

**L'intérêt de la mise en place d'une collection de
jeux (jeux vidéo, jeux de société, jeux sérieux)
en bibliothèque académique : le cas du site
Unithèque de la Bibliothèque cantonale et
universitaire de Lausanne (BCUL)**

**Travail de Bachelor réalisé par :
Justine Chammartin**

**Sous la direction de :
Alexandre Boder**

Carouge GE, 14 juillet 2023

**Information documentaire
Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)**

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 Bachelor of Science in Information Documentaire.

L'étudiant atteste avoir soumis son travail à un logiciel de détection de plagiat. Il 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 que le présent travail a été réalisé en utilisant uniquement les sources citées dans la bibliographie, qu'il est le fruit de ma réflexion personnelle et a été rédigé de manière autonome. »

Fait à Carouge, GE, le 14 juillet 2023

Justine Chammartin

Remerciements

Je remercie :

Mon conseiller Monsieur Alexandre Boder, qui m'a suivie et conseillée durant ce semestre.

Madame Rachel Vez et Monsieur Michel Maillefer de la BCUL, qui ont accepté ma proposition de travail de Bachelor sur un sujet passionnant et qui m'ont laissé une grande liberté dans ce travail.

Toutes les personnes de la BCUL qui m'ont chaleureusement accueillie et ont patiemment répondu à mes questions, tant à l'Unithèque qu'à la Riponne, ainsi que leurs réponses en complément par mails.

Madame Anna Leckie, pour son cours sur le jeu vidéo en bibliothèque, qui m'a bien aidée et sa disponibilité pour un entretien et des échanges de mails.

Madame Marion Favre, de la bibliothèque de l'EPFL, Monsieur Guillaume Pasquier, de la bibliothèque de l'IHEID, Madame Sandra Gambs de la bibliothèque de la Faculté des sciences économiques de l'Université de Neuchâtel et Madame Delphine Etique, de la bibliothèque du campus Arc 2 de la Haute Ecole Arc, pour leur convivial accueil au sein de leurs bibliothèques et avoir répondu à toutes mes questions.

Les membres du GameLab que j'ai eu l'occasion de rencontrer : David Javet, Guillaume Guenat, Loeva La Ragione, Fabián Ruz et Magalie Vetter, pour leur patience et leur enthousiasme lors de nos entretiens.

Les associations Uni Board Games et Game*, qui ont également pris le temps de répondre à mes interrogations.

Toutes les personnes des bibliothèques suisses ayant pris le temps de répondre à mon questionnaire.

Les bibliothécaires de l'Infothèque de la HEG – Genève, qui ont pris le temps de répondre à mes mails.

Rafael et William, qui m'ont soutenue durant ces 3 ans à la HEG.

Ma famille, mes ami-e-s proches et mes camarades de la HEG, pour leur soutien durant ce semestre.

Résumé

Les bibliothèques universitaires ont longtemps écarté les jeux, alors que certaines bibliothèques publiques les ont intégrés depuis plusieurs années déjà. L'évolution vers des bibliothèques de troisième lieu et la conception centrée sur les utilisateur·rice·s sont des tendances qui s'affirment également dans le monde des bibliothèques universitaires. La Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne (BCUL) et particulièrement son site Unithèque, est une institution pleinement touchée par ces réflexions. Dans le cadre de ses travaux d'agrandissement et de réaménagement, la BCUL a mandaté ce travail afin d'étudier l'intégration possible d'une collection de jeux vidéo, jeux de société et jeux sérieux dans ce nouvel espace. Pour ce faire, un dossier composé d'un état de l'art et de recommandations a été rédigé.

La première partie consiste en un état de l'art des jeux vidéo, des jeux de société et des divers enjeux qui les entourent, afin de bien pouvoir les appréhender en bibliothèque. Les jeux sérieux seront également abordés dans cette partie.

Puis, l'institution de la BCUL est abordée, avec une analyse interne du site Unithèque et en partie de celui de la Riponne. Enfin, une analyse externe de l'environnement de la BCUL est effectuée, notamment au niveau du canton de Vaud.

Consécutivement, un état de l'art sur la présence de jeux en bibliothèque universitaire en Suisse est présenté, notamment avec une réflexion sur la genèse de ces collections et avec les résultats d'un questionnaire distribué sur Swiss-lib.

Enfin, les recommandations quant à la mise en place pratique d'une telle collection sont présentées, notamment avec plusieurs scénarios, des réponses aux interrogations des bibliothécaires et en termes de politique documentaire.

Mots-clés : jeux vidéo, jeux de société, jeux sérieux, gestion de collection, nouveaux services, médiation culturelle

Table des matières

Déclaration.....	i
Remerciements.....	ii
Résumé	iii
Liste des tableaux	viii
Liste des figures.....	ix
Liste des acronymes ou abréviations	1
1. Introduction.....	2
2. Les jeux	4
2.1 Jeu vidéo.....	4
2.1.1 Définition	4
2.1.2 Industrie et chiffres	5
2.1.3 Publics.....	5
2.1.4 Production des jeux vidéo.....	6
2.1.5 Modèles économiques.....	7
2.1.5.1.1 Vente au détail.....	7
2.1.5.1.2 Contenu téléchargeable additionnel	7
2.1.5.1.3 Abonnement.....	7
2.1.5.1.4 Free-to-play (achats intégrés).....	8
2.1.5.1.5 Financement participatif.....	8
2.1.5.1.6 Jeux à prix réduits ou gratuits.....	8
2.1.6 Les supports aujourd'hui.....	8
2.1.6.1 Les consoles.....	8
2.1.6.1.1 Nintendo.....	9
2.1.6.1.2 PlayStation.....	9
2.1.6.1.3 Xbox.....	10
2.1.6.2 Les ordinateurs	10
2.1.6.2.1 Steam.....	11
2.1.6.2.2 Epic Games Store.....	12
2.1.6.2.3 Good Old Games (GOG)	12
2.1.6.2.4 Humble Bundle	12
2.1.6.2.5 Plateformes de studios	12
2.1.6.2.6 Digame, une ressource pensée pour les bibliothèques	12
2.1.6.3 Les appareils mobiles.....	13
2.1.6.4 Le rétrogaming	13
2.1.7 Principaux genres de jeux.....	14
2.1.8 Tendances actuelles de l'industrie vidéoludique	14
2.1.8.1 Le cloud gaming	14
2.1.8.2 La réalité virtuelle	16
2.1.8.3 L'obsolescence programmée	16
2.1.8.4 La popularité de l'e-sport, du streaming et des influenceur-euse-s	17
2.2 Jeu de société.....	18
2.2.1 Définition	18
2.2.2 Industrie et chiffres	19
2.2.3 Publics.....	19
2.2.4 Récompenses et prix.....	19

2.2.5	Principaux genres de jeux.....	19
2.3	Jeu sérieux.....	20
2.3.1	Définition	20
2.3.2	Industrie et chiffres	21
2.4	Conclusion	21
3.	Contexte	23
3.1	Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne.....	23
3.1.1	L'institution	23
3.1.2	Missions et mandats	23
3.1.3	Site Unithèque	25
3.1.3.1	Organisation	26
3.1.3.2	Collections académiques.....	26
3.1.3.3	Accueil et prêt.....	27
3.1.3.4	Circuit du Document (CIRDOC)	28
3.1.3.5	Service de communication	29
3.1.3.6	Direction adjointe du site Unithèque.....	30
3.1.3.6.1	Stratégie et travaux de réaménagement de l'Unithèque	30
3.1.4	Site Riponne	31
3.1.4.1	Dépôt légal	32
3.1.4.2	Documentation vaudoise	32
3.1.4.3	Médiation culturelle.....	33
3.1.5	Conclusion.....	34
3.2	Lausanne et le canton de Vaud	35
3.2.1	L'Université de Lausanne (UNIL)	35
3.2.1.1	Présentation générale	35
3.2.1.2	Situation des étudiant·e·s.....	35
3.2.1.3	Le Service Culture et Médiation Scientifique (SCMS) et L'éprouvette.....	36
3.2.1.4	La Section du Langage et de l'Information (SLI)	37
3.2.1.5	Le GameLab UNIL-EPFL	37
3.2.1.6	Les associations en lien avec les jeux	38
3.2.1.6.1	Black Owls Lausanne University Chess Club.....	38
3.2.1.6.2	Pixels : association de culture vidéoludique	38
3.2.1.6.3	Uni Board Games (UBG)	39
3.2.1.7	Conclusion	39
3.2.2	L'École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL).....	40
3.2.2.1	Associations étudiantes de l'EPFL et leurs événements	40
3.2.2.1.1	AGEPoly	40
3.2.2.1.2	La CLIC.....	40
3.2.3	Les jeux en région vaudoise	42
3.2.3.1	Formations.....	42
3.2.3.2	Studios de jeux	43
3.2.3.3	Tiers-lieux	43
3.2.3.4	Évènements, festivals, conventions	44
3.2.3.5	Musées	45
3.2.3.6	Ludothèques	45
3.2.3.6.1	Principes	45
3.2.3.6.2	A Lausanne.....	46
3.2.4	Conclusion.....	47

4. Collections de jeux en bibliothèque universitaire	48
4.1.1 Différence avec la bibliothèque de lecture publique	48
4.1.2 Genèse de ces collections	48
4.1.3 En Suisse	49
4.1.3.1 Renouvaud et le canton de Vaud	49
4.1.3.2 Bibliothèque de l'EPFL	50
4.1.3.3 Geneva Graduate Institute – Bibliothèque Kathryn & Shelby Cullom Davis	54
4.1.3.4 Bibliothèque de la Faculté des Sciences économiques de l'Université de Neuchâtel	57
4.1.3.5 Bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc à Neuchâtel	59
4.1.3.6 Autres	61
4.1.3.7 Conclusion	62
5. Recommandations pour la mise en place de la collection de jeux à l'Unithèque.....	64
5.1 Les jeux et l'évolution des bibliothèques	64
5.1.1 Le manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique	64
5.1.2 L'application de la typologie des 4 espaces	65
5.1.3 L'évolution vers les bibliothèques de troisième lieu.....	66
5.1.4 Conclusion.....	69
5.2 Scénarios de mises en place	69
5.2.1 Prêt et/ou libre-accès.....	69
5.2.2 Jeux analogiques et/ou numériques	70
5.3 Solutions aux problématiques soulevées lors des entretiens	72
5.3.1 Personnel	72
5.3.2 Quel profil pour un·e responsable de collection ?	72
5.3.2.1 Le biais du ou de la bibliothécaire joueur·euse	73
5.3.3 Les jeux en bibliothèque et le droit.....	73
5.3.4 Sociabilité et gestion du bruit	74
5.3.4.1 Sociabilité des jeux.....	74
5.3.4.2 Gestion du bruit	75
5.3.5 Les stéréotypes des jeux vidéo.....	75
5.3.5.1 La violence	76
5.3.5.2 L'addiction.....	76
5.3.5.3 Le temps passé devant les écrans.....	77
5.3.5.4 Conclusion	77
5.3.6 Les jeux de société : gestion du prêt et des pièces.....	77
5.3.7 Arguments en faveur des jeux	78
5.3.8 Les besoins d'un espace de jeux.....	79
5.4 Politique documentaire	80
5.4.1 Plan de développement de la collection.....	80
5.4.1.1 Vision.....	80
5.4.1.2 Complémentarité avec les autres collections	81
5.4.2 Politique de sélection.....	82
5.4.2.1 Publics visés	82
5.4.2.2 Veille documentaire	82
5.4.2.3 Critères	83

5.4.2.3.1	Jeu vidéo.....	83
5.4.2.3.2	Jeu de société.....	85
5.4.2.3.3	Jeu sérieux.....	85
5.4.3	Politique d'acquisition	86
5.4.3.1	Fournisseurs	86
5.4.3.2	Périodicité.....	86
5.4.3.3	Gestion des rachats.....	86
5.4.4	Politique de mise à disposition des documents.....	87
5.4.4.1	Équipement	87
5.4.4.2	Fantômes ou boîtiers vides	87
5.4.4.3	Règles de prêt	87
5.4.4.4	Localisation.....	87
5.4.4.5	Conditions de stockage	87
5.4.4.6	Signalisation et classification.....	87
5.4.4.7	Catalogage	88
5.4.4.8	Indexation	88
5.4.5	Politique de mise en valeur de la collection	88
5.4.5.1	Médiation culturelle ou scientifique	88
5.4.5.1.1	Insertion dans l'existant	89
5.4.5.1.2	Ma proposition	89
5.4.5.2	Réseaux sociaux	90
5.4.6	Politique de désherbage	90
5.4.6.1	Critères	90
5.4.6.2	Après le désherbage	90
6.	Conclusion	92
	Bibliographie	93
	Annexe 1 : Glossaire	110
	Annexe 2 : Prix et récompenses dans les jeux vidéo	116
	Annexe 3 : Normes PEGI dans les jeux vidéo	117
	Annexe 4 : Entretien avec David Javet	119
	Annexe 5 : Entretien avec Guillaume Guenat, Loeva La Ragione et Fabián Ruz	122
	Annexe 6 : Entretien avec Magalie Vetter	125
	Annexe 7 : © Guillaume Pasquier. Fiche de présentation des jeux de l'IHEID	
	(avec autorisation)	127
	Annexe 8 : Questionnaire envoyé sur Swiss-lib (français)	129
	Annexe 9 : Résultats du questionnaire envoyé sur Swiss-lib (français)	138
	Annexe 10 : Questionnaire envoyé sur Swiss-lib (anglais)	147
	Annexe 11 : Résultats du questionnaire envoyé sur Swiss-lib (anglais)	156

Liste des tableaux

Tableau 1 : Classification par âges des jeux vidéo, par PEGI	117
Tableau 2 : Liste des symboles descripteurs de jeux vidéo et ce qu'ils impliquent.	117
Tableau 3 : Types de jeux de société.....	19
Tableau 4 : Disciplines couvertes par l'Unithèque	27
Tableau 5 : Matrice SWOT du libre-accès de jeux.	70
Tableau 6 : Matrice SWOT du prêt de jeux.	70
Tableau 7 : Matrice SWOT de l'achat de jeux physiques.	71
Tableau 8 : Matrice SWOT de l'achat de jeux dématérialisés.	71

Liste des figures

Figure 1 : Estimation du revenu global des jeux vidéo, livres, divertissement filmé et musique enregistrée en 2021, en milliards de dollars américain (Statista 2022).....	5
Figure 2 : Organigramme de l'Unithèque (BCUL 2023b).....	26
Figure 3 : © Justine Chammartin 2023. Circuit du document à l'Unithèque (simplifié), basé sur le diagramme d'activité de la BCUL (avec autorisation).	28
Figure 4 : CC BY Nicolas Beudon, 2019. Les quatre dimensions de la bibliothèque. http://nicolas-beudon.com/wp-content/uploads/2019/09/cercles-800x577.jpg	66
Figure 5 : © Marion Favre 2023. Reproduction autorisée. Station Zero Gravity à la Bibliothèque de l'EPFL.....	50
Figure 6 : © Justine Chammartin 2023. Rayon de jeux vidéo de la bibliothèque de l'EPFL. .	51
Figure 7 : © Justine Chammartin 2023. Fantôme utilisé pour l'emprunt de consoles de jeux à la bibliothèque de l'EPFL.	52
Figure 8 : Feuille de route accompagnant les consoles de jeux de l'EPFL, ici pour la PlayStation 5 (Favre 2022) (avec autorisation)	53
Figure 9 : © Justine Chammartin, 2023. Jeux "classiques" présents dans le salon Davis de la bibliothèque de l'IHEID.....	55
Figure 10 : © Justine Chammartin 2023. Étagère à jeux de la Bibliothèque de l'IHEID, derrière le bureau de prêt.	56
Figure 11 : © Justine Chammartin, 2023. Étagères à jeux de la bibliothèque de la Faculté des Sciences Economiques de l'Université de Neuchâtel	58
Figure 12 : © Justine Chammartin, 2023. Étagère de jeux de la bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc.	60
Figure 13 : © Justine Chammartin, 2023. Sélection de jeux parmi une mise en avant d'ouvrages à la Bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc.....	60

Liste des acronymes ou abréviations

BCUL : Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne	LUDOV : Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques
BNF : Bibliothèque Nationale de France	NES : Nintendo Entertainment System
CDU : Classification Décimale Universelle	OFS : Office Fédéral de la Statistique
CIRDOC : (service du) Circuit du document	PAT : Personnel administratif et technique
DCIRH : Département de la culture, des infrastructures et des ressources humaines	PC : Personal Computer, ordinateur personnel
DGEO : Direction générale de l'enseignement obligatoire	PEGI : Pan European Game Information
DLC : Downloadable Content, contenu téléchargeable additionnel	RDA : Ressources : description et accès
DRM : Digital Rights Management, gestion des droits numériques	REB : (service) Revues, Ebooks et Bases de données
ECAL : Ecole d'arts de Lausanne	RERO : Réseau des bibliothèques romandes
EPFL : École Polytechnique Fédérale de Lausanne	RPG : Role-Playing Game, jeu de rôle
ESRB : Entertainment Software Rating Board, comité d'évaluation des logiciels de divertissement	SCMS : Service Culture et Médiation Scientifique
GOG : Good Old Games	SERAC : Service des affaires culturelles
HEAD : Haute Ecole d'Art et de Design	SIGB : Système Informatisé de Gestion de Bibliothèque
HEP : Haute Ecole Pédagogique	SLI : Section des sciences du langage et de l'information de l'UNIL
IHEID : Institut des Hautes Etudes Internationales et du Développement	SNES : Super Nintendo Entertainment System
iOS : iPhone Operating System, système d'exploitation d'iPhone	SVGA : Swiss Video Games Archivists
ISBN : Numéro international normalisé du livre	UBG : Uni Board Games
LAN : Local Area Network, réseau local	UNESCO : Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture
LPMI : Loi sur le patrimoine immobilier et immatériel	UNIL : Université de Lausanne
	USK : Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
	VPN : Virtual Private Network, réseau privé virtuel

1. Introduction

Qui n'a pas déjà joué à un jeu dans sa vie ? Seule une poignée de gens répondront par la négative à cette question. En effet, les jeux, qu'ils soient de société, vidéo, ou sérieux, ont été inventés il y a longtemps et nous accompagnent généralement aujourd'hui à tout âge, bien que certain·e·s les associent toujours à l'enfance ou que d'autres les méprisent. C'est devenu une part tellement importante de la société, que le jeu, les joueurs ou joueuses sont même depuis quelques années étudié·e·s dans les universités. Comment les bibliothèques universitaires devraient-elles s'adapter à l'émergence de nouvelles disciplines ou de disciplines transversales comme cette dernière ? Vers quoi tendent ces bibliothèques aujourd'hui ?

