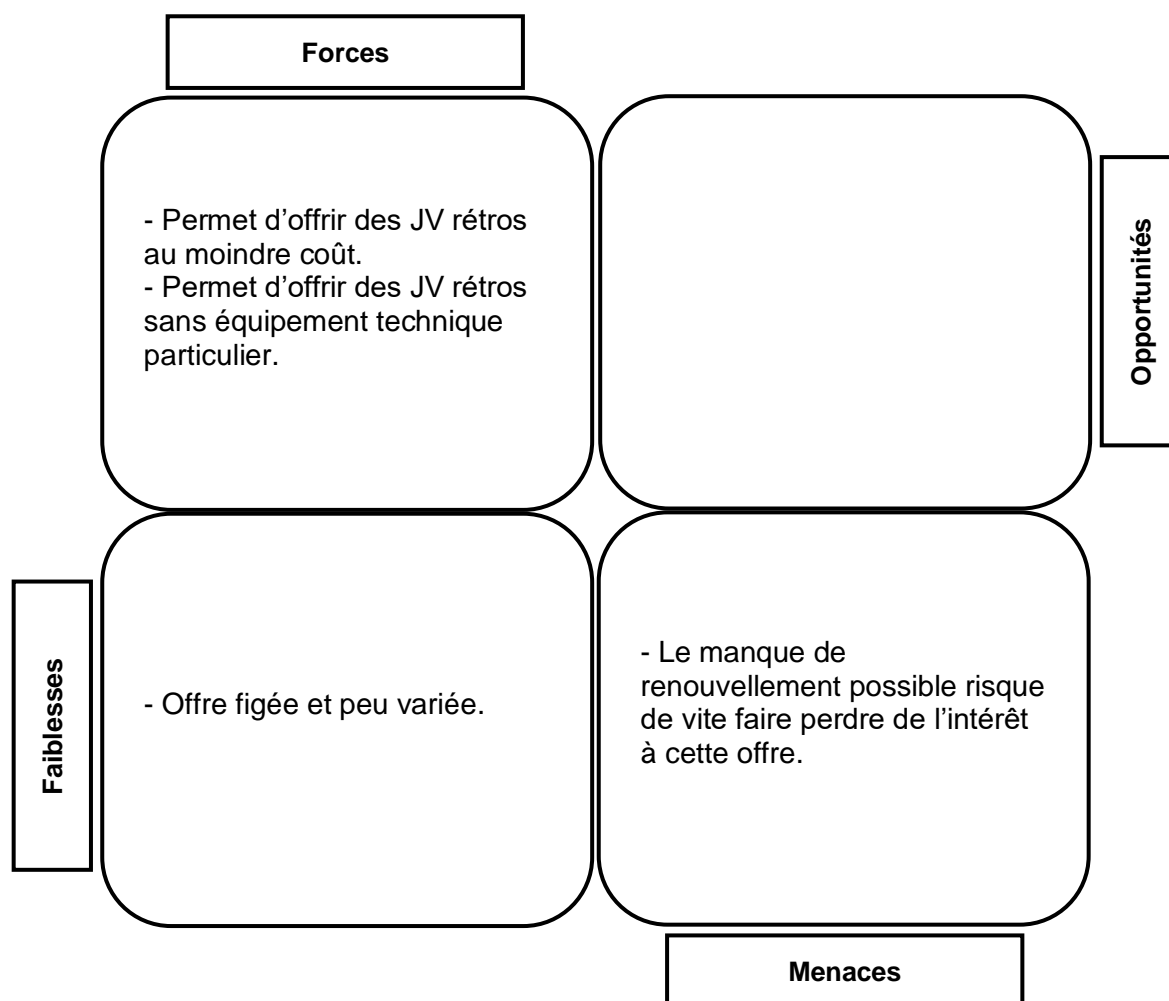
C'est une façon simple de proposer une console rétro ayant un design proche de l'original avec des JV directement intégrés. Cela épargne la sélection et l'achat de JV rétros qui peuvent être des étapes compliquées, surtout pour quelqu'un qui ne s'y connaît pas.

¹⁰⁹ <http://urlr.me/fHnZ4>

¹¹⁰ <http://urlr.me/JGP4R>

¹¹¹ <https://www.digitec.ch/fr/s1/product/sony-playstation-classic-consoles-de-jeu-9676457>

Matrice SWOT, les consoles dédiées



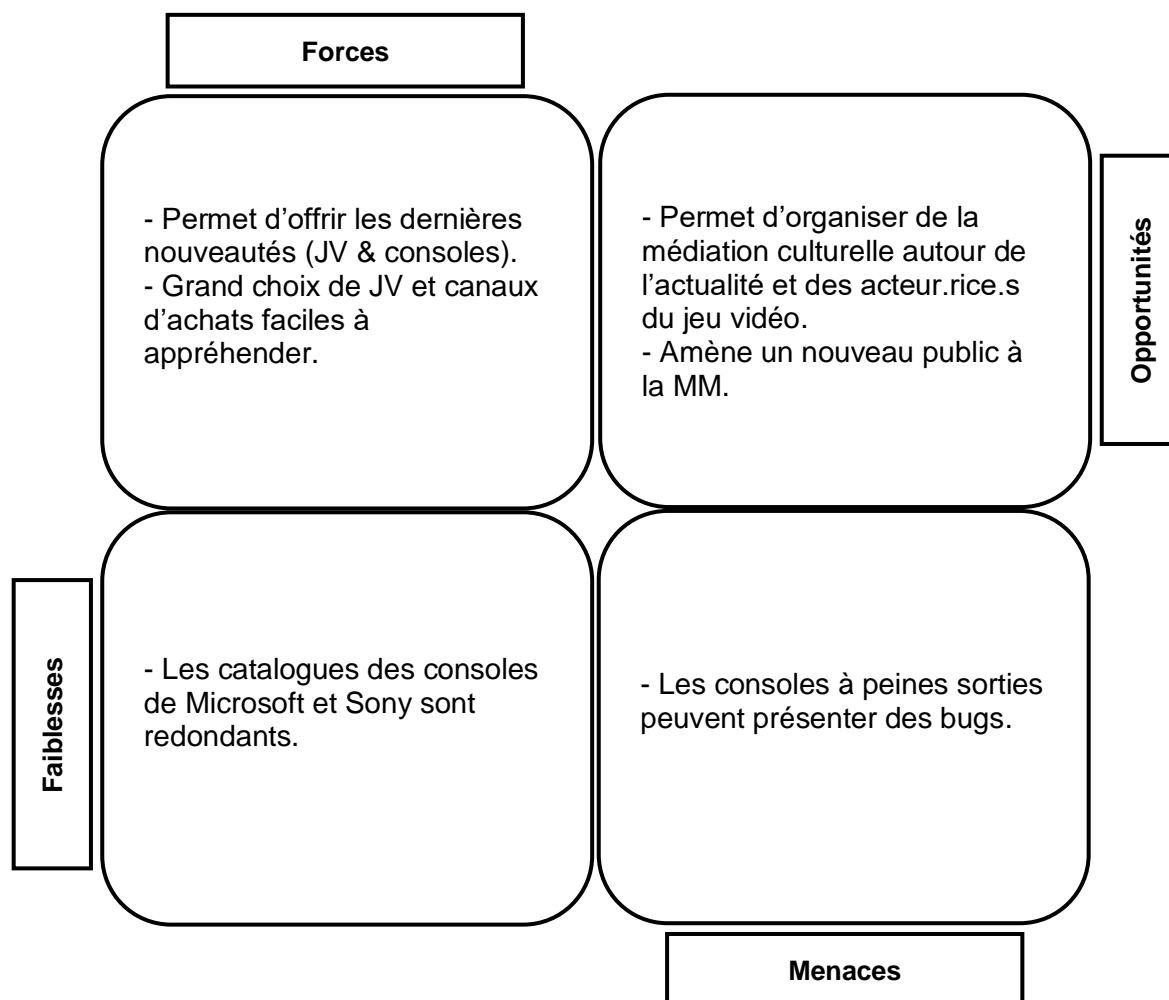
5.3.5.6.3 Les consoles de salon récentes

Par console récente, j'entends les consoles encore en production et en vente via les canaux traditionnels, elles ont été citées plus tôt dans ce travail (voir 5.3.2 *Prêt de jeux vidéo récents*). Les consoles récentes sont les plus faciles à proposer en bibliothèque. Elles permettent d'offrir aux publics un accès aux dernières nouveautés ainsi qu'aux JV dématérialisés et cela grâce aux boutiques en ligne des consoles récentes.

Il faut d'abord commencer par trois consoles : la PS4, la Xbox One et la Switch. Je recommande à la MM d'acquérir la Switch, la console de Nintendo, qui est plus axée sur la jeunesse. Comme les catalogues des PlayStation et des Xbox sont plutôt redondants entre eux, il est possible de ne mettre à disposition qu'une de ces deux consoles. Il est vrai que certains JV sont exclusifs à la PS4 ou à la Xbox One mais il n'est de toute manière pas possible de proposer tous les JV existants. Je recommande à la MM de se fier aux préférences ou aux besoins du public. Les répondant.e.s du questionnaire sont plus à posséder des PlayStation que des Xbox, mais cette information est à double-tranchant comme Microsoft vise moins le tout public que les PlayStation de Sony. Les joueur.euse.s peuvent aussi montrer moins d'intérêt pour une console inconnue. Il est tout de même possible de prendre les deux consoles car elles peuvent s'avérer complémentaires. En effet, si la Xbox One est moins grand public que la PS4, elle permet de jouer aux JV de ses versions précédentes (Xbox & Xbox 360), élargissant ainsi la collection de jeux utilisables.

En ce qui concerne les toutes dernières consoles en date, la Xbox Series est disponible mais n'est pas rétro-compatible et quant à la PS5, elle n'est que difficilement accessible pour le moment, notamment à cause d'une pénurie de matières premières causée par la pandémie de Covid-19. Il faut donc attendre qu'elle soit à nouveau disponible avant d'envisager un achat. Mais est-ce une bonne idée d'acheter une console dès sa sortie ? Si la question ne se pose plus avec les dernières consoles de Sony et Microsoft car elles sont techniquement sorties depuis fin 2020, c'est une question qui se posera tout de même le jour de la sortie d'une nouvelle console. Il est intéressant de posséder une console dès sa sortie pour attirer l'attention des publics et proposer une machine qui est vendue au prix fort et que certain.e.s joueur.euse.s préféreront tester avant d'acheter. Je recommande cependant à la MM d'attendre un minimum de six mois avant d'acheter une console fraîchement sortie. Les raisons sont simples : ces consoles peuvent encore présenter des bugs qui auraient échappés à la vigilance des constructeurs et les catalogues de jeux disponibles sur les nouvelles consoles sont plutôt maigres durant les premiers temps.

Matrice SWOT, les consoles récentes



5.3.5.6.4 Les PC

Il est aussi possible de se séparer de ces machines étranges que sont les consoles pour leur préférer le jeu sur PC. À l'exception des jeux développés par Nintendo, il est possible de trouver tous les jeux vidéo existants ou presque via un PC. Ces derniers regorgent même de JV qui n'ont jamais été portés sur console. Cette plateforme est, de plus, la moins pratiquée par les répondant.e.s du questionnaire et possède un grand potentiel en tant qu'offre

complémentaire aux pratiques vidéoludiques déjà existantes à la maison. Mais la gestion de PC pour le *gaming* est cependant plus compliquée que la gestion de consoles. En effet, les PC ne sont pas des appareils informatiques conçus uniquement pour jouer et il est nécessaire d'investir dans un PC *gaming*¹¹² afin que les JV puissent tourner sans trop d'accrocs. La principale différence qu'ont ces PC avec les modèles classiques est la carte graphique car les JV demandent de meilleures performances graphiques que la bureautique ou le streaming. Il sera nécessaire d'engager quelqu'un ayant des compétences informatiques concrètes afin de s'occuper de la sélection et de la maintenance du PC *gaming*. Il est intéressant de posséder plusieurs PC *gaming* dans un cadre de médiation culturelle afin de pouvoir organiser du jeu en LAN, c'est-à-dire, en multijoueur local sur plusieurs PC différents. Les PC *gaming* n'étant souvent qu'une tour, il faudra acheter à part le reste de l'équipement nécessaire. Il est possible de trouver des écrans pour PC¹¹³ ainsi que des claviers¹¹⁴ et des souris¹¹⁵ faits pour les joueur.euse.s dans tous les magasins d'électronique.

Une fois le.s PC installé.s, il suffit de se rendre sur une des différentes plateformes en ligne de vente de JV pour en acheter et y jouer. Je recommande à la MM de faire ses achats sur Steam¹¹⁶, la plateforme en ligne de l'entreprise Valve, qui possède le plus large catalogue parmi les plateformes en ligne. De plus, la plateforme est une référence pour la distribution de jeux indépendants et propose souvent des soldes. Il est aussi possible d'acheter à Steam une licence destinée habituellement aux cybercafés ou aux familles afin de mettre à disposition les JV achetés sur plusieurs PC en même temps (Fourmeux, Maurel 2015). Je recommande aussi Good Old Games¹¹⁷, une plateforme qui propose des JV récents mais aussi des JV rétros adaptés pour les versions actuelles des différents systèmes d'exploitation et qui ne fait pas usage de DRM* qui peuvent parfois entraver l'utilisation d'un JV pourtant payé.

Mais malgré ce qui vient d'être dit, il est possible de proposer une offre de JV sur des PC simples sans la moindre compétence informatique. En effet, les recommandations émises ci-dessus nécessitent un PC *gaming* puissant car les JV doivent être installés sur le disque dur, sont gourmands en bande passante et ont des graphismes qui pèsent lourds en termes de données. Il existe cependant toute une frange du JV sur PC bien moins exigeante et qui est plutôt mal connue du grand public : les jeux *flash**. Ce sont des JV qui sont disponibles gratuitement via un navigateur internet. Je recommande à la MM, si elle ne souhaite pas de PC *gaming*, d'installer tout de même un PC simple dans l'espace *gaming* ou de mettre à contribution les autres PC en accès libre de la future Casa Nova afin de mettre en avant les sites internet qui vont suivre.

Il est possible de trouver beaucoup de JV différents sur navigateur, comme le *serious game* suisse *Datak*¹¹⁸, qui a été créé par la RTS et qui sert à sensibiliser sur le *Big Data*. Il existe aussi beaucoup de JV indépendants et expérimentaux comme *Novena*¹¹⁹, un tout petit jeu un peu bucolique et triste mais qui fait sourire. Pierre Corbinais, un ancien bibliothécaire (entre autres), tient un site internet autour de ces JV, l'Oujevipo¹²⁰. Il y classe ses articles par durée

¹¹² <https://www.steg-electronics.ch/fr/product/list/configurateur-pc-de-jeu-14112>

¹¹³ <http://urlr.me/4VT9J>

¹¹⁴ <http://urlr.me/dnhrm>

¹¹⁵ <http://urlr.me/SvHpC>

¹¹⁶ <https://store.steampowered.com/?l=french>

¹¹⁷ <https://www.gog.com/fr>

¹¹⁸ <https://www.datak.ch/#/play>

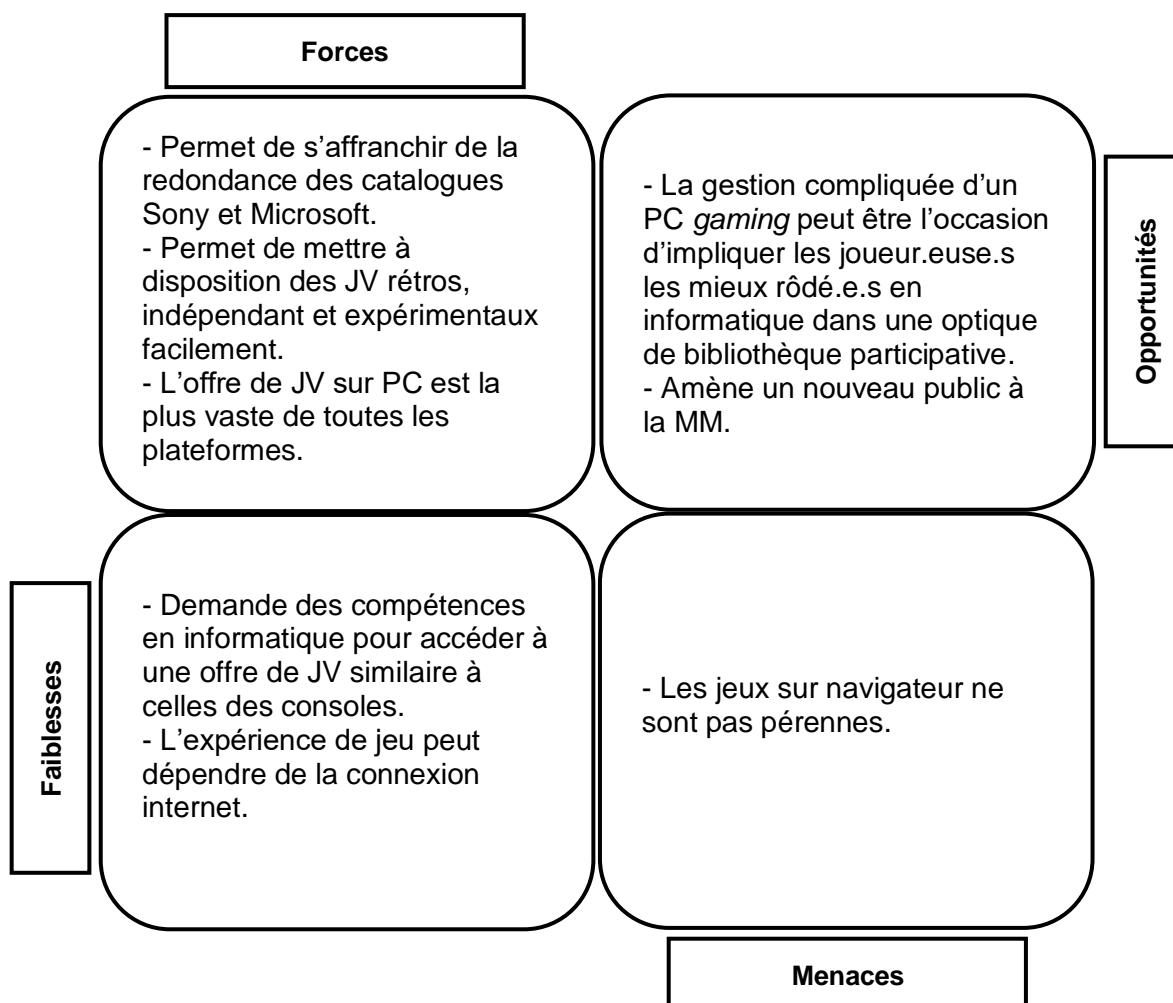
¹¹⁹ <https://haraiva.itch.io/novena>

¹²⁰ <https://oujevipo.fr/>

de vie des JV qu'il présente (de cinq minutes à trente minutes et plus) et met à disposition les liens pour y accéder. Certains des JV qu'ils présentent, bien que gratuits, sont tout de même à télécharger afin d'y jouer. Ce ne sont cependant pas des JV très exigeants au niveau technique.

En plus des *serious games* et des jeux expérimentaux, il existe aussi des plateformes qui se sont attelées à archiver sur internet des jeux vidéo rétros. Internet Archive¹²¹, le site et projet qui m'a permis de sauvegarder des URLs de manière pérenne dans le cadre de ce travail s'est aussi attelé à la sauvegarde de JV rétros considérés comme des *abandonwares**. Les *abandonwares* sont des logiciels qui sont considérés par certain.e.s personnes comme abandonnés car ils ne sont plus exploités commercialement ou mis à jour par leur ayants-droits (Schwabach 2006). Pour ne pas qu'ils soient perdus et bien que ces JV **soient encore protégés**, des joueur.euse.s et des projets de sauvegarde les reproduisent et les font circuler gratuitement. Mais il n'y a pas que le projet Internet Archive, il y a aussi le site Classic Reload¹²² ainsi que Play Retro Games¹²³. Il est possible de jouer à leurs JV au clavier et à la souris ou avec une manette pour PC, un accessoire fort utile si la MM veut proposer du JV sur PC et qui peut s'obtenir sur CeDe.ch¹²⁴ ou d'autres sites de vente en ligne.

Matrice SWOT, les PC



¹²¹ https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games

¹²² <https://classicreload.com/>

¹²³ <https://www.playretrogames.com/>

¹²⁴ <http://urlr.me/75MFt>

5.3.5.6.5 La VR

La VR, ou réalité virtuelle, est un « environnement créé à l'aide d'un ordinateur et donnant à l'utilisateur la sensation d'être immergé dans un univers artificiel » (Commission générale de terminologie et de néologie 2007). Cette technologie ne date pas d'hier et a même déjà brièvement marqué l'histoire du JV avec la sortie du Virtual Boy de Nintendo en 1995. Ce fut un échec commercial dû au manque d'ergonomie de la console vendue comme « portable » ainsi qu'à la technologie VR encore imparfaite de l'époque.

Figure 46 : Une Virtual Boy



(CC BY SA Amos 2011)

Suite à cela, la VR tombe dans l'oubli jusqu'en 2016, année de sortie du premier modèle commercial de casque de VR, l'Oculus Rift. Le PlayStation VR de Sony suivra, adapté uniquement pour sa PS4.

Ces casques proposent une immersion déroutante et de toutes nouvelles manières d'appréhender le gameplay pour les nouveaux JV ou même de rafraîchir celui des JV en vue subjective déjà existants, comme avec *Minecraft* auquel l'ajout d'un casque VR permet de se glisser littéralement dans la peau de son personnage. Cependant, ces casques sont chers, demandent un espace conséquent à domicile afin de ne rien casser et, à l'exception du dernier modèle de l'entreprise Meta Quest (nouveau nom d'Oculus), ils demandent un PC ou une PS4 pour fonctionner ainsi que différents capteurs externes comme une caméra qui permet de suivre les mouvements du casque et des manettes. Pour ces raisons, les casques VR sont difficilement accessibles pour le grand public. En mettant à disposition des casques, la MM rend vraiment tout-public cette nouvelle pratique vidéoludique réservée aux foyers aisés. Elle promeut aussi un jeu actif, car la VR demande de bouger plutôt que d'être assis et immobile, ainsi que des expériences à la pointe de la technologie en termes d'immersion.

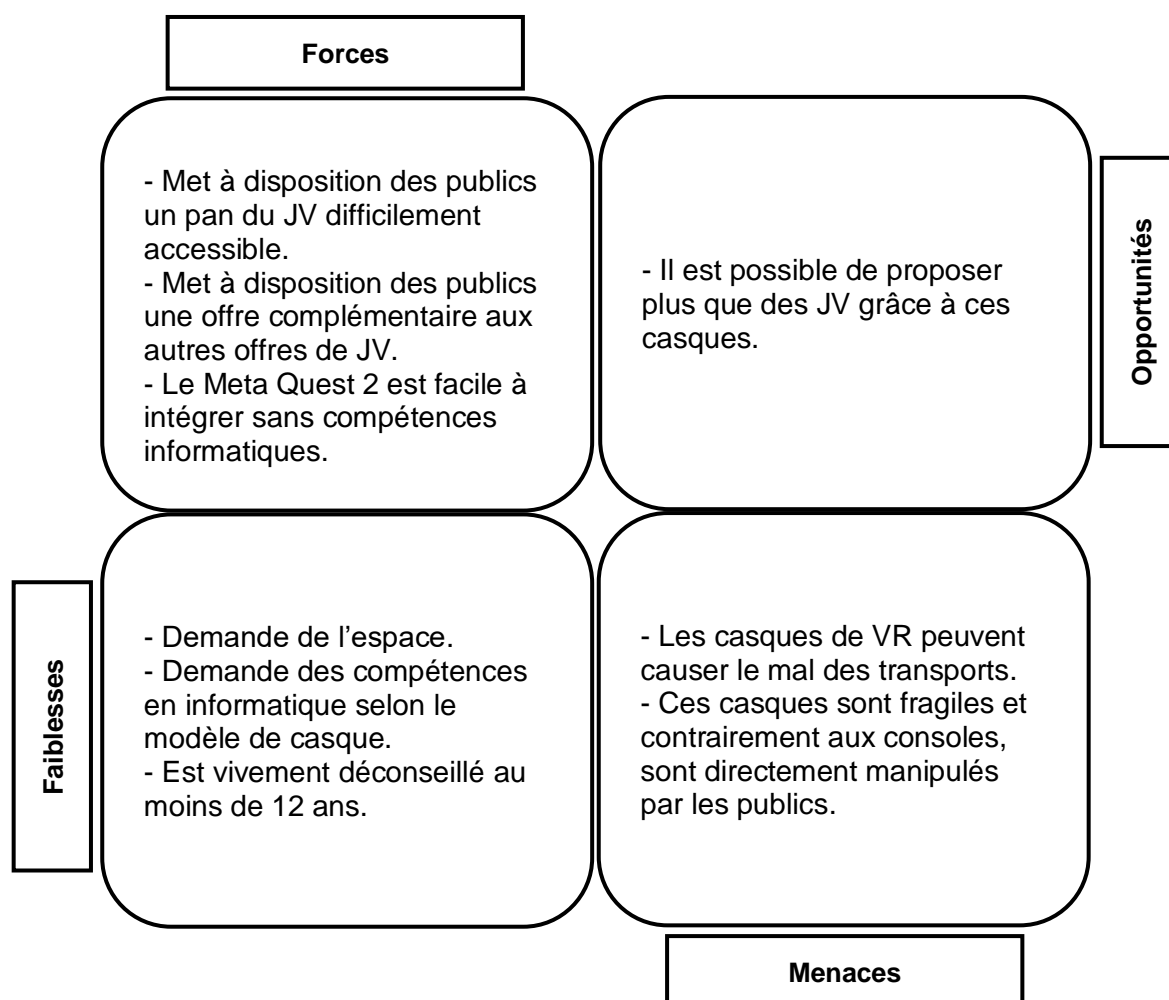
Je recommande à la MM de proposer des casques VR à ses publics pour les raisons susmentionnées, mais je leur recommande surtout un casque en particulier : le Meta Quest 2 (ou Oculus Quest 2), qu'il est possible de trouver sur Digitec¹²⁵. Ce casque fourni avec deux manettes et qui possède une résolution de 2K ne demande aucun capteur externe, aucun câble, ni même de connexion à un PC *gaming* ou une console. Il fonctionne de manière totalement indépendante, réduisant les problèmes liés à l'installation de capteurs ou à la

¹²⁵ <http://urlr.me/fbz3B>

présence d'un câble dangereux sur lequel les joueur.euse.s pourraient s'encouler. Les casques VR sont cependant déconseillés au moins de 12 ans et je recommande à la MM de suivre cette directive.

Mais comme dit plus haut, proposer de la VR demande de la place et la MM ne devrait pas s'engager là-dedans si elle ne peut proposer un espace vide d'au moins de 3.5m sur 3.5m, comme recommandé sur le site officiel du casque de VR HTC Vive¹²⁶. Heureusement, le Meta Quest 2 permet de délimiter une zone de jeu qui prévient les joueur.euse.s en cas de sortie ou de danger de se cogner dans un meuble (R. 2021). Si la MM souhaite proposer de la VR, elle trouvera un échantillon de JV sortis exclusivement en VR à la fin de ce travail (cf. Annexe 15 :).

Matrice SWOT, la VR



5.3.5.6.6 Les tablettes

L'apparition des smartphones et autres supports tactiles et portables ont provoqué l'apparition d'un nouveau type de JV : les jeux mobiles. Il arrive cependant que des JV édités pour PC ou consoles soient aussi portés sur support mobile grâce à leur simplicité de gameplay (*Gorogoa*) ou pour toucher un plus large public au détriment de la jouabilité d'un titre (*PlayerUnknown's Battlegrounds*). Il existe cependant des JV exclusifs aux supports mobiles et des applications entre jeux vidéo, e-books et vidéos qui peuvent être intéressantes en bibliothèque, comme *Dans mon rêve*, une application permettant aux enfants de composer des illustrations à partir

¹²⁶ <http://urlr.me/DZ1kP>

de plein d'images afin que soit généré automatiquement un Cadavre Exquis*. Cette application est disponible sur l'App Store, la boutique en ligne des produits Apple. Cette boutique et le Play Store disponible sur les produits disposant d'un système d'exploitation Android sont les canaux d'achats traditionnels de ces JV mobiles et de ces applications, qui peuvent coûter un prix allant de quelques centimes à une vingtaine de francs.

Entre les véritables JV et ces applications interactives, les tablettes permettent de composer une offre liée aux JV qui soit adaptée à la jeunesse et à l'éveil aux écrans. Dans les bibliothèques interrogées qui en mettent à disposition, ces tablettes se trouvent dans l'espace jeunesse, ce qui est un choix cohérent vis-à-vis d'une offre orientée vers les enfants et qui n'est pas centrée uniquement sur les JV. Le but serait de mettre à disposition des jeux et applications payantes afin que les publics puissent découvrir des applications différentes que celles auxquels ils ont déjà un accès facilité. En ce qui concerne la sélection, elle est facilitée par la présence d'une classe PEGI pour toutes les applis et devrait être faite autour d'applications interactives à destination de la jeunesse et autour de jeux mobiles P2P*. Afin d'orienter la sélection, je recommande le site Bib'Applis¹²⁷, qui regroupe toutes sortes d'applications appréciées par des bibliothécaires de la ville de Rennes (Ille-et-Vilaine). Pour payer ces applications et JV, il faudra utiliser une carte de crédit ou acheter des cartes prépayées et faire attention à ne pas laisser d'argent trainer sur le porte-monnaie de la boutique en ligne. Pour empêcher toute tentative de vol, il existe des supports reliés à un câble en acier permettant d'y fixer la tablette¹²⁸.

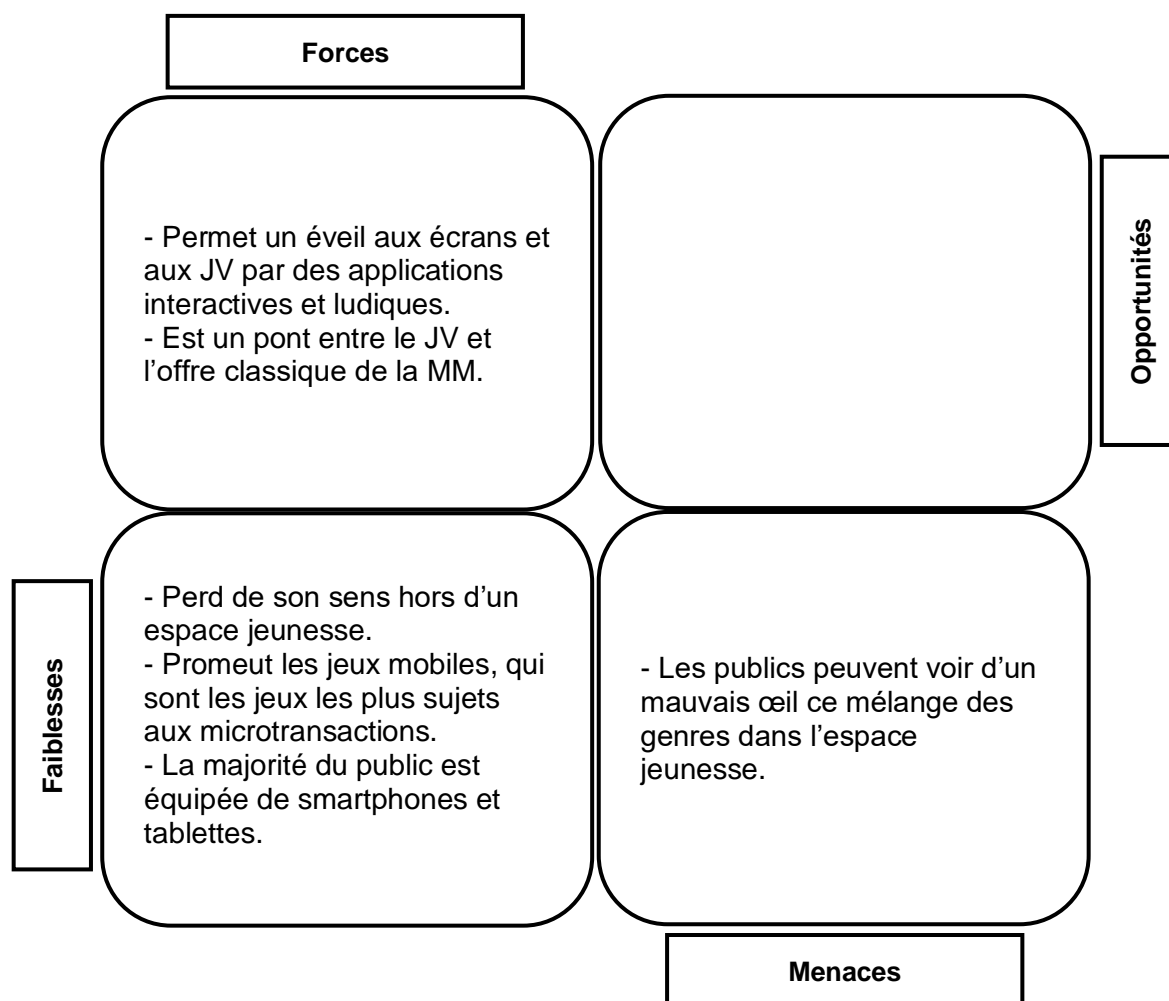
À titre personnel, je recommande à la MM de laisser de côté les tablettes. Si en tant que lecteur, je suis impressionné par les possibilités qu'offrent le numérique en termes d'immersion et d'ambiance, je suis, en tant que *gamer*, peu impressionné par l'offre de jeux mobiles exclusifs et plutôt révolté face à des modèles économiques qui traitent les joueur.euse.s comme des vaches à laits et les JV comme des panneaux publicitaires. Enfin, en tant que bibliothécaire, je considère que le jeu mobile est la pratique vidéoludique la plus accessible et répandue en Suisse, notamment à cause du fait que la majorité de la population possède un smartphone. Pour ces raisons, je considère que les supports mobiles ne devraient pas être les plateformes prioritairement envisagées lors de la constitution d'une offre liée aux JV.

Il est aussi possible que ces tablettes en libre-accès dans l'espace jeunesse n'attirent que les tout-petits qui ne devraient pas être exposés aux écrans et que leurs parents soient mécontents de voir au milieu des albums ces tablettes desquelles ils essaient de décoller leurs enfants pour venir à la bibliothèque. Si la MM souhaite mettre à disposition des JV sur tablettes, elle trouvera une sélection de jeux mobiles à la fin de ce travail (cf. Annexe 15 :).

¹²⁷ <https://bibapplis.blog/>

¹²⁸ <http://urlr.me/GdXcQ>

Matrice SWOT, les tablettes



5.3.5.7 L'offre de jeux vidéo

Ce projet s'inscrivant dans le contexte d'une institution publique et par extension, « tous publics », il n'est pas possible, dans un espace *gaming* proposant plusieurs consoles ou PC, de proposer des jeux dont la classe PEGI excéderait 12. Il serait en effet regrettable et dommageable que des enfants soient, même indirectement, exposés à des images violentes provenant de JV inadaptés à leur âge. Il serait possible de pallier ce problème en proposant un espace fermé pour chaque console afin de proposer une cohabitation entre jeux pour enfants et pour adultes. Cependant, cloisonner les postes de jeu va entraver la sociabilité et l'entraide au sein de l'espace qui ont été observées à la bibliothèque de Vevey. L'idéal serait d'écartier un seul poste de jeu afin de tout de même permettre à des adultes de jouer à des JV dont la classe PEGI est 16 ou 18. Afin de s'assurer que des publics trop jeunes ne s'introduisent pas et n'utilisent pas la console pour adultes, il faudra la garder sous clé et ne prêter les manettes liées à la console qu'à des adultes. En effet, si la console est sous vitrine, seules les manettes qui sont déjà liées à la console permettent de l'allumer à distance et de l'utiliser. Pour lier une manette sans fil à une console (sauf pour la Wii et la Wii U), il suffit de la brancher une fois à la console. Elle ne pourra ensuite interagir qu'avec cette dernière jusqu'à ce que quelqu'un la branche ailleurs. Sur les autres consoles destinées à la jeunesse, il faudra activer le contrôle parental. Celui-ci permet de fixer une classe PEGI maximale à laquelle un profil peut jouer. Sans cela, il est possible que les enfants les plus malin.e.s arrivent à détourner l'interdiction en utilisant des JV ramenés de l'extérieur, empruntés par leurs aîné.e.s, ou en arrivant à télécharger des jeux gratuits sur les boutiques en ligne.