De plus, ce médium a également fait son chemin en bibliothèque ou en ludothèque, accompagnant l'évolution et les besoins de la société. C'est une aspiration que la Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne (BCUL) et notamment son site Unithèque souhaite atteindre, tout en se dirigeant vers une bibliothèque dite « de troisième lieu ».

C'est d'abord en ayant une réflexion personnelle sur la gestion de collections de jeux et l'environnement de la BCUL, qui s'y prêtait plutôt bien, que j'ai approché l'institution pour lui proposer d'effectuer mon Travail de Bachelor avec elle sur le sujet. L'intérêt étant partagé par les deux parties, l'institution a accepté de représenter la mandante de ce projet.

Des travaux sont en cours afin d'agrandir le site Unithèque et c'est l'occasion pour la BCUL de se repositionner et se renouveler, tant en termes d'offres de services, d'espaces à disposition et d'organisation de collections ou de gestion interne. Il m'a été demandé de penser cette collection pour les étudiant·e·s et je vais ainsi les mettre au centre de la réflexion. Suite à l'approche d'une association d'étudiant·e·s, la BCUL a d'ailleurs déjà mis en place des jeux d'échecs sur tous ses sites en mai 2023.

Ce travail est composé de plusieurs parties. La première porte sur un état de l'art des jeux de manière générale. La seconde englobe le contexte du mandat, tant en interne qu'en externe. Elle va comprendre une description et une analyse de la BCUL, ainsi que de son périmètre géographique ou ludique. Puis un état de l'art des collections de jeux en bibliothèques universitaires, particulièrement en Suisse, est présenté. Enfin, la dernière partie va aborder des recommandations en termes de politique documentaire pour la mise en place de la collection et de médiation culturelle.

Voici les objectifs que je me suis fixés pour mener à bien ce travail :

Objectif principal

1. Établir des recommandations concernant la mise en place d'une collection de jeux (jeux de société, jeux sérieux et jeux vidéo) en bibliothèque académique et l'appliquer au cas concret de la Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne (BCUL), site Unithèque.
 - a. Rédiger une politique documentaire pour la collection de jeux.
 - b. Élaborer une action de médiation culturelle en lien avec ladite collection.

Objectifs secondaires

1. Rédiger un état de l'art sur les collections de jeux (jeux de société, jeux sérieux et jeux vidéo) en bibliothèque académique.
 - a. Analyser la littérature sur le sujet et en faire ressortir les points d'intérêt.
 - b. Mener des entretiens avec des institutions ayant mis en place ce genre de collection en Suisse.
2. Identifier les acteurs ou actrices potentiel-le-s susceptibles d'être intéressé-e-s par la collection dans l'environnement proche de la BCUL.
 - a. Analyser les besoins du futur public de cette collection.
 - b. Mener des entretiens avec ces acteur-ric-e-s afin de les interroger sur la mise en place d'une collection de jeux et permettre d'établir un lien avec l'Unithèque.

Bien que le sujet des jeux en bibliothèque soit intéressant, il est aussi vaste, c'est pourquoi ce travail est spécifique à certains aspects. Il va donc aborder la mise en place et la gestion des collections de jeux, notamment dans les bibliothèques universitaires. Bien que les jeux sérieux soient pris en compte, ce mémoire n'englobera pas la ludification de services ou la création de jeux par des bibliothécaires pour les usager-ère-s, dans un but d'apprentissage.

Les recommandations à faire étant plutôt axées sur la gestion de collections des jeux en bibliothèque, seuls les aspects pratiques et utiles pour celles-ci seront abordés dans l'état de l'art. En outre, la BCUL étant une grande institution, seuls les points nécessaires à la compréhension globale de celle-ci ou à mes recommandations seront abordés. De plus, par la portée cantonale de la bibliothèque, l'analyse de l'environnement externe se limitera au canton de Vaud.

De cette manière, ce mémoire va d'abord présenter un état de l'art des divers types de jeux évoqués et de leur présence en bibliothèque. Puis, il va se poursuivre en présentant la BCUL et son contexte. Enfin, il va se conclure avec quelques recommandations pour la mise en place de telles collections en bibliothèque universitaire. Pour ce faire j'ai mené des recherches dans les catalogues des bibliothèques universitaires afin de déterminer lesquelles possédaient des jeux et ai créé un questionnaire sur Swiss-lib.

J'ai également mené plusieurs entretiens, tout d'abord à la BCUL afin de comprendre son fonctionnement et déterminer comment intégrer la collection dans celui-ci. Ensuite, j'en ai mené d'autres avec les divers acteur-ric-e-s en lien avec les jeux du campus de l'UNIL, que dessert la BCUL, comme le GameLab ou les associations d'étudiant-e-s. Enfin, après analyse de mon questionnaire, j'ai visité et interrogé quelques bibliothèques en Suisse Romande ayant déjà mis en place des collections de jeux.

2. Les jeux

Ce chapitre va décrire les différents types de jeux concernés par ce travail : les jeux vidéo, les jeux de société et les jeux sérieux. Une introduction à ce domaine en premier lieu semble importante, afin de savoir comment l'intégrer puis le gérer en bibliothèque en ayant conscience de tous les tenants et aboutissants. Ce domaine reste nouveau et complexe, surtout à la BCUL.

2.1 Jeu vidéo

Le jeu vidéo est un médium complexe, qui peut avoir de nombreux aspects à prendre en compte lorsqu'on veut l'intégrer en bibliothèque. C'est pourquoi cette section sera très détaillée et va aborder notamment : sa définition, son industrie et chiffres, ses publics, son cycle de production, ses modèles économiques, les divers supports existants aujourd'hui, les tendances actuelles de l'industrie, mais aussi les principaux genres de celui-ci.

2.1.1 Définition

En général, les jeux vidéo contiennent soit une histoire que le ou la joueur·euse doit suivre par divers moyens pour progresser, dans un univers créé par les développeur·euse·s des jeux, avec ses propres règles et de manière immersive. D'autres jeux se démarquent par leur aspect multijoueur, qui rassemblent les communautés ou au contraire font appel à leur esprit de compétition (Angot et al. 2014a, p.13).

C'est aussi un support qui nécessite une machine électronique pour l'exécuter et permettre l'interaction, aux moyens de divers périphériques. Il peut être dématérialisé, sous forme de fichier à installer sur l'appareil, ou physique, sur un élément à insérer dans celui-ci. C'est ainsi un support qui est intimement lié à l'histoire de l'informatique et de la culture geek¹. Il s'inspire notamment des univers et genres déjà existants et se base sur les mêmes principes : l'importance de la structuration et de la cohérence de l'univers dans la narration. De cette manière, il est lié à d'autres formes d'art, comme la littérature, le cinéma, la musique, la peinture, etc. (Angot et al. 2014a, p.13, p.14).

J'ajouterai même personnellement que le jeu vidéo est une forme d'art, qui se différencie de ces prédécesseuses par son interactivité avec la personne qui joue. Sans celle-ci, le jeu vidéo ne peut pas avoir lieu.

C'est un médium complexe, qui englobe d'ailleurs beaucoup d'autres formes d'art, comme l'art visuel (souvent digital), la musique, la narration, mais aussi la programmation du logiciel qui rend le déroulement logique du jeu et les interactions possibles.

¹ Un glossaire existe en annexe 1 de ce travail, qui précise chaque mot suivi par une astérisque *.

2.1.2 Industrie et chiffres

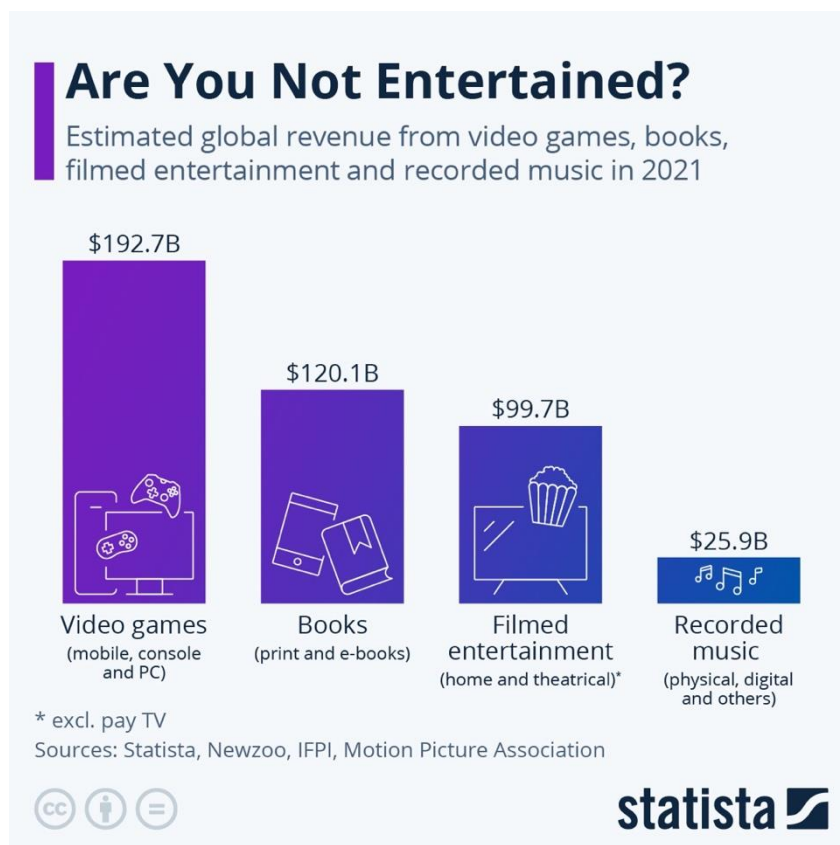


Figure 1 : Estimation du revenu global des jeux vidéo, livres, divertissement filmé et musique enregistrée en 2021, en milliards de dollars américain (Statista 2022)

On voit dans ce graphique qu'il est estimé que l'industrie du jeu vidéo est la première dans celle du divertissement en termes de revenus dans le monde, devant les livres imprimés ou électroniques, le divertissement filmé ou la musique enregistrée. Ainsi, c'est une très grosse industrie que l'on ne peut pas ignorer.

D'ailleurs il est prévu que ce marché ne fasse que de progresser dans les années à venir, atteignant jusqu'à 384 milliards de dollars américains en 2023 (Statista 2023c). Comparée au marché global des livres, qui devrait atteindre environ 82 milliards de dollars américains en 2023 (Statista 2023b).

Il est également à noter qu'historiquement, le jeu vidéo est originaire du Japon et des Etats-Unis. Aujourd'hui, bien d'autres nations s'y sont jointes, notamment la Chine, la Corée du Sud ou la France (Trigoust, 2022).

2.1.3 Publics

Ces chiffres colossaux de l'industrie du jeu vidéo découleraient en partie de l'engagement éminent de la communauté qui y contribue de manière significative. En effet, il est estimé que 79% de personnes utilisant internet jouent également à des jeux vidéo, sur quel support que ce soit. L'engagement serait plus important pour la génération Alpha (2010 – aujourd'hui) et Z (1995 -2009) (Newzoo 2023 ; cité par Mellado 2023).

En Suisse, peu de statistiques existent sur le sujet. Elles peuvent être trop globales, comme la statistique de l'OFS sur les pratiques culturelles en Suisse de 2019, qui nous apprend que

55% des Suisses et Suissesses jouent aux jeux vidéo, chiffre n'ayant pas évolué depuis 2014 (Moeschler et Herzig 2020, p.10). Il y est également précisé que les hommes jouent légèrement plus que les femmes et que les jeunes sont plus susceptibles d'y jouer. L'OFS a également noté que la population jouant au jeux vidéo a vieilli et que la pratique de ce divertissement ne varie que peu en fonction de la formation, de la nationalité ou du revenu des personnes qui ont participé à l'enquête (Moeschler et Herzig 2020, p.11).

Une autre étude menée par la Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften en 2021 sur l'e-sport* indique que 41,7% de la population joue aux jeux vidéo au moins une fois par semaine (trad. de Hüttermann 2021, p.9). Elle indique également que les appareils les plus utilisés pour jouer sont le téléphone portable, l'ordinateur personnel et la PlayStation 4 (trad. de Hüttermann 2021, p.11). Par ailleurs, l'étude indique également les jeux les plus joués en Suisse, sont *FIFA*, plusieurs jeux de la licence *Call of Duty* et *Battlefield V* (trad. de Hüttermann 2021, p.15). Les genres les plus appréciés sont le MOBA*, le battle royal* et les jeux de combat* (trad. de Hüttermann 2021, p.18).

Les statistiques peuvent aussi être plus restreintes, comme l'étude JAMES, qui s'intéresse aux jeunes de 12 à 19 ans et à leur utilisation des médias. Il y est notamment expliqué que le loisir à pratiquer en solitaire mentionné le plus souvent est le jeu vidéo (Süss et al. 2022).

Ainsi, nous remarquons que le public touche une bonne partie de la population, est relativement jeune et correspond potentiellement au public actuel ou futur des bibliothèques universitaires.

2.1.4 Production des jeux vidéo

Il existe de nombreux métiers dans l'industrie vidéoludique, allant de la création, à la distribution et à la commercialisation.

En ce qui concerne la création, elle est effectuée dans les studios de développement de jeux vidéo. Ces studios peuvent avoir plus ou moins de moyens financiers à disposition. Les équipes peuvent également varier, allant d'une personne à plusieurs centaines (Angot et al. 2014b, p.25-26).

Nous pouvons y distinguer trois types de métiers :

- Les cadres, qui dirigent le projet.
- Les artistes, qui imaginent l'univers du jeu.
- Les programmeur·euse·s, qui créent les lignes de codes qui articulent le jeu.

En général, un jeu créé avec beaucoup de moyens et une très grande équipe est considéré comme un « blockbuster », comme pour les films à grand budget. C'est ce qu'on appelle couramment dans le milieu les jeux AAA*.

Ils sont à différencier des jeux dits indépendants*, qui sont au contraire créés par de petites équipes, avec peu de moyen de production.

Après la création du jeu, vient sa fabrication physique, effectuée par les éditeurs de jeux. L'éditeur est celui qui assure le financement des studios et la promotion des jeux. Les constructeurs de consoles, qui sont en général aussi éditeurs, effectuent également de

manière exclusive la fabrication des jeux compatibles avec celles-ci (Angot et al., p.26). A noter que les jeux dématérialisés* sont exemptés de cette étape.

Enfin vient la commercialisation et la distribution, également effectuée par l'éditeur ou sous-traitée à un distributeur (Angot et al. 2014b, p.27). Cette distribution peut s'effectuer sous différentes formes (Angot et al. 2014b, p.27, p.28) :

- Les jeux dématérialisés* : forme de jeu native numérique, où le joueur ou la joueuse télécharge directement en ligne les fichiers permettant l'installation du logiciel de jeu. A noter que cette forme de jeu s'est beaucoup développée ces dernières années.
- Les jeux physiques* : forme de jeu dont les fichiers sont matérialisés dans un élément (CD, DVD, cartouche, etc.) à insérer dans une machine pour les lire.

2.1.5 Modèles économiques

Il existe différents modèles économiques pour les jeux vidéo. En tant que potentielle consommatrice, la bibliothèque voulant acquérir des jeux vidéo se doit d'en connaître les principaux et ce qu'ils impliquent.

2.1.5.1.1 Vente au détail

La vente au détail a longtemps été le modèle économique principal du jeu vidéo. Le ou la consommateur·rice peut acheter le jeu complet directement en magasin physique, pour sa version en boîte, ou dans un magasin en ligne pour sa version dématérialisée (PEDAGOJEUX 2019).

2.1.5.1.2 Contenu téléchargeable additionnel

Un DLC* est un contenu additionnel téléchargeable. C'est-à-dire que le contenu se déroule dans le même univers que le jeu de base, mais ajoute quelque chose en bonus. Cela peut être un chapitre supplémentaire à l'histoire, des modes de jeux différents, etc. A noter que le jeu de base peut être vendu au détail ou en free-to-play* (PEDAGOJEUX 2019).

Un season pass* (pass saisonnier) est une offre permettant au joueur ou à la joueuse d'acquérir plusieurs DLC* en même temps à l'avance (PEDAGOJEUX 2019).

2.1.5.1.3 Abonnement

Les jeux à abonnement se retrouvent en générale sous deux formes : soit l'accès à un jeu en ligne (généralement pour les MMORPG*), soit l'accès à une sélection de jeux.

Le premier consiste en l'achat du jeu de base (comprenant le prix du premier mois de l'abonnement), puis en un montant fixe à payer de manière mensuelle (PEDAGOJEUX 2019).

Dans le second, des éditeurs de jeux proposent un abonnement en bouquet en l'échange d'un paiement mensuel. Cela peut comprendre tous leurs jeux ou seulement une partie (Debarnot 2022). Certains fabricants de consoles incluent également d'autres avantages dans leur abonnement en plus de la sélection de jeux, comme l'accès au multijoueur en ligne, des réductions, des DLC*, de l'émulation*, etc.

2.1.5.1.4 *Free-to-play (achats intégrés)*

Le modèle free-to-play* consiste en un jeu gratuit, mais contenant des achats intégrés, sous formes de microtransactions, qui sont des achats à petit montant effectués régulièrement. Il en existe plusieurs sous-catégories (Debarnot 2022) :

- Contenu cosmétique (changeant l'apparence de personnages ou d'objets en jeu), des possibilités de jouer (par exemple des vies dans *Candy Crush*), des ressources, de la monnaie virtuelle ou des personnages jouables.
- Contenu limité, dont l'achat, s'il n'est pas effectué, bloque la progression du jeu (aussi appelé freemium ou free to start).
- Des lootboxes* sont des « coffres au trésor », offrant au ou à la joueur·euse du contenu cosmétique plus ou moins rare de manière aléatoire.

Ce modèle économique contient également parfois de la publicité, du placement de produit par des influenceur·euse·s gaming sous forme de partenariat ou du mécénat (Debarnot 2022).

2.1.5.1.5 *Financement participatif*

Le financement participatif* est un moyen de mobiliser les communautés. Les joueurs et joueuses font un don et contribuent à une cagnotte participative, en l'échange de quoi le studio promet un jeu, à l'aide d'une déclaration d'intention et d'un descriptif. C'est en somme une prévente. Les personnes ayant participé reçoivent en général une rétribution, plus ou moins grande en fonction du montant alloué. Cela peut être une mention du nom lors des remerciements, une version du jeu, des produits dérivés*, etc. (Debarnot 2022).

Un autre moyen de participer au financement du jeu est l'accès anticipé* en l'échange d'un montant fixe. Les joueur·euse·s ont ainsi accès au jeu en version bêta* ou alpha*, pas encore définitive (Debarnot 2022).

2.1.5.1.6 *Jeux à prix réduits ou gratuits*

Parfois le prix des jeux est réduit ou même rendu gratuit, afin de relancer l'intérêt envers ceux-ci. Des soldes de ce genre arrivent régulièrement sur différentes plateformes d'achats en ligne (Debarnot 2022).

D'autres de ces jeux gratuits sont en outre publiés sous licence Creative Commons, dont une partie sont produits lors de game jams* (Angot et al. 2014b, p.29).

2.1.6 **Les supports aujourd'hui**

A l'heure actuelle, il existe de nombreux supports et marchés différents dans le jeu vidéo. On peut distinguer globalement 3 supports principaux, qui sont les consoles de jeux, les ordinateurs personnels et les appareils mobiles. En France en 2022, le marché des consoles représentait 46% des parts du marché, celui des PC 28% et celui des appareils mobiles 26% (SELL 2023).

2.1.6.1 **Les consoles**

Au niveau des consoles, la concurrence se joue principalement depuis presque 20 ans entre trois fabricants : Nintendo, Sony (PlayStation) et Microsoft (Xbox), bien que d'autres tentent ou aient tenté de se faire une place sur le marché.

Les consoles nécessitent en général une manette, qui est fournie à l'achat et un branchement à une télévision si la console n'est pas portable. Il est également possible d'y brancher un casque pour apprécier ou isoler le son.

2.1.6.1.1 *Nintendo*

Nintendo est une entreprise japonaise spécialisée aujourd'hui dans la fabrication de jeux vidéo et des consoles qui les accompagnent. C'est l'entreprise, parmi celles encore sur le marché des consoles aujourd'hui, qui s'y est lancée en premier, à partir des années 1970 (PnP 2021).

Cette entreprise se démarque de ses concurrentes en développant des jeux conviviaux et attrayants, visant un public très large. Ses consoles et accessoires sont conçus de manière intuitive et ergonomique, tout en gardant l'aspect de la simplicité. Elle refuse également de miser sur les performances de ses consoles, contrairement à ses concurrentes. Cela lui a permis de réduire les coûts de production et donc de vendre des produits moins chers et plus abordables pour le public. De plus, ses jeux sont imaginés sur le même principe, séduisant donc un grand nombre de joueurs et joueuses. C'est ainsi que plusieurs de ses jeux sont devenus incontournables et certaines figures comme Mario ou les Pokémon sont aujourd'hui des icônes à part entière, dépassant le domaine du jeu vidéo (PnP 2021).

Aujourd'hui, c'est la console Nintendo Switch sortie en 2017 qui est vendue sur le marché. Nintendo a su encore une fois se démarquer de la concurrence en créant cette console hybride*, pouvant à la fois se brancher sur la télévision et être jouée de manière portable, en la tenant entre les mains ou en l'emportant avec soi. Sa version portable uniquement existe aussi, la Nintendo Switch Lite, qui est moins chère (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.126). Il existe également la Nintendo Switch OLED depuis 2021, qui présente un confort global et visuel amélioré (Claudel 2021). Le Nintendo Switch Online est un abonnement qui permet de jouer en ligne et aussi d'avoir accès à des DLC ou des jeux d'anciennes consoles Nintendo (Nintendo 2023c).

2.1.6.1.2 *PlayStation*

La PlayStation est une console créée par l'entreprise Sony Interactive Entertainment, une filiale de l'entreprise japonaise Sony, basée aux Etats-Unis. Elle a mis en place la série de consoles PlayStation, dont la plus récente est la PlayStation 5. Elle s'est lancée dans l'industrie du jeu vidéo dans les années 1990.

Pour se démarquer, elle mise historiquement sur la performance de sa console, son prix, des jeux exclusifs à sa console et ses parts de marché de sorties de jeux AAA* comme *Call of Duty* ou *FIFA*, qui ont des prix plus élevés. Xbox adopte le même genre de stratégie et les deux entreprises ont donc le même public (trad. de Roettgers 2023).

Concernant la stratégie actuelle de l'entreprise, ayant remarqué à la fois le succès récent des offres à abonnement comprenant une sélection de jeu et la menace du cloud gaming*, l'entreprise a décidé de lancer son propre service PlayStation Plus, comprenant un accès au cloud, une sélection de jeux, un accès aux jeux en ligne, des réductions, d'anciens jeux classiques, etc. Sony a aussi décidé d'être moins strict sur l'exclusivité de ses jeux et a commencé à les publier également sur PC (trad. de Roettgers 2023 ; Sony Interactive Entertainment 2023a). La PlayStation possède aussi son propre casque de réalité virtuelle, le PS VR (Sony Interactive Entertainment 2023b).

Sa console la plus récente est la PlayStation 5, sortie à la fin de l'année 2020. Elle est compatible avec les jeux de la console précédente et avec la réalité virtuelle. A cause de la pandémie de Covid-19, la console a subi de nombreuses ruptures de stock et retards dans les commandes, certaines industries de composants ayant été à l'arrêt. La fin de ses ruptures a été annoncée au début de l'année 2023 (trad. de Fernandez 2023).

2.1.6.1.3 Xbox

La Xbox est la dernière des consoles de salon dominant le marché aujourd'hui à y être entré, en 2001. C'est une marque appartenant à Microsoft, aussi connue pour son système d'exploitation Windows et ses logiciels d'ordinateur.

Tout comme sa concurrente Playstation, la Xbox mise principalement sur ses performances, ses jeux exclusifs, son prix et les achats de jeux AAA*. Toutes deux ont ainsi les mêmes client·e·s potentiel·le·s. C'est pourquoi, durant la dominance de Sony sur le marché des 10 dernières années, Microsoft a effectué de nombreux rachats de studios de jeux, afin d'obtenir plus d'exclusivités, comme le rachat du studio Mojang, créateur du jeu le plus vendu de tous les temps : *Minecraft*. Tous ces rachats lui ont permis de développer sa propre offre d'accès à une bibliothèque de jeux, le Xbox Game Pass, disponible à la fois sur console et PC Windows et avec des exclusivités disponibles directement le jour de leur sortie (Microsoft 2023 ; trad. de Roettgers 2023).

Ses consoles actuelles sont la Xbox Series X et sa consœur la Xbox Series S, qui sont sorties fin 2020, tout comme la PlayStation 5. La S a des performances moindres pour un prix plus abordable, tandis que l'autre est plutôt destinée aux personnes qui veulent les meilleures performances (Tomchoucrew 2023).

2.1.6.2 Les ordinateurs

Les ordinateurs personnels sont un produit bien connu, utilisé pour le travail ou le divertissement, dont parfois le gaming. Il est reconnu qu'en général un PC dit « gaming » est sur un système d'exploitation Windows, excluant ainsi Apple ou Linux, peu de jeux étant compatibles avec ces deux derniers systèmes. De plus, d'après la plateforme HowLongToBeat, qui est une base de données et de statistiques pour les jeux vidéo toutes plateformes confondues, le PC reste la plateforme la plus utilisée en 2022 (HowLongToBeat 2022).

Les ordinateurs sont en général accompagnés de plusieurs périphériques, dont un écran, un clavier, une souris et éventuellement un casque ou une manette de jeu. Les composants internes s'insèrent dans un boîtier, parfois appelé « tour ».

Les ordinateurs personnels, par rapport aux consoles, permettent en général de personnaliser la configuration dans le but d'obtenir les performances recherchées. De cette manière, il est également possible de changer les composants internes du PC pour les mettre à jour, au contraire des consoles, où il faut attendre la nouvelle génération pour avoir de meilleures performances. D'ailleurs, les graphismes sont en général de meilleure qualité. Sur ordinateur, il est également possible d'installer des mods*, des programmes créés par la communauté qui ajoutent du contenu, changent les graphismes, ou améliorent le confort du jeu (Micron Technology 2023).

Il existe de nombreuses plateformes sur lesquelles obtenir des jeux sur PC et il me semble important de différencier les principales, afin de savoir ce qui existe, leurs particularités et en faire un choix pour la mise en place d'une collection de jeux en bibliothèque.

2.1.6.2.1 *Steam*²

Steam est une plateforme de gaming en ligne et un service de distribution digital développé par Valve Corporation en 2003. Ce dernier est à la base un studio de développement de jeux vidéo américain, à l'origine de nombreux jeux très populaires, comme la série de jeux *Counter-Strike*, *Half-life* ou *Portal*. Le premier étant toujours aujourd'hui un des jeux les plus joués et vendus sur la plateforme (Steam 2023a ; trad. de Wise 2023).

Il est estimé que la plateforme héberge plus de 50'000 jeux ce qui en fait une des plus grandes plateformes sur PC, voire la plus grande. Elle a également un nombre d'utilisateur·e·s actif·ve·s croissant, avec plus de 134 millions en 2021 (trad. de Wise 2023). Cette plateforme offre donc une grande diversité de jeux.

La plateforme met plusieurs outils en place pour les développeur·euse·s ou les joueur·euse·s. Par exemple (Wikipédia 2023u) :

- Elle met à disposition un service cloud pour garder les mêmes paramètres ou sauvegardes de jeu d'un appareil à l'autre.
- Steam Workshop est une interface pour les client·e·s afin de leur permettre de partager du contenu qu'ils ou elles ont créés autour d'un jeu.
- La fonctionnalité Family Sharing permet de partager les jeux de son compte jusqu'à 5 comptes tiers et 10 appareils différents.
- La plateforme a également lancé sa propre plateforme de réalité virtuelle : SteamVR, donnant accès à des jeux vidéo incluant cette technologie (Steam 2023b).

Steam PC Café est un programme permettant de rendre une bibliothèque de jeux accessible à travers un établissement ou une institution, sous forme de licences. Ainsi, un jeu pourrait être utilisé par toute personne présente sur le réseau ayant installé l'application, sans limite de nombre. La mise à jour ou l'achat n'aurait besoin d'être fait qu'une seule fois sur le compte principal pour que tout le monde y ait accès. Cet outil donne accès à des statistiques d'utilisation, permet d'utiliser Steam comme chez soi et d'être utilisé de manière multisite. Leur catalogue³ n'est pas le même que le magasin Steam, puisque contenant uniquement les jeux ajoutés volontairement par les développeur·euse·s (Valve Corporation 2023a ; Valve Corporation 2023b).

Steam Deck est la console de jeu hybride* lancée par Valve Corporation en 2022 et pensée comme un ordinateur. Elle s'apparente à une console portable avec un petit ordinateur intégré qui donne accès à Steam et est utilisable partout. Elle n'est pour l'instant pas accessible dans tous les pays, mais cela devrait être développé avec le temps. En comparaison avec la Nintendo Switch, elle est un peu plus puissante, mais sa batterie est moins autonome. Elle n'est pas autant accessible et grand public que la Switch et s'adresse à un public plus connaisseur. Le but avec cette console est d'attirer le public de joueuses et joueurs sur PC vers les consoles. (Bechade 2021 ; trad. de Gartenberg 2021). Le marché de ce genre de

² <https://store.steampowered.com/> (Consulté le 2 juillet 2023)

³ <https://store.steampowered.com/pccafe/?l=french> (Consulté le 2 juillet 2023)

console semble se développer, avec la console ASUS ROG Ally sortie récemment ou le Ayaneo 2 (Fromentin 2023).

2.1.6.2.2 Epic Games Store⁴

L'Epic Games Store est une plateforme dirigée par Epic, créateur du jeu *Fortnite*, un des jeux les plus populaires aujourd'hui avec plus de 350 millions de comptes. Epic développe également Unreal Engine, un moteur graphique de jeux vidéo (trad. de Epic Games 2023).

Cette boutique n'existe que depuis 2018 et a su se différencier de la plateforme majeure Steam, notamment en ayant temporairement quelques jeux exclusivement sur sa plateforme et en proposant des jeux gratuits disponibles à vie pour les usager·ère·s (ChewbieFR 2018 ; Clementoss 2018). Cela a suffi à conquérir les utilisateur·rice·s, puisqu'en 2022 le nombre de comptes a atteint les 230 millions et le nombre d'utilisager·ère·s actif·ve·s mensuellement les 68 millions (Guérin 2023).

2.1.6.2.3 Good Old Games (GOG)⁵

La plateforme Good Old Games quant à elle se démarque en offrant des jeux sans DRM*, une sélection unique de choix de jeux et en donnant notamment accès à d'anciens jeux adaptés aux machines d'aujourd'hui. Ainsi, même si la plateforme venait à disparaître, nous ne serions pas bloqués dans l'utilisation de jeux (trad. de GOG 2023).

2.1.6.2.4 Humble Bundle⁶

Humble Bundle est une plateforme qui vend beaucoup de médias numériques, comme des livres électroniques ou des logiciels, outre des jeux vidéo. Le principe fonctionne sous forme de « bundle* », un ensemble d'éléments, à acheter avec un montant au choix du client, qui sera réparti entre les créateur·rice·s, des œuvres caritatives, des partenaires et la plateforme, selon notre choix (Humble Bundle 2022).

2.1.6.2.5 Plateformes de studios

Enfin, il existe plusieurs plateformes plus petites, mises à disposition par les éditeurs ou studios de jeux eux-mêmes, comme Ubisoft Connect⁷, Battlenet⁸ pour Activision-Blizzard, Origin⁹ pour Electronic Arts et bien d'autres.

2.1.6.2.6 Digame, une ressource pensée pour les bibliothèques

Digame se décrit comme :

« La Bibliothèque vous propose de découvrir et jouer à des jeux vidéo depuis chez vous, sur votre ordinateur. Découvrez une nouvelle ressource en ligne mise à disposition pour les usagers de La Bibliothèque : Digame. Entièrement dédiée à la découverte de jeux indépendants, en majorité français, cette ressource vous permet, via un compte Steam, de télécharger jusqu'à 12 jeux par an parmi un choix de 104 titres. » (La Bibliothèque 2023)

⁴ <https://store.epicgames.com/en-US/> (Consulté le 2 juillet 2023)

⁵ <https://www.gog.com/en> (Consulté le 2 juillet 2023)

⁶ https://www.humblebundle.com/?hmb_source=navbar (Consulté le 2 juillet 2023)

⁷ <https://ubisoftconnect.com/fr-FR/> (Consulté le 2 juillet 2023)

⁸ <https://eu.shop.battle.net/fr-fr> (Consulté le 2 juillet 2023)

⁹ <https://www.ea.com/fr-fr/ea-app> (Consulté le 2 juillet 2023)

Ainsi, c'est un accès à plusieurs jeux indépendants, parmi un choix d'une centaine et majoritairement français qui donne la possibilité aux usager·ère·s d'en profiter.

2.1.6.3 Les appareils mobiles

Lorsqu'est évoqué le marché des appareils mobiles dans le gaming, cela concerne les téléphones portables et les tablettes. Les deux principales plateformes fournissant des jeux sont Apple et Google, respectivement sur des appareils iOS ou Android.

Dans le monde, les revenus du marché mobile représentent plus de la moitié des revenus au total dans l'industrie des jeux vidéo (trad. de Thubron 2022). Les améliorations technologiques des dernières années et l'accessibilité des téléphones a notamment permis à ce marché de croître autant. De plus, la disponibilité globale des magasins tels que l'Apple App Store ou le Google Play Store rend plus simple la distribution et la monétisation des jeux. Enfin, les téléphones renforcent les liens sociaux, en permettant aux utilisateur·rice·s de jouer à plusieurs avec des proches, ce qui améliore l'expérience globale et l'engagement des usager·ère·s. Le marché semble particulièrement se développer en Asie (trad. de Mordor Intelligence 2023b).

2.1.6.4 Le rétrogaming

Le rétrogaming* est la pratique ou la collection de jeux vidéo anciens, avec les dispositifs qui vont avec. Cela peut être par nostalgie, passion ou curiosité, pour les personnes non familières avec ces supports. Cela concerne les anciennes consoles de jeux, les bornes d'arcade, les micro-ordinateurs et les jeux électroniques. C'est un domaine relativement récent, l'industrie n'existant que depuis 50 à 60 ans. Le rétrogaming* concerne surtout la période allant de 1970 jusqu'au milieu des années 1990, avant l'avènement des graphismes en 3D dans les jeux vidéo. Avec le temps, la plupart de ces consoles et de ces jeux se sont perdus et avec eux tout un patrimoine. Il semble important d'archiver ce genre d'objets (Sirigu 2022).