Pour ce qui est des titres proposés sur les différentes plateformes de l'espace *gaming*, ils peuvent provenir d'une collection physique de JV ou d'une collection de jeux dématérialisés achetés sur les boutiques en ligne des consoles, des PC ou des tablettes.

Les JV dématérialisés présentent un avantage certain : celui de ne pas avoir à toucher la console à chaque session car les joueur.euse.s peuvent directement choisir leur jeu sur l'écran d'accueil de la console sans changer de disque ou de cartouche. De plus, les JV dématérialisés sont souvent moins chers que leurs équivalents physiques pour deux raisons :

- Leurs frais d'édition et de distribution sont moindres.
- Les boutiques en ligne proposent souvent des soldes.

Ils sont cependant plus difficiles à mettre en valeur au vu de leur nature numérique. Mais cette même nature leur permet d'être encore enrichis après l'achat par le biais de DLC disponibles sur les boutiques en ligne. Ces DLC peuvent être quelques musiques de plus pour un jeu de rythme comme *Guitar Hero* (Méneghin 2009) ou un chapitre supplémentaire de l'histoire et/ou une nouvelle zone de jeu comme pour *Bioshock Infinite : tombeau sous-marin, épisode 1*. De plus, beaucoup de productions indépendantes, dont la majorité des productions suisses, n'ont jamais été éditées physiquement et un espace *gaming* est le seul moyen de mettre à disposition ces JV à la MM. Je recommande à la MM de consulter le site des Swiss Game Awards¹²⁹ pour s'aider à la sélection de JV suisses dématérialisés.

Je recommande à la MM de ne pas mettre à dispositions de jeux F2P, car ces derniers, si présents sur des plateformes à portée commerciale, présentent systématiquement des microtransactions. De plus, les jeux gratuits sont facilement accessibles pour les publics et leur présence dans l'offre n'est pas prioritaire. Plus tôt dans ce travail, le cas des éditions intégrales, ces JV proposant une série entière dans une seule boîte, avait été traité. Mais ce chapitre concernait les JV sur support physique. Sous leur forme dématérialisée, les éditions intégrales sont bien plus pratiques car elles sont, normalement, moins chères que si chaque titre était acheté séparément et elles permettent de regrouper sous un seul logiciel tous les JV d'une série, ce qui permet d'économiser de la place sur l'écran d'accueil d'une console. Je recommande donc à la MM d'acheter ces éditions intégrales, mais seulement en dématérialisé. Certains JV demandent des accessoires, comme un micro, un volant ou une manette à détection de mouvement. Ces JV sont, en général, populaires mais compliqués à prêter à cause des accessoires. Un espace de consultation permet de mettre à disposition ces JV accompagnés de leurs accessoires afin d'améliorer l'expérience de jeu.

La durée de jeu par personne et par jour étant limitée et la continuité de sa partie ne pouvant être garantie à chaque joueur.euse, il est important que l'offre de JV d'un espace *gaming* propose des JV courts ou permettant de faire des sessions courtes et qui n'obligent pas à suivre une histoire importante pour profiter du jeu, comme des jeux de course, de combat, des jeux multijoueur.

Pour des raisons de sécurité, je recommande à la MM d'acheter des cartes prépayées trouvables dans les kiosques ou aux caisses de la plupart des supermarchés afin d'acheter des JV dématérialisés sans avoir à enregistrer une carte de crédit sur la console, la tablette ou le PC. Il faudra cependant faire attention à ne pas laisser d'argent sur le porte-monnaie des boutiques afin que les joueur.euse.s ne puissent pas essayer d'acheter es jeux.

¹²⁹ <https://www.sgda.ch/fr/swiss-game-awards/>

En annexe, la MM trouvera un échantillon de JV dématérialisés qui l'aidera à orienter sa sélection (cf. Annexe 15 :).

5.3.5.7.1 *Le jeu en ligne*

Si une offre de JV sur PC semble bien compliquée à mettre en place, elle possède un avantage certain : la gratuité du jeu en ligne. En effet, les consoles en ligne font payer cette fonctionnalité au travers d'un abonnement mensuel dont le nom est différent pour chaque console :

- PS4 et PS5 : le PlayStation+
- Xbox One et Xbox Series : le Xbox Live Gold
- Switch : Le Nintendo Switch Online

Pour les consoles de Sony et Microsoft, il faut compter entre 60 et 70 CHF par année environ pour avoir accès à la version de base de leurs abonnements. De plus, les deux constructeurs offrent deux à trois JV gratuits par mois à leurs abonné.e.s. Le Nintendo Switch Online, quant à lui, coûte 28 CHF par année. Ces abonnements permettent de glaner des jeux gratuits quand c'est possible et d'accéder aux fonctionnalités en ligne des JV.

5.3.5.7.2 *Le jeu en streaming*

Les abonnements Extra et Premium du PlayStation+ permettent, en plus du jeu en ligne, d'avoir accès à un catalogue de JV en streaming appelé le PS Now jusqu'à récemment. Sans téléchargement, ni sélection préalable, il est donc possible d'offrir des centaines de JV au travers d'une console. Il faut cependant avoir une bonne connexion internet pour profiter de cette offre. Il faut compter environ 117 CHF par année pour l'abonnement Extra et environ 140 CHF par année pour l'abonnement Premium qui met aussi à disposition des JV provenant de la PS2 et de la PS3. Du côté de Microsoft, il existe le Xbox Game Pass, dont le prix varie entre 120 CHF et 150 CHF par année. Le Xbox Game Pass est accessible, selon l'abonnement, soit sur une console Xbox, soit sur PC, soit les deux.

Si ces abonnements de streaming ont beaucoup d'avantages et permettent d'offrir une vaste sélection de JV qui évolue toute seule, ce sont cependant des services mettant à disposition des JV indépendamment de leur classe PEGI. Il est donc impossible de proposer de service de streaming sur une console qui serait accessible à la jeunesse.

5.3.5.8 **Autres recommandations**

Si l'espace de consultation semble un bon endroit pour y faire sa médiation culturelle, je recommande tout de même à la MM d'investir dans un meuble mobile qui permettra d'amener un poste de jeu à l'espace de médiation afin de ne pas cloisonner le JV dans l'espace *gaming* et aussi pour éviter de devoir bouger meubles et câbles à chaque animation demandant plus de place. Évidemment, certaines animations seront plus adaptées à l'espace de consultation, mais il me semble important de ne pas écarter physiquement le JV du reste de la médiation culturelle.

Un espace de consultation peut générer sociabilité et entraide, mais aussi bruit et disputes. Je recommande à la MM de fixer un cadre clair au travers d'un règlement et d'une charte prévoyant des sanctions en cas de mauvais comportement envers les autres joueur.euse.s, de non-respect des classes PEGI ou de dégradation du matériel. Des exemples inspirés de la *Charte d'utilisation des outils informatiques*¹³⁰ de la MM et complétés grâce au règlement de

¹³⁰ http://www.mediathequemonthey.ch/images/Charte_avec_signature_officiel.pdf

l'espace Pixel de Vevey et grâce à Avila et al. (2014, pp. 113-116) se trouvent en annexe (cf. Annexe 20 :). Cet espace, à ses débuts, connaîtra sûrement une vague de fréquentation d'une certaine diversité avant qu'un public d'habitué.e.s ne se distingue. Mais, à la bibliothèque Vaclav-Havel à Paris, ce dit public ne s'est pas distingué par sa mixité car composé principalement de jeunes garçons s'adonnant à *FIFA* ou à *Naruto* (Bibhavel 2015). Il est aisé de remédier à cela. Les jeux de combat ou de sport à succès étant édités en physique, il n'est pas nécessaire de les proposer en plus en dématérialisé sur les consoles. Et si ces JV font partie d'une collection en prêt, ils devraient être empruntés assez souvent pour que l'espace ne devienne pas un espace « pour garçons ». La diversité de l'offre et la mise en avant d'autres JV que les jeux de combat et de sport permettront aussi d'attirer un public plus varié.

L'adresse mail utilisée pour créer un compte sur les boutiques en ligne des consoles doit être vérifiée souvent afin d'éviter que des joueur.euse.s ne tentent de télécharger des JV durant leur session de jeu. Un mail est en effet envoyé comme quittance à chaque achat. Cette fonctionnalité permet aussi de garder une trace des achats dématérialisés.

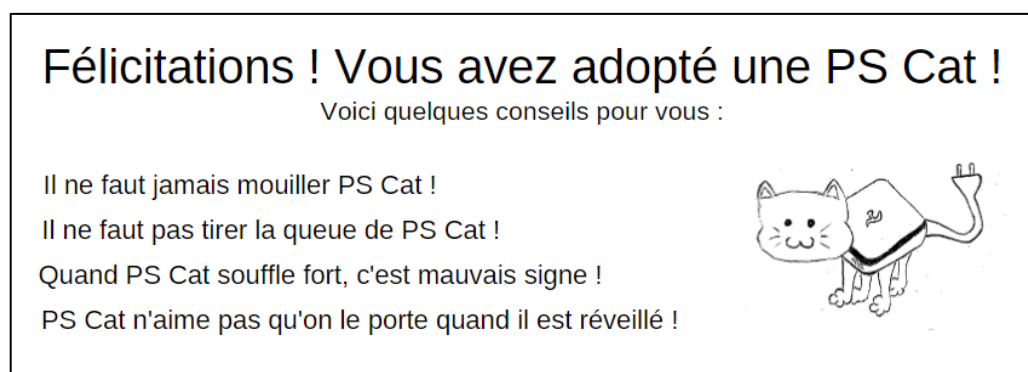
En ce qui concerne la gestion des consoles, il faudra régulièrement vérifier qu'il n'y a aucune mise à jour (du système ou des JV) à faire. Cela ne demande que quelques manipulations. Il faudra aussi faire du tri dans le stockage de la console en éliminant de temps en temps :

- Les JV inutilisés (il est toujours possible de les réinstaller plus tard)
- Les données de sauvegarde (des JV dont l'histoire est importante et qui ne peuvent être pris en cours de route. Il vaudra mieux garder les niveaux et personnages débloqués dans les JV de combat, de rythme, de course et de sport).
- Les captures d'écran et captures vidéo des JV (qui seront essentiellement faites par accident durant une session de jeu et qui prennent de la place pour rien).

Pour disposer de plus de mémoire sur une console récente, le disque dur ou la carte SD peut être changé.e (Cadioux 2016, p. 104), mais par quelqu'un qui sait comment s'y prendre.

Finalement, les consoles récentes, de par la complexité des éléments qui les composent, sont extrêmement fragiles et me font penser à des chats. Voici donc quelques recommandations sur la manière de manipuler prudemment PS Cat le chat. Elles peuvent être utilisées pour apprendre aux jeunes publics à manipuler prudemment les consoles de l'espace *gaming* et les leurs :

Figure 47 : PS Cat le chat



(Charrière 2022)

5.3.5.9 Le budget

Ce chapitre va s'attarder sur le budget de constitution et le budget annuel relatif à un espace de consultation pour la MM. Les budgets de rénovation de l'espace, d'achat du mobilier et d'achat de PC traditionnels seront écartés car ces parties du travail ont été mandatées à Catherine Gay Menzel et Matthieu Monnard. Les chiffres cités ici et arrondis au franc au-dessus sont indicatifs et peuvent varier selon le canal d'achat et la période. Par ce budget, je propose à la MM un espace *gaming* complet basé sur mes recommandations antérieures. Les consoles dédiées ne sont pas citées car elles représentent une solution de rechange au cas où la constitution d'un espace *gaming* comportant des vraies consoles rétros s'avérerait trop compliquée. De plus, ces consoles ne demandent qu'un investissement ponctuel. Les jeux *flashs* étant gratuits, ils ne sont pas non plus mentionnés ici.

Les prix proviennent de différents sites d'achats suisses, sauf pour certains éléments spécifiques comme les câbles HD Retrovision et la Xbox One qui n'est plus disponible à la vente en Suisse. Les prix des consoles rétros proviennent du site de Cash Converters. Les prix des consoles récentes, à l'exception de celui de la PS4 qui n'y est plus vendue, viennent du site de Mediamarkt.

Tableau 6 : Prix des consoles rétros et récentes

Consoles rétros		Consoles récentes	
Nom	Prix	Nom	Prix
Retron 5	173 CHF	PS4	452 CHF
PS3	100 CHF	Switch	380 CHF
Wii U	120 CHF	Xbox Series X	499 CHF
GameCube	100 CHF	PS5	648 CHF
Xbox One	325 CHF		

(Charrière 2022)

La Xbox One se trouve exceptionnellement dans les consoles rétros de ce tableau car elle permet de jouer aux jeux de la Xbox et de la Xbox 360. De plus, bien qu'elle soit encore disponible à la vente en France, la Xbox One semble avoir disparue des canaux traditionnels suisses depuis quelques temps et entame donc sa transition de console récente à console rétro. Le prix de la PS5 du tableau vient malheureusement d'un pack comprenant un jeu car c'est la seule PS5 en vente qui ait été trouvée en ligne sur un site suisse. Les consoles ne sont cependant pas les seules plateformes.

Tableau 7 : Prix des autres plateformes

Autres supports	
Nom	Prix
Beck PC i370 Gaming Starter	1'580 CHF
Meta Quest 2	399 CHF
iPad (2021)	328 CHF

(Charrière 2022)

Le prix du PC *gaming* provient d'un modèle trouvé sur le site de Steg-electronics, une entreprise suisse spécialisée dans la vente de PC et de produits électroniques. Le modèle spécifique choisi est un modèle de moyenne gamme pour débutant.e.s. Et toutes ces plateformes de jeu nécessitent ou peuvent s'accompagner de divers accessoires.

Tableau 8 : Prix des accessoires

Accessoires	
Nom	Prix
Station de recharge de manette (PS4)	23 CHF
Câble HD Retrovision	70 CHF
TV <i>gaming</i> , entrée de gamme	437 CHF
TV <i>gaming</i> , haut de gamme	1'999 CHF
Clavier <i>gaming</i>	90 CHF
Souris <i>gaming</i>	89 CHF
Écran d'ordinateur	190 CHF
Support de verrouillage pour tablette	68 CHF

(Charrière 2022)

En ce qui concerne les téléviseurs *gaming*, ils ont été choisis grâce à un guide d'achat de Digitec (Fontana 2019b). Le téléviseur haut de gamme du guide n'étant pas disponible sur le site, son prix provient de celui de Mediamarkt. C'est aussi le cas des prix des accessoires. La MM peut se servir du tableau ci-dessous pour composer ses offres personnalisées ou piocher dans les propositions ci-dessous.

Tableau 9 : Propositions de budget de constitution

Propositions	
	Prix
Toutes les consoles rétros – 3 TV haut de gamme – 2 câbles HD Retrovision	6'955 CHF
Toutes les consoles rétros – 3 TV d'entrée de gamme – 2 câbles HD Retrovision	2'269 CHF
Toutes les consoles récentes – 3 TV haut de gamme – 4 stations de recharge	8'068 CHF
Toutes les consoles récentes – 3 TV d'entrée de gamme – 4 stations de recharge	3'382 CHF
Toutes les consoles – 6 TV haut de gamme – 2 câbles HD Retrovision – 4 stations de recharge	15'023 CHF
Toutes les consoles – 6 TV d'entrée de gamme – 2 câbles HD Retrovision – 4 stations de recharge	5'651 CHF
1 casque VR	399 CHF
1 PC <i>gaming</i> – 1 écran d'ordinateur – 1 clavier – 1 souris	1'949 CHF

	Prix
4 PC <i>gaming</i> – 4 écrans d'ordinateur – 4 claviers – 4 souris	7'796 CHF
4 tablettes – 4 supports de verrouillage pour tablettes	1'584 CHF
Offre complète avec TV haut de gamme et 1 PC <i>gaming</i>	18'955 CHF
Offre complète avec TV haut de gamme et 4 PC <i>gaming</i>	24'802 CHF
Offre complète avec TV d'entrée de gamme et 1 PC <i>gaming</i>	9'583 CHF
Offre complète avec TV d'entrée de gamme et 4 PC <i>gaming</i>	15'430 CHF

(Charrière 2022)

Une fois que l'espace sera constitué, il faudra prévoir un budget annuel qui comprendra les achats de JV dématérialisés, les éventuels frais de maintenance et les différents abonnements aux services en ligne des consoles récentes. Les JV physiques ne sont pas pris en compte ici car les recommandations de budget les concernant ont déjà été énoncées. (Le Xbox Game Pass inclut le Xbox Live Gold).

Tableau 10 : Découpage des éléments à prendre en compte pour constituer un budget annuel

Budget annuel, découpage	
Nom	Prix
Maintenance & frais de remplacement	500 CHF
Prix moyen d'un JV dématérialisé	45 CHF
Prix moyen d'un jeu mobile	6 CHF
Budget pour 40 JV par année (une tablette)	220 CHF
Budget pour 20 JV par année (une console)	900 CHF
PlayStation+ Essential	70 CHF
PlayStation+ Extra	117 CHF
PlayStation+ Premium	140 CHF
Xbox Live Gold	110 CHF
Xbox Game Pass pour Xbox	120 CHF
Xbox Game Pass pour PC	120 CHF
Xbox Game Pass pour Xbox et PC	150 CHF
Nintendo Switch Online	28 CHF

(Charrière 2022)

Seules quelques consoles possèdent encore une boutique en ligne ouverte (PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, 3DS, Wii U (jusqu'au 23 mars 2023)). Le prix d'un JV moyen dématérialisé se base sur la moyenne préétablie pour les JV récents, diminuée arbitrairement

de 10 CHF pour compenser les soldes récurrentes et les frais d'édition et de distribution quasi inexistantes de ces JV. Il faut être attentif au fait que les JV dématérialisés occupent de la place dans la mémoire d'une console et qu'il n'est pas possible de les accumuler à l'infini, un tri des JV téléchargés sur la console sera nécessaire toutes les années environ, ils pourront être retéléchargés à tout moment. C'est la même chose pour les tablettes. En date du 27 juin 2022, il était possible de trouver sur le Play Store, parmi les 186 JV les mieux vendus selon l'app, des prix allant de 0,20 CHF à 16 CHF. La grande partie des jeux se trouvent dans une fourchette de prix allant de 2 CHF à 10 CHF. La moyenne obtenue par ces deux chiffres est de 6 CHF et servira de prix moyen d'un jeu mobile. Les frais de maintenance et de remplacement ont été définis de sorte à ce que la MM puisse racheter une console en cas de problème (en prenant en compte que les consoles les plus chères auront baissé de prix d'ici à ce qu'elles soient défectueuses), et racheter les accessoires cassés. Les prix des abonnements ont été trouvés sur les sites officiels des consoles, Nintendo est le seul des trois grands constructeurs actuels à ne pas proposer de streaming de JV sur ses consoles.

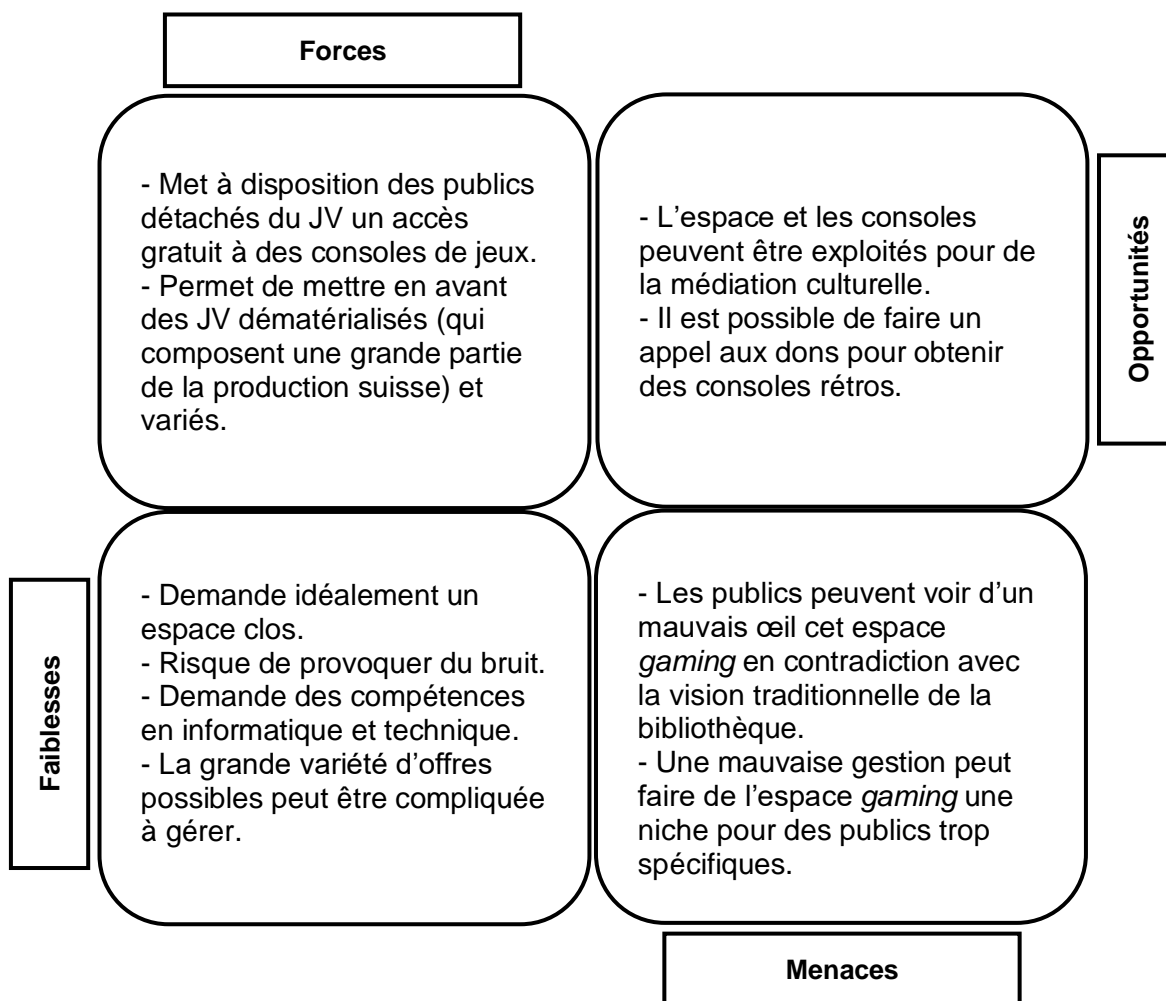
Ce budget, ainsi que le budget d'acquisition de JV dématérialisés, peuvent varier selon les prix des abonnements et des JV en général, ainsi que selon les besoins de la MM. Elle peut cependant se baser sur les propositions ci-dessous pour établir son budget annuel.

Tableau 11 : Propositions de budget annuel

Propositions de budget annuel	
	Prix
5 consoles – 20 JV par console – pas de jeu en ligne	5'000 CHF
5 consoles – 20 JV par console – abonnements de base	5'208 CHF
5 consoles – 20 JV par console – Nintendo Switch Online – PS+ Extra – Xbox Game Pass (Xbox)	5'265 CHF
5 consoles – 1 PC <i>gaming</i> – 20 JV par console et PC – Nintendo Switch Online – PS+ Premium – Xbox Game Pass (Xbox et PC)	6'218 CHF
5 consoles – 1 PC <i>gaming</i> – 20 JV par console (pas PC) – pas de jeu en ligne sur console – Xbox Game Pass (PC)	5'120 CHF
4 tablettes – 40 JV par tablette	1'460 CHF

(Charrière 2022)

5.3.5.10 Matrice SWOT, espace de consultation



5.3.6 Médiation culturelle

« Proposer des jeux sur des étagères sans médiation autour n'apporte aucune plus-value » (Ménéghin 2009, p. 56). Je ne considère pas cela comme vrai dans la mesure où les JV, surtout sur support physique, sont des produits culturels qui peuvent être chers et la plus-value vient alors de l'accès gratuit. Mais la collection de JV et les offres liées aux JV, au même titre que toutes les autres, doivent être exploitées pour de la médiation culturelle. Elle peut avoir de multiples buts, comme aller à la rencontre de ses publics ou faire mûrir le regard des plus jeunes sur les JV en leur montrant leur diversité. Ces jeunes publics sont souvent équipés à domicile et s'ils viennent jouer à la bibliothèque, c'est pour l'expérience multijoueur (Ménéghin 2009, p. 56). Pour proposer de la médiation culturelle incluant des JV, il faut posséder les plateformes et les jeux allant avec. Des recommandations à ce propos se trouvent plus haut dans ce travail. Mais dans le cas des plateformes, je recommande à la MM d'acquérir de deux à quatre exemplaires de chaque console qu'elle compte utiliser dans un cadre de médiation culturelle afin que les animations proposant du jeu multijoueur ne deviennent pas une file d'attente constante.

Il est important de préciser que toute action de médiation culturelle faisant usage d'un JV demande que ce dernier soit testé avant afin d'éviter toute surprise malencontreuse au moment d'une animation. Tester les JV et sélectionner les parties qui vont être montrées permet aussi d'exploiter des JV dont la classe d'âge est supérieure à celle du public visé par l'animation en coupant les passages justifiant le fait que ce sont des jeux PEGI 16 ou 18.

Les actions de médiation proposées seront classées par « niveau ». Dans les JV, les niveaux servent à déterminer la puissance globale d'un personnage. Dans le cas de ce travail, les niveaux désignent le profil idéal pour organiser et gérer l'action de médiation concernée :

- Niveau 1 : Professionnel.le de l'information documentaire
- Niveau 2 : Professionnel.le de l'information documentaire passionné.e par les JV
- Niveau 3 : Professionnel.le de l'information documentaire passionné.e par les JV et possédant des compétences en informatique et en programmation – Professionnel.le du JV – Médiateur.rice numérique

5.3.6.1 Mises en avant

Niveau 1

Afin de mettre en avant les JV, je recommande à la MM d'utiliser le système des coups de cœur afin de mettre en avant les JV préférés des usager.ère.s ainsi que ceux des employé.e.s de la future Casa Nova.

Les thématiques documentaires et les genres littéraires présents dans les JV peuvent être exploités sur les grilles thématiques de la MM. Les jeux *Bioshock* iraient parfaitement bien sur une grille thématique sur les dystopies, aux côtés des essais et romans d'Ayn Rand et George Orwell dont ils s'inspirent. Dans un autre genre, *Assassin's Creed : Origins* peut s'intégrer dans une grille sur le thème de l'Égypte. Bien que le jeu ne soit pas un document historique précis, il suit la même logique que les films et romans historiques.

Les grilles peuvent aussi être orientés autour des JV tirés de romans ou de films (ou l'inverse) présents à la MM, comme la série de livres *The Witcher* ou les mangas et romans autour de l'univers de *Pokémon*.

5.3.6.2 Expositions

Niveau 1 – 20 personnes ont voté pour !¹³¹

Des expositions peuvent être créées grâce à différents partenaires, comme le musée Bolo. Décrit un peu plus haut dans ce travail (voir 3.1.4.4.1 *Musées*), le musée collabore souvent avec des institutions culturelles dans le cadre d'animations et d'expositions et possède une vaste collection d'anciennes consoles et jeux. Le prix demandé peut varier en fonction de différents facteurs et un devis détaillé auprès du musée sera nécessaire avant de connaître le coût exact d'un partenariat avec eux.

Il existe aussi une exposition toute faite sur l'histoire des JV, qui se trouve actuellement à la bibliothèque de la Cité, à Genève, et qui se nomme : *De Pong à Fortnite : une saga pas si accidentelle*¹³². Cette exposition appartient à Jim Zbinden¹³³, le directeur de The Geneva Skateboard Museum. Il l'a prêtée à la bibliothèque de la Cité sans demander de contrepartie financière (Leckie 2022a).

¹³¹ Informations récoltées via un questionnaire transmis aux publics de la MM

¹³² <http://urlr.me/B7XQ2>

¹³³ <https://ch.linkedin.com/in/jim-zbinden-8609951b>

5.3.6.3 Sensibilisation & prévention autour du jeu vidéo

Niveau 1 – 14 personnes ont voté pour !

Comme vu lors de la réflexion sur ce que la bibliothèque pouvait apporter au JV, il existe des mécaniques vidéoludiques dangereuses mais aussi des pratiques à risque. Bien que le JV doit être traité de la même manière que le reste des collections, il est accompagné d'un statut qui, selon les offres proposées par la MM, rend presque obligatoire la sensibilisation. Elle doit être proposée aux jeunes publics qui peuvent être facilement influencés ainsi qu'aux parents qui n'y connaissent pas grand-chose à ce média ou qui se sont retrouvés perdus face à sa rapide évolution.

Ces ateliers de sensibilisation reviendraient sur le fonctionnement des JV et leur chaîne de production ainsi que sur les différentes mécaniques toxiques et sur la manière dont elles peuvent être nuisibles pour les joueur.euse.s. Il est possible d'aborder le thème des microtransactions et des mécaniques de jeux de hasard, de l'addiction au jeu vidéo, de la représentation des genres ou de la raison d'être des systèmes d'évaluation de l'âge. L'idée serait aussi de faire intervenir les publics, voire de faire venir des intervenant.e.s externes, soit des joueur.euse.s ou des proches concerné.e.s par ces thématiques, soit des professionnel.le.s de ces thématiques, comme l'association RNVP¹³⁴, qui organise des ateliers d'1h30 sur certaines des thématiques citées ci-dessus pour des groupes de quatre à douze personnes. Malheureusement, l'association n'organise ses ateliers que sur le canton de Genève. Du côté du Valais, Addiction Valais ne propose aucun atelier de la sorte (Avanthay 2022) et Promotion Santé Valais¹³⁵ propose des ateliers autour du jeu d'argent excessif, mais ces ateliers ne couvrent que le domaine des *Gacha*.

Il est aussi possible d'utiliser le jeu vidéo comme support pour ouvrir le débat sur d'autres genres de problématiques. Le contexte socio-politique européen actuel m'oblige à mentionner *This War of Mine*, un jeu de gestion et de survie développé par 11 Bit Studios et qui nous plonge dans la peau de civils dont les vies ont été détruites par le siège de Sarajevo lors de la guerre de Bosnie-Herzégovine en 1992. Le jeu nous permet d'incarner différents personnages inspirés du vécu de véritables survivant.e.s du siège et le but est de gérer leurs maigres ressources et en trouver d'autres pour les faire survivre. Bien que le jeu soit classifié PEGI 18, il est possible, dans un cadre pédagogique, de montrer quelques parties du jeu à une plus jeune audience pour ouvrir une discussion sur la situation actuelle de l'Ukraine. L'idée est de sensibiliser les jeunes à certaines thématiques via l'interactivité et surtout via un média qu'ils comprennent.

Un atelier comme celui-ci ne nécessite pas beaucoup de matériel, éventuellement un écran pour une présentation, une console pour une démonstration. Il est cependant préférable que ces ateliers se déroulent dans un espace séparé afin que les participant.e.s ne se sentent pas écouté.e.s par les autres usager.ère.s. L'espace *gaming* paraît idéal pour accueillir ce genre d'ateliers. Le nombre maximum de participant.e.s dépendra de la présence d'intervenant.e.s externes et de la taille et du nombre d'assises de l'espace *gaming*. Qu'importe le nombre de participant.e.s, ces ateliers ne requièrent pas la présence de plus d'un.e ou deux animateur.rice.s et ne coûtent rien, sauf en cas de participation d'un.e intervenant.e externe.

¹³⁴ <https://carrefouraddictions.ch/rnvp/rnvp-qui-sommes-nous/>

¹³⁵ <https://www.promotionsantevalais.ch/fr/contact-1081.html>

5.3.6.4 Conférences autour des métiers du jeu vidéo

Niveau 1 – 10 personnes ont voté pour !

Tout comme archéologue, professeur.e, astronaute ou célébrité, « créer des jeux vidéo » semble être un rêve caressé par beaucoup d'enfants et d'adolescent.e.s. Cette industrie est cependant particulière car autant composée de multinationales que d'indépendant.e.s avec des acteur.rice.s entre les deux qui passent souvent inaperçu.e.s et qui sont pourtant le cœur de l'industrie du JV en Suisse. De plus, cette industrie regroupe un large panel de professions allant de celles spécifiques aux JV (*level designer*) à celles qui ne le sont pas (comptable, auteur.e, compositeur.rice).

Ces conférences peuvent prendre deux formes. Elles peuvent être ponctuelles, n'inclure qu'un.e ou deux intervenant.e.s et être répétées à chaque fois pour un nouvel aspect de l'industrie du JV. Ce format plus petit coutera moins cher et sera plus simple à organiser car il demandera moins de gestion simultanée des différents partenariats. Il est aussi possible, comme l'a fait la bibliothèque de Vevey, de faire de ces conférences une journée spéciale durant laquelle les interventions seraient entrecoupées d'autres animations. Cela demandera une grande organisation et la gestion d'un certain nombre de partenariats à la fois. Je recommande à la MM de s'en tenir au petit format.

Tout comme pour les ateliers de sensibilisation, cette animation ne demandera qu'un espace fermé et un ordinateur ou un poste de jeu pour permettre aux intervenant.e.s d'illustrer leur travail. Le nombre de personnes peut varier selon la taille de l'espace mis à disposition. Mais à la différence des ateliers de sensibilisation où le fait d'être en petit groupe permet de plus facilement prendre la parole, les conférences ne sont pas vraiment des discussions, le nombre de participant.e.s peut donc s'élever au moins à une vingtaine de personnes. Ce genre d'animations ne requière pas plus d'un.e ou deux animateur.rice.s en plus des intervenant.e.s pour s'assurer du bon déroulé de la conférence. Le cachet pour les intervenant.e.s dépendra de ces dernier.ère.s, mais ne descendra sûrement pas en-dessous de 100-150 CHF par heure.

Différents partenariats peuvent être contractés dans le cadre de ces conférences, voici différentes personnes et organisations qu'il serait possible d'inviter (cette liste est non-exhaustive et les personnes et organisations citées pourraient refuser un partenariat) :

- L'EPAC de Saxon¹³⁶, qui propose un *European Master en Game Art*, peut faire intervenir ses élèves et ses professeur.e.s pour parler des études et des formations existantes pour se former dans la conception de JV. L'école a déjà collaboré avec d'autres bibliothèques ainsi qu'avec le Théâtre du Crochetan.
- Geek Cavern¹³⁷ est une association valaisanne basée à Conthey et qui organise des *streams* caritatifs et des animations autour du jeu vidéo. Ils peuvent intervenir pour parler du monde des *streamers* actuels.
- DiabloX9, de son vrai nom Benoît Moreillon, est un ancien vidéaste mondialement connu et chroniqueur radio originaire de Monthey. C'est en qualité de youtubeur *gaming* et de journaliste qu'il peut intervenir.
- Monsieur Plouf¹³⁸, de son vrai nom Mathieu Lanz, est un critique indépendant de jeux vidéo. Il opère sur YouTube depuis 2012 et se concentre surtout sur les dernières sorties de jeux. Il vient de Montreux mais vit en Autriche, il sera peut-

¹³⁶ <https://epac.ch/>

¹³⁷ <https://geekcavern.ch/animations/>

¹³⁸ chroniquesdemonsieur.plouf@gmail.com

être dur à débaucher. Il peut intervenir en qualité d'ancien journaliste ainsi qu'en tant que critique indépendant.

- Cédric Baravaglio est un compositeur de musique. Il vient de Genève mais vit actuellement à Lutry. Il travaille notamment pour Disney, mais dans le cadre de ces conférences, il interviendrait en qualité de compositeur de la musique du jeu vidéo *Wolcen : Lords of Mayhem*, développé par les niçois de WOLCEN studio et sorti en 2020.
- Sunnyside Games¹³⁹ est un studio de développement de jeux vidéo basé à Lausanne et qui a été créé en 2013. Les employé.e.s de ce studio peuvent intervenir sur toute la phase de création et de développement des JV.

Mais prendre contact avec tous ces gens peut s'avérer compliqué, c'est pourquoi je recommande à la MM de d'abord prendre contact avec Swiss Gaming¹⁴⁰, un organisme qui peut mettre la MM en contact différents acteur.rice.s de l'industrie du JV en fonction de ses besoins (Swiss Gaming 2020).