Aujourd'hui il est possible de pratiquer le rétrogaming* de plusieurs manières (Sirigu 2022) :

- L'acquisition d'anciennes consoles et jeux, par des marchés de seconde main. Ces dispositifs étant de plus en plus rares, cela peut s'avérer onéreux. Cependant, cela se rapprochera au plus de l'expérience de jeu originelle.
- L'émulation* est un autre moyen de le pratiquer. Cependant, cela concerne uniquement des jeux vidéo au format digital sur ordinateur. La légalité de cette pratique en Suisse rentre à mon avis dans l'exception à la loi sur le droit d'auteur, c'est-à-dire qu'elle est uniquement possible à titre privé (Confédération suisse 2023). A plus grande échelle, il faudrait demander l'autorisation aux éditeurs de jeux.
- La réédition de certains jeux vidéo à succès peut être un moyen de le découvrir sur un appareil moderne. Cependant, il est possible que l'expérience ne soit pas authentique, ne correspondant pas exactement au jeu de base.
- La réédition de certaines consoles par les fabricants est possible, comme la SNES ou la NES mini de Nintendo, avec plus de 20 jeux préinstallés sur la console (Nintendo 2023a ; Nintendo 2023b). Il existe également des consoles Game&Watch du même fabricant, qui sont des rééditions de leurs anciennes consoles et jeux (Goudailler 2021). La Recalbox est une console à construire soi-même, offrant une grande gamme d'anciennes plateformes accessibles, sous forme d'émulation. Les auteur·rice·s indiquent qu'ils et elles essaient d'ajouter un maximum de jeux libres sur leur console (Recalbox 2023).

- Comme vu plus tôt, de plus en plus de fabricants de consoles rendent des jeux de leurs anciennes consoles jouables sur les plus récentes. Mais cela n'en concerne qu'une partie de ceux-ci.

2.1.7 Principaux genres de jeux

Il existe une multitude de jeux vidéo différents et il me semble important de pouvoir s'y retrouver et d'avoir en tête les tenants et aboutissants de chacun. Les jeux peuvent avoir un ou plusieurs genre et les catégories et sous-catégories peuvent varier d'une source à l'autre. D'ailleurs, aucune classification officielle n'existe. Voici une liste des principaux genres de jeux vidéo, avec leurs sous-catégories. Les définitions figurent dans l'annexe 1 de ce travail.

- Jeux d'action*
 - Jeux de combat*
 - Beat them all*
 - Jeux de tir*
 - Jeux de plateforme*
 - Jeux de survie*
- Jeux d'aventure*
 - Point and click*
- Jeux d'action-aventure*
 - Jeux d'infiltration*
 - Survival horror*
- Jeux de simulation*
 - Jeux de simulation*
 - Jeux de gestion*
- Jeux de stratégie*
 - MOBA*
- Jeux de sport*
- Jeux de rôle*
 - Rogue-like*
 - Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur ou MMORPG*
- Jeux de réflexion*
- Party games*

2.1.8 Tendances actuelles de l'industrie vidéoludique

Le monde du jeu vidéo étant beaucoup lié à l'évolution des technologies, c'est un secteur qui peut évoluer très rapidement. Il semble important de savoir ce qui se passe dans le milieu afin de prendre des décisions et d'effectuer une veille dessus.

2.1.8.1 Le cloud gaming

Le cloud gaming* est une technologie de jeu vidéo à la demande. A la manière de Netflix, les jeux vidéo ne sont pas joués directement sur l'ordinateur de l'utilisateur ou l'utilisatrice, mais l'écran ne fait que rediffuser la partie qui est jouée en réalité sur un serveur distant. Ce serveur

se trouve dans le centre de données du fournisseur de service cloud gaming* et permet le stream sur les machines des client·e·s. Cette technologie permet à l'utilisateur·ère de jouer à un jeu nécessitant une puissance plus élevée que celle que possède son propre ordinateur. Ainsi, la course aux nouveaux composants d'ordinateurs se retrouve ralentie et le problème est déplacé chez les fournisseurs. En revanche, pour que l'expérience de jeu soit fluide, cela exige une connexion internet stable, avec une large bande passante, d'au moins de 75 Mbit/s (IONOS 2023).

Les avantages de ce système sont (IONOS 2023) :

- La préservation de la durée de vie du matériel chez les utilisateur·rice·s,
- L'espace de stockage étant dans le cloud, il ne se retrouve plus limité par celui de l'ordinateur de l'utilisateur·ère et les fichiers de sauvegarde évitent ainsi d'être perdus.
- Les informations du compte étant dans le cloud, il peut être accessible de n'importe où.
- L'installation des mises à jour est effectuée par le fournisseur, ce qui ajoute un gain de temps.

Les principaux désavantages sont (IONOS 2023) :

- La nécessité d'avoir une connexion internet et qu'elle soit d'assez bonne qualité.
- L'offre dépendant des fournisseurs de jeux qui les mettent à disposition sur les plateformes de cloud gaming*, il n'est pas garanti qu'elle soit disponible pour toujours.
- L'offre est également très différente selon les fournisseurs.
- Un élément qui peut déranger les joueur·euse·s expérimenté·e·s est le manque de personnalisation de l'outil, ce qui peut être limitant pour celles et ceux qui sont habitués à la liberté offerte par les PC.
- Pour certaines offres, il est également nécessaire de posséder déjà le jeu sur l'ordinateur, en l'ayant acheté dans un magasin en ligne par exemple.

Les principaux fournisseurs de cloud gaming* aujourd'hui sont (Bayle 2023) :

- Xbox Cloud Gaming
- Nvidia GeForce Now Ultimate
- Shadow Option Power (l'entreprise a été en redressement judiciaire en 2021 (Chartier 2021))
- PlayStation Plus
- Amazon Luna (disponible uniquement aux Etats-Unis)

Malgré l'offre existante depuis plusieurs années, nous remarquons que les supports physiques restent préférés au cloud gaming*. D'ailleurs, une des entreprises qui s'était lancée là-dedans, Google Stadia, a fermé son service en janvier 2023 (Bayle 2023). Est-ce que la révolution promise par cette technologie est encore à venir ou est-ce que les utilisateurs ou utilisatrices ne sont pas prêt·e·s à s'y mettre, la question reste ouverte.

2.1.8.2 La réalité virtuelle

La réalité virtuelle est une technologie immersive de reproduction d'une simulation en 3D, que l'utilisateur·rice peut parcourir et avec lequel il ou elle peut interagir, dans un casque de réalité virtuelle relié à un ordinateur. Cette simulation en trois dimensions est adaptée au point de vue de l'utilisateur·rice et les mouvements de celui-ci ou celle-ci sont enregistrés et interprétés pour adapter l'environnement. Pour l'instant la technologie se limite au sens de la vue et de l'ouïe et la recherche souhaite intégrer prochainement le toucher. Afin que l'immersion soit cohérente, le temps de réponse de la machine doit être rapide, afin de s'adapter aux mouvements effectués par la personne. Cette technologie peut s'appliquer à l'immobilier, l'industrie, les musées, l'évènementiel et les jeux vidéo. (Artefacto 2017 ; Q 2016).

2.1.8.3 L'obsolescence programmée

Ces dernières années, l'importance de la conservation et la préservation des jeux et des dispositifs les accompagnant, se fait ressentir. En Suisse, le projet Pixelvetica¹⁰ a mené un état de l'art sur le sujet dans notre pays. En France, c'est la BNF qui s'en charge depuis une trentaine d'années (Benoist 2023).

Certaines personnes sont surprises qu'un jeu sorti il y a 10 ans soit déjà considéré comme "vieux", mais cela s'explique par plusieurs facteurs.

Tout d'abord, l'évolution rapide de la technologie rend les anciens jeux obsolètes en termes de graphismes et de performances. Les entreprises de jeux encouragent également les joueurs à abandonner les anciens jeux en favorisant l'obsolescence programmée. Enfin, les jeux vidéo sont soumis aux tendances de la mode, ce qui les fait vieillir rapidement (trad. de Thompson 2021).

L'obsolescence programmée apporte son lot de problèmes également pour la préservation des jeux vidéo. En premier lieu, l'absence de rétrocompatibilité* sur certaines consoles est à éviter. Bien que certain·e·s acteurs ou actrices du jeu vidéo aient mis des outils en place, notamment en rendant accessibles leurs anciens jeux de manière dématérialisée au travers d'un abonnement, cela n'est pas suffisant pour la conservation des jeux. En effet, cela rend tous les jeux physiques préexistants et le marché de la seconde main obsolètes et met le sort de la préservation des jeux vidéo dans les mains des fabricants de consoles, dont le but est que les consommateurs et consommatrices dépensent de l'argent (trad. de Hayton 2021).

D'une part, certains fabricants ont fermé les boutiques en ligne de leurs anciennes consoles et n'assurent plus leur maintenance. Ainsi, il n'est plus possible d'acheter des jeux sur ces plateformes (trad. de Hayton 2021).

D'autre part, la dématérialisation totale de l'accès aux jeux vidéo est problématique. De cette manière, les client·e·s deviennent de plus en plus dépendants des fabricants de matériel vidéoludique et de leurs serveurs. Donc, l'incertitude quant à la pérennité de leur accès grandit (trad. de Hayton 2021).

Afin de préserver les jeux, il faut mettre en place un équilibre entre les avantages que peut apporter le numérique à l'industrie du jeu vidéo et leur préservation. La rétrocompatibilité,

¹⁰ <https://www.pixelvetica.ch/> (Consulté le 2 juillet 2023)

l'accessibilité et la longévité des boutiques en ligne sont à privilégier pour garantir leur préservation (trad. de Hayton 2021).

2.1.8.4 La popularité de l'e-sport, du streaming et des influenceur·euse·s

L'apparition de plateformes de rediffusion en direct telles que Twitch ou YouTube ont sérieusement impacté le monde du gaming ces dernières années et particulièrement celles de la manière dont les joueuses et joueurs s'engagent et interagissent entre elles et eux. L'une des catégories de gaming les plus regardées est l'e-sport*, soit les compétitions de jeux vidéo (trad. de Newswatch 2023).

Ainsi, ce moyen de diffuser permet aux joueuses et joueurs de regarder et interagir avec leur influenceur·euse favori·te depuis la maison. Ces événements d'e-sport*, principalement sur des jeux de type MOBA* ou de tir* sont suivis par plusieurs millions de personnes et rapportent beaucoup de revenus (Esports Charts 2023 ; trad. de Newswatch 2023).

Ces plateformes permettent également de créer des communautés autour de jeux spécifiques, par exemple en partageant ses expériences, des conseils ou des stratégies entre joueur·euse·s. Pour les développeur·euse·s, c'est également un nouveau moyen de faire de la publicité pour leurs jeux, par exemple avec des streams sponsorisés. Ce genre de contenu a tellement de succès que les jeux populaires chez les streameur·euse·s le sont aussi sur les plateformes d'achat (trad. de Newswatch 2023).

De plus, regarder ce genre de contenu sert à l'apprentissage si par exemple une personne se retrouve bloquée dans un jeu et souhaite apprendre une nouvelle stratégie. Mais cela servirait aussi à savoir s'il vaut la peine d'acheter un jeu. Par ailleurs, plus le nombre d'heures de quelqu'un regardant Twitch est élevé, plus les chances d'interagir avec d'autres personnes est élevé. Mais la raison la plus forte de l'attrait de l'e-sport* est pour la détente afin d'échapper à la vie quotidienne (trad. de Weightman 2020).

Une autre plateforme chère aux joueuses et joueurs de jeux vidéo est le réseau social Discord. A la base la plateforme était conçue pour faciliter la communication en jeu multijoueur, mais sa popularité a été telle qu'elle s'est adaptée pour devenir un endroit où les communautés gaming peuvent interagir et où les influenceuses et influenceurs peuvent s'investir avec leurs fans ou leur communauté (trad. de Thorne 2022).

Ce genre de plateformes ne voit pas de ralentissement pour l'instant, tout comme l'industrie générale. Ce sont des moyens de divertissement qui s'imposent de plus en plus dans le quotidien.

Il est intéressant de noter qu'en 2023, l'e-sport a été représenté pour la première fois aux Jeux Olympiques. Les disciplines et jeux sont notamment (Comité International Olympique 2023) :

- Le tir à l'arc, avec le jeu *Tic Tac Bow*
- Le baseball, avec le jeu *WBSC eBASEBALL™ : POWER PROS*
- Les échecs, avec le site [chess.com](https://www.chess.com)¹¹
- Le cyclisme, avec le jeu *Zwift*
- La danse, avec le jeu *JustDance*

¹¹ <https://www.chess.com/fr> (Consulté le 4 juillet 2023)

- La voile, avec le jeu *Virtual Regatta*
- Le tennis, avec le jeu *Tennis Clash*
- Le taekwondo, avec le jeu *Virtual Taekwondo*
- Le sport automobile, avec le jeu *Gran Turismo*

Bien que l'e-sport ne soit pas considéré comme un sport en Suisse (Office fédéral du sport OFSPO 2019), le Comité International Olympique, qui a mis en place ces compétitions sur différents jeux vidéo, est basé à Lausanne (Comité International Olympique 2021).

2.2 Jeu de société

2.2.1 Définition

Un jeu de société est soumis à certaines règles (comme tous les jeux) définissant les objectifs, les contraintes et les moyens du jeu, afin de terminer la partie. La particularité du jeu de société est, comme son nom l'indique, qu'il est un jeu qui se pratique à plusieurs. Cependant, cela exclut les jeux vidéo ou les jeux sportifs. C'est également un jeu se pratiquant avec du matériel préconçu spécifiquement pour celui-ci (Wiktionnaire 2023). De plus, il est également considéré comme un loisir par certain·e·s. C'est un médium qui est très ancien, dont les premières traces remontent à environ 2600 ans avant J.C en Égypte (Ludum 2021).

Les premiers jeux aujourd'hui considérés comme « classiques », ont commencés à s'exporter à travers les frontières et dans le monde au XX^{ème} siècle. En voici une liste (Ludum 2021) :

- Les échecs (bien qu'existant depuis plusieurs siècles) dont la Fédération Internationale a été créée en 1924.
- Le Monopoly (1933)
- Le Scrabble (1949)
- Le Cluedo (1949)
- Milles bornes (1954)
- Donjons et Dragons (1974)
- Trivial Pursuit (1984)

A partir de 1995, se développe ce qui est considéré comme le jeu de société moderne, avec l'exemple notable de *Catan*. C'est une révolution dans le jeu de société, apportant de nouvelles mécaniques de jeu. Chaque joueur est intégré au jeu, la défaite est reléguée au second plan et les actions de jeux ne sont plus dépendantes du hasard. La capacité de réflexion est placée au centre et elle permet la victoire. A partir de là, c'est un « boom » des jeux de société et il en est produit de plus en plus (Ludum 2021). En effet, en 1995 plus de 934 jeux ont été publiés, en l'année 2000 ce sont 1265 jeux et en 2005, il y a eu près de 2438 publications différentes. En 2019, ce chiffre atteint 4677 jeux publiés (Rapson, 2020).

Ces dernières années, l'apparition de nombreux jeux de société sous forme de produits dérivés de films, de séries télévisées ou même de jeux vidéo s'est fait remarquer. En outre,

de plus en plus de jeux de société sont également adaptés au format vidéo, comme *Code Names*¹², *Uno*¹³ ou *Tabletop Simulator*¹⁴.

Il existe également des versions de jeux de société qui sont adaptées pour les personnes souhaitant jouer seules.

2.2.2 Industrie et chiffres

D'après Growth from Knowledge Suisse, les chiffres d'affaires du marché du jouet traditionnel suisse (n'incluant ni le matériel informatique, ni les logiciels de jeux vidéo), ont dépassé tous les records ces dernières années. En 2022, cela représente 560 millions, avec une croissance de 8,7% par rapport à 2021 (Association suisse des jouets 2022). Il serait également prévu que le marché mondial atteigne les 2,93 milliards de revenus en dollars américains (Statista 2023a).

2.2.3 Publics

En Suisse, d'après l'étude de l'OFS de 2019, 76% des personnes jouent à des jeux de société ou des jeux de cartes, en recul de 1% par rapport à 2014. Ce sont les jeunes qui s'adonnent le plus à ce loisir. (Moeschler et Herzig 2020)

2.2.4 Récompenses et prix

Tout comme les jeux vidéo, les jeux de société sortent en un nombre important depuis plusieurs années. Afin de s'y retrouver, il peut être intéressant de se pencher sur les différentes récompenses existantes.

Les principales cérémonies de remises de prix aujourd'hui ont lieu de manière annuelle et sont (Ludum 2021) :

- Le Spiel des Jahres a été créé en 1978 et récompense 3 catégories de jeux : le meilleur jeu de l'année, le meilleur jeu expert et le meilleur jeu enfant.
- L'As d'or existe depuis 1988 et récompense les mêmes catégories que le prix précédent.

2.2.5 Principaux genres de jeux

Les jeux sont souvent classifiés en sous-catégories, en fonction des mécaniques qui s'y appliquent, des règles ou du but à atteindre. Il est rare qu'un jeu corresponde exactement à un seul type et ils sont souvent combinés. Il n'existe pas de classement officiel et les définitions peuvent varier selon les sources. En voici les principaux que j'ai pu relever (Marie 2022 ; Wikipédia 2023l) :

Tableau 1 : Types de jeux de société

Type de jeu	Description	Exemple
Jeu de dés	Jeu utilisant des dés.	<i>Wazabi</i>
Jeu d'adresse	Jeu où il faut manipuler des pièces avec habileté.	<i>Jenga</i>

¹² <https://codenames.game/> (Consulté le 4 juillet 2023)

¹³ <https://www.ubisoft.com/fr-ca/game/uno/uno> (Consulté le 4 juillet 2023)

¹⁴ https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator/ (Consulté le 6 septembre 2023)

Jeu d'ambiance	Jeu facile d'accès avec des parties rapides, permettant de rassembler un grand nombre de joueur·euse·s.	<i>Limite Limite</i>
Jeu de cartes	Jeu contenant des cartes, souvent basé sur la chance.	<i>Code Names</i>
Jeu de plateaux	Jeu contenant un plateau sur lequel il faut avancer, avec plusieurs pièces différentes.	<i>Monopoly</i>
Jeu de mémoire	Jeu faisant appel à la mémoire, demandant de retenir quelque chose.	<i>Mémory</i>
Jeu de connaissance	Jeu faisant appel à la culture générale.	<i>Trivial Pursuit</i>
Jeu de lettres	Jeu demandant souvent l'association de lettres pour trouver des mots.	<i>Scrabble</i>
Jeu de logique	Jeu demandant de la réflexion ou de la déduction.	<i>Les échecs</i>
Jeu éducatif	Jeu aidant à l'apprentissage, en général basé sur l'observation, la réflexion, la mémoire, la connaissance ou la rapidité.	<i>Speed</i>
Jeu d'enquête	Jeu où il faut élucider un mystère grâce à la déduction.	<i>Cluedo</i>
Jeu de coopération	Jeu où tou·te·s les joueur·euse·s jouent ensemble pour réussir à atteindre la victoire.	<i>Unlock !</i>
Jeu de bluff	Jeu où il faut réussir à convaincre les autres joueuses et joueurs de quelque chose.	<i>Time Bomb</i>
Jeu de stratégie	Jeu demandant de la réflexion pour prendre des décisions et appliquer la meilleure stratégie.	<i>Catan</i>
Jeu de hasard	Jeu basé sur l'intervention du hasard.	<i>Uno</i>
Jeu de rôle	Jeu où il faut interpréter un rôle attribué. Inclut également le jeu de rôle sur table ou les livres-jeux	<i>Les Loups-Garous de Thiercelieux</i>
Jeu créatif	Jeu faisant appel à l'imagination de manière créative.	<i>Imagine</i>

2.3 Jeu sérieux

2.3.1 Définition

En opposition avec les deux supports de jeux cités précédemment, le jeu sérieux n'est pas un support et peut en réalité correspondre à l'une forme ou l'autre. La particularité de celui-ci, est que son but n'est pas le divertissement uniquement. Ainsi le jeu a une intention dite « sérieuse » : un but pédagogique, informatif ou d'entraînement, tout en ayant également le côté amusant du jeu (Collock 2023 ; Office québécois de la langue française 2019).

Julian Alvarez et Damien Djaouti décrivent les jeux sérieux comme ayant différents buts : diffuser un message (éducatif, informatif, persuasif ou subjectif), encourager l'échange de

données ou permettre l'entraînement cognitif ou physique. Ils décrivent également ces jeux comme touchant divers domaines, tels que : art et culture, écologie, éducation, entreprise, état et gouvernement, humanitaire et caritatif, médias, militaire, politique, publicité, recherche scientifique, religion ou santé. Ainsi, ils résument les catégories généralement utilisées en divers messages, différencient les jeux par leur finalité et ne trouvent pas l'utilisation de catégories pertinentes. Ils différencient également le public visé, soit : le grand public, les professionnel·le·s ou les étudiant·e·s (Alvarez et Djaouti 2012, p. 21, p.22, p.23, p.24).

Aurélie Demange et Céline Méneghin ne considèrent pas le jeu sérieux et plus particulièrement le jeu vidéo sérieux, comme un véritable jeu. Elles les décrivent comme « des simulations réalistes ou du traitement de sujets sérieux reposant sur des interactions issues du jeu vidéo et dont le but premier est l'apprentissage de nouvelles compétences » (Demange et Méneghin 2014, p.58). Elles répartissent ensuite ces jeux en 4 catégories (Demange et Méneghin 2014, p.58) :

- Les jeux ludo-éducatifs, dont la finalité est d'inculquer des notions de bases aux jeunes enfants de manière facilitée par l'aspect ludique.
- Les simulations professionnelles, qui sont par exemple utilisées dans le cadre de formations.
- Les jeux de sensibilisation, qui ont pour but de sensibiliser sur une thématique, de développer l'esprit critique et de faire réfléchir. Cela comprend également les jeux engagés, qui défendent une cause. Elles incluent également dans cette catégorie les jeux d'information, utilisés par certaines bibliothèques universitaires pour former les usager·ère·s sur les services de leurs institutions.
- Les jeux scientifiques, dont l'objectif est d'aider à résoudre des problèmes scientifiques, notamment dans les branches de la biologie ou de la physique.

Parfois, les jeux sérieux sont à tort considérés comme des jeux de société classiques, comme les échecs, comme j'ai pu le remarquer dans mes entretiens à la BCUL.

2.3.2 Industrie et chiffres

Il est prévu que le marché des jeux sérieux atteigne 10,18 milliards de dollars américains en 2023, avec un taux d'accroissement annuel de 22,5% (trad. de The Business Research Company 2023). Le développement de ce genre de jeux dans les entreprises, dans un but d'éducation, de formation, d'identification et de résolution de problèmes, de développement de compétences sociales ou de collaboration et d'aide à la prise de décision attire beaucoup de client·e·s (trad. de Mordor Intelligence 2023a).

2.4 Conclusion

En fin de compte, on remarque que les jeux sont des supports avec de nombreuses facettes, à garder à l'esprit dans le cadre d'une mise en place en bibliothèque. Le jeu vidéo est d'autant plus complexe, par son lien étroit avec l'évolution technologique et la nécessité d'avoir un appareil de lecture.

Il est intéressant également de voir que les jeux sérieux sont en réalité une sous-catégorie des jeux de société ou des jeux vidéo. Il est aussi important de noter que les jeux de rôles font partie des jeux de société, sous forme d'un livre.

Les jeux vidéo et de société sont des loisirs, pratiqués par une bonne partie de la population, dont celle universitaire. Les jeux peuvent également être des objets de recherche scientifique. Ainsi, tous les deux méritent d'être représentés en bibliothèque.

Les jeux sérieux, quant à eux, peuvent être scientifiques, sensibilisants, simulant une situation professionnelle ou ludo-éducatifs. De cette manière, ils peuvent être créés ou utilisés par la communauté universitaire et faire partie des collections de la bibliothèque.

3. Contexte¹⁵

3.1 Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne

Ce chapitre présente l'institution mandante de celui-ci : la Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne (BCUL). Je vais tout d'abord me pencher sur sa description globale, puis plus précisément sur ses sites Riponne et Unithèque, qui font écho à ma problématique.

3.1.1 L'institution

La Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne (BCUL), de par son nombre d'employé·e·s, la taille de ses collections ou encore son nombre d'usager·ère·s, est l'une des plus grandes bibliothèques de Suisse (Office Fédéral de la Statistique 2021). En effet, elle possède plus de 8,6 millions d'ouvrages physiques, emploie près de 225 collaborateurs et collaboratrices et près de 16'000 usager·ère·s actif·ve·s la fréquentent. Elle existe depuis 1537 au moment de la création de l'Académie de Lausanne et n'est alors réservée qu'aux professeurs. Depuis elle a bien évolué et est aujourd'hui répartie sur 6 sites, dont l'Unithèque, la Riponne, Internef, le site de la HEP Vaud ou encore le Gymnase de Provence et le Gymnase de Renens. C'est une institution publique de l'Etat de Vaud, qui dépend du Service des affaires culturelles (SERAC), lui-même rattaché au Département de la culture, des infrastructures et des ressources humaines (DCIRH) (BCU Lausanne 2023c).

L'institution et le réseau Renouvaud dont elle fait partie, utilisent le logiciel de gestion de bibliothèque Alma pour la description et l'analyse des documents.

3.1.2 Missions et mandats

La BCUL remplit diverses missions, dictées dans les lois, ainsi que plusieurs mandats, donnés par l'Etat de Vaud. Elle s'engage à mener à bien ses missions à la fois académique, culturelle et patrimoniale (BCUL 2023c).

Les missions de la BCUL sont dictées dans la Loi sur le patrimoine immobilier et immatériel (LPMI) émise par le Grand Conseil du canton de Vaud. Dans son chapitre 5, la loi édicte les missions des trois institutions patrimoniales cantonales, dont la BCUL. Dans celui-ci, à l'article 30, sont décrites leurs missions générales :

« *[Les institutions patrimoniales cantonales] ont pour missions générales de :*

- a. constituer des collections par l'acquisition de biens culturels mobiliers par achat, don, prêt, dépôt, legs, versement, prospection, échange ou en application de la loi sur la dation en paiement d'impôts sur les successions et donations ;*
- b. recenser, conserver, restaurer et documenter les collections ;*
- c. rendre les collections accessibles au public le plus large, par la consultation, le prêt ou la reproduction ;*
- d. valoriser les collections par des expositions permanentes et temporaires, des animations culturelles, des manifestations ou des publications ;*

¹⁵ De nombreux entretiens ont été menés dans le cadre de ce Travail de Bachelor afin de mieux appréhender le contexte de la BCUL. A des fins d'anonymisation, les notes d'entretien ont été retirées des annexes. Vous retrouvez cependant la retranscription de celles-ci dans le corps de texte.

e. contribuer au développement des savoirs sur le patrimoine mobilier et immatériel par des travaux de recherche et d'expertise et par leur diffusion et en s'intégrant aux réseaux professionnels de leur domaine au plan local, national et international ;

f. gérer une bibliothèque consacrée aux publications concernant leur domaine ;

g. concevoir et mettre en oeuvre des actions d'éducation visant à assurer l'accès de tous au patrimoine mobilier et immatériel, notamment par la médiation culturelle et la sensibilisation du public ;

h. conseiller à des fins de sauvegarde les propriétaires de biens culturels mobiliers dans le cadre de l'inventaire ;

i. favoriser la concertation et la coopération entre elles, et entre elles et les autres institutions et organisations partageant les mêmes intérêts. »(Canton de Vaud 2014, p.5)

Un peu plus loin, à l'article 32, sont décrites les missions spécifiques de la Bibliothèque cantonale et universitaire :

« 1 En plus des missions générales prévues à l'article 30 de la présente loi, la Bibliothèque cantonale et universitaire reçoit en dépôt un exemplaire de tout livre et de toute brochure, édité sur toute forme de support, y compris numérique, ou imprimé dans le canton (dépôt légal).

2 Elle constitue un centre de documentation concernant le Canton de Vaud et élabore des informations y relatives qu'elle diffuse sur le plan cantonal, national et international.

3 Elle permet à la population de s'informer sur tous les thèmes du savoir humain, par la mise à disposition de documents sur différentes formes de supports :

a. intéressant la population en général ;

b. présentant un intérêt littéraire, historique, culturel ou scientifique ;

c. relatifs à la vie culturelle et à l'histoire du canton.

4 Elle constitue et gère les collections de documents nécessaires à l'enseignement et à la recherche assurés à l'Université de Lausanne.

5 Elle constitue un pôle d'excellence en bibliothéconomie actif sur les plans cantonal, national et international. »
(Canton de Vaud 2014, p.5)

Ainsi nous pouvons voir que la BCUL a à la fois une mission patrimoniale, notamment avec le dépôt légal, celle de la mission générale de conserver et restaurer. Mais également une mission culturelle, en mettant en avant les documents relatifs au canton de Vaud. De plus, elle a le devoir de soutenir l'enseignement et la recherche dispensés à l'UNIL, notamment au travers de son site Unithèque. Enfin, elle a aussi la vocation de servir le grand public sur toutes les connaissances des êtres humains.

De surcroît, la BCUL respecte le manifeste de l'IFLA et de l'UNESCO¹⁶ sur la bibliothèque publique, particulièrement le droit d'auteur et se considère comme libre de toute censure idéologique, politique ou religieuse dans la gestion de ses collections (BCUL 2023c).

En outre, la BCUL a la responsabilité de divers mandats pour l'État de Vaud. Premièrement, elle est à l'initiative de la création du réseau de bibliothèques Renouvaud en 2016, se séparant alors du réseau des bibliothèques romandes (RERO). Depuis, elle coordonne ce réseau, comptant pas moins de 148 bibliothèques vaudoises et s'agrandissant d'années en années.

¹⁶ <https://abf.asso.fr/6/46/985/ABF/manifeste-ifla-unesco-sur-les-bibliotheques-publiques-2022>
(Consulté le 12 juillet 2023)

Deuxièmement, elle a le devoir de gérer les bibliothèques scolaires du canton. En effet, la Direction générale de l'enseignement obligatoire (DGEO) l'a mandatée pour cette tâche en 2013 (BCU Lausanne 2023b).

3.1.3 Site Unithèque

Le site Unithèque de la BCUL est son site principal et se situe sur le campus de Dorigny de l'Université de Lausanne, à proximité de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL). On y retrouve l'équipe gérant la bibliothèque de l'Unithèque, mais aussi la direction de la BCUL, la Coordination Renouvaud, le service Communication et le service des Ressources numériques, communs à la BCUL. Il se trouve dans un grand bâtiment construit en 1982, parfois appelé affectueusement la « Banane » par les membres de l'UNIL. Nous y retrouvons principalement des collections universitaires, notamment celles liées aux enseignements et à la recherche des Sciences Sociales et Humaines (SSH), de la théologie, de la biologie et des géosciences (Frey et al. 2021, p.8).

En termes d'espaces, la bibliothèque contient un espace d'accueil avec un guichet centralisé pour le prêt ou les renseignements, à côté duquel se trouve l'accès aux bureaux du personnel. En face de l'entrée se trouvent quelques ordinateurs de consultation, trois bornes de prêt autonomes et quelques fauteuils dans le coin presse. La bibliothèque possède également un grand espace sur 3 étages de libre-accès, avec de multiples rayons contenant près de 350'000 ouvrages et couvrant les disciplines mentionnées auparavant, classées avec la Classification Décimale Universelle (CDU). L'un d'entre eux est majoritairement consacré aux périodiques. Nous y retrouvons aussi les nouveautés, des sélections thématiques, des ordinateurs de travail, des places d'études et cet espace est exclusivement silencieux. La plupart des ouvrages physiques du site se trouvent dans les magasins en sous-sol et peuvent être retirés sur demande. La bibliothèque possède aussi un autre espace de consultation, nommé le Cinespace. Cet espace est aussi en libre-accès et sert de soutien académique aux études en cinéma, l'une des disciplines enseignées à l'UNIL. Ainsi, y est regroupé près de 12'000 documents vidéo, avec un espace de travail, des salles de travail en groupe disponibles sur réservation, des postes de visionnement, des nouveautés et des sélections thématiques (BCU Lausanne 2023a).

De plus, le site est actuellement en travaux depuis 2020 pour un agrandissement et réaménagement des collections et dont la fin est prévue pour 2025. Ceci est l'occasion pour l'Unithèque de se renouveler, tant en termes de services que parfois en termes d'organisation interne. Cet enjeu sera détaillé plus tard dans ce travail. Depuis mai 2023, l'institution meet à disposition des jeux d'échecs sur tous ses sites, suite à l'approche d'une association estudiantine.

3.1.3.1 Organisation

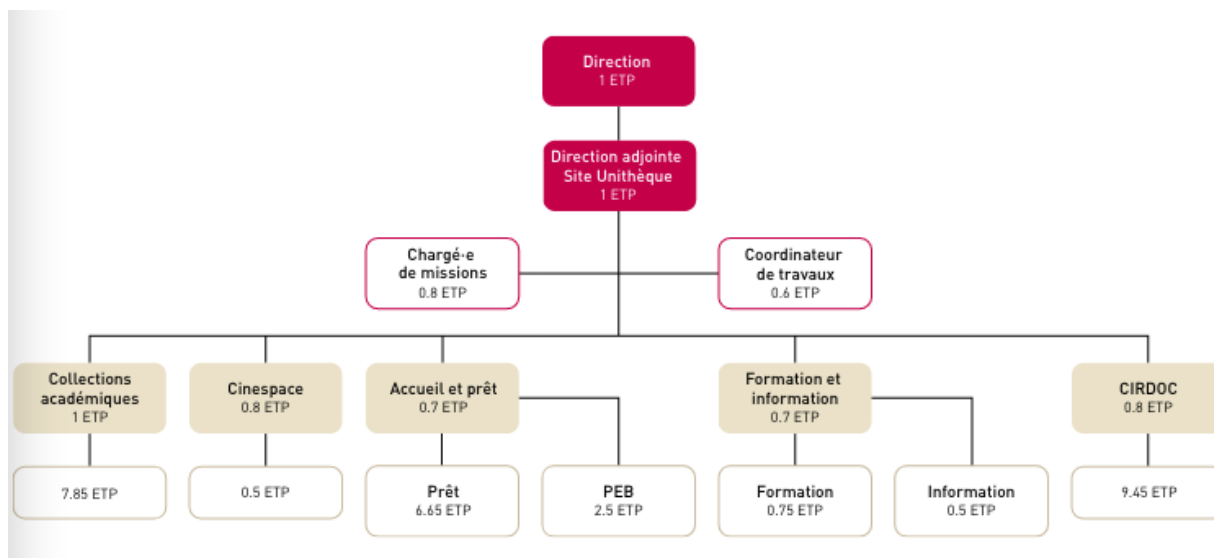


Figure 2 : Organigramme de l'Unithèque (BCUL 2023b)

Comme nous pouvons le voir sur cette figure, l'Unithèque est divisée en différents services. Dans ce passage, je vais présenter plus particulièrement la direction du site, les services Collections académiques, Accueil et prêt et Circuit du document (CIRDOC). Je vais également parler du service de Communication qui est commun à toute la BCUL.

3.1.3.2 Collections académiques

Le service Collections académiques, aussi abrégé « Collac », est l'équipe de la BCUL site Unithèque qui s'occupe du développement des collections (papiers comme digitales) du site, afin de remplir la mission de l'institution de soutien à l'enseignement et à la recherche à l'UNIL. Ce pilotage des collections se fait en collaboration étroite avec les différentes parties concernées de l'UNIL, comme les Facultés, avec leurs Instituts, Sections, voire Ecoles, ainsi qu'avec les professeur·e·s et les chercheur·euse·s. L'équipe est composée de 12 personnes, sous la responsabilité de Michel Maillefer, également mandant de ce Travail de Bachelor. Celles-ci sont des bibliothécaires scientifiques et ont toutes et tous au moins un diplôme universitaire en plus d'une formation dans le domaine des sciences de l'information, ce qui leur permettent d'être responsable d'une ou plusieurs collections. Leur but est d'élaborer ces collections pour les publics de l'UNIL (BCUL 2023a, p.1).

Parmi leurs activités et prestations afin de répondre à cette mission, on peut noter les suivantes :

« • Assurer la liaison avec la communauté universitaire, et traduire les objectifs en termes de politique documentaire ;

• Déterminer et assurer le développement des collections, tous supports confondus, en coordination avec la communauté desservie, et en conformité avec les objectifs de la politique documentaire ;

[...]