5.3.6.5 Vernissages de jeux vidéo suisses

Niveau 1

Cette action de médiation culturelle, inspirée par la bibliothèque de Vevey qui organisait aussi des vernissages, demande un partenariat avec un studio de développement et a pour but de promouvoir la production vidéoludique suisse plutôt méconnue. Cette production sort depuis peu d'heures sombres et l'aide des institutions culturelles suisses ne peut qu'être la bienvenue. En effet, la pandémie a causé l'annulation de nombreuses manifestations liées aux JV. Ces manifestations sont importantes pour les studios suisses car elles leur servent à promouvoir leurs JV à l'international et à les faire éditer (Wassmer 2021).

Le vernissage devrait se dérouler dans l'espace *gaming* en deux temps :

- Un temps de présentation durant lequel les développeur.se.s parleront de leur processus de création, des premières idées à la mise en circulation, et montreront le produit final.
- Un temps de démonstration accompagné d'une verrée durant laquelle les participant.e.s pourront poser leurs questions aux membres du studio de développement et jouer librement au jeu présenté.

Il est envisageable de proposer au studio de vendre des JV sur place (même si le JV en question est dématérialisé, il est toujours possible de vendre un code pour y accéder), mais cela dépendra de la politique de la MM en la matière.

Il est nécessaire que les vernissages se déroulent dans un espace fermé ou hors des heures d'ouverture habituelles afin d'éviter de déranger les autres publics. Le matériel nécessaire ici sera « du pain et des jeux ». Entendez par là qu'un ou plusieurs postes de jeux seront nécessaires afin que les publics puissent essayer le nouveau jeu du studio lors de la verrée et que cette dernière comprend la présence de boissons et de nourriture. À nouveau, le nombre de participant.e.s dépendra de la taille de l'espace *gaming*. Demander aux usager.ère.s de s'inscrire avant permettra de calculer la quantité de boissons et de nourriture nécessaire. Si la présentation du jeu par le studio ne nécessite pas plus d'un.e animateur.rice, la partie verrée et jeu libre nécessite au moins deux animateur.rice.s, voire trois, afin qu'il y ait quelqu'un pour

¹³⁹ <https://www.sunnysidegames.ch/>

¹⁴⁰ <https://swissgaming.org/fr/>

surveiller le jeu libre, le buffet et l'organisation générale, ainsi que l'équipe de développement. L'idée étant d'accueillir un studio dans le but de faire sa promotion, il me semble logique qu'aucune rémunération ne soit prévue (d'autant plus si le studio peut vendre son jeu sur place). Il restera tout de même des frais liés à la nourriture et aux boissons qui varieront selon le nombre de participant.e.s.

À nouveau, entrer en contact avec des studios suisses peut s'avérer compliqué, d'autant que le vernissage doit correspondre à la date de sortie du jeu et qu'il faut donc rester renseigné sur l'avancement des projets de tel ou tel studio. C'est pourquoi je recommande à nouveau à la MM de prendre contact avec Swiss Gaming afin d'être mis en contact avec des studios potentiellement intéressés et en fin de projet.

5.3.6.6 L'heure du conte numérique

Niveau 2 – 5 personnes ont voté pour !

Comme beaucoup de bibliothèques, la MM propose une « heure du conte ». Celle-ci se déroule le mardi et durant cette animation, une conteuse vient lire une histoire aux enfants. Si cette « heure du conte » a pour but d'éveiller les jeunes publics à la lecture, l'heure du conte numérique, proposée par Laurent Hautbout en 2010 sur le blog Jvbib aujourd'hui fermé (Devriendt 2015b, p. 97), sert à les éveiller en partie à la lecture, mais aussi aux écrans et à la recherche d'informations contextuelles.

En effet, l'intérêt d'une heure du conte numérique est de rajouter une interactivité concrète à l'animation en proposant aux publics de participer pour faire avancer l'histoire. Le déroulement est le même que pour une heure du conte traditionnelle à l'exception près qu'un écran et une console, un PC ou une tablette, sont nécessaires afin que tous les participant.e.s puissent suivre ce qui se passe. L'animation peut se dérouler dans l'espace jeunesse et ne nécessite qu'une personne s'occupant de raconter l'histoire et de la faire avancer. Le prix de cette animation se limite à celui de l'application ou du jeu utilisé, prix qui peut donc varier de quelques francs à quelques dizaines de francs, et à celui de l'éventuel.le conteur.euse. Il n'est pas impossible de se renseigner auprès des conteuses opérant déjà pour la MM, certaines pourraient connaître ce concept et le pratiquer. Le nombre de participant.e.s ne devrait cependant pas excéder une dizaine. En effet, demander aux enfants d'interagir et de donner leur avis sur ce qu'il faut faire pour faire peut vite entraîner un joyeux bazar. Pour gérer de manière paisible la progression de l'histoire, deux manières de procéder sont efficaces :

- Les enfants lèvent la main pour donner leur proposition et l'animateur.ice les choisit dans l'ordre ou de manière à ce que tout le monde ait la parole de temps en temps. Cette manière de faire fonctionne mieux avec les *point & click**, qui proposent de multiples possibilités à chaque écran.
- Le choix se fait au vote. La majorité l'emporte. Cela ne fonctionne bien qu'avec les jeux dont la narration est linéaire comme les fictions interactives*, qui ne proposent que quelques possibilités à chaque écran.

Qu'importe le jeu choisi, il faut bien le connaître afin de pouvoir anticiper et broder des éléments de narration autour de l'histoire de base. Il est possible de proposer plusieurs genres ou types de JV durant cette animation.

5.3.6.6.1 Les fictions interactives

Les fictions interactives, ou fictions hypertextuelles, sont des jeux vidéo proposant une histoire à différents embranchements semblables à la série *Le livre dont vous êtes le héros*. Ces jeux permettent de rester sur une activité similaire à la lecture et ils évitent aux animateur.rice.s de devoir broder autour des moments sans texte. Ce sont donc les JV les plus faciles à utiliser pour une heure du conte numérique. Le gameplay de ce genre de jeux est très basique. Il suffit de lire ce qu'il se passe à l'écran et de choisir entre diverses possibilités indiquées. Il existe aussi quelques fictions interactives qui demandent aux lecteur.rice.s/joueur.euse.s d'écrire une commande pour décider de la suite de l'histoire en fonction de ce qu'il s'y passe. Mais ces jeux demandent une bonne connaissance du contenu et des termes utilisables. Il est possible d'en trouver sur l'Interactive Fiction DataBase¹⁴¹. Les fictions interactives les plus communes, heureusement, mâchent le travail en proposant une liste de choix. En voici quelques exemples :

- *Le grand méchant renard*¹⁴² est une BD interactive tirée de la BD papier éponyme de Benjamin Renner. Des trois exemples, il est le plus simple à utiliser car il ne coûte rien et est disponible en ligne. Bien que ce soit une BD et qu'il y ait peu de lecture, c'est le seul de cette liste qui ressemble à l'image traditionnelle que l'on se fait des contes.
- *A Normal Lost Phone* est un jeu développé par Accidental Queens et sorti en 2017. Son interface simule celle d'un smartphone que les joueur.euse.s viennent de trouver. Le but du jeu sera de fouiller dans ce téléphone pour découvrir peu à peu la vie de son propriétaire, une personne transgenre en pleine transition pour devenir une femme et qui a disparu. Il coûte 3,10 CHF sur le Play Store ou 3 CHF sur Steam et bien qu'il soit évalué PEGI 16, cette classe d'âge n'est justifiée que par la mention « propos extrêmement grossiers ». Ce jeu peut donc, dans le cadre qu'est la bibliothèque et avec un public plutôt adolescent, servir à une heure du conte numérique, quitte à évaluer les passages les plus sensibles verbalement parlant. Sa narration non-linéaire permet de rendre l'expérience différente à chaque fois, autant pour les participant.e.s que pour les animateur.rice.s, et le jeu permet d'aborder des thématiques de société liées aux personnes LGBTQIA+. Les mécaniques de ce jeu évoquent celles des *point & click* mais comme il demande plus de lecture que d'interaction avec des éléments graphiques, il été inséré dans ce chapitre.
- *Enterre-moi, mon amour*, est un jeu développé par The Pixel Hunt, ARTE France et Figs et sorti en 2017. L'interface reprend cette fois celle d'une messagerie de smartphone. On va y suivre l'histoire de Nour, une jeune syrienne qui va fuir son pays en guerre pour partir en Allemagne, gardant contact par message avec sa famille restée au pays. Le jeu est disponible sur le Play Store pour 3 CHF et est classé PEGI 7. Il permet d'aborder des thématiques de société liées à la situation des migrants. Il n'est cependant pas possible d'y jouer d'une traite car, dans un souci de réalisme, il y a des pauses allant jusqu'à plusieurs heures entre les différentes parties du jeu. Mais il est possible d'utiliser le même jeu pour plusieurs animations et avancer chapitre par chapitre jusqu'à la fin.

Bien que les deux derniers JV cités n'aient pas de rapport avec les contes traditionnels, ils remplissent tout de même cet objectif de faire réfléchir les enfants au travers d'une histoire et de leur apprendre quelque chose. Et si l'offre de fictions interactives vient à manquer, il est

¹⁴¹ <https://ifdb.org/viewlist?id=mksge864fcctmny3>

¹⁴² <https://turbointeractive.fr/mechant-renard/>

tout à fait possible d'en créer via l'outil Twine¹⁴³, un outil gratuit qui permet de créer ses propres fictions interactives. Il est cependant en anglais et demande un peu de prise en main mais il ouvre beaucoup de possibilités.

5.3.6.6.2 Les point & click

C'est un sous-genre des jeux d'aventure, appelé aussi « pointer & cliquer » en français. Il fut très populaire dans les années 90 avant d'être dépassé par l'évolution des technologies. Il existe cependant encore au travers de jeux aux mécaniques modernisées comme ceux du studio Telltale Games. Le principe des *point & click* est simple : les joueur.euse.s suivent une histoire et, à l'aide d'un curseur, doivent cliquer sur les éléments de l'environnement afin de trouver des objets ou des indications qui feront avancer la trame. Si ces JV sont très simples à manier et permettent d'entraîner les participant.e.s à la recherche d'informations contextuelles, ils ne proposent pas forcément du texte tout du long et l'animateur.rice en place devra broder pour garder l'audience captivée. En voici quelques exemples :

- *Grim Fandango*, un jeu développé par LucasArts et qui est sorti à l'origine en 1998. L'histoire est centrée autour de Manuel Calavera, un agent de voyage mort dont le rôle est de trouver pour ses semblables le meilleur moyen de transport vers le pays du repos éternel en fonction des péchés qu'ils ont commis de leur vivant. L'histoire s'inspire des croyances aztèques et du film noir. Il est disponible sur toutes les consoles et est classé PEGI 12.
- *Syberia* est un jeu développé par Microïds et dont le premier opus est sorti en 2002. La particularité de ce jeu est que son adaptation en roman est disponible à la MM et qu'il a été réalisé par le belge Benoit Sokal, scénariste et dessinateur de la série de BD *Une enquête de l'inspecteur Canardo*. Le jeu possède différentes classifications selon l'opus ou l'édition, elles vont de PEGI 3 à PEGI 12. L'histoire du premier jeu est centrée autour de Kate Walker, avocate envoyée dans une usine d'automates afin de régler les derniers détails de la vente de celle-ci. Le jeu se déroule dans une ambiance qui mêle technologies *steampunk* et architecture inspirée de l'art nouveau au milieu des Alpes françaises.

Figure 48 : Vue de la rue principale de Valadilène, le village où commence *Syberia*



(CC BY-SA Anuman Interactive 2002)

¹⁴³ <https://twinery.org/>

5.3.6.6.3 Les jeux muets

Finalement, il est possible d'utiliser tout JV muet et de broder une histoire autour d'un passage ou du jeu complet, voire même de proposer aux participant.e.s de raconter l'histoire en fonction de ce qui se passe à l'écran. Ce sont les JV les plus durs à utiliser car ils demandent de créer de toute pièce un texte correspondant à la narration du JV, qui existe tout de même malgré son mutisme. Voici deux exemples de jeux muets qui prennent moins d'une heure à compléter (il est cependant indispensable d'y avoir déjà joué pour cela) :

- *Last Day of June* est un jeu de réflexion narratif développé par Ovosonico et sorti en 2017 sur PC, PS4 et Switch. Le personnage principal est un homme en chaise roulante qui a perdu sa femme dans un accident de voiture et qui va, grâce à des tableaux, retourner dans le passé et modifier les actions des habitants de son village afin d'annuler le terrible accident. Il permet d'entamer une réflexion sur la mort et sur son irréversibilité.
- *Gorogoa* est un jeu de réflexion développé par Jason Roberts, édité par Annapurna Interactive et sorti en 2017. Le jeu se centre autour d'un petit garçon qui, après avoir vu une créature légendaire, part en quête de cinq fruits à lui offrir. Le jeu a entièrement été dessiné à la main par son développeur et son gameplay joue avec la taille et la perspective d'images dont les différents éléments peuvent être déplacés afin de résoudre des énigmes contextuelles. Le jeu s'attarde sur différentes périodes du 20^{ème} siècle et permet d'introduire quelques notions d'histoire. Il peut cependant être difficile de créer une histoire cohérente autour de ce jeu malgré ses allures de conte de fée.

5.3.6.7 Atelier d'initiation aux jeux vidéo

Niveau 2

Cet atelier vise tous les publics éloignés du jeu vidéo qui voudraient être initiés de la manière douce à ce nouveau produit culturel. Le but est d'ouvrir la perspective des publics sur les JV et de leur donner quelques clés de compréhension sur leur fonctionnement.

L'atelier commence par une présentation rapide sur les JV, puis continue sur une explication du fonctionnement de la ou les console.s utilisée.s durant l'atelier pour enfin présenter les différents JV que les participant.e.s pourront essayer. Pour conclure la partie plus théorique, je recommande à la MM de laisser la parole aux participant.e.s et à leurs éventuelles questions. La personne en charge de répondre doit posséder une bonne connaissance des JV en général.

S'ensuit une partie pratique durant laquelle les participant.e.s prennent la manette à tour de rôle pour jouer sous le regard des animateur.rice.s qui les aident en cas de besoin. Je recommande à la MM de prévoir un.e animateur.rice et un poste de jeu par tranche de cinq participant.e.s prévu.e.s, et cela pour permettre aux publics de ne pas se sentir perdus et confus en cas de problème. Cette animation ne coutera que le prix des JV impliqués. Je recommande à la MM d'afficher les JV sur grand écran afin que même les participant.e.s n'ayant pas la manette en main puissent en profiter.

Les JV à utiliser pour cette animation doivent être des JV faciles à prendre en main. Il serait idéal que ces JV ne demandent pas d'être joués de bout en bout pour les comprendre. Voici quelques exemples de JV de différents genres populaires possédant des mécaniques simples :

- *The Unfinished Swan* est un FPS (non-violent) développé par Giant Sparrow et sorti en 2012. Ce JV plutôt axé sur son gameplay que sur son histoire fait incarner aux joueur.euse.s un petit garçon qui traverse le royaume d'un peintre. Comme c'est un FPS, le jeu est centré autour d'une mécanique de tir de peinture qui va permettre, au début du jeu, de révéler les environnements peints en blanc et donc, pratiquement invisibles.
- *Journey* est un jeu d'aventure narratif développé par Thatgamecompany. Il est sorti en 2011. On y incarne un personnage sans nom possédant une écharpe qui lui permet, au contact de parchemins disséminés un peu partout, de voler. Le but du jeu est de ramener ce petit personnage au sommet d'une montagne où semble l'attendre son peuple. C'est un jeu très simple aux musiques et aux graphismes empreints de beauté et d'une certaine tristesse. Le jeu est d'ailleurs muet, il n'y a pas non plus besoin de lire quoi que ce soit, ce qui permet d'utiliser ce jeu avec les publics allophones sans qu'il y ait de souci de compréhension.
- *Road 96* est un jeu d'aventure développé par les Français de DigixArt (dont fait partie Pierre Corbinais cité plus tôt) et il est sorti en 2021. Ce jeu plonge les joueur.euse.s dans la dictature fictive de Petria et leur permet d'incarner des adolescent.e.s fuyant le régime en auto-stop. Chaque partie permet d'incarner un.e adolescent.e partant d'un point aléatoire pour rejoindre la frontière au nord. Le jeu est divisé en niveaux générés de manière procédurale*, c'est-à-dire qu'un algorithme va générer à chaque partie un cheminement différent qui offrira une expérience différente pour chaque joueur.euse, tant en termes d'endroits visités que de personnages rencontrés, dépeignant à chaque partie un fragment supplémentaire de l'histoire de Petria et de ses habitants.
- *Gris* est un jeu de plateforme en 2D déjà cité plus haut dans ce travail (voir 3.1.4.5.1 *Les arts graphiques*). C'est un jeu graphiquement magnifique mais son intérêt ici est d'être un jeu de plateforme, le genre de de JV le plus commun avant l'apparition des jeux en 3D.

5.3.6.8 Les jeux vidéo actifs

Le terme « jeu actif » n'est pas un terme utilisé dans le monde vidéoludique mais il désigne les jeux vidéo demandant une activité physique (Peng, Crouse, Lin 2013). Il ne faut pas les confondre avec les jeux vidéo de sport*, ces derniers sont surtout des simulations* ne demandant pas d'effort physique.

Les sports font partie intégrante de la culture et la pratique d'une activité physique régulière permet de prévenir l'apparition de certaines maladies non-transmissibles. Malgré cela, les bibliothèques, de par leur nature, peuvent avoir de la peine à promouvoir de manière active la pratique d'une activité physique tout en la liant concrètement avec leur offre. Il y a bien des documents à propos du sport mais ils ne font qu'en parler. C'est là où le jeu vidéo, notamment grâce à la technologie du *motion gaming*, entre en scène. Il existe en effet plusieurs sortes de JV demandant aux joueur.euse.s de bouger et de se dépenser.

Ces animations autour des jeux actifs devraient durer entre une heure et une heure et demie pour des raisons d'endurance des participant.e.s. Pour accueillir ces animations, il faut, pour des raisons de confort, pouvoir aérer la pièce et dégager un espace d'environ 2 mètres entre chaque joueur.euse afin que tout le monde puisse bouger librement. Cette animation ne coûte que le prix des JV impliqués ainsi qu'un goûter et une boisson estimés à environ 5 CHF par participant.e. Une collation est nécessaire dans la mesure où les participant.e.s risquent de beaucoup se dépenser durant l'animation.

5.3.6.8.1 Les jeux de rythme

Niveau 1 – 18 personnes ont voté pour !

Les jeux de rythme, et ici les jeux de danse plus exactement, sont des JV demandant aux de reproduire la chorégraphie à l'écran tout en tenant une manette dans une main pour que le jeu puisse comptabiliser un score en fonction de la précision des mouvements. Ce genre d'animations attire plutôt des publics d'enfants et d'adolescent.e.s.

Ces jeux étant multijoueur, je recommande à la MM de faire passer les joueur.euse.s par groupes de quatre et de prévoir un poste pour huit participant.e.s afin que le temps d'attente ne soit pas trop long entre chaque partie. Il est aussi possible, comme ça se fait à Polymanga, d'installer un seul poste de jeu avec un écran géant et de faire passer les gens par groupes de quatre pendant que le reste des participant.e.s dansent derrière, sans manettes.

L'ordre de passage basé sur des tournus réguliers qui ne privilégie personne et la simplicité de manipulation de ces JV réduit le nombre d'animateur.rice.s nécessaires à un.e pour huit ou douze personnes. Je recommande cependant à la MM d'être prudente avec les jeux de rythme, ceux-ci impliquent de pouvoir entendre la musique pour pouvoir y jouer correctement, ce qui peut s'avérer compliqué s'il y a trop de postes diffusant des musiques différentes en même temps.

Je recommande à la MM d'utiliser les jeux de la série *Just Dance* pour ces animations, car ce sont les jeux de danse les plus connus et ils sont sortis sur toutes les consoles. Pour les PlayStation, l'achat de plusieurs PS Move¹⁴⁴, des manettes à reconnaissance de mouvement, sera nécessaire car elles ne sont pas fournies avec la console. Il est aussi possible, à condition de posséder le tapis qui va avec et qui remplace la manette, de proposer le jeu rétro *Dance Dance Revolution*, un jeu mythique d'abord créé pour les salles d'arcades avant d'être porté sur console de salon.

Il est aussi possible d'utiliser des jeux de chant à l'instar de *Let's Sing*. Ces derniers demandent des micros spécifiques à la console utilisée.

5.3.6.8.2 La VR

Niveau 2

La VR s'inscrit aussi dans les jeux actifs car le mouvement est la base de cette nouvelle manière de jouer. Certains jeux VR demandent cependant moins d'efforts que d'autres. Je recommande à la MM d'utiliser le Meta Quest 2 déjà mentionné plus haut dans ce travail (voir 5.3.5.6.5 *La VR*) pour proposer de la médiation culturelle autour de la VR. Les casques VR étant déconseillés aux moins de 12 ans, ces animations cibleront plutôt des publics d'adolescent.e.s et d'adultes.

Les expériences VR solos sont plus simples à gérer, surtout dans un local qui ne permet pas de laisser un rayon de deux ou trois mètres entièrement vide entre chaque joueur.euse. Je recommande donc à la MM de choisir des jeux solos et de proposer un casque et un.e animateur.rice pour deux ou trois personnes afin que le temps d'attente entre les parties ne soit pas trop long. Il faut qu'il y ait toujours quelqu'un autour de la personne en train de jouer car cette dernière ne peut pas voir ce qui l'entoure et pourrait se blesser. Voici quelques jeux VR qui font bouger à utiliser dans le cadre de cette animation :

¹⁴⁴ <http://urlr.me/jpLTJ>

- *Beat Saber*, un jeu de rythme développé par Beat Games et sorti en 2018. Chaque niveau propose une musique différente et nous met face à des cubes fonçant droit sur nous au rythme de la musique. Équipé d'un sabre laser de différentes couleurs dans chaque main, le but est de couper les cubes qui arrivent sur nous dans le bon sens et avec le bon sabre laser tout en évitant les obstacles en se baissant ou en se penchant vers la gauche ou la droite.
- *Robo Recall : Unplugged* est un FPS développé par Epic Games et sorti en 2019. Les joueur.euse.s sont mis dans la peau de l'agent 34, envoyé pour détruire des robots créés par ses employeurs et qu'un virus informatique a retourné contre les humains. Les manettes servent d'armes à feu actionnées par les gâchettes et un pouvoir permet de se téléporter et sert de moyen de déplacement. Le jeu est très intense et il est classé PEGI 12.

Pour proposer ce genre d'action de médiation, encore faut-il posséder un ou plusieurs casques. Si la MM ne souhaite investir dans la VR, elle peut toujours collaborer avec Geek Cavern, une association valaisanne citée plus haut et qui organise des animations autour de la VR.

5.3.6.9 Découvertes de jeux vidéo

Niveau 2 – 21 personnes ont voté pour !

Cette animation peut viser tous les publics en fonction de la classe PEGI des jeux présentés. Le but de cette animation est de faire découvrir aux joueur.euse.s des jeux différents et innovants ou qui ont marqué l'histoire du JV afin d'élargir leur perspective et de leur faire découvrir des jeux et des genres.

L'animation peut se dérouler sur une période d'une heure à une heure et demie et accueillir autant de participant.e.s que l'espace *gaming* peut en accueillir. Il ne suffit que d'un poste de jeu pour présenter ce dernier, mais ajouter un deuxième, voire un troisième poste permettra à plus de gens de tester le jeu après la présentation. Il faut cependant le posséder en plusieurs exemplaires pour cela. Il est aussi envisageable de présenter plusieurs JV sans laisser d'accès direct. Je recommande à la MM de prévoir un.e animateur.rice par dizaine de participant.e.s afin de ne pas être seul.e à gérer un grand groupe, surtout si la MM donne accès au jeu après la présentation. L'animation ne coûte que le prix des jeux présentés, mais ceux-ci peuvent varier fortement selon les titres si ce sont des jeux rétros.

5.3.6.9.1 Les jeux indépendants

Les JV indépendants sont des jeux développés par des studios ne bénéficiant d'aucun financement extérieur ayant d'influence sur leur développement. Ces jeux tendent soit vers l'innovation en termes de gameplay soit à un retour aux sources vers les jeux de la génération des consoles 16-bits comme la SNES. Ce terme est assez flou dans le monde du jeu vidéo car beaucoup de studios se font passer pour indépendants alors qu'ils ne le sont pas vraiment. Il faut parfois faire le tri mais l'idée n'est pas tant d'enquêter sur l'indépendance de chaque studio que de présenter des JV différents et/ou innovants, rarement chers et qui sont souvent méconnus du grand public par manque de moyens pour constituer une véritable campagne de promotion ou pour être édités sur support physique et être distribués.

Des exemples JV indépendants ont déjà été donnés dans ce travail et peuvent aussi servir à cette action de médiation :

- *Road 96*
- *Gorogoa*
- *What remains of Edith Finch*
- *The Unfinished Swan*
- *Cuphead*
- *Stardew Valley*

Mais l'intérêt de cette animation réside aussi dans le fait de montrer de la nouveauté. C'est pourquoi la personne en charge d'organiser cette animation doit se tenir au courant des dernières sorties de jeux indépendants et s'y connaître en mécaniques de JV.

5.3.6.9.2 *Les jeux rétros*

Les jeux rétros permettent de faire découvrir l'histoire des JV et l'évolution des mécaniques aux joueur.euse.s. Il faut cependant que la personne en charge de l'animation ait quelques notions d'histoire du jeu vidéo et de ses mécaniques. Les JV rétros sont cependant plus difficiles à trouver que les jeux indépendants et les animations ne pourront se faire qu'au gré des trouvailles, mais s'il y a de quoi, il est possible que plusieurs JV soient présentés, voire même l'évolution d'un genre au fil des années. Voici quelques exemples de titres ayant eu une grande influence sur l'histoire des JV :

- *Space Invaders* est un jeu pour borne d'arcade* développé par Taito et sorti en 1978. Il laisse les joueur.euse.s contrôler un vaisseau spatial se déplaçant de gauche à droite pour tirer sur des rangées d'extraterrestre descendant lentement vers le bas de l'écran. Ce jeu a posé les bases des *Shoot'em up*.
- *Donkey Kong*, développé par Nintendo en 1981. Ce jeu conçu à l'origine pour les bornes d'arcade est l'un des premiers jeux de plateforme. Le personnage qu'on y incarne est le célèbre Mario, bien que son nom de l'époque fût Jumpman.
- *Dune II : la bataille d'Arrakis* est un jeu de stratégie en temps réel développé par Westwood studios et sorti en 1992. Ce JV qui s'inspire de l'univers littéraire de Franck Herbert et a posé les bases du genre RTS*.

5.3.6.10 **Les tournois**

Niveau 2 – 20 personnes ont voté pour !

Mais les jeunes publics ne sont pas tant en quête de découverte que de compétition (Méneghin 2009, p. 56). Le meilleur moyen de les satisfaire est le tournoi, l'une des animations les plus répandues parmi les bibliothèques proposant des JV. Les buts d'un tournoi peuvent être multiples et différents selon le type, mais l'idée générale est d'induire une sociabilisation entre des publics partageant des intérêts communs tout en inculquant aux joueur.euse.s, le respect des règles, le fair-play et le respect d'autrui (Devriendt 2015b, p. 96). Il faut pour cela proposer des jeux multijoueur. Ce genre d'animations attire plutôt les enfants et adolescent.e.s, mais s'il y a de la demande, il est tout à fait possible d'organiser des tournois pour les adultes. Je recommande cependant de séparer au mieux les publics pour des questions d'équilibre des forces (sauf dans un cas qui sera présenté plus bas). Il faut être attentif à un détail concernant les tournois, si les jeux impliqués sont des jeux musicaux, le public changera en fonction du style (Czamecki 2010, p. 65).

La première chose à fixer est une liste de règles qui sera énoncée aux participant.e.s (enfants comme adultes) au début de l'animation et dont le non-respect entraînera une disqualification :

- Ne pas s'énerver, ce n'est qu'un jeu.
- Ne pas dire de gros mots.
- Respecter les autres participant.e.s.
- Respecter le matériel mis à disposition par la MM.
- Ne pas crier, ni durant une partie, ni entre deux parties.
- Ne pas tenter de déconcentrer son adversaire ou un.e autre joueur.euse.
- Attendre son tour patiemment et ne pas sortir de la salle sans prévenir un.e animateur.rice.

Je recommande à la MM de prévoir au moins quatre postes de jeu avec deux manettes par poste. La présence d'un.e animateur.rice par poste ou par deux postes est nécessaire ainsi que d'un.e animateur.rice supplémentaire pour aider. Les tournois, sans partenariat, ne coûtent que le prix des jeux proposés (qu'il faut posséder en plusieurs exemplaires), ainsi que le prix d'une collation estimée à 5 CHF par participant.e. Il est d'ailleurs possible d'utiliser n'importe quel JV proposant à deux joueur.euse.s ou plus de s'affronter de quelque manière que ce soit. Il est même possible de créer ses propres tournois sur *Minecraft*. Je recommande à la MM d'investir dans un tableau blanc et des stylos effaçables qui permettront d'inscrire les scores ou les éliminations à chaque tour. À la fin, il est possible d'offrir une récompense aux gagnant.e.s du tournoi. Comme il arrive que certains JV viennent avec des *goodies*, comme des figurines, des cartes, etc, je recommande à la MM de les garder et d'en offrir comme récompenses à chaque tournoi. Si iels acceptent, il serait même amusant d'afficher les photos des gagnant.e.s ou des participant.e.s dans l'espace *gaming* et, à chaque itération, leur proposer de venir remettre leur « titre » en jeu.

Il faut compter une quinzaine de minutes au début de l'animation afin que tout le monde arrive et se mette en place et une vingtaine ou une trentaine de minutes consacrées à un goûter et/ou à une remise des prix.

Il est aussi possible de contracter un partenariat avec Geek Cavern, l'association valaisanne déjà citée, qui organise aussi des tournois.

5.3.6.10.1 Seul ou par équipe

Les participant.e.s du tournoi peuvent jouer seul.e.s ou par équipes de deux. Jouer par équipe peut se faire de deux manières, soit les deux membres jouent simultanément, soit ils se passent la manette entre chaque partie. Cette seconde manière de faire permet de doubler le nombre de participant.e.s sans doubler les ressources nécessaires tout en impliquant tout de même les participant.e.s qui doivent attendre leur tour. Si les équipes peuvent être composées de deux enfants ou deux adolescent.e.s, elles peuvent aussi être intergénérationnelles. Le but ici serait de créer un dialogue autour du JV au sein d'une famille, en proposant des tournois (grands-)parents/enfants par exemple (Dos Santos et al. 2014, p. 121).

Il est aussi possible de composer deux grandes équipes, l'une avec les participant.e.s et l'autre avec les bibliothécaires et autres employé.e.s de la future Casa Nova (Dos Santos et al. 2014, p. 121). En plus d'améliorer l'image des bibliothécaires auprès des jeunes publics, cela permet aussi de renforcer le lien avec eux et de former en douceur les bibliothécaires à l'usage des consoles et manettes pour le jour où il y a un petit problème et que la personne en charge des JV n'est pas présente.

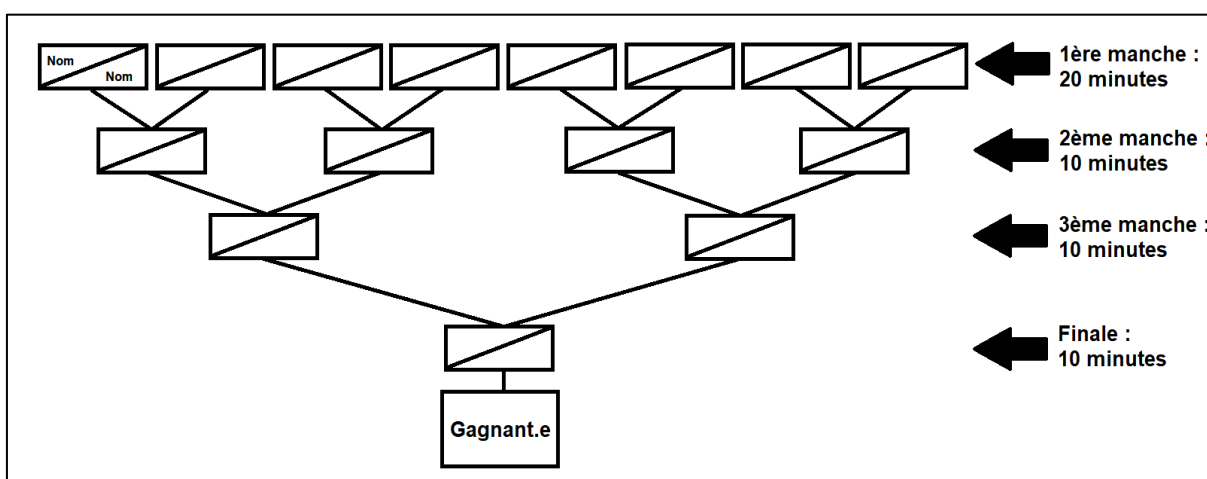
Plus ambitieux encore, tous les participant.e.s peuvent former une seule équipe affrontant une autre bibliothèque depuis l'espace *gaming* (De Leusse-Le Guillou, Ménéghin 2014). Ce genre de tournois nécessite bien sûr une autre bibliothèque motivée et équipée des mêmes consoles et jeux sélectionnés. Je recommande à la MM de s'inspirer des bibliothèques suisses interrogées et de leurs offres (cf. Annexe 7 : à Annexe 12 :) ou de se tourner vers les bibliothèques de son réseau pour leur proposer d'organiser de la médiation culturelle autour des JV. En plus de créer un partenariat avec une autre bibliothèque, la MM inculque aux participant.e.s l'effort commun et le travail d'équipe. Pour éviter que les joueur.euse.s ne se sentent pas impliqué.e.s et aient l'impression de simplement jouer contres I.A*, je recommande à la MM d'ouvrir une conférence vidéo avec la bibliothèque affrontée afin que les participant.e.s puissent se voir et se sentir plus impliqué.e.s.

5.3.6.10.2 Tournoi à élimination directe

Dans ce type de tournoi, le ou la perdant.e de chaque partie est éliminé.e jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne. Les matchs se déroulent en un.e contre un.e. Je recommande à la MM de fixer le nombre de participant.e.s à seize personnes (ou seize équipes) si elle propose quatre postes de jeu. Si la MM souhaite inclure plus ou moins de participant.e.s, le nombre exact doit être une puissance de deux ($2^4 = 16$; $2^5 = 32$) afin qu'après chaque tour, le nombre de participant.e.s soit toujours pair.

Pour des raisons d'organisation, les gens devront s'inscrire à l'avance pour participer au tournoi, je recommande à la MM de leur demander de renseigner leur niveau au jeu proposé pour l'animation en l'estimant sur une échelle allant de un à dix. Cela permettra de proposer une première manche équilibrée et qui ne finira pas en séance de bizutage de débutant.e.s. Comme il y aura des personnes qui ne pourront plus jouer dès leur première partie, il faudra laisser partir celles et ceux qui le voudraient, mais la MM peut aussi proposer d'autres postes de jeu et d'autres activités liées aux JV comme du *papercraft*, du *pixel art*, ou même des documents liés au JV utilisé pour le tournoi afin d'occuper les participant.e.s éliminé.e.s ou qui attendent leur tour.

Figure 49 : Déroulement et durée d'un tournoi à élimination directe



(Charrière 2022)

5.3.6.10.3 Basé sur le score

Ce genre de tournoi est adapté à un nombre plus libre de gens. Les tournois basés sur le score permettent de faire jouer tout le monde tout au long du tournoi. Les scores sont additionnés à la fin de chaque manche et les gagnant.e.s sont les participant.e.s ayant le plus de points à la fin du tournoi. Ce genre de tournoi est plus cohérent avec des jeux possédant déjà des systèmes de score ou sur lesquels tout le monde pourra jouer en même temps sur la même partie, comme *Mario Kart 8* sur Switch, qui permet de créer un salon pouvant accueillir jusqu'à huit joueur.euse.s, chacun.e sur leur console¹⁴⁵.