• Concevoir et mettre en œuvre des actions de mise en valeur des collections. » (BCUL 2023a, p.1)

Plus précisément, le service des Collections académiques gère des collections sur les thèmes d'étude suivants (BCUL 2023a, p.2) :

Tableau 2 : Disciplines couvertes par l'Unithèque

Anthropologie	Antiquité (archéologie, histoire ancienne)
Biologie	Cinéma
Géographie	Histoire
Histoire de l'art	Linguistique
Littérature comparée	Littératures classiques (grec ancien, latin)
Littératures modernes (française, allemande, italienne, espagnole)	Orientalisme
Philosophie	Psychologie
Science politique	Sciences de l'éducation
Sciences du sport	Sciences sociales, sociologie
Slavistique	Théologie et sciences des religions

Ainsi, les « Collac » s'occupent de la sélection des documents à acquérir dans ces domaines d'études, de leur indexation et cotation, des sélections thématiques et de la sélection des ouvrages à désherber.

3.1.3.3 Accueil et prêt

Le service d'Accueil et prêt a fusionné tout récemment avec celui auparavant nommé Info+, qui était uniquement dédié aux demandes d'informations. Aujourd'hui, il consiste en un guichet de prêt et d'information centralisé avec 2 postes, proche de l'entrée de la bibliothèque.

L'équipe du prêt est composée de 7 personnes et une coordinatrice. Chaque membre de celle-ci a quelques heures de prêt à faire, car la personne gérant le service pense qu'il est important de garder le contact avec le public, afin de comprendre leurs besoins et améliorer les services fournis par la bibliothèque. En back-office, les personnes gèrent le prêt inter-bibliothèque et inter-sites de la BCUL, s'occupent de répondre aux demandes des usager·ère·s par mail, déplacent les collections en magasin et gèrent les commandes de retrait d'ouvrages en compactus. Étant donné la récente fusion, les procédures sont en cours de mise à jour et le nouvel espace prévu dans la partie actuellement encore en travaux va encore chambouler l'organisation existante.

L'Unithèque a une volonté de rendre ses lecteurs et lectrices plus autonomes qu'actuellement. C'est pourquoi une armoire de retours d'ouvrages a été installée, ainsi que trois bornes automatiques de prêt. De ce fait, les surboîtiers vides de DVDs ont été enlevés récemment et l'antivol a été placé directement sur le disque de celui-ci et remis directement à l'intérieur de leurs boîtes originelles.

L'institution a également mis en place du prêt d'objets, comme des lecteurs DVDs (car les ordinateurs portables d'aujourd'hui n'en possèdent plus nécessairement) en échange de la carte d'identité de l'emprunteur·euse (afin que les objets ne quittent pas le bâtiment), des sacs, des dictionnaires ou des casques audio. Le service a pour volonté de développer cet aspect,

en mettant à disposition d'autres objets qui peuvent être utiles aux étudiant·e·s et qui ne sont utilisés que de temps en temps dans la vie quotidienne (p. ex : four à raclette).

Concernant les jeux, personne n'a encore effectué de demande au guichet pour savoir s'il y en avait à disposition. Dans l'esprit des usager·ère·s, la bibliothèque est un endroit uniquement avec des livres et ils sont étonné·e·s lorsqu'on leur présente d'autres offres, comme le prêt d'objets. Les jeux d'échec n'étaient pas encore en circulation lors de l'entretien mené, mais ils vont avoir des code-barres comme des livres et un antivol placé de manière discrète. Ils vont être posés sur une étagère derrière le bureau d'accueil avec les autres objets en prêt. Il n'y a cependant pas assez de place pour y mettre beaucoup de jeux différents.

3.1.3.4 Circuit du Document (CIRDOC)

Bien que ce service soit nommé ainsi, il ne couvre pas tout le circuit du document du début à la fin. Ainsi, le service du Circuit du document est un service qui s'occupe du traitement des ouvrages papiers : de leur acquisition, en passant par leur réception, leur catalogage et leur équipement.

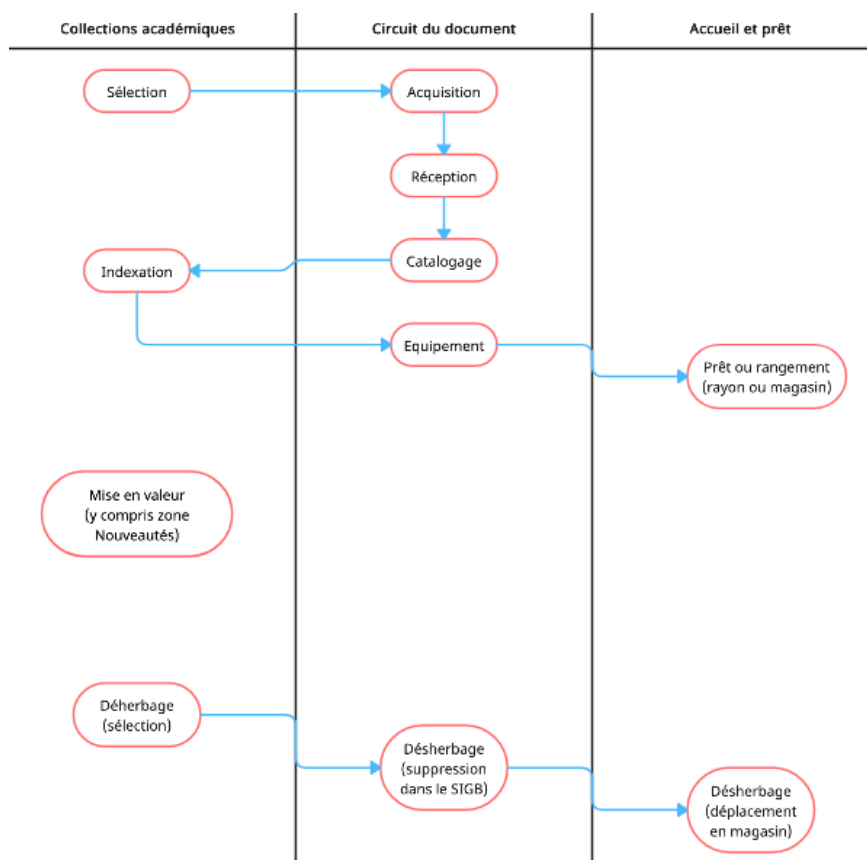


Figure 3 : © Justine Chammartin 2023. Circuit du document à l'Unithèque (simplifié), basé sur le diagramme d'activité de la BCUL (avec autorisation).

Ce service compte 15 personnes dans l'équipe. Le service des Collections académiques transmet leurs commandes à CIRDOC, qui va les traiter par date d'arrivée en choisissant les fournisseurs. Ce choix est effectué en général en fonction des langues de publications ou de la facilité de traitement avec certains. Ils et elles ont en général un panel de fournisseurs locaux et internationaux, qui répondent à différents besoins. D'autres points sont importants, comme la facturation au format EDIFACT (qui facilite le traitement), la fiabilité et qualité de service de

chacun, la qualité du suivi administratif. Le service essaie de ne pas multiplier les fournisseurs et de maintenir de bonnes relations avec ceux-ci.

Le catalogage suit les normes RDA (Read, description and access), qui s'appliquent dans le réseau Renouvaud. Ils et elles se basent sur un portail commun au réseau qui regroupe toute la documentation nécessaire au catalogage.

En outre, l'équipe du CIRDOC fait également du service au public, soit au guichet de prêt, soit en répondant au Service Questions-Réponses en ligne.

A propos de la mise en place de jeux, la personne avec qui j'ai mené l'entretien se questionne beaucoup sur leur mise en place. Le service a déjà un fonctionnement complet : les cahiers des charges sont remplis et donc les personnes n'ont pas le temps de se former ou de s'en occuper. Par exemple, sur quels éléments d'un jeu mettrait-on un antivol (en supposant qu'il y ait plusieurs pièces) ? Comment intégrerait-on les jeux dans le circuit existant et qui serait le responsable de collection ? Et plusieurs autres questions pratiques sur la mise à disposition des jeux. Ainsi, comme le temps et les compétences manquent, la personne recommande de mettre en place quelque chose de simple et fluide.

3.1.3.5 Service de communication

Emile Joudié est chargé de communication numérique au sein du Service Communication de la BCUL. Son travail consiste à adapter le plan de communication établi au numérique, notamment en gérant les réseaux sociaux, le site web, la newsletter et la coordination du blog de la BCUL.

Étant donné la baisse de fréquentation remarquée dans toutes les bibliothèques, la BCUL, au travers du service de communication, souhaite visibiliser l'offre gratuite (qui est souvent méconnue du public) et aimerait atteindre le plus de monde possible, dans un but d'accessibilité et d'inclusivité.

Emile Joudié est d'ailleurs à l'origine d'un article de blog intitulé *Coup de projecteur sur le jeu vidéo à Dorigny*¹⁷. Il s'agit d'une retranscription d'un entretien mené avec Yannick Rochat, engagé par l'UNIL afin d'enseigner et effectuer des recherches uniquement sur le jeu vidéo et est aussi l'un des fondateurs du GameLab de l'UNIL-EPFL. En publiant cet article, le souhait d'Emile Joudié était d'une part de sensibiliser le public à l'étude du jeu et aux recherches menées par le GameLab. D'ailleurs, il a remarqué un certain décalage entre les études menées par le GameLab et leur représentation au sein de la bibliothèque de l'Unithèque. En effet : le jeu vidéo est étudié à l'UNIL, mais la bibliothèque n'en possède aucun. Une collection est d'abord basée sur les cours dispensés à l'université, puis le bibliothécaire l'élargit tout en gardant une vision cohérente de celle-ci. Emile Joudié a remarqué que le traitement du jeu vidéo était ainsi invisibilisé et que les ouvrages sur le sujet étaient décimés, soit en section sociologie, soit en section cinéma. De cette manière, il y a en réalité deux responsables de collections différents pour une même sujet, ce qui contribue à cette invisibilisation. Cet article est accompagné d'une sélection thématique *Jeu vidéo et gamification*¹⁸, effectuée par les

¹⁷ <https://www.bcu-lausanne.ch/selections/coup-de-projecteur-sur-le-jeu-video-a-dorigny/>
(consulté le 20 juin 2023)

¹⁸ https://renouvaud1.primo.exlibrisgroup.com/discovery/collectionDiscovery?vid=41BCULAUS_A_LIB:VU2&collectionId=81426957210002852 (Consulté le 22 juin 2023)

responsables des deux collections sociologie et cinéma, avec l'aide de Yannick Rochat et David Javet, autre membre fondateur du GameLab.

L'article a d'ailleurs eu un bon impact et Emile Joudié s'estime satisfait de sa portée. Le GameLab a pu le repartager afin d'y amener un autre rayonnement plus proche du monde scientifique de l'étude des jeux vidéo.

3.1.3.6 Direction adjointe du site Unithèque

Rachel Vez Fridrich est la directrice adjointe, responsable du site Unithèque depuis 2021. Elle s'occupe de la gestion de l'ensemble du site, la gestion des équipes en collaboration avec les responsables de services, de la gestion des projets et notamment des travaux d'extension qui sont en cours sur le site.

Étant donné que les missions de la BCUL dépendent de la loi, l'institution est obligée d'y répondre. La BCUL répond également aux personnes en charge dans le département dont elle dépend. Cependant, les bibliothécaires ont quand même une marge de manœuvre dans l'orientation de la bibliothèque.

L'Unithèque est aussi très dépendante de son partenaire principal : l'UNIL. Les axes à développer sont discutés avec les personnes présentes dans le rectorat. Ainsi, ces dernières années, plusieurs aspects sont apparus, dont la science ouverte et la science citoyenne, ainsi qu'une volonté de l'UNIL de s'ouvrir plus au grand public. Dans ce sens, l'université a développé une offre de médiation culturelle et scientifique, l'Epreuve. A l'Unithèque, il n'existe pas à l'heure actuelle d'offre de médiation culturelle, notamment à cause d'un manque d'espaces dédiés. Rachel Vez Fridrich pense qu'il va être plus facile de développer ce genre d'offre dans le nouveau bâtiment, avec la mise en place d'autres nouveaux services. Ainsi, de nombreux aspects sont encore en discussion à l'Unithèque.

3.1.3.6.1 Stratégie et travaux de réaménagement de l'Unithèque

Toujours dans le cadre du réaménagement de l'Unithèque, en appliquant la stratégie mentionnée dans le plan directeur 2021-2025 (BCUL 2021), la direction a remarqué qu'elle avait du mal à cerner les besoins des étudiant·e·s et veut mettre en œuvre des stratégies pour y parvenir.

En périodes d'examens, les étudiant·e·s passent souvent la plupart de leur journée à réviser. L'Unithèque aimerait ainsi proposer des espaces de détente pour se reposer ou se changer les idées lors d'intenses périodes de travail. Ainsi, elle tente de replacer l'utilisateur au centre du développement stratégique de la bibliothèque.

Les 3 piliers de l'Unithèque sont les collections, le catalogage et les services au public. Bien que l'institution souhaite rester principalement un lieu d'étude, elle aimerait que la possibilité de pratiquer divers loisirs à l'Unithèque soit possible. Rachel Vez Fridrich réfléchit à où poser la limite dans les nouveaux services à proposer : l'Unithèque est-elle vraiment un lieu approprié pour qu'il y ait par exemple des cours de yoga ? Avant la pandémie de Covid-19, le Centre de soutien à l'enseignement de l'UNIL proposait des massages à la bibliothèque en périodes d'examens. D'ailleurs, l'Unithèque étant située loin du centre-ville, cet aspect doit être pris en compte dans sa stratégie. Le site aimerait d'avantage s'ouvrir au grand public, mais il existe des barrières qui l'empêchent de venir, telles qu'une barrière géographique ou un sentiment d'illégitimité ou d'indignité, si les personnes n'ont pas fait d'études universitaires.

Madame Vez Fridrich m'a également mentionné des réflexions des développements « hors-murs », par exemple en mettant en place un jeu d'échiquier géant dans l'espace de gazon en face de la bibliothèque. Elle aimerait surtout développer la médiation culturelle, aborder les savoirs et faire le lien avec les collections d'une manière différente. Une stratégie de médiation culturelle et scientifique doit être développée.

L'institution a sondé ses utilisateur·rice·s en 2019 au travers d'une enquête, notamment sur le profil des répondants, leur satisfaction, leurs usages et leurs besoins futurs dans la bibliothèque. L'Unithèque essaie depuis de mettre en œuvre les remarques faites d'après les résultats de cette enquête. Quelques services ont déjà été mis en œuvre, comme le service en ligne Questions-Réponses, la mise à disposition de boules quiès pour le besoin de silence de certain·e·s ou encore la mise en place de bornes de prêt automatique, déjà proposées avant 2019. Il en ressort également un conflit d'usages de la bibliothèque : certaines personnes aimeraient un silence complet et d'autres un espace de discussion ou d'échange (BCUL 2020, p. 7, p.57).

Ce qui préoccupe l'Unithèque dans un avenir proche est globalement l'évolution des services, notamment l'évolution de la politique de formation des usager·ère·s. La direction du site aimerait également faire une étude sur l'utilisation des ressources de la BCUL, car elle a remarqué une baisse constante des prêts et ne parvient pas à retrouver des chiffres d'avant la pandémie de Covid-19. En outre, comme déjà mentionné, la direction aimerait faire évoluer les services en simplifiant les procédures et en privilégiant l'autonomie des usager·ère·s. Elle aimerait aussi améliorer la visibilité des formations existantes.

Le chantier d'extension a débuté en 2021 et son achèvement est prévu en 2025 (Elangko, Henry et Dubois 2022, p.8). Ainsi, il est malheureusement tombé au mauvais moment : la bibliothèque était restreinte à cause de la pandémie en 2020 et dès la fin des restrictions, l'institution a dû en instaurer de nouvelles à causes des travaux. Cependant, la directrice adjointe de l'Unithèque m'a signalé que les lecteurs et lectrices fréquentent tout de même la bibliothèque, malgré la présence de potentielles nuisances sonores. Il n'y a pas eu jusqu'ici de plaintes et peu de questions sur le chantier en général. Il y a toujours de la fréquentation, mais cela reste un peu plus compliqué d'accueillir les usagers et usagères.

Concernant les nouveaux espaces prévus, Madame Vez Fridrich m'a indiqué que le libre-accès sera réparti sur plusieurs étages ouverts et communiquant entre eux. Il y aura également de nombreux espaces avec canapés dans les allées centrales, qui sont communicantes et à chaque nouvel étage. De plus, il est prévu également qu'il y ait de nombreuses salles de travail fermées avec une ou plusieurs tables, notamment pour du travail en groupe.

3.1.4 Site Riponne

Le site Riponne de la BCUL est le plus ancien et situé dans le Palais de Rumine depuis 1906, à la place de la Riponne, en centre-ville de Lausanne. Étant donné cette localisation géographique, ce site cherche à accueillir le grand public et met en avant également la partie « cantonale » de la BCUL. En termes de collections, on y trouve le dépôt légal vaudois, la documentation vaudoise, une collection grand public généraliste et les archives musicales. Les deux premiers vont être détaillés ci-après. Le lieu possède d'ailleurs de nombreuses places de travail et ainsi les usages de la bibliothèque peuvent être multiples, tant pour celles et ceux qui souhaitent emprunter des ouvrages que celles et ceux qui souhaitent travailler. L'emplacement de ce site est aussi la raison pour laquelle de la médiation culturelle y est

développée. D'ailleurs, elle met en avant également les ressources numériques, comme la plateforme eLectures ou celle de Patrinum (Frey et al. 2021, p. 7).

3.1.4.1 Dépôt légal

Le dépôt légal vaudois répond à l'une des missions dictées par la LPMI : le devoir de collecter tout texte écrit, papier ou numérique, publié dans le canton de Vaud. C'est un argument utilisé auprès des auteur·rice·s ou éditeurs afin d'obtenir les documents. Ainsi, la collecte est en majeure partie automatisée et les ouvrages arrivent directement à la Riponne. Mais il s'agit aussi d'effectuer une veille sur l'édition vaudoise et particulièrement les documents auto-édités, afin de repérer les publications moins connues ou de démarcher et sensibiliser directement les personnes concernées, qui ne sont parfois pas au courant de la loi. Les bibliothécaires reçoivent en général 2 exemplaires : un va être intégré au dépôt légal et l'autre avec une facture, est intégré aux collections courantes. Le service de la Documentation Vaudoise va ensuite les analyser afin de déterminer si les ouvrages peuvent être intégrés dans cette collection également.

Le dépôt légal numérique est mis en avant sur la plateforme Patrinum¹⁹. Cette plateforme met aussi en avant les inventaires des collections d'archives vaudoises et les collections du service des manuscrits de la BCUL. Les notices présentes dans Patrinum se retrouvent également dans le catalogue du réseau Renouvaud, dont la bibliothèque fait partie.

Aujourd'hui, seuls les textes écrits sont collectés. Ainsi, une partie du patrimoine culturel vaudois est occulté, comme les DVDs, les CDs ou même les jeux. La préservation de ces ouvrages n'est donc effectuée par aucune entité cantonale et une partie de celui-ci risque d'être perdu. C'est quelque chose que le service aimerait développer à l'avenir, avec le temps et les ressources nécessaires.

Dans un futur proche, le dépôt légal aimerait développer des compétences en archivage numérique, notamment en sollicitant le Conseil d'Etat. Il est cependant difficile de faire valoir un nouveau poste : en général les cahiers des charges existants sont mis à jour.

Concernant la possible intégration de jeux dans le dépôt légal, ce n'est pas actuellement à l'ordre du jour. Cela demanderait de nouvelles compétences qui ne sont pas présentes dans le service aujourd'hui et une adaptation de l'infrastructure technique. Il existe une possibilité d'évolution, mais cela dépend principalement de la volonté des politiciens et politiciennes. A propos de l'intégration de jeux dans les collections de la Riponne, les bibliothécaires ont une réticence à prêter les ouvrages en plusieurs partie et ceux-ci sont souvent exclus de la consultation. Comme pour les autres supports, il est nécessaire de garantir l'intégrité du document et donc qu'il soit complet. Cela nécessiterait des discussions et un accompagnement des bibliothécaires, afin d'accueillir ce nouveau support et il peut y avoir certaines réticences de la part de certain·e·s. Pour les jeux vidéo, le support physique est l'équivalent d'un DVD, donc ce n'est pas trop compliqué pratiquement. D'ailleurs le service possède déjà un jeu dans leur collection, qui a été accepté car il possédait un numéro ISBN.

3.1.4.2 Documentation vaudoise

L'origine de cette collection se trouve dans la fin des années 1970, où un projet d'encyclopédie illustrée du canton de Vaud a vu le jour. La personne à la base de la collection de la

¹⁹ <https://patrinum.ch/> (Consulté le 22 juin 2023)

Documentation Vaudoise avait été engagée à l'époque pour rédiger le tome sur les écrits vaudois. Ainsi, dans les années 1980, un espace en libre accès avec les documents a été mis en place. La collection contient actuellement environ 10'000 documents et elle n'est pas vraiment désherbée, les documents moins empruntés sont simplement déplacés en magasin, à moins d'être trop abîmés. Ils peuvent ensuite soit être rachetés, soit réparés par le service reliure de la BCUL.

Le libre-accès est depuis quelques temps en réaménagement, afin de donner un coup de neuf à cette collection. Les rayons sont déchargés en déplaçant les doublons, les anciennes éditions et le nombre de documents reste limité. Les étagères sont plus aérées afin d'améliorer la visibilité des documents déjà présents. La collection est composée à 90% de livres documentaire, mais aussi de quelques DVD. Elle est susceptible d'évolution et d'adaptation au numérique.

Concernant l'intégration de jeux dans cette collection, cela semble plutôt être une idée plaisante, qui rentrerait dans les critères de celle-ci, tant qu'ils ont été créés sur sol vaudois ou parlent de sujets vaudois. La BCUL manquerait de moyens actuellement pour mettre des jeux en place. Il faut également être attentif-ive à toutes les productions numériques, car il y a une masse énorme de production tout en ayant des ressources à disposition limitées. C'est pourquoi il serait intéressant de rassembler les ressources déjà présentes afin de mettre en place des jeux et de centraliser l'énergie mise à disposition pour mener une réflexion qui concernerait toute la BCUL et ses différents sites.

La Riponne se demande comment faire cohabiter un espace jeu avec un espace de travail, la surface étant limitée et les usages multiples. S'il s'agit d'un espace de travail existant, comment justifie-t-on de le condamner pour un autre usage ? De plus, comment concilier les différentes missions de la BCUL avec les jeux, typiquement la mise à disposition de jeux, le prêt ou l'utilisation comparée à leur conservation possible ? Ainsi, une collection patrimoniale de jeux serait conservée différemment que celle pour le prêt ou pour une utilisation en libre-accès. Éventuellement, il pourrait y avoir un exemplaire de conservation dans le dépôt légal et/ou la Documentation Vaudoise et un autre pour le prêt.

Lors de la Nuit des Musées de 2022, la BCUL site Riponne a notamment organisé une soirée en invitant plusieurs studios de jeux vidéo vaudois, afin d'à la fois les valoriser, en plus de la Documentation Vaudoise. Il y a eu beaucoup d'intérêt du public, à la fois des jeunes et des adultes. Les bibliothécaires ont également effectué une sélection thématique à cette occasion, intitulée *Ça veut jouer*²⁰.

3.1.4.3 Médiation culturelle

La BCUL programme des événements culturels sur le site Riponne depuis 2002. Les médiatrices culturelles sont rattachées au service Communication centralisé, mentionné auparavant. La programmation est notamment liée aux collections, mais aussi à un thème choisi annuellement par les médiatrices. Cette année, c'est le thème « Corps vivants » qui a été retenu et l'année prochaine ce sera « Océans ». Les thèmes sélectionnés sont souvent en lien avec l'actualité, afin de créer et maintenir des liens avec les usager·ère·s. La BCUL a la chance de pouvoir se permettre de maintenir l'offre gratuite, afin de la rendre accessible et

²⁰https://renouvaud1.primo.exlibrisgroup.com/discovery/collectionDiscovery?vid=41BCULAUS_A_LIB:VU2&collectionId=81444200670002852 (Consulté le 22 juin 2023)

d'atteindre un maximum de personnes possibles. Le budget alloué pour cette programmation permet de la rendre riche et variée et de rémunérer les intervenant·e·s.

La typologie des événements proposés est très variée, comme des expositions, des concerts, des conférences, des rencontres, des projections, des lectures, des ateliers ou même des balades. Les personnes intervenant dans ceux-ci sont principalement originaires de Suisse ou de France. En termes de partenariats, la BCUL collabore régulièrement avec les autres institutions présentes dans le Palais de Rumine, comme le musée cantonal d'archéologie et d'histoire ou le muséum cantonal des sciences naturelles (Palais de Rumine 2023). Elle le fait notamment pour les manifestations telles que Ciné au palais, le festival Histoire et Cité et la Nuit des Musées. Elle organise également des événements à l'occasion du Bibliowebweekend et de la Fête de la Musique.

Globalement, les médiatrices culturelles sont satisfaites de l'organisation et la fréquentation des manifestations culturelles à la Riponne. Le public y participe, bien que qu'il ne soit pas autant présent qu'avant la pandémie de Covid-19.

L'une des médiatrices culturelles a rédigé un rapport en 2022, intitulé *Construire une offre de médiation culturelle sur le site Unithèque*. Dans celui-ci, elle mentionne une piste de médiation sur les jeux vidéo, notamment dans l'optique de développer des liens avec les étudiant·e·s. Le plus important pour elle est de développer cette offre en les mettant au centre de la réflexion et également de les y impliquer. Cependant, la médiation culturelle qui serait développée à l'Unithèque serait différente de la Riponne, notamment à cause du type de public.

Si un projet lié aux jeux (notamment vidéo) comme présenté dans ce travail, voit le jour, il semble important de travailler en collaboration avec des expert·e·s du domaine, comme les membres du GameLab. La médiation à développer dans ce travail devant s'adresser aux étudiant·e·s de l'UNIL et il serait aussi intéressant d'impliquer les associations d'étudiant·e·s en lien avec le domaine.

3.1.5 Conclusion

Finalement, nous pouvons voir d'une part que la BCUL est une grande institution, composée de plusieurs services répartis sur différents sites, qui ont chacun un fonctionnement particulier. C'est également une organisation avec de nombreux changements en cours et qui tend vers une évolution de bibliothèque de nouvelle génération, moderne, avec un regard neuf, ce qui rajoute d'ailleurs un peu plus à la complexité d'intégration d'une collection de jeux au sein de l'institution.

Nous remarquons également que le site Riponne, serait tout à fait propice à l'intégration de jeux, que ce soit dans le dépôt légal ou la documentation vaudoise et que pour l'instant, aucune institution patrimoniale vaudoise ne s'occupe de la préservation de jeux. La loi n'inclut pour l'instant que les textes écrits et nécessiterait une mise à jour. Il faut toutefois garder en tête que les compétences ne sont pas encore présentes sur place. Ainsi, il serait intéressant de penser le développement de collections de jeux au niveau global de la BCUL, incluant le site Riponne.

D'autre part, j'ai noté pendant mes entretiens de nombreuses personnes intéressées par le sujet des jeux en bibliothèque et l'évoquant comme un changement positif à intégrer. Certain·e·s participeraient d'ailleurs volontiers au projet, s'il avait effectivement lieu.

Seulement, les cahiers des charges des bibliothécaires sont déjà bien remplis et presque toutes et tous pensent manquer de compétences sur le sujet.

D'autres évoquent quelques réticences par rapport aux jeux et le temps de travail qu'il faudrait y consacrer. Particulièrement par rapport aux jeux vidéo, on m'a évoqué des craintes par rapport à l'addiction, le temps passé devant les écrans ou encore la violence qu'ils peuvent contenir. C'est pourquoi je vais amener des arguments et solutions à tous ces points évoqués dans la suite de ce travail.

3.2 Lausanne et le canton de Vaud

La BCUL site Unithèque mandante de ce travail, se situe à Lausanne, sur le campus de Dorigny et remplit principalement la fonction de soutien à l'enseignement et la recherche de l'Université de Lausanne, son principal partenaire. Dans ce contexte, il semble capital de présenter les différentes parties prenantes, plus ou moins proches de la BCUL. En outre, ayant une portée cantonale, il m'a semblé pertinent d'élargir l'analyse au canton de Vaud.

3.2.1 L'Université de Lausanne (UNIL)

L'Université de Lausanne est l'un des principaux partenaires de la BCUL, notamment de l'Unithèque. C'est pour celle-ci que l'institution remplit sa mission de soutien à l'enseignement et la recherche. L'Unithèque fait d'ailleurs intégralement partie du campus de l'UNIL. Dans cette section, je vais détailler brièvement l'Université, pour ensuite concentrer mon propos sur les points qui rendent la mise en place d'une collection de jeux à l'Unithèque intéressante. Je vais notamment détailler et décrire la situation du public des étudiant·e·s, qui sont les personnes du GameLab et que font-elles, quels cours enseignent ou utilisent le support du jeu vidéo à l'UNIL et enfin quelles associations et communautés en lien avec les jeux existent sur le campus.

3.2.1.1 Présentation générale

L'Université de Lausanne est une organisation qui accueillait plus de 16'908 étudiant·e·s au semestre d'automne 2022-2023 (UNIL 2022b). La plupart étudient les sciences humaines et sociales, puis les sciences économiques, puis les sciences exactes et naturelles, la médecine ou la pharmacie, le droit et enfin une minorité effectue un cursus interdisciplinaire ou autre (UNIL 2022b). Au niveau du personnel, c'est plus de 4'599 personnes qui fréquentent l'institution, dont des professeur·e·s ou autres enseignant·e·s, des assistant·e·s et du personnel administratif et technique (PAT) (UNIL 2022b).

3.2.1.2 Situation des étudiant·e·s

Cette partie se base sur un rapport d'études sur la situation des étudiant·e·s en Suisse, publié en 2021. Les données ont été prises en compte jusqu'au printemps 2020, avant la pandémie de Covid-19 (Fischer, Boughaba et Meffre, 2021, p.5).

L'âge moyen du corps étudiant en Suisse se situe à 25,9 ans. Ils et elles passent en moyenne 35,4 heures par semaine à étudier et 73% d'entre eux ont une activité rémunérée qui dure environ 9,7 heures par semaine, dont 68% avec un équivalent temps-plein d'au moins 2 jours par semaine. En moyenne, 41% des étudiantes et étudiants vivent encore chez leurs parents (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p.7).

Plus de 54% de la population estudiantine ont dû déménager en région lémanique en 2020 (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p.20). Le rapport nous informe également que la population estudiantine est plus susceptible de souffrir de dépression majeure (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p. 25). Dans cette étude, 39% des étudiantes et étudiants ont déclaré ne rencontrer aucune difficulté financière, tandis que 48% en rencontrent de manière légère ou moyennes et 13% déclarent avoir de grandes ou très grandes difficultés (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p.46). Parmi eux, 9% indiquent avoir des dettes à cause de leurs études (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p. 47). D'ailleurs, environ 33% des étudiant·e·s indiquent avoir des problèmes liés à leurs études. Les différentes causes citées sont notamment : l'exigence de la branche étudiée, le manque de motivation (24%), des difficultés financières ou personnelles (17%) ou des problèmes administratifs liés à l'institution d'étude (14%) (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p. 57). Environ 9% des étudiant·e·s ont l'intention d'abandonner leurs études, ce qui peut être dû à une santé moyenne ou mauvaise (17%), le fait d'avoir une activité subsidiaire à un taux de plus de 40% (11-12%) ou encore des difficultés financières (13%) (Fischer, Boughaba et Meffre 2021 p. 60). Parmi celles et ceux qui ont arrêté leurs études, plus de 23% d'entre eux l'ont fait à cause du stress ou une surcharge de travail (Fischer, Boughaba et Meffre 2021, p. 61).

Ainsi, on remarque que les étudiant·e·s sont une catégorie de la population précaire. Ils et elles sont souvent dépendant·e·s financièrement et une partie est même en difficulté, voire endettée. Cette population est d'ailleurs plus susceptible d'avoir des problèmes de santé, notamment de souffrir de dépression majeure. Une bonne partie d'entre eux rencontrent également des difficultés liées à leurs études, qui parfois peuvent les mener à songer à les arrêter, voire qui les ont effectivement interrompues. D'ailleurs, parmi ces derniers, une partie non-négligeable l'a fait à cause du stress ou d'une surcharge de travail.

Il semble ainsi pertinent de développer une collection de jeux à l'Unithèque, premièrement pour rendre ces supports accessibles à la communauté qui ne peut pas se l'offrir, une partie d'entre eux peut également avoir perdu ses repères à cause d'un déménagement près de l'UNIL et afin de permettre d'offrir à une autre partie de celle-ci un moyen de se détendre ou se changer les idées et peut-être améliorer leur bonheur.

3.2.1.3 Le Service Culture et Médiation Scientifique (SCMS) et L'éprouvette

L'UNIL a depuis 2019 un service de médiation, appelé Service Culture et Médiation Scientifique (SCMS), qui rassemble les acteurs et actrices de l'UNIL mettant en place de la médiation scientifique. L'institution souhaite ainsi partager les recherches et connaissances produites en son sein avec le grand public (Service Culture et Médiation scientifique UNIL 2022).

L'éprouvette est le Laboratoire Sciences et Société de l'UNIL et est rattaché au SCMS. Ses membres mettent notamment en place de nombreux ateliers et diverses activités pédagogiques en lien avec les Sciences Humaines et Sociales et les Sciences de la Vie et de l'Environnement. Ils et elles le font notamment pour les enfants ou adultes, soit en ville ou à l'UNIL et sous forme de « rencontres avec des chercheur·e·s de l'UNIL, journées thématiques, projets de sciences participatives, conférences-marchées avec des scientifiques, objets multimédias, jeux, petits déjeuners et repas thématiques avec des expert·e·s, et bien d'autres dispositifs. » (L'éprouvette 2021). Dans la catégorie « Cultures numériques » de leur catalogue d'activités, de nombreuses animations sont en lien avec le jeu vidéo, comme l'exposition en

cours en face du bâtiment de l'Unithèque : *Techno-Mondes*²¹, plusieurs ateliers scientifiques, dont une introduction à l'étude du jeu vidéo²², un autre intitulé *(Re)jouer l'Histoire en pixels*²³ ou encore *Action écologique et jeux vidéo*²⁴ (L'éprouvette 2023).

3.2.1.4 La Section du Langage et de l'Information (SLI)

La Section du Langage et de l'Information est un département au croisement des cursus en linguistique et en informatique pour les sciences humaines. Elle est en réalité le résultat de la fusion préalable des sections de linguistiques et d'informatique et méthodes mathématiques. Aujourd'hui elle s'intéresse aux faits de langue et de communication, notamment dans les discours, les interactions ou les textes (La Section SLI 2020).

Plusieurs cours sur le jeu vidéo sont dispensés, détaillés dans la partie suivante. Notamment dans le Bachelor et le Master en Informatique pour les sciences humaines, le Master en humanités numériques et divers cours transversaux de la Faculté des Lettres (UNIL 2022d ; UNIL 2022e).