Il est aussi possible de s'inspirer des tournois d'échecs. C'est-à-dire que les joueur.euse.s sont séparé.e.s en binôme et s'affrontent de leur côté. À la fin d'une partie entre deux participant.e.s, les gagnant.e.s reçoivent un point et les perdant.e.s aucun. Au début de la manche suivante, les participant.e.s affrontent quelqu'un ayant le même nombre de points et ce schéma se répète durant un nombre prédéfini de manches. Chacune durera entre quinze et vingt minutes le temps de récupérer les résultats de tout le monde et de les répartir en fonction de leur score. Il faut aussi compter une dizaine de minutes de pause toutes les deux ou trois parties pour permettre aux participant.e.s de souffler un coup et de ne pas être scotché.e.s trop longtemps à un écran. Cette dernière manière de faire implique tout de même d'avoir une vingtaine de participant.e.s minimum, et donc une dizaine de postes de jeu, ce qui est difficilement possible sans partenariat.

5.3.6.11 Utiliser le jeu vidéo pour créer

Niveau 2

Les JV sont des outils formidables, car en plus d'éblouir et de divertir, ils permettent parfois de créer sans autre frein que celui de l'imagination. Ces animations sont, à mon sens, les plus importantes à mettre en place afin d'exploiter le JV comme un outil permettant de développer l'imagination et la créativité des publics.

Il faut définir trois facteurs pour créer cette animation :

- Le nombre de participant.e.s
- Le jeu utilisé
- Le temps mis à disposition

Le premier facteur variera en fonction du nombre de postes à disposition. Il est important que les participant.e.s aient le même temps à disposition pour créer. Ce temps variera en fonction du jeu choisi mais je recommande à la MM de ne pas aller en-dessous d'une heure. À la fin, les meilleures créations, voire toutes, peuvent être partagées sous forme de captures d'écran ou vidéo et affichées sur des écrans dans la future Casa Nova. Tous les JV proposant un éditeur de contenu peuvent être exploités pour cette animation :

- *Thrillville* est un jeu de gestion de parc d'attractions sorti en 2006 et développé par Frontier Developments. Il offre un éditeur de montagnes russes.
- *Les Sims 4*, développé par EA et sorti en 2014 permet d'organiser des concours de création de maisons ou de sosies de personnes célèbres. *Les Sims 4* permettent aussi un autre genre de création répandu sur le net, les Machinimas.

¹⁴⁵ <http://urlr.me/nJ82f>

5.3.6.11.1 Les Machinimas

Niveau 2 / 3

Définis plus haut dans ce travail (voir 3.1.4.5.2 *Le cinéma*), ce sont des films créés à partir de moteurs de jeux vidéo. Il est possible d'utiliser tout JV permettant de se voir en vue à la troisième personne et de modifier l'apparence des personnages et/ou des environnements. Je recommande à la MM d'utiliser les épisodes deux à quatre de la série *Les Sims*. Cependant, la création de Machinimas prend beaucoup de temps et ne peut se faire en une seule animation, d'autant que les JV cités ci-dessus n'intègrent aucun outil permettant d'insérer de piste audio, ou de monter une vidéo, ce qui demande des compétences en informatique et élève le niveau de difficulté relatif à cette animation.

Il existe cependant une alternative : *The Movies*. C'est un jeu de gestion ressemblant graphiquement aux *Sims* développé par Lionhead Studios et sorti en 2005 sur PC. Si le jeu offre tout un pan de gameplay permettant de gérer des studios de cinéma, c'est le mode « bac à sable » permettant de créer ses propres films de A à Z en utilisant les outils du jeu qui est intéressant car il ne demande aucune compétence informatique particulière et a été créé pour un usage grand public. Il faut cependant posséder le jeu en plusieurs exemplaires pour le proposer durant une animation et il serait idéal que les différents contenus du jeu aient été débloqués en réalisant les objectifs demandés.

5.3.6.11.2 Les mille visages de Minecraft

Niveau 2

Minecraft (ainsi que son édition *Minecraft : Education Edition*) est l'outil ultime pour créer avec les JV. Son gameplay simple et son catalogue d'objets et de petits bugs exploitables permettent de créer tout et n'importe quoi. Grâce à *Minecraft*, il est possible de créer diverses animations liées à l'offre documentaire de la MM en proposant, par exemple, de recréer des bâtiments inspirés de livres sur l'architecture ou des environnements tirés d'un roman ou d'un film. Il suffit d'ouvrir une partie en mode créatif, de donner un thème et de laisser les joueur.euse.s exprimer leur créativité en empilant des cubes numériques semblables à des briques de construction. Pour les plus motivé.e.s, *Minecraft* propose même de créer des sortes de systèmes électriques offrant beaucoup de possibilités d'automatisation (portes, lumières, animations, ...). Cela demande cependant de la prise en main et un peu de documentation¹⁴⁶. Il est même possible de modder* *Minecraft* ou de trouver des mods faits par des amateur.rice.s sur internet et qu'il suffit d'installer sur les PC. La première option demande des compétences en programmation mais la seconde ne demande pas de compétences particulières.

Je recommande à la MM, comme première action de médiation liée aux JV, de proposer un concours durant lequel les participant.e.s pourraient visiter la Casa Nova de fond en comble et tenter de la reproduire à l'identique sur le jeu. La reproduction gagnante pourrait ainsi être réutilisée de différentes manières :

- En tant que visite virtuelle de la Casa Nova disponible sur le site internet
- En tant que lieu de départ du serveur *Minecraft* de l'espace *gaming*

¹⁴⁶ <https://bib.rero.ch/global/documents/1518226>

Minecraft peut aussi servir à créer des tournois sur mesure et de différentes sortes comme des courses d'obstacles, des jeux de pistes, de réflexion ou de combat. Il existe des cartes toutes faites sur internet mais la personne en charge des JV, si elle connaît suffisamment *Minecraft*, peut aussi créer ses propres tournois et jeux sur des thématiques précises.

La pandémie qui a forcé les bibliothèques à se réinventer a prouvé qu'il était utile de garder quelques offres numériques sous la main. *Minecraft*, grâce à ses serveurs en ligne, permettrait de garder la bibliothèque ouverte sous une forme alternative pour continuer à être auprès de ses publics, au moins des jeunes, et cela même en situation de confinement.

Il existe aussi une autre version de ce jeu, c'est *Minecraft : Education Edition*, dont le but premier est une utilisation scolaire et qui permet, entre autres, de jouer à des mini-jeux ayant pour thèmes de fond les différentes matières apprises à l'école (Blyberg 2015).

Enfin, je recommande à la MM de proposer *Minecraft* sur PC afin de pouvoir proposer des serveurs en ligne, bénéficier des dernières versions du jeu et puiser dans les contenus créés par les joueur.euse.s et mis à disposition en ligne gratuitement. Il n'est pas obligatoire de proposer des PC *gaming* pour faire tourner *Minecraft* correctement.

5.3.6.12 Créer des jeux vidéo

Niveau 2 / 3 – 18 personnes ont voté pour !

Les ateliers de création de JV peuvent servir à apprendre aux publics les bases de la gestion de projet, du *level design* et du développement d'un jeu vidéo, ainsi qu'à leur offrir, dans certains cas, des bases en informatique et en programmation. La création de JV permet aussi de développer l'imagination et la créativité des participant.e.s.

Un atelier comme celui-ci devrait commencer par une présentation des jeux et/ou des outils qui vont être utilisés pour concevoir des JV et de quelques conseils pour les débutant.e.s. S'ensuit la partie pratique où les participant.e.s, avec l'aide des animateur.rice.s, prennent en main les jeux ou outils pour créer un niveau ou un petit jeu. Il est possible de proposer un thème pour orienter celles et ceux qui manqueraient d'idées.

Le nombre de participant.e.s sera dépendant du nombre de postes de jeu proposés. Je recommande à la MM de prévoir deux ou trois animateur.rice.s. Les jeux vidéo créés durant cette animation pourront être sauvegardés et mis à disposition dans l'espace *gaming*.

Il existe beaucoup de programmes gratuits et en ligne pour créer des JV, comme Twine, mais la majorité de ces outils sont en anglais ou demandent beaucoup de temps pour être bien pris en main. Je recommande donc à la MM de s'orienter vers des JV permettant de créer des JV, ces derniers sont payants mais ils sont la manière la plus accessible de s'y prendre :

- *Super Mario Maker* et *Super Mario Maker 2* permettent de recréer des niveaux de jeux de plateforme en 2D en utilisant des éléments qui ont déjà été vus dans les jeux *Mario*. Ces jeux étant très populaires, ils sont faciles à proposer durant ces animations. Ce sont aussi les jeux les plus faciles à prendre en main de cette liste.

- *Bloxels* n'est pas vraiment un JV, c'est un tout composé d'une application et d'un plateau permettant à des enfants de créer un jeu vidéo en *pixel art* en 2D sans utiliser la moindre forme de code. Grâce au plateau sur lequel ils peuvent encastrier des blocs de plusieurs couleurs, ils peuvent créer des personnages, des environnements et des décors pixelisés qui seront analysés par l'application et traduits sous forme de codes et de graphismes. Mais même sans code, il faut tout de même une certaine prise en main de l'application (Matteson 2017).
- *Dreams*, développé par Media Molecule et sorti en 2020 exclusivement sur PS4, permet de créer des « rêves », c'est-à-dire, des petit jeux vidéo en 3D. Mais il permet aussi de jouer aux jeux créés par des utilisateur.rice.s du monde entier. La prise en main se fait via une série de tutos et n'implique aucun code.
- *L'atelier du jeu vidéo*, développé par Nintendo et sorti en 2021, permet, quant à lui, des créer des jeux vidéo en 2D et 3D à l'aide d'un langage de programmation visuel expliqué via des tutos interactifs disponibles dans le jeu. Des quatre jeux de cette liste, il est le plus dur à prendre en main mais propose les outils les plus complets.

Il arrivera peut-être que des joueur.euse.s possédant des compétences en création de mods se manifestent un jour. Il peut être intéressant pour la MM de les impliquer dans des actions de médiation culturelle entourant la création de JV.

5.3.6.13 Créer une console de jeu

Niveau 1

La création d'une mini-console a pour but de montrer aux publics les bases de la composition des appareils informatiques que nous utilisons tous les jours et de leur donner une animation leur demandant une activité manuelle sérieuse et gratifiante.

L'atelier ne demande aucune console de jeu ou écran, juste de la place pour que chaque participant.e puisse construire sa mini-console. Comme l'atelier demande de manipuler des petites pièces et de les souder, il devrait être réservé aux plus de 12 ans. Même dans ce cas, les moins à l'aise peuvent amener quelqu'un pour les aider à souder.

Mais pour proposer cet atelier, un partenariat est obligatoire car la création d'une mini-console demande des ressources et compétences qui ne correspondent à celles d'un.e professionnel.le de l'information documentaire, même passionné.e de jeux vidéo. Il est possible de s'orienter vers le Fablab de Sion¹⁴⁷ ou le Fablab de Fribourg qui a déjà organisé des animations similaires¹⁴⁸. Les Fablab sont des lieux de fabrication numérique et celui de Sion est une association bénévole. Dans le cadre du partenariat, le Fablab fournira le matériel nécessaire à l'atelier et s'occupera de guider les participant.e.s dans la création de leur mini-console, avec laquelle ils pourront repartir à la fin.

Le nombre de participant.e.s et le prix dépendra du Fablab. Cette animation ne nécessite donc qu'un.e animateur.rice sans compter les intervenant.e.s externes.

¹⁴⁷ <https://fablabsion.ch/>

¹⁴⁸ <https://www.fablab-fribourg.ch/atelier-console-de-jeu-a-souder-soi-meme/>

5.4 Ressources humaines

L'intégration du JV en bibliothèque n'est pas une tâche excessivement compliquée pour des professionnel.le.s de l'information documentaire. Il existe tout de même une barrière de taille à cela : la barrière générationnelle. En effet, toutes les générations nées depuis les années 90 ont « grandi avec » l'explosion d'internet et des JV et connaissent, même sans vraiment s'y intéresser, les bases du fonctionnement d'une console. Tout le monde ne possède donc pas la familiarité nécessaire avec le JV pour le considérer sous un point de vue professionnel neutre.

5.4.1 Ressources existantes

Actuellement, la MM est composée de sept employées et une apprentie. Un questionnaire leur a été envoyé afin de connaître leur intérêt envers les JV et d'éventuellement distinguer des compétences existantes au sein de l'équipe (cf. Annexe 18 :). Ce questionnaire a montré qu'il existe peu d'intérêt concret pour le JV. Le questionnaire demandait aux employées de déterminer leur intérêt sur dix pour ce média. Il est ressorti que l'intérêt moyen des employées était de 3,14/10 et que l'intérêt médian était de 2/10. On compte même une opposition claire de la part d'une personne à l'intégration d'offres liées aux JV à la MM. Dans ces conditions, personne à la MM ne peut prendre en charge une offre poussée liée aux JV. Il sera donc nécessaire d'engager quelqu'un d'extérieur pour gérer ces nouvelles offres, le profil idéal de cette personne sera bientôt décrit.

Il est important de s'assurer que l'équipe soit soudée face à l'arrivée des JV à la MM, et aussi un peu formée. S'il faut en effet engager quelqu'un, ce n'est pas pour laisser cette personne tout faire. Elle ne sera peut-être pas engagée à plein temps et, durant son absence, le reste de l'équipe devra être capable de fournir des informations de base sur le fonctionnement des offres aux différents publics. En effet, les publics risquent de manquer de patience s'ils doivent courir constamment après la personne en charge des JV.

Quelques formations seront donc nécessaires, du moins pour démystifier le JV et se familiariser avec. De telles formations n'existent pas à Bibliomedia. Du côté alémanique, il en existe et elles sont dispensées par l'association Biblioplay citée plus tôt mais elles sont exclusivement en allemand. La plupart des bibliothèques suisses interrogées ont mentionné des formations prodiguées par Jeremie Theodoloz et Sandro Dall'Aglio via la Haute école de gestion de Genève. Mais ces messieurs ont cessé de donner ces formations et ont passé le flambeau à Anna Leckie, médiatrice numérique et jeux vidéo à la bibliothèque de la Cité. Elle continuera à dispenser ces formations sur un ou deux jours sous la forme d'une version condensée du cours sur les jeux vidéo dispensé à la HEG (Leckie 2022b).

Mais ces formations interviennent quand l'équipe est prête à accueillir les JV. L'idéal pour ouvrir le dialogue sur ces derniers est, tout simplement, de jouer. Certaines bibliothèques interrogées ont confié avoir organisé des « petits-déjeuners professionnels ». L'idée est, dans un cadre de pause avec café et croissant, de mettre les manettes entre les mains des professionnel.le.s afin de montrer la diversité du JV aux personnes qui en sont le plus éloigné et à celles qui ne sont exposées qu'aux AAA très médiatisés. Pour cela, il est possible de se référer au chapitre sur l'atelier d'initiation aux jeux vidéo présent plus haut dans ce travail (voir 5.3.6.7 *Atelier d'initiation aux jeux vidéo*).

5.4.2 Le profil idéal

Selon Di Sciullo (2019), différents savoir-faire sont nécessaires à la gestion des JV en bibliothèque, voici les plus importants :

Savoir-faire essentiels au domaine ID :

- Compétences informationnelles
- Notions de gestion

Savoir-faire liés au domaine ID :

- Compétences en audiovisuel
- Goût pour la technique et la maintenance
- Connaissances en anglais et en allemand

Savoir-faire nouveaux au domaine ID :

- Connaissance du monde du jeu vidéo

Ces savoir-faire sont ceux qui devraient être recherchés chez un.e professionnel.le engagé.e pour gérer les offres liées aux JV à la MM. Il est aussi important que la personne engagée ait un intérêt personnel pour le JV.

Mais quels diplômes et quelles formations offrent ces compétences en matière de JV ? Lesquel.le.s sont légitimes ? Cela dépendra des besoins et choix de la MM :

Une personne possédant un bon niveau d'allemand pourra plus facilement participer aux formations de Biblioplay. Dans le cas où la gestion documentaire des JV est laissée aux employées actuelles de la MM, il ne sera nécessaire d'engager qu'une personne de référence qui s'occupera de la sélection de JV, de la gestion de l'espace *gaming* ou alors des actions de médiation culturelle. Cette personne n'est pas forcée d'être titulaire d'une formation liée au domaine ID si l'essentiel de la gestion documentaire reste déléguée à la MM. Si cette personne est engagée pour gérer la sélection de JV, elle n'aura qu'à prouver ses compétences et connaissances en la matière. Cette personne peut faire partie du monde professionnel du JV, elle peut être une game designeuse passionnée, la gérante d'un magasin de JV ou même une journaliste ou critique de JV. Cet engagement oblige cependant les employées de la MM à se former dans la gestion documentaire de JV. S'il ne faut engager quelqu'un que pour la médiation culturelle, cette personne doit être un.e professionnel.le de l'information documentaire ayant fait quelques formations complémentaires en médiation culturelle, ou simplement un.e médiateur.rice numérique.

Si tout ce qui concerne les JV sont délégués à la personne engagée, il faut que cette dernière possède une formation reconnue dans le domaine de l'information documentaire ainsi que des compétences en gestion documentaire et en médiation culturelle. Cette personne peut être un.e agent.e ou un.e spécialiste en information documentaire. Je recommande à la MM que cette personne soit engagée à un minimum de 30% si elle doit gérer toutes les offres liées aux JV. Il est toujours possible d'adapter le cahier des charges en fonction des besoins de la MM.

6. Conclusion

Comme il a été vu dans ce travail, les JV, qui sont déjà bien implantés dans les bibliothèques à l'étranger, commencent à gagner du terrain en Suisse. Les offres proposées sont aussi variées que les jeux actuels et mettent à disposition des publics JV en prêt, espace de consultation avec consoles et médiation culturelle, offrant ainsi de véritables plus-values en comparaison de l'expérience de jeu à domicile. De plus, les JV peuvent être difficiles d'accès pour les foyers à bas revenu et ces offres leur permettent de profiter de ce pan de la culture.

Mais les JV ne sont pas parfaits, la réflexion entamée durant ce travail a prouvé que les stratégies commerciales utilisées pour promouvoir et vendre les JV pouvaient être dangereuses et que la représentation des genres y était discutable. Ces points ont sûrement semé le doute chez certain.e.s quant à la place du JV en bibliothèque mais ces mêmes doutes ont peut-être été remis en question face aux possibilités qu'offrent les JV en tant qu'œuvres de fiction et outils de création.

Ce sont autour de ces possibilités que les bibliothèques doivent se concentrer afin de proposer des offres liées aux JV qui soient saines et qui permettent à leurs publics de s'épanouir. Mais les bibliothèques ne doivent pas ignorer les mécaniques toxiques existantes et, si elles proposent des JV, devraient sensibiliser leurs publics tant à leurs aspects négatifs que positifs afin de les aider à faire mûrir leur regard sur ce média et à leur donner les armes nécessaires pour l'appréhender.

Tous les axes possibles n'ont pas pu être abordés dans ce travail, notamment au niveau de la violence dans les jeux vidéo, ou être vraiment approfondis comme les représentations des genres dans les jeux vidéo et leurs utilisations possibles dans le domaine de l'éducation. Le projet Casa Nova ayant beaucoup avancé depuis les prémices de ce travail et l'espace *gaming* étant devenu une réalité, du moins sur les plans, les recommandations relatives à l'aménagement, au mobilier et aux décorations ont été revues à la baisse pour se concentrer sur les jeux vidéo. Il aurait aussi été intéressant de disposer de plus de réponses de la part des bibliothèques françaises. Du côté des bibliothèques suisses, il n'a pas été possible de toutes les visiter physiquement pour des raisons de temps et il a malheureusement fallu adapter les questions après les premiers entretiens, car certains axes n'avaient pas été envisagés, avant de revenir solliciter les personnes concernées par ces entretiens pour compléter les données nécessaires à ce travail.

Finalement, collaborer à nouveau avec la médiathèque de Monthey et mes anciennes collègues a été une expérience très réjouissante et légèrement empreinte de nostalgie. Avoir fait mon apprentissage là-bas a été d'une certaine aide dans l'accomplissement de ce travail, qui ne m'a pas fait changer d'avis sur le jeu vidéo. Je l'ai toujours trouvé éblouissant et rempli de promesses de mondes à conquérir et de vies à incarner. Il m'a toujours paru comme une manière d'assouvir ses fantasmes héroïques et oniriques, et cela bien plus que n'importe quel livre ou film car le jeu vidéo est la seule forme de fiction qui permet de devenir un.e autre et de ne plus juste suivre une ligne narrative fixe mais d'aider à la créer, voire de la dessiner soi-même du début à la fin. Par le fait qu'il nous implique, le jeu vidéo devient frappant, car capable de nous obliger à faire des choses qu'il nous reprochera, ou à nous faire faire des choix qui auront un impact réel sur la suite et qui nous mettent face aux conséquences de nos actes. Pour toutes ces raisons, je trouve que le jeu vidéo est un média fascinant et capable de transcender les formes classiques de narration pour nous faire vivre nos propres fictions.

Bibliographie

1 000 jeux vidéo à la Bibliothèque. *Saint-Herblain* [en ligne]. 23 novembre 2021. [Consulté le 3 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.saint-herblain.fr/Actualites/Culture/1-000-jeux-video-a-la-Bibliotheque>

AAA (jeu vidéo). *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 27 juin 2022 à 13:13. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=AAA_\(jeu_vid%C3%A9o\)&oldid=194887378](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=AAA_(jeu_vid%C3%A9o)&oldid=194887378)

ABRAMS, Sandra Schamroth et VAN ECK, Richard N., 2021. Checked Out? Videogame Programming in U.S. Libraries and Implications for Videogame Literacies. *Journal of adolescent & adult literacy* [en ligne]. Novembre 2021. Vol. 65, n° 3, pp. 227-236. [Consulté le 21 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/jaal.1197> [accès par abonnement]

ACADÉMIE DES SCIENCES (éd.), 2013. L'enfant et les écrans : un avis de l'Académie des sciences. Paris : le Pommier. Éducation le Pommier ! ISBN 978-2-7465-0649-7.

AGIÉ, Sophie, 2016. Genre et jeux vidéo à la Bibliothèque Vaclav Havel. *Légothèque* [en ligne]. 3 mai 2016. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://legothequeabf.wordpress.com/2016/05/03/genre-et-jeux-video-a-la-bibliotheque-vaclav-havel/>

AHMED, Shahed, 2001. Sega announces drastic restructuring. *GameSpot* [en ligne]. 31 janvier 2001. [Consulté le 16 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.gamespot.com/articles/sega-announces-drastic-restructuring/1100-2680518/>

AIDYN, Jesse, 2021. *L'expérimentation vidéoludique théorisée en arts, en sciences et en design, et pratiquée dans la création de l'album musical vidéoludique Hoverboy*. [en ligne]. Montréal : Université de Montréal. Mémoire. [Consulté le 6 juillet 2021]. Disponible à l'adresse : https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/26504/Aidyn_Jesse_2021_memoire.pdf?sequence=2&isAllowed=y

ALVERSON, Brigid, 2016. Game changers : books based on video games and their characters have broad appeal. *School library journal* [en ligne]. 1 novembre 2016. Vol. 62, n° 11, pp. 30-32. [Consulté le 15 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=lih&AN=119181465&site=ehost-live&scope=site> [accès par abonnement]

AMABILE, Hunter, 2013. Library seeks \$2K for video games : Goal is to provide more youth services. *Telegram & Gazette* [en ligne]. 9 mars 2013. pp. A.6. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.proquest.com/docview/1315436639/abstract/D37BF040BE6945FDPQ/1> [Accès par abonnement]

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2022. Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-5-TR. 5e éd. Washington, DC : American Psychiatric Association Publishing. ISBN 978-0-89042-575-6.

AMOS, Evan, 2019. *Les consoles de jeux vidéo : ces consoles qui ont fait l'histoire du jeu vidéo*. Châtillon : Omaké books. ISBN 978-2-37989-004-8.

ANGOT, Pierre, AVILA, Anthony et MÉNEGHIN, Céline, 2014. Le jeu vidéo en bibliothèque : quelle législation ? In : *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF. pp. 83-90. Médiathèmes. ISBN 978-2-900177-39-6.

ANTONELLI, Paola, 2012. Video Games : 14 in the Collection, for Starters. *Inside/out : A MoMa Blog* [en ligne]. 29 novembre 2012. [Consulté le 23 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

Atari Parts Are Dumped. *The New York Times* [en ligne]. 28 septembre 1983. New York, p. 4. [Consulté le 16 avril 2022]. Disponible à l'adresse : [Atari Parts Are Dumped - The New York Times \(nytimes.com\)](https://www.nytimes.com/1983/09/28/nyregion/atari-parts-are-dumped.html)

AUDUREAU, William, 2017. Françoise Nyssen : « Le jeu vidéo est un vrai élément de notre culture en France ». *Le Monde* [en ligne]. 7 septembre 2017. [Consulté le 24 mai 2022]. Disponible à l'adresse : 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

AVANTHAY, Nathalie, 2022. *Question concernant vos prestations* [message électronique]. 7 juillet 2022.

Avatar (informatique). *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 23 juin 2022 à 17:41. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Avatar_\(informatique\)&oldid=194780638](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Avatar_(informatique)&oldid=194780638)

AVILA, Anthony, BERNARD, Alice, PROST, Julien et VÉRITÉ, Géraud, 2014. Typologie des services en bibliothèques. In : *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF. pp. 91-116. Médiathèmes. ISBN 978-2-900177-39-6.

BARNABÉ, Fanny et DOZO, Björn-Olav (éd.), 2018. *Jeu vidéo et livre* [en ligne]. Liège : Presses universitaires de Liège. [Consulté le 26 avril 2022]. Culture contemporaine. ISBN 979-10-365-1235-3. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pulg/2716>

BIBHAVEL, 2015. Genre et mixité dans l'espace jeu vidéo. *Une médiathèque sur les rails* [en ligne]. 25 juin 2015. [Consulté le 2 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://bibvaclavhavel.wordpress.com/2015/06/25/genre-et-mixite-dans-lespace-jeu-video/>

BLANES, Mònica Medina et FONDECAVE, Katia (trad.), 2005. Attrapez ces usagers : les jeunes et les bibliothèques ? In: *Libraries - A voyage of discovery* [en ligne]. Oslo : IFLA, 27 juillet 2005. [Consulté le 2 mai 2022]. Disponible à l'adresse : https://archive.ifla.org/IV/ifla71/papers/107f_trans-Blanes.pdf

BLYBERG, John, 2015. The Kids on Your Block. *School Library Journal* [en ligne]. Avril 2015. Vol. 61, n° 4, pp. 1. [Consulté le 3 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=lih&AN=101816794&site=ehost-live&scope=site> [accès par abonnement]

BONNEFOY, Nicolas et Marcus, 2018. *Les 100 jeux vidéo indispensables : auxquels il faut avoir joué avant de mourir*. [S.l.] : Hors collection. ISBN 978-2-258-15251-9.

BROWN, Justin, DORIE, Vincent, HUANG, Michael et TURITZIN, Michael, [S.d]. Defining Crunch Mode. *Crunch mode: programming to the extreme* [en ligne]. [S.d]. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://cs.stanford.edu/people/eroberts/cs201/projects/crunchmode/index.html>

CADIEUX, Stéphanie, 2010. La place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques : état de la situation. *Documentation et bibliothèques* [en ligne]. Janvier 2010. Vol. 56, n° 1, pp. 25-31. [Consulté le 26 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.erudit.org/fr/revues/documentation/1996-v42-n2-documentation01757/1029170ar/>

CADIEUX, Stéphanie, 2016. *Le développement de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires en Amérique du Nord : étude exploratoire* [en ligne]. Montréal : Université de Montréal. Thèse. [Consulté le 28 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/19282>

CARIO, Erwan et CHAPUIS, Marius, 2020. Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : « Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave ». *Libération* [en ligne]. 1 juillet 2020. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.liberation.fr/images/2020/07/01/recits-de-harcelement-et-d-agressions-sexuelles-a-ubisoft-les-jeux-video-c-est-fun-on-peut-tout-fair_1793062/

CARREFOUR-ADDICTIONS, 2020a. Les jeux de hasard dans les jeux vidéo. *Carrefour-addictionS* [en ligne]. 7 septembre 2020. [Consulté le 29 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://carrefouraddictions.ch/rnvp/jeux-video/largent/les-jeux-de-hasard-dans-les-jeux-video/>

CARREFOUR-ADDICTIONS, 2020b. Les plus connus. *Carrefour-addictionS* [en ligne]. 7 septembre 2020. [Consulté le 29 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://carrefouraddictions.ch/rnvp/jeux-video/les-jeux-video-du-moment/les-plus-connus/>

CESARI, Lindsay, 2020. Embrace Esports in the Library : More than just gaming, esports programs connect to national standards. *School library journal* [en ligne]. 1 janvier 2020. Vol. 66, n° 1, pp. 14. [Consulté le 15 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=lih&AN=141024618&site=ehost-live&scope=site> [accès par abonnement]

CHAMBON, Fabrice, 2008. Le rôle social des bibliothèques : quels terrains d'action et stratégies d'alliances pour la réduction des inégalités d'accès au savoir ? In : *Quel modèle de bibliothèque ?* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB. pp. 183. [Consulté le 30 mars 2022]. ISBN 978-2-910227-73-9. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pressesenssib/738>

CHEVALDONNÉ, Yves, 2012. Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée. *Hermes, La Revue* [en ligne]. 2012. Vol. 62, n° 1, pp. 115-121. [Consulté le 29 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-115.htm>

CHIA, Osmond, 2022. Dad saddled with \$20,000 credit card bill after daughter's in-game spending spree on Genshin Impact. *The Straits Times* [en ligne]. 2 janvier 2022. [Consulté le 2 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.straitstimes.com/singapore/community/dad-saddled-with-20000-credit-card-bill-after-daughters-in-game-purchase-sprees-on-genshin-impact>

CLARKE, Rachel Ivy, LEE, Jin Ha et CLARK, Neils, 2015. Why Video Game Genres Fail : A Classificatory Analysis. *Games and culture* [en ligne]. 6 juillet 2015. Vol. 12, n° 5, pp. 445-465. [Consulté le 9 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015591900> [accès par abonnement]

CLYDE, Jerremie, THOMAS, Chris, FINLEY, Priscilla (éd.), MACMILLAN, Margy (éd.) et SKARL, Susie (éd.), 2008. Building an information literacy first-person shooter. *Reference Services Review* [en ligne]. 1 janvier 2008. Vol. 36, n° 4, pp. 366-380. [Consulté le 6 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00907320810920342/full/html> [accès par abonnement]

COMMISSION GÉNÉRALE DE TERMINOLOGIE ET DE NÉOLOGIE, 2007. Vocabulaire de l'informatique (liste de termes, expressions et définitions adoptés). *Journal officiel électronique authentifié* [en ligne]. 20 avril 2007, n° 0093. [Consulté le 24 juin 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.legifrance.gouv.fr/download/pdf?id=qm7-rREy3LJQLTA43YT-gtUxFcGic_EAp467oY1Qjvw=

COMMUNAUTÉ DE TRAVAIL DES BIBLIOTHÈQUES SUISSES DE LECTURE PUBLIQUE, 2014. Normes pour bibliothèques scolaires [en ligne]. Communauté de travail des bibliothèques suisses de lecture publique. [Consulté le 20 mai 2022]. Disponible à l'adresse : [https://www.sbt.ti.ch/dep/sscil/\(normespourbiblioth_350quesscolaires2014l.pdf\).pdf](https://www.sbt.ti.ch/dep/sscil/(normespourbiblioth_350quesscolaires2014l.pdf).pdf)

CONSEIL FÉDÉRAL, 2018. *Les jeux vidéo : un domaine de la création culturelle en développement* [en ligne]. Berne : Confédération Suisse. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.newsd.admin.ch/newsd/message/attachments/51747.pdf>

Console de jeux vidéo. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification le 26 mai 2022 à 12:12. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Console_de_jeux_vid%C3%A9o&oldid=194003688

Console dédiée. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification le 21 avril 2022 à 17:14. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Console_d%C3%A9di%C3%A9e&oldid=182144592

COOPER, Jonathan, 2020. @GAMEANIM. For the demo shown last September... *Post Twitter* [en ligne]. 12 mars 2020, 9:25. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://twitter.com/GameAnim/status/1238199401673154560>

Cosplay. *Le Robert, dico en ligne* [en ligne]. 26 janvier 2022. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/cosplay>

COSTET, Vincent, 2017. La Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds est folle de jeux vidéo. *ArclInfo* [en ligne]. 31 mars 2017. [Consulté le 22 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.arclinfo.ch/neuchatel-canton/montagnes/la-chaux-de-fonds/la-bibliotheque-de-la-ville-de-la-chaux-de-fonds-est-folle-de-jeux-video-655613>

COSTIGAN, Amanda, SEISSLER, Rachel et HAM, Brittany, 2017. Pokémon GO changed our Library. *Computers in Libraries* [en ligne]. Octobre 2017. Vol. 37, n° 8, pp. 26-29. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=ccm&AN=125837226&site=ehost-live&scope=site> [accès par abonnement]

Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387, Publié au bulletin. Légifrance [en ligne]. 2009. [Consulté le 4 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000020800632>

COVILLE, Marion. L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo. In : LIGNON, Fanny (éd.), *Genre et jeux vidéo* [en ligne]. Toulouse : Presses universitaires du Midi, 2015. [Consulté le 4 avril 2022]. Le temps du genre. Disponible à l'adresse: <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01351462>

CSFO, 2021. Game designer HES. *Orientation.ch* [en ligne]. 26 août 2021. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.orientation.ch/SharerWeb/Index?id=L2R5bi9zaG93LzE5MDA%2FaWQ9MTU4OQ%3D%3D>

- CUTULLIC, Patricia, 2022. *Questions dans le cadre de mon travail de Bachelor* [message électronique]. 17 mai 2022.
- CZARNECKI, Kelly Nicole, 2010. *Gaming in libraries*. Londres : Facet. The Tech Set, 9. ISBN 978-1-85604-729-6.
- DE GROAT, Greta, 2015. A History of Video Game Cataloging in U.S. Libraries. *Cataloging & Classification Quarterly* [en ligne]. 17 février 2015. Vol. 53, n° 2, pp. 135-156. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01639374.2014.954297?scroll=top&needAccess=true> [accès par abonnement]
- DELAFOI, Florian, 2019. Jeu vidéo suisse, prouve que tu existes. *Le Temps* [en ligne]. 23 août 2019. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.letemps.ch/culture/jeu-video-suisse-prouve-existes>
- DE LEUSSE-LE GUILLOU, Sonia et MÉNEGHIN, Céline, 2014. Jeux vidéo en bibliothèque. *Lecture Jeunesse* [en ligne]. Mars 2014. [Consulté le 28 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <http://www.lecturejeunesse.org/articles/jeux-video-en-bibliotheque-2/>
- DERMONT, Clau, 2021. *Statistiques de poche de la culture en Suisse 2021* [en ligne]. Neuchâtel : Office fédéral de la culture. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/68007.pdf>
- DEVRIENDT, Julien, 2015a. *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB. La boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6.
- DEVRIENDT, Julien, 2015b. Pourquoi aller jouer dans une bibliothèque ? In : *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB. pp. 96-101. La boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6.
- DEVRIENDT, Julien, 2019. État des lieux du jeu vidéo dans les bibliothèques françaises. *Documentation et bibliothèques* [en ligne]. 1 novembre 2019. Vol. 65, n° 3, pp. 30-38. [Consulté le 26 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.erudit.org/fr/revues/documentation/1978-v24-n2-documentation04880/1064747ar/>
- DIRECTION DU LIVRE ET DE LA LECTURE, 2003. Le droit de prêt : les points clés, Synthèse. *Droit de la culture* [en ligne]. Juin 2003. [Consulté le 4 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <http://www.droitdepret.culture.gouv.fr/pointscles.html>
- DI SCIULLO, Catherine, 2019. La médiation numérique : un projet d'équipe à la Gaîté lyrique. In : DEVRIENDT, Julien (éd.), *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB. pp. 26-31. La Boîte à outils, 34. ISBN 978-2-37546-071-9.
- DOBSON, Jason, 2007. Serious Games Interactive Details Global Conflicts : Palestine. *Game Developer* [en ligne]. 2 juillet 2007. [Consulté le 6 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.gamedeveloper.com/pc/serious-games-interactive-details-i-global-conflicts-palestine-i->
- Donjon (jeu de rôle). *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 3 mai 2022 à 17:55. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Donjon_\(jeu_de_r%C3%B4le\)&oldid=193381235](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Donjon_(jeu_de_r%C3%B4le)&oldid=193381235)
- DOS SANTOS, Guillaume et CHAMPION, Hervé, 2014. Le jeu vidéo dans les collections. In : GAUDION, Anne-Gaëlle (éd.) et PERISSE, Nicolas (éd.). *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF. pp. 139-152. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

DOS SANTOS, Guillaume, GAUDION, Anne-Gaëlle, MAUMET, Luc, PERISSE, Nicolas et PORCHET, Christophe, 2014. Médiation des services. In : GAUDION, Anne-Gaëlle (éd.) et PERISSE, Nicolas (éd.). *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF. pp. 117-138. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

Dungeon crawler. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 12 février 2021 à 23:23. [Consulté le 12 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dungeon_crawler&oldid=179853579

EARP, Vanessa et EARP, Paul, 2008. Shaking up the Library: how Quake introduced Students to the Library. In : *Gaming in academic libraries: collections, marketing and information literacy*. ALA Editions. pp. 108-115. ISBN 978-0-8389-8481-9.

EVANS-THIRLWELL, Edwin, 2018. FAR: Lone Sails review - outsailing the apocalypse. *Eurogamer* [en ligne]. 29 mai 2018. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.eurogamer.net/far-lone-sails-review>

EZECHIEL, 2018. Dossier: Connectiques rétro tout savoir et faire le bon choix. *Back Old Gaming* [en ligne]. 20 juin 2018. [Consulté le 21 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.backoldgaming.com/topic/read/connectiques-retro-tout-savoir-et-faire-le-bon-choix>

Fiction interactive. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 30 mars 2022 à 05:28. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fiction_interactive&oldid=192387577

FIGUEIRO, Mariana G., WOOD, Brittany, PLITNICK, Barbara et REA, Mark S., 2011. The impact of light from computer monitors on melatonin levels in college students. *Neuro Endocrinology Letters* [en ligne]. 2011. Vol. 32, n° 2, pp. 158-163. [Consulté le 9 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21552190/> [accès par abonnement]

FONTANA, Luca, BOISSONNEAU, Sophie (trad.), 2019a. La TV gaming parfaite : guide d'achat. *Digitec* [en ligne]. 26 septembre 2019. [Consulté le 21 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.digitec.ch/fr/page/la-tv-gaming-parfaite-guide-dachat-13465>

FONTANA, Luca, BOISSONNEAU, Sophie (trad.), 2019b. Des TV gaming pour tous les budgets : trouvez votre TV. *Digitec* [en ligne]. 3 octobre 2019. [Consulté le 27 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.digitec.ch/fr/page/des-tv-gaming-pour-tous-les-budgets-trouvez-votre-tv-13617>

FOURMEUX, Thomas et MAUREL, Lionel, 2015. Le cadre juridique du jeu en bibliothèque : acquisitions, consultation, prêt. In : DEVRIENDT, Julien (éd.). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB. pp. 42-50. La boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6

Full motion video. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 30 janvier 2021 à 00:35. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Full_motion_video&oldid=179364431

GAUDION, Anne-Gaëlle (éd.) et PERISSE, Nicolas (éd.), 2014. *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

Génération procédurale. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification le 2 février 2022 à 21:22. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=G%C3%A9n%C3%A9ration_proc%C3%A9durale&oldid=190481449

GREEN, C. Shawn et BAVELIER, Daphné, 2003. Action video game modifies visual selective attention. *Nature* [en ligne]. 29 mai 2003. Vol. 423, n° 6939, pp. 534-537. [Consulté le 27 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.nature.com/articles/nature01647> [accès par abonnement]

Guilde. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 8 mai 2022 à 16:26. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Guilde&oldid=193518381>

GUINTCHEVA-SAPINO, Guergana, 2017. L'impact du système de monétisation sur l'expérience de jeu des gamers : le cas des jeux Free-to-Play. *Revue française de gestion* [en ligne]. 26 avril 2017. Vol. 262, n° 1, pp. 37-50. [Consulté le 2 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-gestion-2017-1-page-37.htm>

HAUT CONSEIL À L'ÉGALITÉ ENTRE LES FEMMES ET LES HOMMES, 2016. *Pour une communication publique sans stéréotype de sexe : guide pratique* [en ligne]. Paris : la Documentation française. [Consulté le 1 mars 2022]. ISBN 978-2-11-145137-7. Disponible à l'adresse : https://www.haut-conseil-egalite.gouv.fr/IMG/pdf/guide_pour_une_communication_publicque_sans_stereotype_de_sexe_vf_2016_11_02.compressed.pdf

HEIM, 2005. Polymanga, la convention à ne pas louper cette année ! *Animeka* [en ligne]. 31 mars 2005. [Consulté le 28 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.animeka.com/articles/polymanga.html>

HERN, Alex, 2020. Games firm Rocksteady accused of inaction over staff harassment. *The Guardian* [en ligne]. 18 août 2020. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.theguardian.com/world/2020/aug/18/games-firm-rocksteady-accused-of-lack-of-action-on-harassment>

HOLMES, Tiffany, 2003. Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. In : *Melbourne DAC 2003* [en ligne]. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://web.archive.org/web/20130420092835/http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>

HOOPER, Richard, 2016. The man who made « the worst video game in history ». *BBC News* [en ligne]. 22 février 2016. [Consulté le 16 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.bbc.com/news/magazine-35560458>

HÜTTERMANN, Marcel, 2019. *eSports Switzerland 2019* [en ligne]. Zürich : School of Management and Law. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://digitalcollection.zhaw.ch/bitstream/11475/18480/1/2019_eSports%20Switzerland_Huettermann.pdf

Immersive sim. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 24 février 2022 à 17:35. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Immersive_sim&oldid=191376322

INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE et EUROPEAN GAME DEVELOPER FEDERATION, 2021. *Key Facts 2020* [en ligne]. Bruxelles : ISFE, 2021. [Consulté le 11 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>

JDAYBONUS, 2013. Incidents à la Paris Games Week 2013 (Call of Duty: Ghost) [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 30 octobre 2013. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=vWLGvxxs-B0>

JDN, 2021. Raid (jeu vidéo) : définition, traduction, exemple. *Journal du net* [en ligne]. 24 juin 2021. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.journaldunet.fr/guides-d-achat/guide-du-jeu-vidéo/1502843-raïd-jeu-vidéo-définition-traduction-exemple/>

JENKINS, Henry, 2020. Dix thèses sur la narration transmédiatique. In : Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias. Malakoff : Armand Colin. pp. 177-181. ISBN 978-2-200-62798-0.

Jeu d'action. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 9 avril 2020 à 22:03. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27action&oldid=169362021

Jeu de combat. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 14 décembre 2021 à 14:55. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_combat&oldid=188865413

Jeu de rythme. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 31 décembre 2018 à 13:14. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_rythme&oldid=155339881

Jeu de simulation. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 23 mai 2022 à 16:43. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_simulation&oldid=193929611

Jeu d'infiltration. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 15 septembre 2021 à 16:14. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27infiltration&oldid=186354850

Jeu sandbox. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 14 mars 2022 à 20:06. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_sandbox&oldid=191904051

Jeu vidéo. *Le Larousse* [en ligne]. [S.d]. [Consulté le 15 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887#526743>

Jeu vidéo d'arcade. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 15 mai 2022 à 15:39. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_vid%C3%A9o_d%27arcade&oldid=193703813

Jeu vidéo de rôle. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 12 mai 2022 à 15:23. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_vid%C3%A9o_de_r%C3%B4le&oldid=193627591

Jeu vidéo indépendant. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification le 21 juin 2022 à 00:55. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_vid%C3%A9o_ind%C3%A9pendant&oldid=194708461

Jeux vidéo et patrimonialisation. *Hermes, La Revue* [en ligne]. 2012. Vol. 62, n° 1, pp. 134-135. [Consulté le 29 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-134.htm>

JONES, Barbara, 2013. Gun Violence, Videogames, and Libraries. *American Libraries* [en ligne]. 21 mai 2013. [Consulté le 3 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://americanlibrariesmagazine.org/2013/05/21/gun-violence-videogames-and-libraries/>

KANE, Danielle, SOEHNER, Catherine et WEI, Wei, 2007. Building a Collection of Video Games in Support of a Newly Created Degree Program at the University of California, Santa Cruz. *Science & Technology Libraries* [en ligne]. 20 août 2007. Vol. 27, n° 4, pp. 77-87. [Consulté le 11 mai 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J122v27n04_06 [accès par abonnement]

KASBI, Yasmine, 2016. Le code Pegi, une méthode pour bien choisir le jeu vidéo adapté à votre enfant. *Thot Cursus : formation et culture numérique* [en ligne]. 23 février 2016. [Consulté le 27 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://cursus.edu/fr/10580/le-code-pegie-une-methode-pour-bien-choisir-le-jeu-video-adapte-a-votre-enfant>

KENT, Steven L., 2001. *The Ultimate History of Video Games : the Story behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. New York : Three Rivers Press. ISBN 978-0-7615-3643-7.

KIM, 2017. [EDITO] Arrêtez de précommander!. *GamersFlag* [en ligne]. 6 janvier 2017. [Consulté le 23 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://gamersflag.com/article/arretez-de-precommander/>

KLEIN, Gilles, 2010. Sony fait pression sur un site dédié aux jeux vidéo. *Arrêt sur images* [en ligne]. 15 février 2010. [Consulté le 11 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.arretsurimages.net/articles/sony-fait-pression-sur-un-site-dedie-aux-jeux-video>

La bibliothèque : miroir de l'âme, mémoire du monde. Paris : Autrement, 1991. Autrement. Série Mutations, 121. ISBN 978-2-86260-328-5.

LACARI, 2020. Genshin Impact ruined my life [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 7 octobre 2020. [Consulté le 2 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=fGQQouyAwBQ>

La Joconde en réalité virtuelle chez vous. *Le Louvre* [en ligne]. 23 février 2022. [Consulté le 25 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.louvre.fr/en-ce-moment/vie-du-musee/la-joconde-en-realite-virtuelle-chez-vous>

LAMY, Corentin et AUDUREAU, William, 2016. Poétique, intelligent, engagé... Dix expériences qui montrent le jeu vidéo autrement. *Le Monde* [en ligne]. 30 septembre 2016. [Consulté le 2 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-montrent-le-jeu-video-autrement_5006009_4408996.html

LAUSSON, Julien, 2013. Xbox One : vous pourrez prêter vos jeux... en donnant votre compte. *Numerama* [en ligne]. 22 mai 2013. [Consulté le 11 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.numerama.com/pop-culture/26014-xbox-one-vous-pourrez-preter-vos-jeux-en-donnant-votre-compte.html>

LE CENTRE DE DOCUMENTATION ÉCONOMIE FINANCES, 2022. Qu'est-ce que le financement participatif?. *Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique* [en ligne]. 12 mai 2022. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.economie.gouv.fr/cedef/financement-participatif>

LECKIE, Anna, 2022a. *Petite question sur l'exposition* [message électronique]. 30 juin 2022.

LECKIE, Anna, 2022b. *Question à propos du cours « jeux vidéo »* [message électronique]. 13 juillet 2022.

LEE, Hyunae, JUNG, Timothy Hyungsoo, TOM DIECK, M. Claudia et CHUNG, Namho, 2020. Experiencing immersive virtual reality in museums. *Information & Management* [en ligne]. 1 juillet 2020. Vol. 57, n° 5. [Consulté le 28 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378720618310280?via%3Dihub> [accès par abonnement]

LEGENDRE, Françoise, 2015. *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* [en ligne]. Villeurbanne : ENSSIB. [Consulté le 28 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf>

Lexique du jeu vidéo. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 24 mai 2022 à 00:53. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Lexique_du_jeu_vid%C3%A9o&oldid=193942263

Loi fédérale du 9 octobre 1992 sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA ; RS 231.1). *Les autorités fédérales de la confédération suisse* [en ligne]. 9 octobre 1992. Mise à jour le 1^{er} janvier 2022. [Consulté le 29 mars 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/1993/1798_1798_1798/fr

MAKINO, Takefumi, 2010. *Gunpei Yokoi : vie et philosophie du dieu des jouets Nintendo*. Houdan : Pix'n love. Les grands noms du jeu vidéo, 3. ISBN 978-2-918272-18-2.

MARIÉTAN, François, POSSE et CACHAT, Laurette, 2012. *Contrat de prestations concernant l'organisation et la gestion de la Médiathèque entre la Commune de Monthey et la Médiathèque de Monthey*. 24 janvier 2012. Document interne à la médiathèque de Monthey

MARKEY, Patrick M. et MARKEY, Charlotte N., 2010. Vulnerability to Violent Video Games : A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology* [en ligne]. Juin 2010. Vol. 14, n° 2, pp. 82-91. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <http://journals.sagepub.com/doi/10.1037/a0019000> [accès par abonnement]

MASSON, Aurélie et TROMME, Alizé, 2016. *La Médiathèque de Monthey : vers un espace de vie et de rencontres* [en ligne]. Genève : Haute école de gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 20 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://doc.rero.ch/record/278076/>

MATTESON, Addie, 2017. Build Games with Bloxels. *School Library Journal* [en ligne]. 1 mai 2017. Vol. 63, n° 5, pp. 18-19. [Consulté le 21 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=lih&AN=123127974&site=ehost-live&scope=site> [accès par abonnement]

MÉDIATHÈQUE DE MONTHEY, CACHAT, Laurette, RERO ILS et GERMANIER, Sarah, 2021. *B1-Monthey_RES_Outil_statistiques_2019*. 1 février 2021. Document interne à la médiathèque de Monthey

MÉDIATHÈQUE VALAIS, 2021. *Le petit guide de catalogage des DVD*. 13 avril 2021. Document interne à la médiathèque de Monthey

MÉNÉGHIN, Céline, 2009. *Des jeux vidéo à la bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : ENSSIB. Mémoire. [Consulté le 29 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf%5d>

MINISTÈRE DE LA CULTURE, 2016. Publics et usages des bibliothèques municipales en 2016 [en ligne]. République Française. [Consulté le 2 mai 2022]. Publics et usages des bibliothèques municipales. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/Media/Documentation/Rapports/Enquete-sur-les-Publics-et-les-usages-des-bibliotheques-municipales-en-2016>

MOLAS, Frédéric et RASSIAT, Sébastien, 2010. Joueur du Grenier - De la 2D à la 3D [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 2 novembre 2010. [Consulté le 16 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=90V_ylBjH2M

MOLAS, Frédéric et RASSIAT, Sébastien, 2021. Ces jeux qui m'ont marqué - World of Warcraft [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 3 octobre 2021. [Consulté le 4 juin 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=cA_fk7R-grA

NEIBURGER, Eli, 2007. *Gamers... in the Library?!: The Why, What, and How of Videogame Tournaments for All Ages*. Chicago : ALA Editions. ISBN 978-0-8389-0944-7.

NICHOLSON, Scott, 2013. Gaming and Play in the Library : A Brief History. *iSchool | Syracuse University* [en ligne]. 30 septembre 2013. [Consulté le 3 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://ischool.syr.edu/gaming-and-play-in-the-library-a-brief-history/>

NICOUD, Célia « Lolisa », 2020. Genshin Impact : un joueur exauce 6 000 Voeux pour tester le système de probabilité. *Millenium.org* [en ligne]. 6 novembre 2020. [Consulté le 2 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.millenium.org/news/373633.html>

OFFICE FÉDÉRAL DE LA STATISTIQUE, 2020. Activités de loisirs. *Confédération suisse* [en ligne]. 2020. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport/kultur/kulturverhalten/freizeitaktivitaeten.html>

OLIVIER, 2019. Une expérience VR autour de La Joconde de Léonard de Vinci. *Journal du Geek* [en ligne]. 27 octobre 2019. [Consulté le 25 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.journaldugeek.com/2019/10/27/experience-vr-autour-de-joconde-de-leonard-de-vinci/>

OUELLET, Didier, 2014. Chronique historique : le passage à la 3D. *Le Journal de Montréal* [en ligne]. 22 mai 2014. [Consulté le 16 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.journaldemontreal.com/2014/05/22/chronique-historique-le-passage-a-la-3d>

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, [s.d]. Statistiques de PEGI. *PEGI* [en ligne]. [S.d]. [Consulté le 16 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://pegi.info/fr/page/statistiques-de-pegi>

Party game. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 3 août 2021 à 12:18. [Consulté le 7 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Party_game&oldid=185177940

PENG, Wei, CROUSE, Julia C. et LIN, Jih-Hsuan, 2013. Using Active Video Games for Physical Activity Promotion : a Systematic Review of the Current State of Research. *Health Education & Behavior* [en ligne]. 1 avril 2013. Vol. 40, n° 2, pp. 171-192. [Consulté le 6 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1090198112444956>

PÉRINO, Odile, 2014. *Des espaces pour jouer* [en ligne]. Érès, 2014. [Consulté le 9 mai 2022]. Enfance & parentalité. ISBN 978-2-7492-4086-2. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/des-espaces-pour-jouer--9782749240862.htm>

PERREAU, Sarah, 2015. *Etat des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique* [en ligne]. Lyon : Université de Lyon. Mémoire. [Consulté le 4 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf>

PFISTER, Eugen et ROCHAT, Yannick, 2021. Des débuts de l'histoire des jeux vidéo en Autriche et en Suisse : une étude comparative des industries. *Hypotheses* [en ligne]. 18 janvier 2021. [Consulté le 28 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://spielkult.hypotheses.org/2880>

PILLON, Thomas, 2018. Le PEGI annonce un nouveau logo pour repérer les micro-transactions. *Gameblog* [en ligne]. 30 août 2018. [Consulté le 11 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.gameblog.fr/jeu-video/ed/news/le-peg-i-annonce-un-nouveau-logo-pour-reperer-les-micro-transactions-72042>

PIQUARD, Alexandre, 2015. Psychodrame dans la presse vidéoludique. *Le Monde* [en ligne]. 17 mars 2015. [Consulté le 11 mai 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2015/03/17/psychodrame-dans-la-presse-vidéoludique_4595534_3236.html

R., Serge, 2021. [TUTO] Comment utiliser l'Oculus Quest 2 ? *Réalité-Virtuelle* [en ligne]. 5 avril 2021. [Consulté le 24 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.realite-virtuelle.com/comment-utiliser-oculus-quest-2/>

Raid. *Le Robert : dico en ligne* [en ligne]. 10 février 2022. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/raid>

RATZ, Fabien, [s.d]. CONFERENCE : LE PRET DE JEUX VIDEO EN MEDIATHEQUE. *Readkong* [en ligne]. [S.d]. [Consulté le 8 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.readkong.com/page/conference-le-pret-de-jeux-video-en-mediatheque-4404497>

RED9350, 2016. Smart TV : Gaming mode On VS Off [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 10 mai 2016. [Consulté le 21 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=8p4p231Vcpl>

RERO+, 2022. Liste des champs du document. *RERO+* [en ligne]. 14 février 2022. [Consulté le 18 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://bib.rero.ch/help/catalogage/liste-champs/>

RICHAUD, Nicolas, 2016. Nintendo lance la première console hybride avec sa Switch. *Les Échos* [en ligne]. 20 octobre 2016. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.lesechos.fr/2016/10/nintendo-lance-la-premiere-console-hybride-avec-sa-switch-218930>

ROBERT, Thierry, 2012. Un argumentaire pour les jeux vidéo en bibliothèques. *Espace B* [en ligne]. 27 avril 2012. [Consulté le 2 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <http://espaceb.bibliomontreal.com/2012/04/27/un-argumentaire-pour-les-jeux-video-en-bibliotheques/>

ROCHAT, Yannick, 2021a. Jeux vidéo « Made in Switzerland ». *Musée national - Blog sur l'histoire suisse* [en ligne]. 28 avril 2021. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://blog.nationalmuseum.ch/fr/2021/04/jeux-video-made-in-switzerland/>

ROCHAT, Yannick, 2021b. Jeux vidéo et sécurité, ne pas se tromper de cible. *Gamelab UNIL-EPFL* [en ligne]. 3 juin 2021. [Consulté le 28 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://wp.unil.ch/gamelab/2021/06/jeux-video-et-securite-ne-pas-se-tromper-de-cible/>

Roguelike. *Wikipédia : l'encyclopédie libre*. [en ligne]. Dernière modification de la page le 6 juin 2022 à 02:53. [Consulté le 12 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Roguelike&oldid=194295163>

ROSSER, James C., LYNCH, Paul J., CUDDIHY, Laurie, GENTILE, Douglas A., KLONSKY, Jonathan et MERRELL, Ronald, 2007. The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery* [en ligne]. Février 2007. Vol. 142, n° 2, pp. 181-186. [Consulté le 25 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://jamanetwork.com/journals/jamasurgery/fullarticle/399740> [accès par abonnement]

Rouen : les consoles de jeux vidéo font leur entrée à la bibliothèque ; Nouveauté. À la bibliothèque du Châtelet, seize consoles de jeux vidéo peuvent désormais être empruntées. Une première pour Rouen. *Paris-Normandie* [en ligne]. 9 juillet 2018. pp. 4. [Consulté le 1^{er} mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://advance.lexis.com/document/?pdmfid=1516831&crd=a4dedeb3-3459-44fe-b4cc-118f2050a840&pddocfullpath=%2Fshared%2Fdocument%2Fnews%2Furn%3AcontentItem%3A5SRV-V881-JDK9-C1DX-00000-00&pdcontentcomponentid=278462&pdteaserkey=sr21&pditab=allpods&ecomp=xzvnk&earg=sr21&prid=f681c082-c782-43b9-adc5-990080339718> [accès par abonnement]

SALEN, Katie, 2007. Gaming Literacies : a game design study in action. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* [en ligne]. 2007. Vol. 16, n° 3, pp. 301-322. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.980.205&rep=rep1&type=pdf>

SALEN TEKINBAŞ, Katie et ZIMMERMAN, Eric, 2004. *Rules of play: game designs fundamental*. Cambridge, MA : MIT Press. ISBN 978-0-262-24045-1.

SÁNCHEZ-MENA, Antonio et MARTÍ-PARREÑO, José, 2017. Drivers and Barriers to Adopting Gamification : Teachers' Perspectives. *Electronic journal of e-Learning* [en ligne]. 2017. Vol. 15, n° 5, pp. 434-443. [Consulté le 9 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/1850>

SCHUETZ, Jim, 2013. Letter : Violent video games shouldn't be in library. *Shaw Local News Network* [en ligne]. 17 mai 2013. [Consulté le 3 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.shawlocal.com/2013/05/17/letter-violent-video-games-shouldnt-be-in-library/azdkwva/>

SCHWABACH, Aaron, 2006. *Internet and the Law : Technology, Society, and Compromises*. Santa Barbara, CA : ABC-CLIO. [Consulté le 24 juin 2022]. ISBN 978-1-85109-731-9.

Season pass (video games). *Wikipedia : the free encyclopedia* [en ligne]. Dernière modification de la page le 3 mars 2022. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Season_pass_\(video_games\)&oldid=1075067970](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Season_pass_(video_games)&oldid=1075067970)

SERVET, Mathilde, 2009. *Les bibliothèques troisième lieu* [en ligne]. Villeurbanne : ENSSIB. Mémoire. [Consulté le 10 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/21206-les-bibliotheques-troisieme-lieu.pdf>

SIDRE, Colin, 2016. Pour un jeu vidéo inclusif : créer un nouveau jeu vidéo à la bibliothèque. *Légothèque* [en ligne]. 12 avril 2016. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://legothequeabf.wordpress.com/2016/04/12/pour-un-jeu-video-inclusif-creer-un-nouveau-jeu-video-a-la-bibliotheque/>

SILA, 2019. GRIS : de l'aquarelle au jeu vidéo. *L'artboratoire* [en ligne]. 26 avril 2019. [Consulté le 25 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://lartboratoire.fr/gris-jeu-video-aquarelle-art/>

SINCLAIR, Brendan, 2016. Annapurna Pictures gets into game publishing. *GamesIndustry* [en ligne]. 1 décembre 2016. [Consulté le 19 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.gamesindustry.biz/articles/2016-12-01-annapurna-pictures-gets-into-game-publishing>

SMITH, Brena, 2008. Twenty-first century game studies in the academy : libraries and an emerging discipline. *Reference Services Review* [en ligne]. 1 janvier 2008. Vol. 36, n° 2, pp. 205-220. [Consulté le 4 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00907320810873066/full/html> [accès par abonnement]

SOPHIE, 2014. Légothèque à l'IFLA. *Légothèque* [en ligne]. 4 novembre 2014. [Consulté le 2 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://legothequeabf.wordpress.com/2014/11/04/legotheque-a-lifla/>

SORDET, Pascaline, ROCHAT, Yannick, 2021c. Des jeux vidéo pour la postérité. *CinéBulletin : revue suisse des professionnels du cinéma* [en ligne]. 2 novembre 2021. [Consulté le 30 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://cinebulletin.ch/fr_CH/cb-530-november-dezember-2021/endlich-legitimiert-bald-archiviert

STAEHELIN, Konrad, 2017. Topmanager und -politiker waren schon immer voll digital : Erst Pioniere, jetzt Junkies. *Blick* [en ligne]. 21 novembre 2017. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.blick.ch/wirtschaft/topmanager-und-politiker-waren-schon-immer-voll-digital-erst-pioniere-jetzt-junkies-id7631412.html>

STOREY, John, 2006. *Cultural Theory and Popular Culture : An Introduction*. Harlow : Pearson Prentice Hall. ISBN 978-0-13-197068-7

Structure des protéines. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 29 mars 2022 à 15:24. [Consulté le 23 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Structure_des_prot%C3%A9ines&oldid=192354554

SÜSS, Daniel (Pr.), WALLER, Gregor, BERNATH, Jael, SUTER, Lilian, KÜLLING, Céline et WILLEMSE, Isabel, 2020. *JAMES – Jeunes, activités, médias – enquête Suisse : rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2020* [en ligne]. Zürich : Université des sciences appliquées de Zürich. [Consulté le 26 avril 2022]. JAMESfocus. Disponible à l'adresse : <https://www.swisscom.ch/content/dam/swisscom/fr/about/entreprise/durabilite/competences-medias/documents/james-bericht-2020-fr.pdf>

SWISS GAMING, 2020. *Swiss-Gaming-présentation-française* [en ligne]. Juillet 2020. [Consulté le 30 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://swissgaming.org/wp-content/uploads/sites/17/2020/07/Swiss-Gaming-pr%C3%A9sentation-fran%C3%A7aise.pdf>

SWISS INTERACTIVE ENTERTAINMENT ASSOCIATION, 2020. Le marché suisse du jeu vidéo 2019 sous le signe du changement. *SIEA* [en ligne]. 29 mai 2020. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.siea.ch/fr/2020/05/29/le-marche-suisse-du-jeu-video-2019-sous-le-signe-du-changement/>

SWISS INTERACTIVE ENTERTAINMENT ASSOCIATION et PAN EUROPEAN GAME INFORMATION, 2017. *Code de conduite SIEA / PEGI pour la protection des jeunes* [en ligne]. Octobre 2017. [Consulté le 27 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.siea.ch/wp-content/files/CodeofConduct-Version-Oct-2017-F.pdf>

Systèmes d'évaluation des jeux vidéo. *Hermes, La Revue* [en ligne]. Vol. 62, n° 1, pp. 32-32. [Consulté le 29 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-32.htm>

«The Diner» - un jeu vidéo pour abandonner la malbouffe. *Université de Fribourg* [en ligne]. 23 mars 2021. [Consulté le 29 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.unifr.ch/unicom/fr/news-events/actualites/25104>

THE_CYNICAL_GAMER, 2011. Hardcore Gamer. *Urban Dictionary* [en ligne]. 21 mars 2011. [Consulté le 5 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Hardcore%20Gamer>

GAME DEVELOPERS CONFERENCE, 2016. There and Back Again : Koji Igarashi's Metroidvania Tale (English translation) [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 8 avril 2016. [Consulté le 15 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=gLyjAWYK2Kg>

THÉRIAULT, Pascale, 2017. *L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations* [en ligne]. Montréal : Université de Montréal. Mémoire. [Consulté le 28 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18750>

THOMAS, Andre, 2021. 5 Reasons Video Games Should Be More Widely Used In School. *Texas A&M Today* [en ligne]. 6 septembre 2021. [Consulté le 23 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://today.tamu.edu/2021/09/06/5-reasons-video-games-should-be-more-widely-used-in-school/>

THOMAS, Christopher M. et CLYDE, Jeremie, 2013. Game as Book : Selecting Video Games for Academic Libraries based on Discipline Specific Knowledge. *The Journal of Academic Librarianship* [en ligne]. 1 novembre 2013. Vol. 39, n° 6, pp. 522-527. [Consulté le 4 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0099133313000888> [accès par abonnement]

THORENS, Gabriel, ACHAB, Sophia, ROTHEN, Stéphane, KHAZAAL, Yasser et ZULLINO, Daniele, 2016. Addiction aux jeux vidéo, que du virtuel ? *Revue Medicale Suisse* [en ligne]. 21 septembre 2016. Vol. 2, n° 531, pp. 1554-1556. [Consulté le 3 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.revmed.ch/revue-medicale-suisse/2016/revue-medicale-suisse-531/addiction-aux-jeux-video-que-du-virtuel>

TISSERON, Serge, 2018. *3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans et grandir*. 2^e éd. Toulouse : Érès. ISBN 978-2-7492-6053-2.

TOTO, Serkan (Dr.), 2012. Gacha: Explaining Japan's Top Money-Making Social Game Mechanism [Social Games]. *Kantan Games* [en ligne]. 21 février 2012. [Consulté le 2 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.serkantoto.com/2012/02/21/gacha-social-games/>

TREGLIA-DÉTRAZ, Sylvie, 2021. Plongez dans la réalité virtuelle avec le dispositif « Genève 1850 ». *Ville de Genève* [en ligne]. 3 février 2021. [Consulté le 28 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.geneve.ch/fr/actualites/plongez-realite-virtuelle-dispositif-geneve-1850>

TRICLOT, Mathieu, 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte. Zones. ISBN 978-2-35522-038-8.

TURCAN, Marie et GAYTE, Aurore, 2020. Harcèlement sexiste et sexuel à Ubisoft : « Il a tenté de m'embrasser, tout le monde rigolait ». *Numerama* [en ligne]. 6 juillet 2020. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.numerama.com/politique/635049-harcelement-sexiste-et-sexuel-a-ubisoft-il-a-tente-de-membrasser-tout-le-monde-rigolait.html>

Typologie des jeux vidéo. *Hermes, La Revue* [en ligne]. 2012 Vol. 62, n° 1, pp. 15-16. [Consulté le 15 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm>

UBISOFT, 2020. Ubisoft annonce plusieurs départs et réaffirme son engagement à mettre en oeuvre des changements majeurs dans sa culture d'entreprise. *News Ubisoft* [en ligne]. 12 juillet 2020. [Consulté le 1 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/6N7x5SJCroavg2PMegwMrC/ubisoft-annonce-plusieurs-departs-et-reaffirme-son-engagement-a-mettre-en-oeuvre-des-changements-majeurs-dans-sa-culture-dentreprise>

UNESCO, 1994. Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique [en ligne]. Paris : UNESCO. [Consulté le 29 mars 2022]. Disponible à l'adresse : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122_fre

VALÄR, Rico, 2017. *Statistiques de poche de la culture en Suisse 2017* [en ligne]. Neuchâtel : Office fédéral de la culture. [Consulté le 23 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.bak.admin.ch/dam/bak/fr/dokumente/kulturpolitik/zahlen_und_statistiken/OFC_S_tatistique-de-poche-Culture_2017_web.pdf.download.pdf/OFC_Statistique-de-poche-Culture_2017_web.pdf

VALLEUR, Marc, 2006. L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? *Enfances Psy* [en ligne]. 1 juillet 2006. Vol. 31, n° 2, pp. 125-133. [Consulté le 2 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2006-2-page-125.htm>

VALVE, 2012. *Manuel pour les nouveaux employés : Savoir quoi faire quand personne n'est là pour vous diriger : une aventure passionnante* [en ligne]. Bellevue, WA : Valve Press. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://steamcdn-a.akamaihd.net/apps/valve/hbook-FR.pdf>

VERDIN, Guillaume, 2021. Qu'est-ce qui est rétro ? La ligne éditoriale du Mag. *Le Mag de MO5.COM* [en ligne]. 9 septembre 2021. [Consulté le 11 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://mag.mo5.com/quest-ce-qui-est-retro-la-ligne-editoriale-du-mag/>

VUADENS SCHOPFER, Raphaëlle, 2019. *Stats_lecteurs_Monthey_2019*. 13 décembre 2019.

Document interne à la médiathèque de Monthey

VUADENS SCHOPFER, Raphaëlle, 2022a. *Personnel Casa Nova*. 20 mai 2022. Document interne à la médiathèque de Monthey

VUADENS SCHOPFER, Raphaëlle, 2022b. *Budgets pour JJ*. 18 mai 2022. Document interne à la médiathèque de Monthey

VUADENS SCHOPFER, Raphaëlle, 2022c. *Petite question sur la Casa Nova* [message électronique]. 3 juin 2022.

VUADENS SCHOPFER, Raphaëlle, MÉDIATHÈQUE DE MONTHEY, et RERO ILS, 2022. *B1_RES_Outil_statistiques_2021*. 14 février 2022. Document interne à la médiathèque de Monthey

WASSMER, Pascal, 2021. Les jeux vidéo suisses tirent la langue avec la pandémie. *RTS* [en ligne]. 16 juin 2021. [Consulté le 30 juin 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.rts.ch/info/sciences-tech/technologies/12279408-les-jeux-video-suisses-tirent-la-langue-avec-la-pandemie.html>

WEFFERLI, Daniel et MARTINS CHAVES, Filipa, 2015. *Bibliothèque de Blonay-St-Légier : vers une bibliothèque troisième lieu* [en ligne]. Genève : Haute École de Gestion de Genève. Travail de Bachelor. [Consulté le 25 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <http://doc.rero.ch/record/258032>

WERNER, Roman, [s.d]. King for a Day - The making of Traps'n'Treasures. *Kingroman* [en ligne]. [S.d]. [Consulté le 20 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <http://www.kingroman.com/>

WHITE, Wallace, 1981. « What's That Funny Noise? ». *Library Journal* [en ligne]. 15 avril 1981. Vol. 106, n° 8, pp. 859. [Consulté le 1^{er} mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=buh&AN=7729744&site=ehost-live&scope=site> [accès par abonnement]

WINSLOW, Jeremy, 2021. Minecraft reached 140 Million Monthly Users and generated over \$350 Million to Date. *GameSpot* [en ligne]. 3 mai 2021. [Consulté le 18 avril 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.gamespot.com/articles/minecraft-reached-140-million-monthly-users-and-generated-over-350-million-to-date/1100-6490962/>

WOLF, Mark J. P., 2012. *Before the Crash : Early Video Game History*. Detroit, MI : Wayne State University Press. ISBN 978-0-8143-3722-6.

YIN-POOLE, Wesley, 2019. Lionhead : The inside story. *Eurogamer* [en ligne]. 13 mai 2019. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.eurogamer.net/lionhead-the-inside-story>

YIN-POOLE, Wesley, 2020. Crunch once again in the spotlight after damning report on The Last of Us 2 developer Naughty Dog. *Eurogamer* [en ligne]. 14 mars 2020. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.eurogamer.net/crunch-once-again-in-the-spotlight-after-damning-report-on-the-last-of-us-2-developer-naughty-dog>

Images

ALPHATHON, 2010. Composite video & stereo audio AV cable for Nintendo GameCube, Nintendo64 & SNES. *Wikimedia Commons* [en ligne]. 31 mars 2010. [Consulté le 21 juin 2022]. Disponible à l'adresse : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:GameCube_Composite_Cable.png

AMOS, Evan, 2011. Virtual Boy. *Wikimedia Commons* [en ligne]. 22 septembre 2011. [Consulté le 24 juin 2022]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtual_Boy&oldid=192491470

ANUMAN INTERACTIVE, 2002a. Syberia 05 - Barrockstadt. *Wikimedia Commons* [en ligne]. 2002. [Consulté le 1 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Syberia_05_-_Barrockstadt.jpg

ANUMAN INTERACTIVE, 2002b. Syberia 04 - Valadilène. *Wikimedia Commons* [en ligne]. 2002. [Consulté le 1 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Syberia_04_-_Valadil%C3%A8ne.jpg

BAUMGARTNER, Mathias, 2017. *Monaco_sea_invaders*. 24 juillet 2017.

FAVRE, Marion, 2022. 20220527_085905. 27 mai 2022.
Avec l'aimable autorisation de Marion Favre.

KARL432, 2017. Steuerkreuz (D-Pad) eines Xbox One Controllerns aus der Produktion 2016. *Wikimedia commons* [en ligne]. 11 janvier 2017. [Consulté le 18 avril 2022]. Disponible à l'adresse: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:D-Pad_of_an_Xbox_One_controller.jpg

LU, Kenneth, 2007. Screenshot of a PDP-1 computer running Spacewar. *Wikimedia commons* [en ligne]. 20 janvier 2007. [Consulté le 18 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spacewar_screenshot.jpg

MUSÉE NATIONAL SUISSE, 2021. Regard sur l'exposition – Les années 1970. *Forum Schweizer Geschichte Schwyz* [en ligne]. 10 novembre 2021. [Consulté le 28 avril 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.forumschwyz.ch/forumschwyz/ausstellungen/wechselausstellungen/2021/games/medien/image-thumb_10633_lightgallery_full/03_forum-schweizer-geschichte-schwyz_ausstellung-games_70er-jahre.jpg
Avec l'aimable autorisation de Fabian Müller.

RICHARD-59, 2013. PEGI Bad language. *Wikimedia Commons* [en ligne]. 6 juin 2013. [Consulté le 8 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PEGI_Bad_language.svg

WILLIAMS, Deni, 2015. Sony Playstation 2 SCPH-5001 V9 - Cabo vídeo componente Component cable (19482303271). *Wikimedia Commons* [en ligne]. 26 avril 2015. [Consulté le 21 juin 2022]. Disponible à l'adresse : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sony_Playstation_2_SCPH-5001_V9_-_Cabo_v%C3%ADdeo_componente_Component_cable_%2819482303271%29.jpg

Annexe 1 : Questionnaire : du jeu vidéo à la médiathèque ?

Bonjour !

Dans le cadre de mon travail de Bachelor, je suis en charge de déterminer les possibilités d'intégration du jeu vidéo à la médiathèque de Monthey. Ce questionnaire est là pour déterminer le profil vidéoludique sommaire et les désirs du public de la médiathèque de Monthey. Merci d'avance pour votre participation et belle journée !

(Ce questionnaire est anonyme, vos réponses pourraient être mentionnées dans la version finale de mon travail)

Données personnelles

Commune d'habitation : _____

Âge : _____

Genre : _____

Année d'inscription à la médiathèque / à RERO : _____

Usages de la bibliothèque

Quels sont vos usages de la bibliothèque ?

- Emprunt de documents
- Consultation de documents sur place
- Utilisation de l'espace pour étudier ou travailler
- Utilisation des postes informatiques
- Participation aux animations
- Autre :

Est-ce qu'il vous arrive de venir à la médiathèque juste pour passer le temps ?

- Oui
- Non

Combien de documents empruntez-vous en moyenne par mois ?

- Aucune
- 1-5
- 6-10
- 11-15
- 16-20
- + de 20

Quels types de documents empruntez ou consultez-vous ?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ouvrages documentaires | <input type="checkbox"/> Romans adultes |
| <input type="checkbox"/> Romans pour ados | <input type="checkbox"/> Romans pour enfants |
| <input type="checkbox"/> DVD pour la jeunesse | <input type="checkbox"/> DVD pour adultes |
| <input type="checkbox"/> CD | <input type="checkbox"/> Livres audios |
| <input type="checkbox"/> Albums pour enfants | <input type="checkbox"/> Magazines pour la jeunesse |
| <input type="checkbox"/> Magazines pour adultes | <input type="checkbox"/> BD et/ou mangas jeunesse |
| <input type="checkbox"/> BD et/ou mangas ados | <input type="checkbox"/> BD et/ou mangas adultes |
| <input type="checkbox"/> Autre : | |

Vous et le jeu vidéo

Considérez-vous que les jeux vidéo font partie de la culture et de l'art ?

- Oui
- Non

Expliquez pourquoi :

Sur une échelle de 1 à 10, quel est votre intérêt pour le jeu vidéo ?

(1 = je n'en ai aucun / 10 = le jeu vidéo est ma plus grande passion)

À quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?

- Jamais
- Rarement
- Quelques fois par mois
- Quelques fois par semaine
- Tous les jours

Sur quels supports jouez-vous ?

- Smartphone / tablette
- Ordinateur
- Console de jeu vidéo

À quels genres de jeux vidéo jouez-vous ?

Quelles consoles possédez-vous ? (Génération de consoles actuelles)

- PlayStation 4
- Xbox One
- Nintendo Switch
- Autre :
- PlayStation 5
- Xbox Series
- Aucune de ces propositions

Quelles consoles possédez-vous ? (Génération de consoles précédentes)

- PlayStation 1
- PlayStation 3
- PS Vita
- Xbox 360
- Wii U
- Nintendo 3DS
- Autre :
- PlayStation 2
- PSP
- Xbox
- Wii
- Nintendo DS
- Aucune de ces propositions

Quelles consoles possédez-vous ? (Génération de consoles rétros)

- NES
- Nintendo 64
- Game Boy / Game Boy Color
- Master System
- Game Gear
- Sega Saturn
- Atari 2600
- Autre :
- SNES
- GameCube
- Game Boy Advance / Game Boy SP
- Mega Drive
- Mega CD
- Dreamcast
- Aucune de ces propositions

Est-ce que vous préférez jouer... ?

- Seul.e
- En multijoueur local
- En multijoueur en ligne

Le jeu vidéo à la bibliothèque

Êtes-vous pour ou contre l'idée de proposer des jeux vidéo dans l'offre de la médiathèque ?

- Pour
- Contre

En plus des consoles actuelles, voudriez-vous avoir accès à des consoles des générations précédentes et rétros dans l'espace *gaming* ?

- Oui
- Non

Quels services liés aux jeux vidéo voudriez-vous voir et utiliser à la médiathèque ?

- Prêt de jeux vidéo
- Prêt de consoles
- Espace *gaming* avec consoles de salon
- Espace *gaming* avec consoles portables
- Espace *gaming* avec ordinateurs
- Accès à des jeux sur des tablettes
- Animations autour du jeu vidéo
- Docs et romans sur les jeux vidéo
- Aucun...
- Autre :

À quels types d'animations liées au jeu vidéo voudriez-vous participer ?

- Découverte de jeux indépendants
- Découverte de jeux rétros
- Heure du conte numérique
- Ateliers de création de jeux vidéo
- Jeux en LAN (multijoueur local)
- Tournois amicaux et compétitifs
- Expositions sur les jeux vidéo
- Sensibilisation autour du jeu vidéo
- Conférence sur les métiers et la création de jeux vidéo
- Concours de *cosplay*
- Journée karaoké ou *Just dance*
- Ateliers créatifs autour du jeu vidéo (*papercraft* ; *pixel art* ; confection de *cosplay*)
- Autre :

Annexe 2 : Glossaire

Se trouvent ici les mots dont la définition peut aider à la compréhension de ce travail. Ils proviennent en majorité du vocabulaire du monde du jeu vidéo. Ces définitions ont été sélectionnées comme étant les plus pertinentes du point de vue des connaissances de l'auteur. Les mots en gras sont des mots qui ne sont pas cités dans le travail mais que l'auteur a trouvé pertinent de rajouter. Aucune classification officielle n'existant pour les genres de jeux vidéo, la définition d'un genre peut varier d'une source à l'autre.

2.5D : « *Artifice de la 2D simulant un effet 3D par un jeu d'images dynamiques. Elle désigne également l'incrustation d'un élément 3D (comme un personnage) évoluant dans un environnement 2D ou un jeu entièrement modélisé en 3D mais dont le gameplay se base sur des mécaniques 2D.* » (Lexique du jeu vidéo 2022) (Ex. : Doom)

AAA : Prononcé « Triple A ». « *Terme [...] utilisé pour classifier les jeux vidéo dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés.* » (AAA (jeu vidéo) 2022) (Ex. : Assassin's Creed)

Abandonware : Ou, abandogiciel en français, « *sont des logiciels qui sont considérés par certain.e.s personnes comme abandonnés car ils ne sont plus exploités commercialement ou mis à jour par leur ayants-droits.* (Schwabach 2006) » (voir 5.3.5.6.4 Les PC)

Action (jeu d') : « *Le jeu d'action est un genre de jeu vidéo dont le gameplay est fondé sur des interactions en temps réel et qui fait essentiellement appel à l'habileté et aux réflexes du joueur.* » (Jeu d'action 2020) (Ex. : Batman : Arkham Asylum)

Action-aventure (jeu d') : Genre de jeu vidéo reprenant les codes des jeux d'action et d'aventure. (Ex. : The Legend of Zelda : Ocarina of Time)

Action-infiltration (jeu d') : Genre de jeu vidéo reprenant les codes des jeux d'action et d'infiltration. (Ex. : Assassin's Creed : Origins)

Action-RPG : RPG dont les combats se passent en temps réel et demandent de l'adresse. (Ex. : The Witcher)

Arcade (jeu d') : « *Les jeux vidéo d'arcade sont souvent composés de niveaux très courts, de mécanismes de contrôle intuitifs et simples, et d'une difficulté de jeu qui augmente rapidement. Cela est dû au concept de l'arcade, dans lequel le joueur est essentiellement obligé de payer pour maintenir le héros du jeu en vie.* » (Jeu vidéo d'arcade 2022) (Ex. : Pac-Man)

Art game : « *Une œuvre interactive, généralement humoristique, faite par un.e artiste qui fait ou plusieurs des choses suivantes : défie les stéréotypes culturels, offre une critique sociale ou historique ayant du sens ou raconte une histoire d'une manière inédite.* » (trad. de Holmes 2003) (Ex. : Bientôt l'été)

Avatar : « *Désigne la représentation informatique [d'un.e joueur.euse], que ce soit sous forme 2D (sur les forums et dans les logiciels de messagerie), ou sous forme 3D.* » (Avatar (informatique) 2022)

Aventure (jeu d') : « *Jeux qui racontent des histoires de genres divers (fantasy, policier, science-fiction...). Le joueur intervient sur le cours de l'histoire.* » (Legendre 2015, p. 117) (Ex. : Road 96)

Battle Pass : Est un type de microtransactions fréquent dans les *battles royales*. « *Les battle pass (ou passe de combat) permettent de gagner plus de récompenses et doivent être rachetés tous les 1-2 mois. À chaque défi relevé ou chaque partie gagnée, le joueur gagne des points. Avec suffisamment de points, le joueur va augmenter de niveau. À chaque niveau, le passe de combat offre une récompense si on l'a acheté.* » (Carrefour-addictionS 2020b)

Battle Royale : Mode de jeu faisant s'affronter un nombre prédéfini de joueur.euse.s. La dernière personne « debout » gagne. Ce terme provient du roman éponyme de Kōshun Takami sorti en 1999 au Japon. Le roman raconte l'histoire d'une classe de lycéen.ne.s envoyé.e.s sur une île pour se battre jusqu'à qu'il n'en reste qu'un.e seul.e. Ce thème a été repris par de nombreuses œuvres, tant littéraires que vidéoludiques. (Ex. : *Fortnite*)

Beat Them All : « *Littéralement, « frappez-les tous ». Jeu de combat dans lequel le joueur doit éliminer tous les ennemis se présentant à lui avant d'affronter un boss de fin de niveau.* » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 182). C'est un sous-genre du jeu de combat. (Ex. : *Bayonetta*)

Boss : « *Dans un jeu vidéo, il s'agit d'un ennemi de fin de niveau ou de donjon. Il est plus fort et plus complexe à combattre que les autres ennemis de la zone.* » (Gaudion, Perisse 2014, p. 173)

Cadavre Exquis : « *Jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes.* » (Dictionnaire abrégé du surréalisme 1938)

Casual gamer : « *Joueur qui joue de temps en temps, sans prendre le temps de finir ses jeux « à fond » et sans particulièrement chercher à approfondir sa connaissance de la culture vidéoludique.* » (Lexique du jeu vidéo 2022)

Combat (jeu de) : « *Est un genre de jeu vidéo opposant un nombre limité de personnages (deux le plus souvent).* » (Jeu de combat 2021) (Ex. : *Mortal Kombat*)

Console dédiée : « *Une console dédiée est une console de jeux vidéo conçue uniquement pour faire fonctionner un ou plusieurs jeux intégrés.* » (Console dédiée 2021)

Console de salon : « *Les consoles de salon [...] se branchent sur un téléviseur pour afficher le jeu et auxquelles on connecte accessoirement des manettes de jeu.* » (Console de jeux vidéo 2022)

Console hybride : « *[Fait] à la fois office de console de salon et [de console] portable.* » (Richaud 2016)

Console portable : « *Les consoles portables, de petite taille, [...] possèdent leur propre écran et sont de ce fait autonomes et facilement transportables.* » (Console de jeux vidéo 2022)

Cosplay : « *Pratique consistant à incarner un personnage de manga, de film d'animation, de jeu vidéo, etc.* » (Cosplay 2022)

Course (jeu de) : « *Le joueur doit battre de vitesse ses concurrents.* » (Legendre 2015, p. 117) (Ex. : *Mario Kart*)

Crowdfunding : En français, le financement participatif « est un échange de fonds entre individus en dehors des circuits financiers institutionnels, afin de financer un projet via une plateforme en ligne. » (Le Centre de Documentation Économie Finances 2022)

Crunch : « C'est le terme utilisé par ceux travaillant dans l'industrie du développement pour décrire les heures supplémentaires effectuées sur des périodes étendues afin de rendre à temps un projet ou ne pas dépasser une date limite. » (trad. de Brown et al. [S.d])

Day One (édition) : Première édition d'un jeu vidéo.

Dématérialisé (jeu) : Jeu vidéo distribué par voie électronique.

DLC : « Contenu téléchargeable (*DownLoadable Content*) venant s'ajouter au jeu original. Il est souvent payant. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 174) (Ex. : *Bioshock Infinite : Tombeau sous-marin*, épisode 1)

Donjon : « Un donjon est un lieu clos, en général un château ou un réseau souterrain (cavernes) que doivent explorer les personnages. Un donjon est composé de plusieurs pièces juxtaposées les unes aux autres ou reliées par des couloirs, des escaliers, etc. Chaque pièce propose généralement au joueur un défi (énigme à résoudre, piège à désamorcer, monstres à tuer) avant de lui permettre d'accéder à la pièce suivante. Au fond du donjon se trouve souvent un monstre puissant — l'équivalent du « boss de fin de niveau » des jeux vidéo — qui détient l'enjeu principal de l'épreuve entreprise par les joueurs. » (*Donjon (jeu de rôle)* 2022)

DRM : « Gestion des droits numériques (*Digital Rights Management*). Afin de protéger leurs œuvres de la contrefaçon, les éditeurs intègrent dans leurs fichiers numériques un protocole qui empêchera les utilisateurs de copier ou diffuser l'œuvre en dehors du support sur lequel il se trouve. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 174)

Dungeon Crawler : « Est genre de [RPG] dont le gameplay met l'exploration de donjons en avant. Le joueur contrôle généralement son personnage en vue subjective et se déplace de case en case. » (*Dungeon crawler* 2021) (Ex. : *Diablo II*)

En ligne (jeu) : Jeu dont certaines ou toutes les fonctionnalités nécessitent d'être connecté à internet. (Ex. : *World of Warcraft*)

eSport : « (Sport électronique). Pratique sportive du jeu vidéo lors de compétitions donnant souvent lieu à des récompenses financières. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 182)

Expérimental (jeu) : Jeu vidéo tentant d'expérimenter quelque chose lié aux arts, au design ou aux sciences (Aidyn 2021). (Ex. : *Foldit*)

Famicom : Nom de la version japonaise de la NES.

F2P (Free to Play) : « Littéralement « gratuit pour jouer », les jeux free-to-play sont jouables gratuitement. Pour se rentabiliser, ces jeux proposent alors des micropaiements sur une boutique virtuelle permettant d'acquérir des bonus qui vont améliorer l'expérience de jeu ou tout simplement servir à valoriser son personnage. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 174) (Ex. : *Candy Crush*)

Fiction interactive : « Une fiction interactive désigne principalement les jeux informatiques représentés textuellement. Les termes aventure en mode texte, aventure textuelle ou jeu en mode texte sont également fréquemment utilisés. » (*Fiction interactive* 2022)

Certaines fictions interactives affichent des graphismes à titre purement illustratif. (Ex. : *Enterre-moi, mon amour*)

Flash (jeu) : Ce sont des jeux vidéo utilisables sans téléchargement via un navigateur internet. Leur nom vient du programme généralement utilisé pour les créer : Adobe Flash. (Ex. : *Bejeweled*)

FMV : « *La Full Motion Video est une vidéo diffusée dans un jeu vidéo à partir des fichiers vidéo pré-enregistrés (généralement filmés). Les FMV remplacent les graphismes en temps réel habituellement utilisés dans les jeux vidéo pour afficher l'action dans le jeu* » (*Full motion video 2021*) (Ex. : *Night Trap*)

FPS : « (*First Person Shooter*). Jeu de tir à la première personne ou en vue subjective, souvent appelé *Doom-like*. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 183) (Ex. : *Call of Duty*)

Game design : Conception de jeux (vidéo).

Gamification : « Le terme [...] désigne le transfert des mécanismes de jeu dans d'autres domaines. Par exemple, les jeux ludo-éducatifs et les jeux sérieux sont issus de la gamification des exercices scolaires et des pratiques d'apprentissage. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 174)

Gaming Literacy : Elle implique la connaissance du fonctionnement d'un jeu vidéo et d'une console, l'utilisation de ressources numériques ou non relatives au jeu, la capacité à naviguer socialement et la collaboration au partage de connaissances. (Salen 2007; Abrams, Van Eck 2021)

Génération procédurale : « *En informatique, la génération procédurale (ou modèle procédural) est la création de contenu numérique (niveau de jeu, modèles 3D, dessins 2D, animation, son, musique, histoire, dialogues) à une grande échelle (en grande quantité), de manière automatisée répondant à un ensemble de règles définies par des algorithmes.* » (*Génération procédurale 2022*)

Genesis : Nom de la version américaine de la Mega Drive.

Gestion (jeu de) : « *jeux de stratégie où le joueur « gère » une ville, un Etat, une bataille...* » (Legendre 2015, p. 117) Ou un parc d'attractions, une société, une famille. (Ex. : *Les Sims*)

Goodies : « *Les goodies sont des produits dérivés distribués en vue de promotion (porteclés, figurines, t-shirts, casquettes, etc...)* » (Gaudion, Perisse 2014, p. 174)

Guilde : « *Une guilde est une communauté regroupée autour d'un ou plusieurs jeux et régie par une organisation hiérarchique. Les jeux qui peuvent avoir des guildes sont le plus souvent des jeux qui peuvent se jouer sur Internet, et particulièrement ceux qui se jouent uniquement sur Internet comme les MMORPG.* » (*Guilde 2022*)

Hardcore gamer : « *Une personne qui consacre une grande partie de son temps aux jeux vidéo et à ses variations.* » (trad. de *The_Cynical_Gamer 2011*)

I.A : (Intelligence Artificielle). « *Il désigne le cerveau de la machine, sa capacité à s'adapter au style de jeu du joueur humain pour lui opposer des situations à résoudre. Très souvent, le jeu propose au joueur de se définir lui-même afin de choisir le type d'I.A face à laquelle il va le*

confronter : (très) facile/débutant, normal/confirmé, difficile/expert, extrême/hardcore. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 175)

IG : (*In Game*) dans le jeu.

Immersive sim : Sous-genre des jeux d'action-aventure. « (*Simulation immersive*) est un genre de jeu vidéo qui met l'accent sur les choix du joueur. Sa principale caractéristique repose sur l'utilisation de systèmes de simulation qui répondent à une variété d'actions du joueur, combinées à l'accès à un large éventail de capacités. Cela permet de mettre en place des solutions créatives et variées. » (*Immersive sim* 2022) (Ex. : *Deus Ex*)

Indépendant (jeu) : « Est un jeu vidéo créé généralement par des individus ou des équipes de développement relativement petites et sans le soutien financier d'un grand éditeur de jeux vidéo. Il s'oppose donc en ce sens à la plupart des jeux dits « AAA » ou triple-A, mais le terme « indépendant » peut s'appliquer à d'autres scénarios où le développement du jeu présente une certaine indépendance créative par rapport à un éditeur, ce dernier aidant à financer ou à distribuer un jeu. En raison de leur indépendance et de leur liberté de développement, les jeux indépendants se concentrent souvent sur l'innovation, proposant un gameplay expérimental ou des prises de risques qui ne sont généralement pas proposés dans les jeux AAA. » (*Jeu vidéo indépendant* 2022) (Ex. : *Papers, Please*)

Infiltration (jeu d') : « est un genre de jeu vidéo permettant au joueur d'éviter certains désavantages (généralement des combats) en jouant sur le fait d'être repéré ou non. Les ennemis n'étant en général pas au courant de la présence, de la position et ou du fait que le joueur soit un ennemi, le joueur peut tromper leur vigilance et doit souvent tenter de s'infiltrer dans un lieu en toute discrétion pour réaliser une mission. En général, ce type de jeu implique une progression lente et réfléchie. » (*Jeu d'infiltration* 2021) (Ex. : *Metal Gear Solid*)

IRL : (*In Real Life*) Dans la vraie vie.

J-RPG : RPG japonais. (Ex. : *Final Fantasy*)

LAN : « Réseau local (*Local Area Network*) auquel seuls les joueurs présents dans un lieu défini ont accès. Par exemple, lorsque des joueurs se retrouvent entre eux pour jouer à des jeux en réseau local, on parle de LAN Party. Une LAN peut accueillir quelques joueurs comme elle peut en accueillir des centaines. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 175)

Let's Play : « Vidéo d'une partie de jeu vidéo comprenant les commentaires du joueur. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 183)

Loot Box : « Les Loot Boxes sont des boîtes. On ne connaît pas leur contenu avant de les avoir ouvertes. Elles ressemblent à des machines à sous : le joueur paie une certaine somme car il espère avoir l'objet rare. » (*Carrefour-addictionS* 2020b)

Lore : « Histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre. » (*Lexique du jeu vidéo* 2022)

Metroidvania : « Ce sont souvent des jeux de plateformes avec une seule carte interconnectée. Pour débloquer toute la carte et tous ses raccourcis, il est nécessaire de progresser et de faire des allers-retours dans tout le jeu pour, avec ses nouvelles compétences, découvrir de nouveaux endroits ou de nouveaux contenus. (Game Developers

Conference 2016) » (voir 3.1.1.2 *Une typologie en chantier*) (Ex. : *Castlevania : Symphony of the Night*)

MMO(G) : « (*Massively Multiplayer Online Game* ou jeux massivement multi-joueurs) présentent comme caractéristique le fait d'être accessibles uniquement via internet, d'être ouverts à un très grand nombre de joueurs simultanément et d'être persistants. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 175) (Ex. : *Second Life*)

MMORPG : (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*) Jeu de rôle massivement multijoueur (Ex. : *World of Warcraft*)

MOBA : « (*Multiplayer Online Battle Arena* ou arène de bataille en ligne multi-joueur) se joue généralement avec deux équipes de cinq joueurs. L'objectif est de détruire la tour principale adverse tout en protégeant la sienne. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 175) (Ex. : *League of Legends*)

Mobile (jeu) : Jeu vidéo créé ou porté depuis un autre support pour être joué sur smartphone ou tablette. (Ex. : *Pokémon GO*)

Mod : « Autre jeu [ou rajouts sur le jeu original] développé par des joueurs à partir du moteur d'un jeu officiel. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 176)

Modder : Créer un mod.

Monde ouvert : « Monde virtuel que le joueur a la possibilité de parcourir plus ou moins librement. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 183)

Moteur de jeu / moteur graphique : « logiciel permettant de générer tout ce que l'on peut faire dans un jeu, du point de vue qu'il est possible d'adopter à l'interactivité laissé au joueur. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 176)

Motion Gaming : « Principe de la reconnaissance de mouvement, que ce soit à l'aide de capteur ou de caméra. Ces jeux exploitent les gestes des joueurs pour fonctionner. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 176)

Narratif (jeu) : Jeu plus orienté vers sa narration que vers ses mécaniques, qui sont souvent simples. Contrairement au jeu d'aventure classique, les joueur.euse.s ont peu d'influence sur l'histoire. (Ex. : *What remains of Edith Finch*)

Netiquette : Règles de conduite sur internet.

Noob : « Se dit d'un nouveau joueur, avec une connotation négative. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 183)

P2P : (*Pay To Play* ou payer pour jouer) Modèle économique classique des jeux vidéo.

Party Game : « est un jeu censé rassembler de nombreux joueurs autour d'un concept simple, amusant et accessible. Généralement le party game est composé de plusieurs sous-parties proposant des phases de mini-jeux en alternance. » (*Party game 2021*)

Pay-to-win : (Payer pour gagner). « Souvent associé à « free to play », désigne un jeu gratuit dans lequel la victoire est néanmoins réservée aux joueurs investissant dans le jeu pour obtenir des bonus. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 183) (Ex. : *Candy Crush*)

PC gaming : Est un PC dont les composants électroniques ont été sélectionnés afin d'offrir des performances idéales pour jouer à des jeux vidéo.

Plateforme (jeu de) : « *Le personnage contrôlé par le joueur progresse de plateforme en plateforme en évitant les pièges et surmontant les obstacles.* » (Legendre 2015, p. 117) (Ex. : *Super Mario Bros*)

PNJ : Personnage Non-Joueur.

Point & click : « *(Littéralement « pointer & cliquer »), jeu d'aventure dans lequel le joueur utilise un pointeur pour déclencher des actions avec des objets ou des personnages présents à l'écran et progresser dans le jeu.* » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 183) (Ex. : *Syberia*)

PVP : « *(Player Versus Player) Partie opposant un joueur à un autre en face à face.* » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 184)

Raid : Ce mot provient du jargon militaire et signifie « *Opération militaire très rapide en territoire ennemi* » (Raid 2022). Le principe a été repris dans les jeux vidéo et signifie « *une attaque d'envergure, organisée en amont et préparée, afin d'obtenir un objectif précis. Ce sont des campagnes qui peuvent être limitées dans le temps ou présentes indéfiniment.* » (JDN 2021)

Réflexion (jeu de) : « *Jeux de labyrinthes, de puzzles, de casse-tête, transposition des jeux de logique traditionnels.* » (Legendre 2015, p. 117) (Ex. : *Professeur Layton*)

Roguelike : « *[Jeu vidéo] dans lequel le joueur explore un donjon infesté de monstres qu'il doit combattre pour gagner de l'expérience et des trésors. Le genre se caractérise notamment par la génération procédurale de ses niveaux [et] son système de mort permanente.* » (Roguelike 2022) (Ex. : *The Binding of Isaac*)

RPG : « *Le joueur y incarne un ou plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête. Généralement, le jeu vidéo de rôle contient un univers vaste, un scénario complexe et une durée de vie conséquente [...] Le but est de permettre au joueur de s'immerger le plus possible en se mettant dans la peau de son personnage au travers de systèmes de jeu qui à défaut d'être réalistes se doivent d'être cohérents [...] De par la nature des jeux de rôle dont l'objectif est d'effacer les capacités du joueur au plus possible pour que ce soit celles du personnage qui soient prise en compte, le système de combat tendant au plus vers cet objectif s'est avéré être le tour par tour. Le joueur définit les actions de son personnage pour un temps donné et c'est le personnage qui agit sur le monde. Ce n'est pas le joueur qui vise un adversaire et presse la détente au bon moment mais son personnage.* » (Jeu vidéo de rôle 2022) (Ex. : *Pokémon*)

RTS : « *(Real-Time Strategy [ou stratégie en temps réel en français]). Jeu dans lequel le joueur contrôle des unités en même temps que son ou ses adversaires.* » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 184) (Ex. : *Starcraft*)

Rythme (jeu de) : « *Un jeu de rythme est un genre de jeu vidéo où le gameplay est orienté presque entièrement autour de la capacité du joueur à suivre un tempo musical et de rester en harmonie avec lui.* » (Jeu de rythme 2018) (Ex. : *Just Dance*)

Sandbox : « *Est un genre de jeu vidéo dont le gameplay est non linéaire et émergent, et qui fait principalement appel à la curiosité et à la créativité du joueur, le tout avec ou sans objectif prédéfini.* » (Jeu sandbox 2022) (Ex. : *Minecraft*)

Season Pass : « Un abonnement de saison est une forme de monétisation de jeux vidéo dans laquelle les consommateurs achètent un forfait à prix réduit pour les packs de contenu téléchargeables actuels et futurs pour un jeu vidéo au-dessus de son coût de base. » (trad. de Season pass (video games) 2022)

Serious game : (Jeu sérieux). « Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. » (Legendre 2015, p. 117) (Ex. : Datak)

Shoot'em up : « (Littéralement, « tirez-les tous »). Jeu dans lequel contrôle un personnage ou un engin qui doit détruire des vagues d'ennemis en leur tirant dessus. » (Marcus, Bonnefoy 2018) (Ex. : Space Invaders)

Simulation : « Un jeu de simulation est un jeu [vidéo] qui reproduit une activité ou une action dans divers environnements. Les plus populaires sont [les jeux de sport], les jeux économiques ou de gestion et les jeux de rôle. » (Jeu de simulation 2022) (Ex. : Farming Simulator)

Skin : Signifie « peau » en français. Terme utilisé pour désigner l'apparence physique d'un personnage de jeu vidéo.

Soulslike : Voir « Xlike »

Sport (jeu de) : Voir « Simulation » (Ex. : FIFA)

Stratégie au tour par tour : Jeu de stratégie au tour par tour dont le gameplay est basé sur des affrontements au tour par tour. Ces jeux se basent sur un mélange des échecs et du jeu de go.

Super Famicom : Nom de la version japonaise de la SNES.

Survival Horror : « (Littéralement, « horreur de survie »). Jeu dans lequel le joueur doit survivre dans un univers rempli de monstres malveillants ». (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 184) Un Survival Horror est censé faire peur. (Ex. : Resident Evil)

Tactical-RPG : Genre de jeu vidéo reprenant les codes des RPG et des jeux de stratégie. (Ex. : Final Fantasy Tactics)

Textuel (jeu) : Voir « Fiction interactive »

Tower Defense : « Jeu [de stratégie en temps réel] dans lequel le joueur doit placer des tours défensives pour se protéger de vagues successives d'assaillants. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 185) (Ex. : Plants vs. Zombies 2 : It's about time)

TPS : « (Third Person Shooter). Jeu de tir en vue à la troisième personne. » (Marcus, Bonnefoy 2018, p. 185) (Ex. : GTA)

Univers persistant : « Univers des jeux en ligne qui existent et évoluent indépendamment de la présence du joueur. » (Gaudion, Perisse 2014, p. 177)

Visual Novel : Voir « Fiction interactive »

VR : « *Environnement créé à l'aide d'un ordinateur et donnant à l'utilisateur la sensation d'être immergé dans un univers artificiel.* » (Commission générale de terminologie et de néologie 2007)

XLike : (Remplacer le « X » par un nom de jeu). Sert à désigner un jeu comparable en termes de mécaniques à un jeu existant.

XLite : (Remplacer le « X » par un nom ou genre de jeu). Sert à désigner un jeu possédant une version allégée des mécaniques d'un jeu ou d'un genre existant.

Annexe 3 : Fiche explicative, PEGI

La fiche ci-dessous reprend et définit les différentes classes d'âge du système d'évaluation PEGI et les descripteurs qui leur sont liés. Les logos ci-dessous font tous partie, à l'exception d'un, du domaine public et ont été trouvés sur l'encyclopédie collaborative Wikipédia.

Descripteurs liés aux mécaniques

La présence de ces descripteurs est indépendante de la classe d'âge présente sur le jeu vidéo.



Fonctionnalités nécessitant internet



Achats intégrés

Classes d'âge et descripteurs liés aux représentations

Les descripteurs liés aux représentations sont à droite de la classe d'âge minimale à laquelle ils peuvent apparaître. Le chiffre sur chaque classe d'âge représente l'âge minimum d'accès au jeu.



Violence



Peur



Nudité



Jeux de hasard



Langage grossier (RicHard-59 2013)



Drogues



Discrimination

Annexe 4 : Fiche explicative, USK

La fiche ci-dessous reprend et définit les classes d'âge du système d'évaluation USK. Les logos ci-dessous font tous partie du domaine public et ont été trouvés sur l'encyclopédie collaborative Wikipédia.

Classes d'âge



≈ PEGI 3



≈ PEGI 7



= PEGI 12



= PEGI 16



= PEGI 18

Annexe 5 : Fiche explicative, ESRB

La fiche ci-dessous reprend et définit les classes d'âge et descripteurs du système d'évaluation ESRB. Les logos ci-dessous font tous partie du domaine public et ont été trouvés sur l'encyclopédie collaborative Wikipédia.

Descripteurs liés aux mécaniques

La présence de ces descripteurs est indépendante de la classe d'âge présente sur le jeu vidéo.



Partage d'information



Partage de localisation



Interactions entre utilisateur.rice.s

Classes d'âge



En attente d'évaluation



= PEGI 3



À partir de 6 ans
≈ PEGI 7



À partir de 13 ans
≈ PEGI 12



À partir de 17 ans
≈ PEGI 16



= PEGI 18

Annexe 6 : Questions posées aux bibliothèques suisses

Quelle a été l'impulsion ? Est-ce que ça vient de vous ?

Êtes-vous un.e gamer.euse ?

C'est quoi votre vision / justification du jeu vidéo en bibliothèque ?

Quelle est votre offre ?

Depuis quand vos offres sont en place ?

Combien d'ETP sont consacrés à la gestion des jeux vidéo et à la médiation culturelle autour du jeu vidéo ?

Avez-vous déjà eu des problèmes juridiques liés à votre service ?

Combien de jeux vidéo avez-vous achetés pour débiter ?

Combien de jeux vidéo possédez-vous actuellement ?

Est-il possible d'avoir accès aux statistiques ? (emprunts de jeux vidéo et consoles par classe d'âge, fréquentation de l'espace de consultation)

Quel est votre budget annuel ?

Y-a-t-il une répartition de ce budget ? (par consoles, par genres, par classes d'âge PEGI)

Brièvement, quelle est votre politique documentaire ? Y-a-t-il certains types de jeux que vous n'achetez pas ?

Est-ce que vous considérez certaines problématiques éthiques avant de créer un espace ou acheter tel ou tel jeu ?

Faites-vous de la veille pour être informé des nouvelles sorties ? Par quel canal ?

Par quel canal effectuez-vous vos achats ? (en ligne, en magasin, ...)

Est-ce que vous rachetez les jeux abimés ou perdus en seconde main ? (dans le cas des jeux PS3 ou DS qu'on ne trouve plus dans le commerce par exemple)

Achetez-vous certains jeux vidéo en plusieurs exemplaires en cas de gros succès ?

Comment est ce que vous cataloguez ?

Sur quel SIGB opérez-vous ?

Est-ce que vous avez remarqué des petits détails au niveau du traitement ? le genre de truc dur à remarquer avant d'être dedans ?

Est-ce que vous les testez ? (à l'achat / avant une animation / au retour)

Utilisez-vous un autre système de classification que PEGI pour l'âge ?

Quelle est votre politique de désherbage ?

Comment gérez-vous les collections qui deviennent rétros ?

Est-ce que vous avez pu acheter sur support physique des jeux habituellement dématérialisés ?

Pour quels supports est-ce que vous prêtez des jeux ?

Quelles sont les conditions de prêt des jeux ? Est-il possible d'emprunter un jeu vidéo dont la classification PEGI est supérieure à notre âge ?

La durée de prêt des jeux vidéo est-elle différente des livres ou des DVD ?

Combien peut-on emprunter de jeux vidéo à la fois sur une carte ?

Faut-il avoir un certain âge ou signer une charte pour emprunter des jeux vidéo ?

Est-ce que vous prêtez des jeux nécessitant un casque VR ?

Quel est le taux de rotation des jeux vidéo et où se place-t-il vis-à-vis des autres collections ?

Comment vos jeux sont-ils protégés du vol ? (antivol, boîtiers vides en rayon, ...)

Est-ce que vous prêtez des accès à des plateformes en ligne ? (ex. : prêt de comptes Steam)

Quel genre de problèmes vous rencontrez au quotidien avec le prêt de jeux vidéo ? (vol, détérioration, ...)

Quelles sont les consoles que vous prêtez ?

Avez-vous plusieurs mêmes consoles en prêt ? (ex. : plusieurs PlayStation 4)

Quelles sont les modalités de prêt d'une console ?

Comment est délivré le tout aux usagers ? Dans une boîte rembourrée ? La boîte d'origine ? Avec combien de manettes et de câbles ?

À partir de quel âge peut-on emprunter une console ? Y-a-t-il une charte à signer ?

Est-ce que vous avez des jeux dématérialisés sur les consoles que vous prêtez ?

Comment est géré l'espace au quotidien ?

Quelle est la classe PEGI maximale accessible en libre accès de consultation ?

Y-a-t-il des problèmes d'odeur dans l'espace ?

Où vous avez trouvé le mobilier ? Coûts ?

Quels genres de problèmes rencontrez-vous au quotidien avec l'espace de consultation ? (vol, détérioration, cris et agitation, ...)

Quels genres d'animations / de médiation culturelle proposez-vous ? Pour quels publics ?

Y-a-t-il eu des plaintes au niveau du public ? Ou au contraire, des retours positifs ?

Y-a-t-il eu des plaintes au niveau du personnel ? Ou au contraire, des retours positifs ?

Quel est LE jeu que vous trouvez indispensable à une collection de jeux vidéo en bibliothèque ?

Questions spécifiques à certaines bibliothèques

Bibliothèque de Vevey

Est-ce que vous avez des jeux suisses et est-ce qu'une redevance est payée pour eux ?

Le fait d'être directeur a-t-il une influence sur la « progression » de l'espace ?

Pourquoi une borne arcade ?

Qui a choisi et configuré le PC *gaming* ?

Pourquoi est-ce que vous n'avez pas de jeux sur Xbox ?

Bibliothèque de la Cité

Je devine pourquoi vous n'avez pas de PS5, mais en ce qui concerne les jeux vidéo sur PS5, est-ce parce que vous n'avez pas la console que vous attendez avant de composer une collection ?

Comment ce service est perçu par vos supérieur.e.s des BM et de la ville ?

Annexe 7 : Offre vidéoludique, bibliothèque jeunesse de Nyon

Date de l'entretien : 27 avril 2022

Type d'entretien : En présentiel

Population, Nyon : Env. 18'000

Canton : Vaud

Type de bibliothèque : Publique, jeunesse

Personne contactée : Samuel Rohrer

Lancement des services : 2015

Offre(s) :

- Prêt de jeux vidéo
- Prêt de consoles
- Médiation culturelle

Budget annuel : en moyenne entre 1'200 et 1'400 CHF

ETP alloués aux jeux vidéo : Moins de 1

Respect du PEGI : Parfois adapté car gros trou entre PEGI 7 et 12

Prêt de jeux vidéo :

Plateformes des jeux vidéo en prêt :

- Nintendo 3DS
- Switch

Nombre de jeux au lancement : 60

Nombre de jeux actuellement : 185

Durée de prêt : 28 jours, non-renouvelable

Nombre d'emprunts simultanés : 1

Canaux d'achats :

- Digitec
- CeDe.ch

Statistiques de prêts :

- **2021** : 921

Taux de rotation : 497%

Mise en circulation : Fantômes en rayon, JV derrière le bureau de prêt

Prêt de consoles :

Plateformes prêtées :

- Nintendo 3DS
- Switch Lite

Durée de prêt : 28 jours, non renouvelable

Nombre d'emprunts simultanés : 1

Dispositif de transport : Housse remboursée

Médiation culturelle :

Exemples d'animations proposées :

Découvertes de jeux vidéo, souvent suivies de tournois libres

Annexe 8 : Offre vidéoludique, bibliothèques de La Chaux-de-Fonds

Date de l'entretien : 16 mai 2022

Type d'entretien : Téléphonique

Population, La Chaux-de-Fonds : Env. 37'500

Canton : Neuchâtel

Type de bibliothèque : Publique

Personne contactée : Béatrice Larcinese

Date de lancement des services : 2014

Offre(s) :

- Prêt de jeux vidéo
- Médiation culturelle

Budget annuel : 4% du budget d'acquisition

ETP alloués aux jeux vidéo :

- **BA** : 0.35 ETP
- **BJ** : 0.2 ETP

Respect du PEGI : Oui

Prêt de jeux vidéo :

Plateformes des jeux vidéo en prêt :

- **BA** :
 - PlayStation 3
 - PlayStation 4
 - PlayStation 5
 - Xbox 360
 - Xbox One
 - Xbox Series
 - Wii U
 - Switch
- **BJ** :
 - PlayStation 3
 - PlayStation 4

- PlayStation 5
- Wii
- Wii U
- Nintendo 3DS
- Switch

Nombre de jeux au lancement : 50 (BA)

Nombre de jeux actuellement :

- **BA** : 1'084
- **BJ** : 300

Durée de prêt : 1 mois, renouvelable 3 fois

Nombre d'emprunts simultanés : 5

Canaux d'achats : CeDe.ch

Statistiques de prêts :

- **BA 2019** : 2'284
- **BA 2020** : 2'220

Taux de rotation : Env. 200%

Mise en circulation : Fantômes en rayon, JV derrière le bureau de prêt

Médiation culturelle :

Exemples d'animations proposées :

- **BA** :
 - Le jeu vidéo pour les seniors : après-midi découverte
 - Découverte de jeux vidéo
 - Exposition sur le *retrogaming*
- **BJ** :
 - Tournois
 - Animations *Just Dance*
 - Nintendo Lab

Annexe 9 : Offre vidéoludique, bibliothèque de Vevey

Date de l'entretien : 22 mars 2022

Type d'entretien : En présentiel

Population, Vevey : Env. 19'500

Canton : Vaud

Type de bibliothèque : Publique

Personne contactée : Yan Buchs

Lancement des services : 16 février 2018

Offre(s) :

- Prêt de jeux vidéo
- Espace de consultation
- Médiation culturelle

Budget annuel : 5'000 CHF

ETP alloués aux jeux vidéo : 0.2 ETP

Respect du PEGI : Oui

Prêt de jeux vidéo :

Plateformes des jeux vidéo en prêt :

- PlayStation 1
- PlayStation 2
- PlayStation 3
- PlayStation 4
- PlayStation 5
- NES
- SNES
- Nintendo 64
- GameCube
- Wii
- Wii U
- Switch

Nombre de jeux au lancement : ND

Nombre de jeux actuellement : Env. 500

Durée de prêt : 28 jours, renouvelable 2 fois

Nombre d'emprunts simultanés : 2

Canaux d'achats :

- CeDe.Ch
- Boutique en ligne des consoles
- Appel aux dons

Statistiques de prêts :

- **2018** : 1'723
- **2021** : 4'041

Taux de rotation : ND

Mise en circulation : Fantômes en rayon, JV derrière le bureau de prêt

Espace de consultation :

Espace : Sur réservation

Dans la biblio / séparé : Séparé

Consoles proposées :

- PlayStation 1
- PlayStation 2
- PlayStation 3
- PlayStation 4
- PlayStation 5
- NES
- SNES
- Nintendo 64
- GameCube
- Wii
- Switch
- Borne d'arcade
- Tablettes

Temps maximal de jeu par jour : 1h30

Modalités de restriction de l'espace :

- Espace verrouillé
- Réservation par tranche horaire
- Emprunt des manettes et des jeux vidéo

Âge minimal d'accès :

- 4 ans (accompagné.e d'un adulte)
- 8 ans

PEGI max. en accès libre : 12**Abonnement pour jouer en ligne :** Oui**Streaming de jeux vidéo :** Non**Achats en dématérialisé :** Oui**Statistiques de fréquentation :**

- **2018** : 479
- **2021** : 1'269

Médiation culturelle :**Exemples d'animations proposées :**

- Fablab
- Tournois
- Vernissage d'un jeu vidéo avec ses créateur.rice.s et éditeurs
- Découvertes de jeux vidéo et réflexion autour de sujets liés
- Journée des métiers du jeu vidéo
- Reconstruction de la bibliothèque sur Minecraft
- Jeux vidéo en VR

Annexe 10 : Offre vidéoludique, bibliothèque de la Cité

Date de l'entretien : 15 mars 2022

Type d'entretien : En présentiel

Population, Genève : Env. 199'000

Canton : Genève

Type de bibliothèque : Publique

Personne contactée : Anna Leckie

Lancement des services : 2017

Offre(s) :

- Prêt de jeux vidéo
- Espace de consultation
- Médiation culturelle

Budget annuel : 7'500 CHF

ETP alloués aux jeux vidéo : 0.8 ETP

Respect du PEGI : Oui

Prêt de jeux vidéo :

Plateformes des jeux vidéo en prêt :

- PlayStation 4
- Xbox One
- Nintendo 3DS
- Switch

Nombre de jeux au lancement : ND

Nombre de jeux actuellement : 791

Durée de prêt : 28 jours, renouvelable 3 fois

Nombre d'emprunts simultanés : 2

Canaux d'achats : Achats centralisés

Statistiques de prêts : ND

Taux de rotation : ND

Mise en circulation : Fantômes en rayon, JV derrière le bureau de prêt

Espace de consultation :

Espace : Libre

Dans la biblio / séparé : Dans la biblio

Consoles proposées :

- PlayStation 4 (2x)
- Steam
- Tablettes

Temps maximal de jeu par jour : Sans

Modalités de restriction de l'espace : Sans

Âge minimal d'accès : Sans

PEGI max. en accès libre : PEGI 16

Abonnement pour jouer en ligne : Oui

Streaming de jeux vidéo : Non

Achats en dématérialisé : Oui

Statistiques de fréquentation : ND

Médiation culturelle :

Exemple d'animations proposées :

- Découverte de jeux vidéo
- Atelier de création de jeux narratifs
- Fablab, création d'une mini-console

Annexe 11 : Offre vidéoludique, bibliothèque de l'EPFL

Date de l'entretien : 12 avril 2022

Type d'entretien : Questionnaire

Population étudiante : Env. 11'000

Canton : Vaud

Type de bibliothèque : Universitaire

Personne contactée : Marion Favre

Lancement des services : 2018

Offre(s) :

- Prêt de jeux vidéo
- Prêt de consoles
- Espace de consultation

Budget annuel : 3'000 CHF

ETP alloués aux jeux vidéo : 0.1 ETP

Respect du PEGI : Oui

Prêt de jeux vidéo :

Plateformes des jeux vidéo en prêt :

- PlayStation 4
- PlayStation 5
- Xbox One
- Xbox Series
- Switch

Nombre de jeux au lancement : 100

Nombre de jeux actuellement : 209

Durée de prêt : 7 jours, renouvelable 5 fois

Nombre d'emprunts simultanés : 100

Canaux d'achats : Achats centralisés

Statistiques de prêts : ND

Taux de rotation : ND

Mise en circulation : Fantômes en rayon, JV derrière le bureau de prêt

Prêt de consoles :

Plateformes prêtées :

- PlayStation 4
- PlayStation 5
- Xbox One
- Xbox Series
- Switch Lite
- Nintendo NES Mini
- Nintendo SNES Mini

Durée de prêt : 7 jours, renouvelable 5 fois

Nombre d'emprunts simultanés : 1

Dispositif de transport : Housses rembourrées

Espace de consultation :

Espace : Libre

Dans la biblio / séparé : Dans la biblio

Consoles proposées :

- Bornes PC
 - Accès à Steam
 - Accès à GOG

Temps maximal de jeu par jour : Sans

Modalités de restriction de l'espace : Sans

Âge minimal d'accès : 16 ans (toute la bibliothèque)

PEGI max. en accès libre : 18

Achats en dématérialisé : Oui

Statistiques de fréquentation : ND

Annexe 12 : Offre vidéoludique, bibliothèque de Carouge

Date de l'entretien : 6 avril 2022

Type d'entretien : Par courriel

Population, Carouge : Env. 20'000

Canton : Genève

Type de bibliothèque : Publique

Personne contactée : Sylvain Polliand

Lancement des services : Mars 2016

Offre(s) :

- Prêt de jeux vidéo

Budget annuel : 3'000 CHF

ETP alloués aux jeux vidéo : ND

Respect du PEGI : Oui

Prêt de jeux vidéo :

Plateformes des jeux vidéo en prêt :

- PlayStation 3
- PlayStation 4
- Xbox 360
- Xbox One

- Wii U
- Nintendo 3DS
- Switch

Nombre de jeux au lancement : Env. 300

Nombre de jeux actuellement : 592

Durée de prêt : 28 jours, non-renouvelable¹⁴⁹

Nombre d'emprunts simultanés : 1

Canaux d'achats : CeDe.ch

Statistiques de prêts :

- **2016** : 1'579
- **2017** : 1'734
- **2018** : 1'654
- **2019** : 1'445
- **2020** : 1'002
- **2021** : 1'495

Taux de rotation : 250%

Mise en circulation : Fantômes en rayon, JV derrière le bureau de prêt

¹⁴⁹ <https://www.bibliotheques-carouge.ch/Default/reglement.aspx>

Annexe 13 : Questionnaire destiné aux bibliothèques françaises

1. Travaillez-vous dans une bibliothèque publique ?
 - Oui
 - Non
2. Dans quel pays se trouve votre bibliothèque ?
 - Suisse
 - France
 - Belgique
 - Luxembourg
 - Autre :
3. Dans quelle ville se trouve votre bibliothèque ?
4. Si vous n'avez pas répondu à la question précédente, pourriez-vous indiquer le nombre approximatif d'habitants dans la ville où se trouve votre bibliothèque ?
5. Quels services proposez-vous dans votre bibliothèque ?
 - Prêt de jeux vidéo
 - Prêt de consoles
 - Espace de consultation libre
 - Espace de consultation sur réservation (tranches horaires, prêt de manettes, ...)
 - Médiation culturelle autour du jeu vidéo
 - Autre :

Généralités

6. Depuis quand votre service / espace est-il en place ?
7. Êtes-vous un.e gamer.euse ?
 - Oui, un.e hardcore gamer.euse
 - Oui, je joue tous les jours ou presque
 - Oui, je joue 1-3x par semaine
 - Oui, je joue de temps en temps
 - Je joue pour le travail
 - Je joue rarement

- Je ne suis pas un.e gameur.euse
8. Si vous n'êtes pas un.e gameur.euse, trouvez-vous qu'une console de jeu vidéo est plus difficile à manipuler qu'un ordinateur ?
- Oui
- Non
9. Si oui, où réside la difficulté pour vous ?
10. Combien d'emplois temps plein gèrent l'espace et / ou les services liés aux jeux vidéo dans votre bibliothèque ?
11. De quelle manière mettez-vous en avant votre espace / service ?
12. Avez-vous déjà eu des problèmes juridiques liés à votre service et/ou espace lié aux jeux vidéo ?
13. Quel est LE jeu qui vous semble indispensable à la collection d'une bibliothèque de lecture publique et, en deux mots, pourquoi ?

Prêt de jeu vidéo

14. Combien de jeux vidéo avez-vous achetés pour lancer votre collection ?
15. Combien de jeux vidéo proposez-vous en prêt actuellement ?
16. Sur quelles plateformes ? (Génération récente)
- PlayStation 3
- PlayStation 4
- PlayStation 5
- Xbox 360
- Xbox One
- Xbox Series
- Nintendo 3DS
- Wii
- Wii U
- Switch
- PC (jeux physiques)
17. Sur quelles plateformes ? (Génération rétro)
- PlayStation 1
- PlayStation 2
- PSP
- Xbox

- Nintendo DS
- NES
- SNES
- Nintendo 64
- GameCube
- Dreamcast
- Game Boy Color
- Game Boy Advance
- Mega Drive
- Atari 2600
- Master Sytem

18. Combien de jeux avez-vous prêtés en 2019 ?

19. Et en 2021 ?

20. Est-ce que le taux de rotation de cette collection est plutôt supérieur ou inférieur à celui des autres collections ?

- Supérieur
- Inférieur

21. Comment vos jeux sont-ils protégés du vol ? (antivol, boîtiers vides en rayon, ...)

22. La durée de prêt des jeux vidéo est-elle différente des livres et DVD ?

- Oui
- Non

23. Si oui, quelles sont les différentes durées de prêt ?

24. Combien peut-on emprunter de jeux vidéo à la fois sur une carte ?

25. Avez-vous un moyen de tester les jeux vidéo au retour ? (systématiquement ou sur retour du lectorat)

- Oui
- Non

26. Est-ce que vous prêtez des jeux nécessitant un casque VR ?

- Oui
- Non

27. Est-ce que vous prêtez des jeux dématérialisés ?

- Oui
- Non

28. Si oui, pourriez-vous expliquer brièvement comment ?

29. Y-a-t-il beaucoup de problèmes liés à ce service ?

30. Quelle est votre politique de désherbage ?

Prêt de consoles

31. Quelles sont les consoles que vous prêtez ?

PlayStation 3

PlayStation 4

PlayStation 5

Xbox 360

Xbox One

Xbox Series

Wii

Wii U

Switch

Autre :

32. Est-ce que vous prêtez des accès à des plateformes en ligne ? (ex. : prêt de comptes Steam)

Oui

Non

33. Est-ce que vous prêtez des casques de réalité virtuelle ?

Oui

Non

34. Avez-vous plusieurs mêmes consoles en prêt ? (ex. : plusieurs PlayStation 4)

Oui

Non

35. Si oui, combien (en moyenne) ?

2

3

4 ou +

36. Quelles sont les modalités de prêt d'une console ?

37. Comment est délivré le tout aux usager.ère.s ? (Boîte rembourrée ? Boîte d'origine ? ...)

38. Y-a-t-il "beaucoup" de problèmes liés à ce service ?

Gestion quotidienne d'une collection

39. Brièvement, quelle est votre politique documentaire ? Y-a-t-il certains types de jeux que vous n'achetez pas ?
40. Faites-vous de la veille pour être informé.e des nouvelles sorties ? Par quel canal ?
41. Par quel canal effectuez-vous vos achats ? (en ligne, en magasin, ...)
42. Achetez-vous des jeux en seconde main ? (notamment les jeux rétros)
- Oui
- Non
43. S'il est possible de donner cette information, quel est le budget alloué à l'achat de jeux vidéo ?
44. Y-a-t-il une répartition de ce budget ?
- Par console
- Par genre
- Par classification PEGI
- Aucune
- Autre :
45. Est-ce que le catalogage ou l'équipement vous pose souvent des problèmes notables ? (en comparaison aux livres ou aux DVD par exemple)
46. Utilisez-vous un autre système de classification que PEGI pour l'âge ?
- Oui
- Non
47. Si oui, lequel ?

Espace de consultation de jeu vidéo

48. Quel type d'espace proposez-vous ?
- Espace de consultation libre
- Espace de consultation sur réservation
49. Si votre espace de consultation est sur réservation, de quelle manière l'accès est-t-il restreint ?
- Local verrouillé
- Consoles sous clés, allumées par les bibliothécaires
- Réservation par tranche horaire
- Retrait des manettes au bureau de prêt
- Présence d'un.e bibliothécaire dans l'espace durant toute l'ouverture
- Autre :

50. Pour les espaces de consultation libre, est-ce qu'un.e bibliothécaire est présent.e dans l'espace tout au long de l'ouverture ?
- Oui
 - Non
51. Les horaires de l'espace sont-ils les mêmes que ceux de la bibliothèque ?
- Oui
 - Non
52. Votre espace est-il physiquement séparé du reste de la bibliothèque ? (pièce à part)
- Oui
 - Non
53. Près de quoi se trouve l'espace ?
- Entrée
 - Bureau de prêt / retour / renseignement / ...
 - Bureaux de l'administration
 - Espace jeunesse
 - Espace multimédia
 - Espace détente
 - Espace documentaire
 - Espace adultes
 - Postes informatiques
 - Magazines
 - Au centre de la bibliothèque
 - Dans l'espace de médiation
 - Autre :
54. Quelles consoles sont proposées dans votre espace ? (Généralisations récentes)
- PlayStation 3
 - PlayStation 4
 - PlayStation 5
 - Xbox 360
 - Xbox One
 - Xbox Series

- Nintendo 3DS
- Wii
- Wii U
- Switch

55. Quelles consoles sont proposées dans votre espace ? (Généralisations rétros)

- PlayStation 1
- PlayStation 2
- PSP
- Xbox
- Nintendo DS
- NES
- SNES
- Nintendo 64
- GameCube
- Dreamcast
- Game Boy Color
- Game Boy Advance
- Mega Drive
- Atari 2600
- Master System
- Autre :

56. Payez-vous les abonnements requis pour jouer en ligne ? (ex. : le PS+)

- Oui
- Non

57. Mettez-vous à disposition un service de streaming de jeux vidéo ? (ex. : PS Now)

- Oui
- Non

58. Proposez-vous des postes (consoles, PC) différenciés selon l'âge (ex. : une PS4 pour la jeunesse, une PS4 pour les adultes)

- Oui
- Non

59. Proposez-vous des jeux dématérialisés sur les consoles récentes ?
- Oui
 - Non
60. Si oui, quelle est la classe PEGI maximale accessible depuis une console ou un PC ?
- PEGI 3
 - PEGI 7
 - PEGI 12
 - PEGI 16
 - PEGI 18
61. À partir de quel âge l'espace est-il accessible aux usager.ère.s sans supervision d'un.e adulte ?
62. Proposez ou proposiez-vous un ou plusieurs PC *gaming* ?
- Oui, 1
 - Oui, 2
 - Oui, 3
 - Oui, 4 ou +
 - Non
63. Si oui, serait-il possible de connaître le modèle, le processeur et la carte graphique ?
64. Rencontrez-vous souvent des problèmes avec le PC *gaming* ? De quels types ?
65. Si vous ne possédez plus de PC *gaming*, est-il possible de savoir pourquoi ?
66. Quel genre de mobilier et décorations avez-vous dans votre espace ?
67. Est-ce que vous proposez des tablettes pour jouer ? (iPad, ...)
- Oui
 - Non
68. Comment l'espace est-il utilisé par le lectorat ?
- Plutôt de manière individuelle
 - Plutôt par groupes d'amis
 - Plutôt en famille
 - Autre :
69. Quels publics fréquentent le plus cet espace ?
- Enfants (de 3 à 8 ans)

- Enfants (de 9 à 12 ans)
- Adolescents (de 13 à 18 ans)
- Jeunes adultes (de 19 à 30 ans)
- Adultes (de 31 à 45 ans)
- Adultes (de 46 à 65 ans)
- Seniors (+ de 65 ans)

70. Serait-il possible de connaître le nombre de personnes ayant fréquenté l'espace en 2019 ?

71. Et en 2021 ?

72. Proposez-vous des casques de réalité virtuelle ?

- Oui
- Non

73. Y-a-t-il "beaucoup" de problèmes liés à l'espace ?

Médiation culturelle autour du jeu vidéo

74. Pour quels publics proposez-vous votre médiation culturelle autour du jeu vidéo ?

- Enfants (de 3 à 12 ans)
- Adolescents (de 13 à 17 ans)
- Adultes (de 18 à 65 ans)
- Seniors (+ de 65 ans)
- Parents
- Autre :

75. Quels types de médiation culturelle proposez-vous (**sans** partenariat ou mandataire) ?

- Tournois
- Ateliers de création de jeux vidéo
- « Soirée » découverte autour du jeu vidéo
- Ateliers créatifs autour du jeu vidéo (*cosplay ; papercraft*)
- Jeux en LAN (réseau local)
- Sensibilisation aux problématiques liées aux jeux vidéo
- Journée des métiers du jeu vidéo
- Expositions autour du jeu vidéo
- Journée découverte de jeux rétros

- Heure du conte numérique
- Fablab (ex. : création d'une mini-console)
- Conférences (etc..) avec des personnalités du jeu vidéo
- Autre :

76. Quels types de médiation culturelle proposez-vous (**avec** partenariat ou mandataire) ?

- Tournois
- Ateliers de création de jeux vidéo
- « Soirée » découverte autour du jeu vidéo
- Ateliers créatifs autour du jeu vidéo (*cosplay ; papercraft*)
- Jeux en LAN (réseau local)
- Sensibilisation aux problématiques liées aux jeux vidéo
- Journée des métiers du jeu vidéo
- Expositions autour du jeu vidéo
- Journée découverte de jeux rétros
- Heure du conte numérique
- Fablab (ex. : création d'une mini-console)
- Conférences (etc..) avec des personnalités du jeu vidéo
- Autre :

77. Si vous faites des tournois, quels genres de jeux utilisez-vous ?

- Jeux de course
- Jeux de combat
- Jeux de simulation de sport (*FIFA, ...*)
- Jeux « actifs » (qui demandent un effort physique)
- Jeux musicaux (*Guitar Hero, Singstar*)
- Autre :

78. Si vous faites des tournois, proposez-vous une récompense aux gagnants ?

- Oui
- Non

79. Si oui, de quelle nature ?

80. Si vous faites des "soirées" découverte de jeux vidéo, quels publics ciblez-vous ?
- Enfants (de 3 à 8 ans)
 - Enfants (de 9 à 12 ans)
 - Adolescent.e.s
 - Adultes
 - Non-joueur.euse.s
 - Gamer.euse.s néophytes
 - Hardcore Gamer.euse.s
 - Autre :
81. Pourriez-vous donner un ou deux exemples de jeux mis en avant durant ces "soirées" découverte ?
82. Combien d'actions de médiation culturelle autour du jeu vidéo sont organisées par année ? Et combien d'actions de médiation culturelle en général ?
83. Hébergez-vous des clubs ou des guildes liées aux jeux vidéo ?
- Oui
 - Non
84. Quels types de médiation culturelle rencontrent le plus de succès auprès de votre lectorat ?
- Tournois
 - Ateliers de création de jeux vidéo
 - « Soirée » découverte autour du jeu vidéo
 - Ateliers créatifs autour du jeu vidéo (*cosplay ; papercraft*)
 - Jeux en LAN (réseau local)
 - Sensibilisation aux problématiques liées aux jeux vidéo
 - Journées des métiers du jeu vidéo
 - Expositions autour du jeu vidéo
 - Journée découverte de jeux rétros
 - Heure du conte numérique
 - Fablab (ex. : création d'une mini-console)
 - Conférences (etc..) avec des personnalités du jeu vidéo
 - Autre :

Annexe 14 : Synthèse des budgets

Tableau 12 : Synthèse des budgets de constitution

Budgets de constitution	
Offre	Prix
Prêt de jeux vidéo récents (100 jeux)	5'500 CHF
Prêt de jeux vidéo rétros (50 jeux)	2'750 CHF
Prêt de consoles portables rétros	1'524 CHF
Prêt de consoles portables récentes	3'060 CHF
Espace de consultation (consoles rétros)	2'269 CHF
Espace de consultation (consoles récentes)	3'382 CHF
Espace de consultation (casque VR)	399 CHF
Espace de consultation (tablettes)	1'584 CHF
Espace de consultation (PC <i>gaming</i>)	7'796 CHF

(Charrière 2022)

Tableau 13 : Synthèse des budgets annuels

Budgets annuels	
Offre	Prix
Prêt de jeux vidéo récents (50 jeux)	2'750 CHF
Prêt de jeux vidéo rétros (25 jeux)	1'375 CHF
Prêt de consoles portables	500 CHF
Espace de consultation (consoles rétros)	500 CHF
Espace de consultation (consoles récentes et PC <i>gaming</i>)	6'218 CHF
Espace de consultation (tablettes)	1'460 CHF

(Charrière 2022)

Annexe 15 : Échantillon pour *starter* une collection

Cette annexe est composée de cinq parties dans lesquels se trouvent des propositions d'achat de jeux vidéo pour une bibliothèque publique qui voudrait se lancer dans la constitution d'une collection. Tous les épisodes de toutes les franchises nommées n'ont pu être ajoutés dans ces listes pour des raisons de diversité de la sélection. Cette sélection n'est qu'un échantillon de toute la production existante, elle regroupe des jeux vidéo provenant de licences populaires ou de studios indépendants, ayant eu un impact sur l'histoire du jeu vidéo, ayant un gameplay innovant, une histoire d'une certaine profondeur ou pour lesquels d'autres formes de narrations transmédias et cross-médias sont disponibles à la médiathèque de Monthey. Les jeux suivis des lettres « CH » entre parenthèses sont des jeux créés en partie ou complètement par des suisses ou des studios de développement suisses.

Jeux vidéo récents

Cette partie comprend les jeux vidéo sortis ou portés physiquement sur les consoles définies comme récentes dans le travail, même s'ils sont originellement sortis sur une console rétro. Les jeux PC et dématérialisés ne sont pas pris en compte car cette partie de la liste concerne les jeux destinés à une offre de prêt.

Tableau 14 : Échantillon de jeux vidéo récents

Jeux vidéo récents					
N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
1	<i>Hogwarts Legacy</i>	Avalanche Software	2022	-	PS4 - PS5 - XO - XS
2	<i>Stray</i>	BlueTwelve Studio	2022	-	PS5
3	<i>Animal Crossing : New Horizons</i>	Nintendo	2020	3	SWI
4	<i>Big Pharma Manager</i>	Twice Circled / Klabater S.A	2019	3	SWI
5	<i>Captain Toad : Treasure Tracker</i>	Nintendo	2015	3	SWI
6	<i>Farming Simulator 22 (CH)</i>	GIANTS Software	2021	3	PS4 - PS5
7	<i>FIFA 22</i>	EA	2021	3	Toutes
8	<i>Fort Boyard</i>	Microïds	2019	3	PS4 - XO - SWI
9	<i>Just Dance 2022</i>	Ubisoft	2021	3	Toutes
10	<i>Mario Kart 8 Deluxe</i>	Nintendo	2017	3	SWI
11	<i>Mario Party Superstars</i>	Nintendo	2021	3	SWI
12	<i>Snipperclips plus</i>	Nintendo	2017	3	SWI
13	<i>Sonic Mania</i>	Headcannon [et al.]	2017	3	PS4 - XO - SWI
14	<i>Super Mario Maker 2</i>	Nintendo	2019	3	SWI
15	<i>1-2-Switch</i>	Nintendo	2017	7	SWI

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
16	<i>Abzû</i>	Giant Squid	2016	7	PS4 - XO
17	<i>Child of Light</i>	Ubisoft	2014	7	PS4 - SWI
18	<i>Crypt of the NecroDancer</i>	Brace Yourself Games	2021	7	PS4 - SWI
19	<i>Ever Forward</i>	Numskull Games PM Studios	2022	7	PS4 - PS5 - SWI
20	<i>Gris</i>	Nomada Studio	2018	7	SWI
21	<i>Hollow Knight</i>	Team Cherry	2017	7	PS4 - SWI
22	<i>Journey : Collector's Edition</i>	Thatgamecompany	2015	7	PS4
23	<i>Kirby et le monde oublié</i>	HAL Laboratory	2022	7	SWI
24	<i>Koh-Lanta : Les aventuriers</i>	Microids	2021	7	PS4 - SWI
25	<i>L'atelier du jeu vidéo</i>	Nintendo	2021	7	SWI
26	<i>LEGO Harry Potter Collection</i>	Traveller's Tales	2016	7	Toutes
27	<i>LEGO Worlds</i>	Traveller's Tales	2017	7	PS4 - XO - SWI
28	<i>Little Big Planet 3</i>	Sumo Digital	2014	7	PS4
29	<i>Luigi's Mansion 3</i>	Next Level games	2019	7	SWI
30	<i>Mario + The Lapins Crétins : Kingdom Battle</i>	Ubisoft	2017	7	SWI
31	<i>Mario Strikers : Battle League Football</i>	Next Level Games	2022	7	SWI
32	<i>No Man's Sky</i>	Hello Games	2018	7	Toutes
33	<i>Ori and the Blind Forest</i>	Moon Studios	2015	7	SWI
34	<i>Paper Mario : The Origami King</i>	Intelligent Systems	2020	7	SWI
35	<i>Pikmin 3</i>	Nintendo	2013	7	SWI
36	<i>Pokémon Épée</i>	Game Freak	2019	7	SWI
37	<i>Pokémon Legends : Arceus</i>	Game Freak	2022	7	SWI
38	<i>Rime</i>	Tequila Works	2017	7	PS4 - XO - SWI
39	<i>Secret of Mana</i>	Square Enix	2018	7	PS4
40	<i>Splatoon 3</i>	Nintendo	2022	7	SWI
41	<i>Super Mario 3D World + Bowser's Fury</i>	Nintendo	2021	7	SWI
42	<i>Super Mario Odyssey</i>	Nintendo	2017	7	SWI
43	<i>Syberia 1 & 2</i>	Microids	2018	7	SWI

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
44	<i>The Legend of Zelda : Link's Awakening : Remake</i>	Nintendo	2019	7	SWI
45	<i>Wario Ware : Get It Together !</i>	Nintendo	2021	7	SWI
46	<i>Arms</i>	Nintendo	2017	12	SWI
47	<i>Dreams</i>	Media Molecule	2020	12	PS4
48	<i>Flashback - 25th Anniversary</i>	VectorCell	2013	12	PS4
49	<i>Flashback Classics vol. 1</i>	PQube	2017	12	PS4 - XO
50	<i>Hadès</i>	Supergiant Games	2020	12	PS4 - PS5 - SWI
51	<i>It Takes Two</i>	Hazelight Studios	2021	12	PS4 - PS5 - XO - XS
52	<i>Jump Force</i>	Spike Chunsoft	2018	12	PS4 - XO - SWI
53	<i>Kena : Bridge of Spirits</i>	Ember Lab	2021	12	PS4 - PS5
54	<i>Kingdom Hearts HD 1.5 & 2.5 ReMIX</i>	Square Enix	2017	12	PS4
55	<i>Kingdom Hearts 3</i>	Square Enix	2019	12	PS4 - XO
56	<i>Let's Sing 2022</i>	Voxler	2021	12	PS4 - PS5 - SWI
57	<i>Metroid Dread</i>	MercurySteam / Nintendo	2021	12	SWI
58	<i>NHL 22</i>	EA	2021	12	PS4 - PS5 - XO - XS
59	<i>Octopath Traveler</i>	Square Enix / Acquire	2018	12	SWI
60	<i>Okami HD</i>	Capcom	2017	12	PS4 - XO - SWI
61	<i>Sayonara Wild Hearts</i>	Simogo	2019	12	PS4 - SWI
62	<i>Shadow of the Colossus : Remastered</i>	Bluepoint Games	2018	12	PS4
63	<i>Spiritfarer</i>	Thunder Lotus Game	2020	12	PS4 - SWI
64	<i>Stardew Valley</i>	ConcernedApe	2016	12	PS4 - SWI
65	<i>Steep</i>	Ubisoft	2016	12	PS4 - XO
66	<i>Super Smash Bros. Ultimate</i>	Sora Ltd / Bandai Namco	2018	12	SWI
67	<i>Syberia III</i>	Koalabs	2017	12	PS4 - SWI

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
68	<i>The Last Guardian</i>	SCE Japan Studios	2016	12	PS4
69	<i>The Legend of Zelda : Breath of the Wild</i>	Nintendo	2017	12	SWI
70	<i>The Pathless</i>	Giant Squid	2020	12	PS4 - PS5
71	<i>Brothers : A Tale of Two Sons</i>	Starbreeze Studios	2013	16	PS4
72	<i>Alan Wake : Remastered</i>	Remedy	2021	16	PS4 - PS5 - XO - XS
73	<i>Les piliers de la Terre</i>	Daedalic Entertainment	2017	16	PS4 - XO
74	<i>Marvel's Spider-Man</i>	Insomniac Games	2018	16	PS4 – PS5
75	<i>Mirror's Edge : Catalyst</i>	DICE	2016	16	PS4 - XO
76	<i>Observer : System Redux</i>	Bloober Team	2017	16	Toutes
77	<i>Road 96</i>	DigixArt	2021	16	PS4 - PS5 - SWI
78	<i>Uncharted 2 : Among Thieves : Remastered</i>	Naughty Dog	2016	16	PS4
79	<i>A Plague Tale : Innocence</i>	Asobo Studio	2019	18	Toutes
80	<i>Assassin's Creed : Origins</i>	Ubisoft	2017	18	PS4 - XO
81	<i>Bioshock : The Collection</i>	2K Games	2016	18	PS4 - XO - SWI
82	<i>Control : Ultimate Edition</i>	Remedy	2020	18	PS4 - PS5- XO - XS
83	<i>Death Stranding</i>	Kojima Productions	2019	18	PS4 - PS5
84	<i>Deathloop</i>	Arkane Studios	2021	18	PS5
85	<i>Dishonored 2</i>	Arkane Studios	2016	18	PS4 - XO
86	<i>Doom (2016)</i>	id Software	2016	18	PS4 - XO - SWI
87	<i>Dragon Age : Inquisition</i>	BioWare	2014	18	PS4 - XO
88	<i>Elden Ring</i>	FromSoftware	2022	18	PS4 - PS5 - XO - XS
89	<i>Fallout 4</i>	Bethesda	2015	18	PS4 - XO
90	<i>Hellblade : Senua's Sacrifice</i>	Ninja Theory	2017	18	PS4 - XO - SWI
91	<i>La Terre du Milieu : L'ombre du Mordor</i>	Monolith Productions	2014	18	PS4 - XO

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
92	<i>Mass Effect : Legendary Edition</i>	BioWare	2021	18	PS4 - PS5 - XO - XS
93	<i>Metro : Redux</i>	4A Games	2014	18	PS4 - SWI
94	<i>Nier : Automata</i>	PlatinumGames	2017	18	PS4 - XO
95	<i>Resident Evil : Village</i>	Capcom	2021	18	PS4 - PS5- XO - XS
96	<i>The Elder Scrolls V : Skyrim : Special Edition</i>	Bethesda	2016	18	PS4 - XO - SWI
97	<i>The Last of Us</i>	Naughty Dog	2014	18	PS4
98	<i>The Outer Wilds</i>	Obsidian Entertainment	2019	18	PS4 - XO - SWI
99	<i>The Witcher 3 : Wild Hunt</i>	CD Projekt RED	2015	18	Toutes
100	<i>Yakuza : Like a Dragon</i>	Ryū ga Gotoku Studio	2020	18	PS4 - PS5 - XO - XS

(Charrière 2022)

Jeux vidéo rétros

Cette partie comprend les jeux vidéo sortis sur des consoles rétros (selon la définition donnée dans ce travail). Les systèmes d'évaluation comme PEGI n'existant pas avant 1994, l'âge minimal d'accès n'a pu être trouvé ou évalué pour tous les jeux de cette liste. Les classes PEGI suivies d'un « ? » se basent sur d'autres classifications. Certains jeux de cette liste ont ou seront portés d'une manière ou d'une autre sur les générations actuelles ou futures de consoles.

Tableau 15 : Échantillon de jeux vidéo rétros

Jeux vidéo rétros					
N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
1	<i>Dune II : la bataille d'Arrakis</i>	Westwood Studios	1993	-	MD
2	<i>Les Schtroumpfs</i>	Infogrames	1994	-	NES - SNES - GBC - GBA - MS - MD
3	<i>Lylat Wars (Star Fox 64)</i>	Nintendo	1997	-	N64
4	<i>Shenmue</i>	SEGA	1999	-	DC - Xbox
5	<i>Street Fighter II : The World Warrior</i>	Capcom	1992	-	SNES - GBC - PS1 - PS2 - Saturn
6	<i>The Addams Family</i>	Ocean Software	1992	-	GBC - MS - MD - NES - SNES
7	<i>Donkey Kong Country</i>	Rare	1994	3	SNES - GBC - Wii - WiiU - 3DS

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
8	<i>Mario and Luigi : Superstar Saga</i>	Alpha Dream	2003	3	GBA - 3DS
9	<i>Myst</i>	Cyan Worlds	1991	3	PS1 - PSP - DS - Saturn - Jaguar
10	<i>PaRappa The Rapper</i>	NanaOn-Sha	1996	3	PS1
11	<i>Pokémon Colosseum</i>	Genius Sonority	2004	3	GC
12	<i>Pokémon Émeraude</i>	Game Freak	2004	3	GBA
13	<i>Sonic the Hedgehog (1991)</i>	Sonic Team	1991	3	MD - GBA
14	<i>SSX on tour</i>	EA	2005	3	GC - PS2 - PSP - Xbox
15	<i>Super Mario All-Stars</i>	Nintendo	1993	3	SNES
16	<i>Super Mario Galaxy</i>	Nintendo	2004	3	Wii
17	<i>Super Mario RPG : Legend of the Seven Stars</i>	Square	1996	3	SNES
18	<i>Super Mario Sunshine</i>	Nintendo	2002	3	GC
19	<i>The Legend of Zelda : The Minish Cap</i>	Flagship / Capcom	2004	3	GBA
20	<i>Viva Piñata</i>	Rare	2006	3	X360
21	<i>Yoshi's Universal Gravitation</i>	Artoon	2004	3	GBA
22	<i>Beyond Good & Evil</i>	Ubisoft	1999	7	GC - PS2 - PS3 - Xbox
23	<i>Child of Eden</i>	Q Entertainment	2011	7	PS3 - X360
24	<i>Final Fantasy VI Advance</i>	Square	1992	7	GBA
25	<i>Max and the Magic Marker</i>	Press Play	2007	7	Wii - DS
26	<i>Professeur Layton et l'étrange village</i>	Level-5	2007	7	DS
27	<i>Sonic Generations</i>	Sonic Team	2011	7	PS3 - X360 - 3DS
28	<i>Super Metroid</i>	Nintendo	1994	7	SNES
29	<i>The Legend of Zelda : The Wind Waker</i>	Nintendo	2002	7	GC - WiiU
30	<i>Thrillville : Le parc en folie</i>	Frontier Developments	2007	7	PS2 - PSP - X360 - Wii - DS
31	<i>Another World</i>	Delphine Software	1991	12	MD - SNES - Jaguar
32	<i>Castlevania : Symphony of the night</i>	Konami	1997	12	PS1

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
33	<i>Chrono Trigger</i>	Square / TOSE	2009	12	DS
34	<i>Crazy Taxi</i>	Hitmaker	1999	12?	DC - GC - PS2 - PS3 - X360
35	<i>Final Fantasy VII</i>	Square	1997	12	PS1
36	<i>Half-Minute Hero</i>	Marvelous Entertainment	2009	12	PSP
37	<i>Ico</i>	SCE Japan Studios	2001	12	PS2 - PS3
38	<i>Oddworld : l'odyssée d'Abe</i>	Oddworld Inhabitants	1997	12?	PS1
39	<i>Phoenix Wright : Ace Attorney</i>	Capcom	2005	12	DS
40	<i>The Legend of Zelda : Ocarina of Time</i>	Nintendo	1995	12	N64 - GC - 3DS
41	<i>Beyond : Two Souls</i>	Quantic Dream	2010	16	PS3
42	<i>Eternal Darkness : Sanity's Requiem</i>	Silicon Knights	2002	16?	GC
43	<i>Goldeneye 64</i>	Rare	1994	16?	N64
44	<i>Tomb Raider</i>	Core Design	1996	16	PS1 - Saturn
45	<i>Heavy Rain</i>	Quantic Dream	2010	18	PS3
47	<i>Max Payne</i>	Remedy	2001	18	PS2 - Xbox - GBA
49	<i>Metal Gear Solid</i>	Konami	1998	18	PS1
50	<i>Silent Hill</i>	Konami	1999	18	PS1

(Charrière 2022)

Jeux vidéo dématérialisés

Cette partie comprend des jeux vidéo qui ne sont jamais sortis en édition physique sur console, ou seulement de manière limitée, ainsi que les jeux exclusifs aux PC, qui sont encore parfois vendus en magasin mais souvent sous forme de codes de téléchargement. Ces jeux, contrairement aux deux parties précédentes de cet échantillon, sont plutôt destinés à un espace de consultation ou à de la médiation culturelle. Les plateformes citées ici sont Steam, GOG et les boutiques en ligne des trois grands constructeurs de consoles (Sony, Microsoft, Nintendo). Les autres plateformes citées ne concernent que des jeux totalement inexistantes sur les plateformes susnommées.

Tableau 16 : Échantillon de jeux vidéo dématérialisés

Jeux vidéo dématérialisés					
N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Plateformes
1	<i>Bientôt l'été</i>	Tale of Tales	2013	-	Steam
2	<i>A Short Hike</i>	ROBINSON-YU, Adam	2019	3	Toutes
3	<i>Gorogoa</i>	ROBERTS, Jason	2017	3	Toutes
4	<i>KIDS (CH)</i>	VON RICKENBACH, Mario / FREI, Michael	2019	3	Steam
5	<i>Maquette</i>	Graceful Decay	2021	3	PS Store
6	<i>Retimed (CH)</i>	Maniax	2018	3	Steam / Nintendo eShop
7	<i>Ski Region Simulator - Gold Edition (CH)</i>	GIANTS Software	2013	3	Steam
8	<i>Transport Fever (CH)</i>	Urban Games	2016	3	Steam / GOG
9	<i>Unrailed! (CH)</i>	Indoor Astronaut	2019	3	Steam / Nintendo eShop / PS Store / Microsoft Store
10	<i>Wattam</i>	Funomena	2019	3	Steam
11	<i>A Memoir Blue</i>	Cloisters Interactive	2022	7	Steam / Nintendo eShop
12	<i>AIRHEART : Tales of Broken Wings (CH)</i>	Blindflug Studios AG	2016	7	Steam / Nintendo eShop / PS Store / Microsoft Store
13	<i>Anno 1800</i>	Ubisoft	2019	7	Epic Games Store
14	<i>Céleste</i>	Extremely OK Games	2018	7	Toutes
15	<i>Chicory : a Colorful Tale</i>	LOBANOV, Greg	2021	7	Steam / Nintendo eShop / PS Store
16	<i>Cuphead</i>	MDHR	2017	7	Toutes
17	<i>Epistory - Typing Chronicles</i>	Fishing Cactus	2015	7	Steam / GOG / Nintendo eShop
18	<i>FAR : Lone Sails (CH)</i>	Okomotive	2018	7	Toutes
19	<i>Last Day of June</i>	Ovosonico	2017	7	Steam / GOG / Nintendo eShop / PS Store
20	<i>Lovers in a Dangerous Spacetime</i>	Asteroid Base	2015	7	Toutes
21	<i>Mega Man 11 VS The Messenger</i>	Capcom	2018	7	Nintendo eShop

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
22	<i>Minecraft</i>	Mojang Studios	2011	7	Minecraft.net pour la version PC
23	<i>Octahedron : Transfixed Edition (CH)</i>	Demimonde GmbH	2018	7	Steam
24	<i>The Unfinished Swan</i>	Giant Sparrow	2012	7	Steam / GOG / PS Store
25	<i>The Wandering Village (CH)</i>	Stray Fawn	2021	7	Steam
26	<i>There is no Game : Wrong Dimension</i>	Draw Me A Pixel	2020	7	Steam / GOG / Nintendo eShop
27	<i>Age of Empires IV</i>	Relic Entertainment	2021	12	Steam / GOG / Microsoft Store
28	<i>Black the Fall</i>	Sand Sailor Studio	2017	12	Steam / Nintendo eShop / PS Store / Microsoft Store
29	<i>Grim Fandango</i>	LucasArts	1998	12	Steam / GOG
30	<i>If on a Winter's Night, Four Travelers</i>	Dead Idle Games	2021	12	Steam
31	<i>Into the Breach</i>	Subset Games	2018	12	Steam / GOG / Nintendo eShop
32	<i>Mosaic : BlipBlop</i>	Krillbite Studio	2019	12	Toutes
33	<i>Never Alone</i>	Upper One Games	2014	12	Toutes
34	<i>Nimbatus : The Space Drone Constructor (CH)</i>	Stray Fawn	2018	12	Steam
35	<i>Planet Alpha</i>	Planet Alpha Game Studio	2018	12	Toutes
36	<i>Portal</i>	Valve	2007	12	Steam
37	<i>The Artful Escape</i>	Beethoven & Dinosaur	2021	12	Steam
38	<i>The Stanley Parable</i>	WREDEN, Davey / PUGH, William	2013	12	Toutes
39	<i>Warcraft III : Reforged</i>	Blizzard	2002	12	Playwarcraft3.com
40	<i>Year Walk</i>	Simogo	2013	12	Steam
41	<i>Half-life</i>	Valve	1998	16	Steam
42	<i>Papers, Please</i>	3909 LLC	2013	16	Steam / GOG
43	<i>Return of the Obra Dinn</i>	3909 LLC	2018	16	Toutes

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
44	<i>What Remains of Edith Finch</i>	Giant Sparrow	2017	16	Toutes
45	<i>12 minutes</i>	ANTONIO, Luis	2021	18	Steam
46	<i>Inside</i>	Playdead	2020	18	Toutes
47	<i>Lemnis Gate</i>	Ratloop Games	2021	18	Steam / PS Store / Microsoft Store
48	<i>Mundaun (CH)</i>	Hidden Fields	2021	18	Toutes
49	<i>The Vanishing of Ethan Carter</i>	The Astronauts	2014	18	Toutes
50	<i>Wolcen : Lords of Mayhem</i>	WOLCEN Studio	2020	18	Steam / GOG

(Charrière 2022)

Jeux vidéo en VR

Cette partie comprend les jeux vidéo sortis en VR sur le Meta Quest 2 ou le Playstation VR. Bien que certains jeux soient classifiés PEGI 3 ou 7, la VR reste déconseillée aux moins de 12 ans.

Tableau 17 : Échantillon de jeux vidéo en VR

Jeux vidéo en VR					
N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Casques
1	<i>Beat Saber</i>	Beat Games	2018	3	PS VR / MQ2
2	<i>Fujii</i>	Funktronic Labs	2019	3	PS VR / MQ2
3	<i>Gravity Lab</i>	SCHRAMM, Mark	2020	3	MQ2
4	<i>Pet Lab</i>	Force Field	2018	3	MQ2
5	<i>Pirate Flight</i>	VON LEPEL, Andreas	2018	3	PS VR
6	<i>The Pierhead Arcade</i>	WU, Vivienne	2016	3	PS VR
7	<i>VR The Diner Duo</i>	Whirlybird Games	2017	3	PS VR
8	<i>Astro Bot Rescue Mission</i>	SIE Japan Studio	2018	7	PS VR
9	<i>Down the Rabbit Hole</i>	Cortopia AB	2020	7	MQ2
10	<i>Eagle Flight</i>	Ubisoft	2016	7	PS VR
11	<i>Moss</i>	Polyarc	2018	7	PS VR
12	<i>Robinson : The Journey</i>	Crytek	2016	7	PS VR
13	<i>Dance Central (2019)</i>	Harmonix	2019	12	MQ2
14	<i>Death Lap (CH)</i>	Ozwe Games	2019	12	MQ2

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
15	<i>Lone Echo II</i>	Ready at Dawn	2021	12	MQ2
16	<i>Robo Recall : Unplugged</i>	Epic Games	2017	12	MQ2
17	<i>Spider-Man : Far from Home - Virtual Reality Experience</i>	CreateVR	2019	12	PS VR
18	<i>Superhot VR</i>	SUPERHOT Team	2017	12	PS VR / MQ2
19	<i>Torn</i>	Aspyr	2018	12	PS VR
20	<i>Trover saves the Universe</i>	Squanch Games	2019	16	PS VR

(Charrière 2022)

Applications & jeux mobiles

Cette partie comprend des applications et des jeux vidéo sortis sur supports mobiles. Certains jeux de cette liste sont aussi sortis sur console ou PC. iOS et Android sont des systèmes d'exploitation pour smartphones et tablettes sur lesquels se trouvent respectivement l'App Store et le Play Store.

Tableau 18 : Échantillon d'applications & de jeux mobiles

Applications & Jeux mobiles					
N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Systèmes d'exploitation
1	<i>Dans mon rêve</i>	e-Toiles éditions	2011	3	iOS
2	<i>Florence</i>	Mountains	2018	3	Android / iOS
3	<i>La grande histoire d'un petit trait</i>	BLOCH, Serge / Bachibouzouk	2014	3	Android / iOS
4	<i>Lumino City</i>	State of Play	2014	3	Android / iOS
5	<i>Moncage</i>	Optillusion	2021	3	Android / iOS
6	<i>Old Man's Journey</i>	Broken Rules	2017	3	Android / iOS
7	<i>The Unstoppables</i>	Stiftung Cerebral	2015	3	Android
8	<i>Donut County</i>	ESPOSITO, Ben	2018	7	Android / iOS
9	<i>Enterre-moi, mon amour</i>	The Pixel Hunt / ARTE France / Figs	2017	7	Android / iOS
10	<i>Lara Croft GO (CH)</i>	Square Enix	2015	7	Android / iOS
11	<i>Samorost 3</i>	Amanita Design	2016	7	Android / iOS
12	<i>The House of Da Vinci</i>	Blue Brain Games	2017	7	Android / iOS
13	<i>The Room</i>	Fireproof Games	2013	7	Android / iOS

N°	Titre	Développeur	Année	PEGI	Consoles
14	<i>The Trail</i>	22Cans	2016	7	Android / iOS
15	<i>60 Seconds! Reatomized</i>	Robot Gentleman	2019	12	Android
16	<i>Bad North</i>	Plausible Concept	2018	12	Android / iOS
17	<i>Five Nights at Freddy's</i>	CAWTHON, Scott	2014	12	Android / iOS
18	<i>Rusty Lake Hotel</i>	Rusty Lake	2015	12	Android / iOS
19	<i>A Normal Lost Phone</i>	Accidental Queens	2017	16	Android / iOS
20	<i>Limbo</i>	Playdead	2010	16	Android / iOS

(Charrière 2022)

Annexe 16 : Exemple de jaquette de jeu vidéo annotée pour le catalogage

Figure 50 : Exemple de jaquette de jeu vidéo annotée pour le catalogage

Résumé

Évoluez dans des décors surréalistes à la recherche de la vérité !

Alors que vous venez d'être engagé.e à la médiathèque, la directrice est tuée.... Mais par qui ? Lady Amarante, la sulfureuse bibliothécaire ? Ou Soeur Soleil, la candide nonne bénévole ? Ou alors c'est Clémentine, la concierge ? C'est à vous de le découvrir dans cette aventure au gameplay innovant et aux graphismes à couper le souffle...

Accessoires compatibles

Nombre de joueur.euse.s

Année

Numéro d'enregistrement vidéo

Plateforme compatible

Titre du jeu vidéo

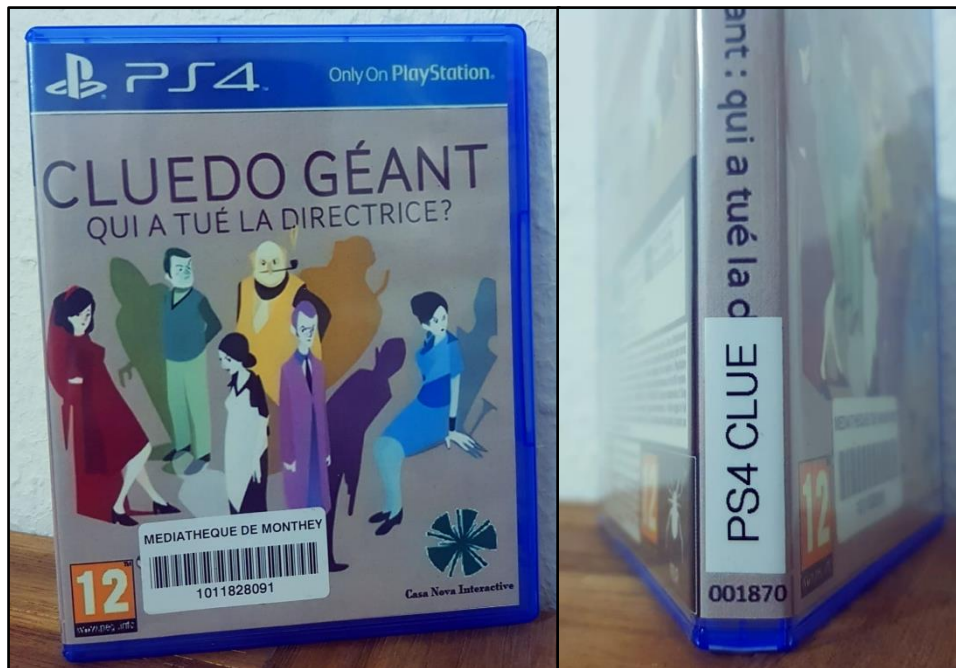
Publics cibles

Studio de développement et/ou éditeur

(Charrière 2022)

Annexe 17 : Exemple de jeu vidéo équipé

Figure 51 : Jeu vidéo équipé, extérieur



(Charrière 2022)

Figure 52 : Jeu vidéo équipé, intérieur



(Charrière 2022)

Annexe 18 : Questionnaire destiné au personnel de la médiathèque de Monthey

Chères ex-collègues, ce petit questionnaire sert à évaluer votre relation avec le jeu vidéo. Merci d'y répondre le plus sincèrement possible !

Prénom : _____

Considérez-vous que les jeux vidéo font partie de la culture et de l'art ?

- Oui
- Non

Êtes-vous pour ou contre l'idée de proposer des jeux vidéo dans l'offre de la médiathèque ?

- Pour
- Contre

Sur une échelle de 1 à 10, quel est votre intérêt pour le jeu vidéo ?

(1 = je n'en ai aucun / 10 = le jeu vidéo est ma plus grande passion)

À quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?

- Jamais
- Rarement
- Quelques fois par mois
- Quelques fois par semaine
- Tous les jours

Est-ce que vous jouez pour vous ou pour vos enfants ?

- Pour moi
- Pour mes enfants
- Autre :

Sur quels supports jouez-vous ?

- Smartphone / tablette
- Ordinateur
- Console de jeu vidéo

Est-ce que vous avez des consoles à la maison ?

- Aucune
- Une Playstation
- Une Xbox
- Une Wii
- Une Nintendo DS
- Une Switch
- Autre :

Quels services voudriez-vous voir apparaître à la Casa Nova ?

- Prêt de jeux vidéo
- Prêt de consoles
- Espace *gaming* avec consoles de salon
- Espace *gaming* avec consoles portables
- Espace *gaming* avec ordinateurs
- Accès à des jeux sur des tablettes
- Animations autour du jeu vidéo
- Documentaires et romans sur les JV
- Aucun...
- Autre :

Quels types d'animations voudriez-vous voir être organisées à la Casa Nova ?

- Découvertes de jeux indépendants
- Découvertes de jeux rétros
- Heure du conte numérique
- Ateliers de création de jeux vidéo
- Jeux en LAN (multijoueur local)
- Tournois amicaux et compétitifs
- Expositions sur les jeux vidéo
- Sensibilisation autour du jeu vidéo
- Conférence sur les métiers et la création de jeux vidéo
- Concours de *cosplay*
- Journée karaoké ou *Just dance*
- Ateliers créatifs autour du jeu vidéo (*papercraft* ; *pixel art* ; confection de *cosplay*)
- Autre :

Est-ce que vous connaissez PEGI ?

- Oui
- Non

Est-ce que vous connaissez ESRB ?

- Oui
- Non

À quels jeux avez-vous joué ? (Quelques exemples)

Petit quizz pour évaluer vos connaissances en jeux vidéo

Cette partie sert à me faciliter la tâche pour savoir ce qui a besoin d'être clairement expliqué dans mon travail et ce qui peut être considéré comme acquis par toutes.

Qu'est-ce qu'un « RPG » ?

- Un jeu de tir (ex. : *Call of Duty*)
- Un jeu de rôle (ex. : *Donjons & Dragons*)
- Un jeu de courses (ex. : *Mario Kart*)
- Un jeu de simulation (ex. : *les Sims*)

Qu'est-ce qu'un jeu « AAA » (prononcé « Triple A ») ?

- Un jeu vidéo produit par un studio indépendant
- Une production à très gros budget

Cochez tous les jeux vidéo que vous connaissez (càd, vous y avez joué, ou dont vous avez entendu parler)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> <i>World of Warcraft</i> | <input type="checkbox"/> <i>Pokémon</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Super Mario Galaxy</i> | <input type="checkbox"/> <i>Beyond : Two Souls</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Death Stranding</i> | <input type="checkbox"/> <i>Bioshock</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Call of Duty</i> | <input type="checkbox"/> <i>Uncharted</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Assassin's Creed</i> | <input type="checkbox"/> <i>Sayonara Wild Hearts</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Minecraft</i> | <input type="checkbox"/> <i>Resident Evil</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>League of Legends</i> | <input type="checkbox"/> <i>Portal</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>FIFA</i> | <input type="checkbox"/> <i>Dark Souls</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Castlevania</i> | <input type="checkbox"/> <i>Far Cry</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Fallout</i> | <input type="checkbox"/> <i>Fortnite</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Final Fantasy</i> | <input type="checkbox"/> <i>Gris</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Just Dance</i> | <input type="checkbox"/> <i>Les Sims</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Need for Speed</i> | <input type="checkbox"/> <i>Gran Turismo</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Starcraft</i> | <input type="checkbox"/> <i>Red Dead Redemption</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Halo</i> | <input type="checkbox"/> <i>Mass Effect</i> |

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tekken | <input type="checkbox"/> Diablo |
| <input type="checkbox"/> Overwatch | <input type="checkbox"/> Skyrim |
| <input type="checkbox"/> The Last of Us | <input type="checkbox"/> God of War |
| <input type="checkbox"/> Life is Strange | |

Citez une ou plusieurs personnalités du jeu vidéo

La PlayStation est...

- Une console de salon
- Une console portable

Que signifie l'acronyme « VR » ?

Lequel de ces objets est un « Joycon » ?

- Option 1 (photo d'un Joycon)
- Option 2 (photo d'une croix directionnelle)
- Option 3 (photo d'un nunchuk)

Lequel de ces objets est un « joystick » ?

- Option 1 (photo d'une manette, le joystick est entouré en rouge)
- Option 2 (photo d'un Joycon)
- Option 3 (photo d'un PlayStation Move)

Associez la console à son constructeur

	Sony	Microsoft	Nintendo
Switch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PlayStation 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Xbox One	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wii	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Qu'est-ce qu'un « mod » ?

- Un contenu additionnel inédit ajouté par les développeur.euse.s originel.le.s
- Une modification du jeu de base (ajouts, suppressions d'éléments) faite par des amateur.rice.s

Qu'est-ce qu'un « DLC » ?

- Un contenu additionnel inédit ajouté par les développeur.euse.s originel.le.s
- Une modification du jeu de base (ajouts, suppressions d'éléments) faite par des amateur.rice.s

Savez-vous ce qu'est « Steam » ?

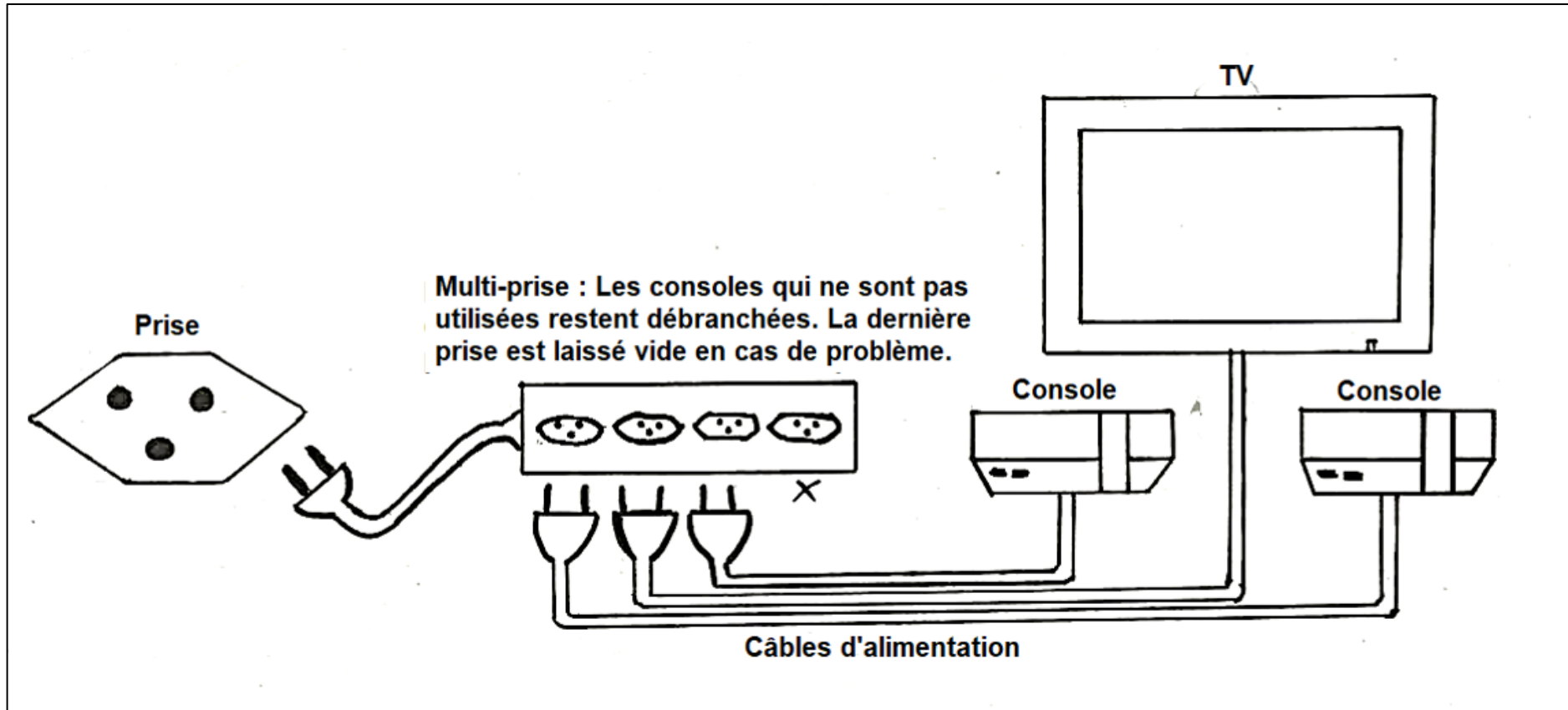
- Oui
- Non

Cochez toutes les entreprises que vous connaissez

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Nintendo | <input type="checkbox"/> Sony |
| <input type="checkbox"/> Microsoft | <input type="checkbox"/> Okomotive AG |
| <input type="checkbox"/> Annapurna Interactive | <input type="checkbox"/> FromSoftware |
| <input type="checkbox"/> Electronic Arts | <input type="checkbox"/> Capcom |
| <input type="checkbox"/> Bandai Namco | <input type="checkbox"/> Epic Games |
| <input type="checkbox"/> GIANTS Software | <input type="checkbox"/> Activision Blizzard |
| <input type="checkbox"/> Ubisoft | <input type="checkbox"/> Square Enix |
| <input type="checkbox"/> SEGA | <input type="checkbox"/> Sunnyside Games |
| <input type="checkbox"/> Atari | <input type="checkbox"/> Infogrames |
| <input type="checkbox"/> Konami | <input type="checkbox"/> Valve |

Annexe 19 : Schéma, branchements électriques pour une prise

Figure 53 : Branchements électriques pour une prise



(Charrière 2022)

Annexe 20 : Modèles, charte et règlement



médiathèque
monthey

Charte d'utilisation de l'espace *gaming*

- L'utilisation de l'espace *gaming* implique d'avoir pris connaissance de la charte et d'être en accord avec son contenu.
- Les usager.ère.s doivent s'annoncer au guichet et être inscrit.e.s à la médiathèque pour faire usage de l'espace *gaming*.
- L'accès aux postes de jeu est gratuit et sur réservation.
- Le temps de jeu est limité à **une heure et demie** par personne.
- Les usager.ère.s doivent réserver une tranche horaire au bureau du prêt. Il n'est possible de réserver une tranche horaire que sur la semaine en cours.
- Il n'est pas possible de cumuler plusieurs réservations sur une même semaine.
- La réservation est perdue à partir d'une demi-heure de retard.
- L'accès est possible pour les enfants accompagné.e.s d'un.e adulte à partir de 7 ans, et pour les enfants seul.e.s à partir de 10 ans.
- L'usager.ère s'engage à respecter le matériel mis à sa disposition et en prend la responsabilité. Les frais liés à une éventuelle dégradation volontaire ou accidentelle du matériel seront à la charge de l'usager.ère.
- L'usager.ère s'engage à n'accéder, de manière directe ou indirecte, qu'à des jeux vidéo adaptés à son âge.
- Il n'est pas possible d'amener un jeu de l'extérieur sans en aviser le personnel.
- La médiathèque de Monthey n'est pas responsable des sauvegardes des usager.ère.s.
- Le personnel de la Médiathèque est disponible pour vous assister en cas de problème.

IMPORTANT ! La Médiathèque se réserve le droit de regard sur l'activité des usager.ère.s dans l'espace *gaming*, et de suppression temporaire ou définitive du droit d'accès en cas de non-respect de cette ou du règlement de l'espace.

Nom.....Prénom.....Signature.....



Règlement de l'espace *gaming*

La médiathèque de Monthey se réserve le droit d'exclure toute personne ne respectant pas le règlement ci-dessous ainsi que le règlement général de la médiathèque de Monthey / Casa Nova.

Art. 1 : L'accès à l'espace est interdit aux enfants de moins de 7 ans.

Art. 2 : Les enfants ayant entre 7 et 9 ans doivent être accompagnés d'un adulte.

Art. 3 : Il est interdit de déplacer ou toucher la décoration de l'espace *gaming*.

Art. 4 : Il est interdit d'utiliser les postes de jeux sans autorisation.

Art. 5 : L'espace *gaming* est un espace consacré aux jeux vidéo, il est interdit d'y occuper une place pour lire ou travailler.

Art. 6 : Il n'est possible d'utiliser qu'un poste de jeu par session.

Art. 7 : Un poste de jeu peut être utilisé par 1 à 4 personnes au maximum.

Art. 8 : Il est possible d'emprunter un jeu de la médiathèque, de choisir un des jeux disponibles sur le poste, ou d'amener un jeu vidéo de l'extérieur après l'avoir montré au personnel.

Art. 9 : Il est possible de changer de jeu durant la session.

Art. 10 : Les jeux classifiés PEGI 16 ou PEGI 18 sont interdits dans l'espace.

Art. 11 : Il est interdit de télécharger des jeux.

Art. 12 : Il est interdit de se connecter sur son compte personnel depuis un poste de jeu.

Art. 13 : Il est interdit de manger ou de boire dans l'espace.

Art. 14 : Le matériel est sous la responsabilité des joueur.euse.s et doit être respecté.

Art. 15 : L'espace *gaming* est un espace pour tout le monde. Le respect et la tolérance entre les joueur.euse.s y est de mise.

Art. 16 : Il est interdit de crier, de se disputer ou de déranger les autres joueur.euse.s

Art. 17 : Mais il est vivement conseillé de s'entraider, de rire et de s'amuser !

Art. 18 : À la fin d'une session, la console et la télévision sont éteintes et les manettes rendues au bureau des retours.

Annexe 21 : Liste de genres destinée à l'indexation de jeux vidéo

La liste à niveaux ci-dessous regroupe une liste de genres et sous-genres de jeux vidéo. Elle a été créée afin d'aider à l'indexation. Cette liste représente les genres les plus communs et sous-genres les plus spécifiques. Certains genres et sous-genres ont été sciemment écartés car ils ne correspondent pas à des jeux nécessitant d'être catalogués et indexés pour le prêt (les jeux *flash* par exemple) ou car ils sont des sous-genres qui ne sont pas assez spécifiques à un genre en particulier (comme les *Roguelike*). Certains jeux vidéo peuvent correspondre à plusieurs termes de cette liste, il est possible de n'en choisir qu'un ou de tous les mettre. Cette liste n'est cependant qu'une proposition faite pour pallier le manque de classifications officielles pour les genres de jeux vidéo.

- **Action**
 - Action-Aventure
 - Immersive sim
 - Combat
 - Beat Them All
 - Infiltration
 - Plateforme
 - Survival Horror
 - Tir
 - FPS
 - Shoot'em Up
 - TPS
- **Arcade**
- **Art Game**
- **Aventure**
 - Fiction interactive
 - Narratif
 - *Point & Click*
- **Compilation**¹⁵⁰
- **Course**
- **Indépendant**¹⁵¹
- **Party Game**
- **Réflexion**
- **RPG**
 - Action-RPG
 - Tactical-RPG
 - Dungeon Crawler
- **Rythme**
- **Sandbox**
- **Serious game**¹⁵²
- **Simulation**
 - Gestion
 - Sport
- **Stratégie**
 - RTS
 - Tower Defense
 - Stratégie au tour par tour

¹⁵⁰ Regroupement de jeux de genres différents

¹⁵¹ Même si ce n'est pas un genre à proprement parler, c'est une information intéressante à mettre en avant.

¹⁵² Ou « Jeu sérieux »