3.2.1.5 Le GameLab UNIL-EPFL

Comme son nom l'indique, le GameLab UNIL-EPFL regroupe des chercheurs et chercheuses à la fois de l'UNIL et de l'EPFL. Ils et elles effectuent depuis 2016 des recherches sur le jeu, plus particulièrement le jeu vidéo. Les sciences du jeu, comme les game studies*, les play studies*, les platform studies*, les code studies*, les software studies*, etc. sont les principaux axes de recherche sur lesquels travaille le GameLab. Leur première mission est de développer les recherches sur le jeu au sein des deux institutions auxquelles ils et elles sont rattaché-e-s et deuxièmement de jouer un rôle intermédiaire d'interlocuteur, à la fois dans le débat scientifique et public. En 2017, les chercheurs et chercheuses ont participé à l'organisation du colloque international *Penser (avec) la culture vidéoludique*²⁵ avec la HEP Vaud et d'un autre colloque international en 2019, intitulé *Les langages du jeu vidéo*²⁶. Les membres du GameLab cherchent à se comporter en médiateurs et médiatrices, afin de vulgariser la recherche scientifique vers le grand public. D'ailleurs, ils et elles tentent d'agir en tant que pôle de compétences et d'expérience dans les recherches académiques sur le jeu (GameLab UNIL-EPFL 2023a).

Le GameLab est composé de membres « fixes », dont ses 4 co-fondateurs David Javet, Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat, et Loïse Bilat, qui a rejoint le groupe en 2019. Il est également composé de plusieurs membres temporaires, dont beaucoup, ont rejoint l'équipe en 2022 ou 2023 (GameLab UNIL-EPFL 2023b). J'ai notamment pu mener des entretiens avec certains et certaines d'entre eux, que je vais détailler plus loin.

²¹ <https://www.eprouvette-unil.ch/evenement/techno-mondes/> (Consulté le 24 juin 2023)

²² <https://www.eprouvette-unil.ch/evenement/introduction-a-letude-du-jeu-video/> (Consulté le 24 juin 2023)

²³ <https://www.eprouvette-unil.ch/evenement/rejouer-lhistoire-en-pixels-2/> (Consulté le 24 juin 2023)

²⁴ <https://www.eprouvette-unil.ch/evenement/action-ecologique-et-jeux-video/> (Consulté le 24 juin 2023)

²⁵ <https://wp.unil.ch/culture-vidéoludique/anciennes-editions/penser-avec-la-culture-vidéoludique/> (Consulté le 23 juin 2023)

²⁶ <https://wp.unil.ch/culture-vidéoludique/anciennes-editions/2019-les-langages-du-jeu-video/> (Consulté le 23 juin 2023)

Selim Krichane est Docteur de la Faculté des Lettres et collaborateur scientifique rattaché au Collège des Humanités de l'EPFL. Il a été nommé à la direction du Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz, qu'il dirige depuis le 1^{er} avril 2023 (UNIL 2022b).

Isaac Pante était anciennement le directeur académique du dhCenter de l'UNIL-EPFL. Il enseigne également à la Faculté des Lettres de l'UNIL, dans la section des Sciences du Langage et de l'Information (SLI), qu'il présidait autrefois. Il y enseigne notamment cette année le cours *Développement de jeux vidéo 2D, Fiction Interactive, Réalité virtuelle et augmentée* et *Art génératif* (GameLab Lausanne 2023). En dehors de l'université, il est également game designer et écrivain indépendant (Pante 2023).

Yannick Rochat est professeur assistant en études du jeu vidéo à l'UNIL, également dans la section des Sciences du Langage et de l'Information (GameLab UNIL-EPFL 2023b). C'est dans ce département qu'il y enseigne notamment le cours *Histoire et préservation du jeu vidéo : enjeux et méthodologies* et son pendant sur l'état des lieux en Suisse, ainsi qu'un cours intitulé *Jeu vidéo et gamification*, dispensé à l'EPFL. Le cours *Mathématiques ludiques et Plateformes et interfaces*, contient également des parallèles avec l'industrie vidéoludique (GameLab Lausanne 2023).

Loïse Bilat est assistante scientifique, rattachée au Collège des Humanités de l'EPFL, coordinatrice du projet *Agora Teaching & Learning with Video Games* de l'EPFL et également maîtresse d'enseignement à la HEP de Fribourg en sciences de la communication (GameLab UNIL-EPFL 2023b ; Bilat 2023).

J'ai mené plusieurs entretiens avec quelques membres du GameLab, qui ont d'ailleurs beaucoup alimenté les réflexions pour les recommandations en fin de ce travail. Je vous invite à les consulter en annexes 4, 5 et 6 de ce travail.

3.2.1.6 Les associations en lien avec les jeux

L'UNIL étant une université regroupant de nombreuses et nombreux étudiantes et étudiants, il existe de nombreuses associations estudiantines. Que ce soit par facultés, par cursus, par origine, par causes ou par hobbies, elles regroupent des communautés variées (UNIL 2023b). Je vais d'abord présenter l'association de jeux d'échecs, puis deux autres, respectivement en rapport avec les jeux vidéo et les jeux de société.

3.2.1.6.1 Black Owls Lausanne University Chess Club

Le Black Owls Lausanne University Chess Club est le club d'échecs de l'Université de Lausanne et se considère comme un club de sport. Il existe depuis le 16 septembre 2022 et se réunit de manière hebdomadaire²⁷. Les membres du club ont notamment contacté l'Unithèque pour savoir si les bibliothécaires pouvaient mettre à disposition des jeux d'échecs. Depuis mai 2023, ces jeux sont à disposition sur tous les sites de la BCUL.

3.2.1.6.2 Pixels : association de culture vidéoludique

Pixels est une association autour de la culture du jeu vidéo, fondée en 2015. Les membres ont organisé ou participé à de nombreux événements autour de ce médium (Pixels 2015). Les membres ont également publié beaucoup d'articles d'analyse de jeux vidéo sur leur site

²⁷Informations trouvées sur :

https://www.instagram.com/blackowls_chess/?igshid=ZDdkNTZiNTM%3D (Consulté le 26 juin 2023)

internet et cette association semblait très active. Malheureusement, d'après leur activité sur leur site internet et leurs réseaux sociaux, ils et elles ne sont plus opérationnel·le·s aujourd'hui, bien que l'association soit encore listée dans les associations estudiantines de l'UNIL et qu'il y ait un © 2023 sur leur site internet. L'article publié sur celui-ci le plus récent date du 5 février 2022 (Pixels 2022). J'ai tout de même tenté de les contacter, mais n'ai obtenu aucune réponse. C'est Fabián Ruz, ancien membre de l'association, qui m'a confirmé la dissolution de celle-ci lors de mon entretien avec les doctorant·e·s du GameLab et m'a indiqué que certain·e·s membres avaient rejoint l'équivalent de cette association de l'EPFL, qui sera présentée plus tard dans ce travail.

3.2.1.6.3 *Uni Board Games (UBG)*

Uni Board Games (UBG) est une association de l'UNIL qui réunit les personnes appréciant les jeux de société. L'association est relativement récente et en est encore à ses débuts, puisqu'elle a été créée en novembre 2022 et n'a pour l'instant que 3-4 membres inscrits. D'ailleurs, le·la président·e étant actuellement en échange universitaire, l'association est pour l'instant en pause. C'est un groupe d'ami·e·s qui a créé cette association de manière spontanée, après avoir remarqué que cette communauté n'était pas encore représentée à l'UNIL.

Ils et elles organisent des soirées jeux de société, entre 2 et 4 fois par mois, en fonction de leur charge de travail et en général après les cours entre 18h et 22h. Ils et elles amènent également de la nourriture et des boissons pour la soirée. Il y a environ entre 5 et 12 personnes aux soirées, principalement des ami·e·s des fondateur·rice·s de l'association ou des ami·e·s d'ami·e·s. Ils et elles amènent en général leurs propres jeux pour les utiliser pendant les soirées. Ils et elles jouent généralement à des jeux nécessitant peu de joueur·euse·s, faciles à apprendre, ou qu'ils et elles connaissent déjà. Ils et elles aimeraient se diriger petit à petit vers des jeux un peu plus complexes. La personne avec qui j'ai mené l'entretien m'a donné des exemples comme *Uno*, *Ligretto*, *Jungle Speed*, des jeux de carte, *Undercover* ou *Cluster*.

Le président m'a dit être intéressé·e par faire une demande à l'Unithèque pour le prêt de jeux de société. Les membres peuvent également demander à l'association faïtière des étudiant·e·s d'obtenir de petits financements. Les membres ont également déjà organisé des soirées croisées avec l'association équivalente de l'EPFL.

La personne que j'ai interrogée m'a également indiqué être intéressée par une collaboration avec l'Unithèque si une collection voit effectivement le jour.

3.2.1.7 **Conclusion**

En somme, nous remarquons que l'UNIL s'illustre par une expertise dans le domaine du jeu vidéo notamment, avec son centre de compétences du GameLab. De nombreuses et nombreux chercheuses et chercheurs, professeures ou professeurs, doctorant·e·s ou étudiant·e·s orbitent autour de ce domaine d'études.

La communauté est également représentée au sein de la population estudiantine, qui se regroupe ou s'organise dans diverses associations, visiblement moins pérennes.

Nous remarquons ainsi que deux profils se dressent, en lien avec les jeux : le corps académique, plutôt de manière scientifique ou le corps estudiantin, plutôt de manière

récréative. Les membres du GameLab ont également souligné que des jeux pouvaient avoir à la fois l'une ou l'autre utilisation.

3.2.2 L'École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL)

L'EPFL est une université suisse spécialisée dans les sciences et techniques et se trouve également sur le campus de Dorigny, à proximité de l'UNIL et de l'Unithèque. Elle existe depuis 1853 et accueille près de 17'000 personnes sur son campus, étudiant·e·s, collaborateur·rice·s et enseignant·e·s confondu·e·s (EPFL 2023b).

Sa bibliothèque, située dans le Rolex Learning Center, couvre notamment les domaines suivants : architecture et urbanisme, environnement, génie civil, informatique et communications, chimie, mathématiques, physique, sciences et techniques de l'ingénieur, sciences de la vie, sciences humaines et sociales, management de la technologie et ingénierie financière et sciences criminelles (EPFL 2023a). Elle possède également une collection de jeux vidéo, qui va être détaillée dans la partie sur l'état de l'art des jeux dans les bibliothèques universitaires suisses.

3.2.2.1 Associations étudiantes de l'EPFL et leurs événements

3.2.2.1.1 AGEPoly

AGEPoly est l'association générale des étudiant·e·s de l'EPFL, dont plusieurs commissions spécialisées sur un aspect dépendent.

JDRPoly en est justement une ; elle promeut le jeu de rôle et organise plusieurs événements durant l'année. Ils et elles font notamment des soirées d'initiation aux jeux de rôles, mais aussi des soirées « Loups garous », en référence au jeu de société *Les Loups-garous de Thiercelieux*, ou des murder parties* (JDRPoly 2023a). L'association prête également des livres de jeux de rôles sous réservation en échange d'une caution allant de 20CHF à 60CHF (JDRPoly 2023b).

La PolyLAN est la commission de l'AGEPoly qui organise depuis 2002 des LAN party* en Suisse, de manière bi-annuelle. Elle peut rassembler jusqu'à 1250 personnes par événement, pour jouer à des jeux vidéo avec des ami·e·s ou s'affronter lors de tournois. Cet événement est d'ailleurs l'une des plus grande LAN party* de Suisse (PolyLAN 2021).

La commission PolyJapan existe afin de promouvoir et faire découvrir la culture japonaise (PolyJapan 2023a). Dans ce cadre, elle organise la manifestation Japan Impact, qui dure 2 jours et où il y a notamment quelques stands et activités en lien avec le jeu vidéo ou le jeu de rôle (PolyJapan 2023b).

3.2.2.1.2 La CLIC

La CLIC est l'association des étudiant·e·s en informatique et communication, elle aussi a de nombreuses commissions, avec des buts précis.

L'une de ces commissions est l'Orbital Game Jam. Elle organise l'événement du même nom, qui est une game jam*. Les inscriptions sont ouvertes à tout le monde et toute compétence utile à la création de jeux peut être utile (CLIC 2020b)

Une autre commission est Game* (Game Star), qui a pour but de sensibiliser aux différents aspects du jeu vidéo sur le campus UNIL-EPFL. Ses membres organisent de nombreux

événements sur le campus, qui rassemblent les acteurs et actrices du jeu vidéo de la région et informent sur les activités liées au jeu vidéo. L'association a notamment organisé des conférences, des expositions, des performances, des activités transmédias et aussi du streaming* (CLIC 2020a). Elle prête également du matériel, comme des manettes géantes, un tapis de danse, des épées connectées, des kits de streaming ou du matériel informatique (CLIC 2023).

J'ai eu l'occasion de mener un entretien avec deux membres de l'association, en imaginant la mise en place de la collection.

L'association est ouverte à tou·te·s les étudiant·e·s du campus, comprenant ainsi également les personnes étudiant à l'UNIL. Ils et elles organisent différents types d'événements, comme des cours de création de jeux vidéo, des ateliers avec des développeurs ou des développeuses, des ateliers de création de consoles, des LAN*, des tournois, etc.

Les membres seraient intéressés à participer au projet, notamment en communiquant sur leurs réseaux sociaux ou dans l'aide à l'organisation d'événements, il faudrait cependant préciser ce qui est mis en place exactement et dans quel espace. Ils et elles ne se sentiraient pas légitimes de modérer l'endroit, mais pourraient par exemple aider à établir des règles de bienséance. Ils et elles pensent que les personnes fréquenteraient beaucoup l'espace durant leur pause de midi, il faudrait donc que les personnes puissent jouer sur place et donc ne pas se limiter uniquement au prêt de jeux.

Les personnes interrogées m'ont également fait part de quelques arguments en faveur d'une telle collection : les étudiant·e·s travaillent beaucoup et cela permettrait de faire une pause et de se détendre, c'est un hobby coûteux et les étudiant·e·s ont souvent peu de moyens et cela leur permettrait également de découvrir de nouveaux jeux auxquels ils et elles n'ont pas accès en temps normal. Il y a également des cours donnés sur les jeux vidéo à l'UNIL et l'EPFL, cela permettrait ainsi d'offrir un certain soutien académique en pouvant montrer le jeu en cours ou que les étudiant·e·s puissent les étudier chez eux.

Au niveau des jeux qui peuvent contenir de la violence, ils et elles précisent que c'est une idée reçue. Le jeu (violent ou non) est avant tout un moyen de décompresser. Ils et elles mentionnent d'ailleurs que la violence existe dans de nombreux médias, comme le théâtre, les films ou les livres, bien qu'ils précisent que le jeu vidéo est différent en l'aspect que le joueur ou la joueuse contrôle le personnage.

A propos de leurs conseils sur les jeux à mettre en place, les membres de l'association mentionnent également les party games* et la console de la Nintendo Switch. Ils et elles précisent que la mise en place de l'emprunt de jeux pourrait leur servir lors d'organisation d'événements. Les jeux en solo pourraient quand même être intéressants pour la découverte ou les personnes qui n'ont pas de consoles, bien qu'ils puissent provoquer de la frustration si les joueurs et joueuses n'arrivent pas à les finir. Ils et elles conseillent également de mettre à disposition uniquement des jeux populaires en plusieurs exemplaires, afin de rentabiliser l'investissement de la bibliothèque. Ils et elles estiment qu'un mois de prêt est suffisant, car certains jeux peuvent être longs et les joueuses et joueurs n'ont pas forcément le temps d'y jouer tout le temps.

Pour les consoles à mettre en place, ils et elles mentionnent les consoles de dernière génération, ainsi que des plus anciennes, car tout le monde n'y a pas accès. Un PC pourrait

poser des problèmes s'il n'est pas sécurisé, car les personnes pourraient effectuer des achats et télécharger des jeux et plusieurs personnes utiliseraient le même compte. La technologie en réalité virtuelle serait également intéressante à cause de son coût, mais elle nécessiterait un accompagnement, car peu de gens savent l'utiliser.

En somme, ce serait une bonne chose, d'avoir un peu de tout et une gamme variée, qui pourrait plaire à tout le monde.

3.2.3 Les jeux en région vaudoise

Le canton de Vaud est le premier et le seul canton à avoir mis en place un appel à projets pour la création de jeux vidéo sur le territoire vaudois et ce, pour la cinquième année consécutive en 2023. Cet encouragement a pour but de développer la création numérique et consiste en un budget de 50'000 francs, mis en place par le SERAC. L'État de Vaud décrit d'ailleurs le canton comme un « écosystème florissant » dans le domaine des jeux vidéo (Etat de Vaud 2023b). En 2022, ce sont les studios Naraven Games Sàrl avec le jeu *Don't be Estranger*²⁸, Sunnyside Sàrl par leur jeu *Nocturnal*²⁹, annoncé en janvier 2023 et Digital Kingdom Sàrl et son jeu *Swordship*³⁰ qui ont conquis le jury, sur un total de 9 candidatures (Etat de Vaud 2022).

D'ailleurs, lors des Swiss Games Awards de 2022, un prix qui récompense les jeux suisses innovants (Swiss Game Developers Association 2022) trois jeux lausannois ont reçu une distinction :

- *Vote Now !*³¹, pour le prix junior (un jeu créé dans le cadre du cours *Développement de jeux vidéo 2D* de l'UNIL (trad. de Ante 2022)).
- *Captain Velvet Meteor: The Jump+ Dimension*³², pour le prix d'excellence (auquel David Javet du GameLab UNIL-EPFL a participé en tant que narrative designer³³).
- *Lausanne 1830*³⁴, pour le prix culturel. Un projet notamment encouragé par le GameLab UNIL-EPFL, où des documents patrimoniaux de la BCUL ont par exemple été utilisés (Lausanne 1830 2023).

Le SERAC lançant cet appel à projets de création de jeux dans le canton de Vaud et étant rattaché au même service que la BCUL, il serait intéressant qu'une collaboration voie le jour entre les deux. Pour rappel, la sauvegarde de ces jeux vidéo n'est effectuée par aucune entité patrimoniale du canton. Une réflexion plus poussée sur la possibilité d'intégration de jeux à la Riponne est nécessaire.

3.2.3.1 Formations

Il existe d'ailleurs plusieurs écoles formant de futur·e·s développeur·euse·s de jeux sur le canton de Vaud, outre les cours dispensés à l'UNIL ou l'EPFL. Notamment le Master en Media Design, dont les modules sont communs entre la HEAD et l'ECAL (HEAD 2023). Mais aussi l'école d'art privée Ceruleum à Lausanne et son Master en développement visuel et concept

²⁸ <https://www.naravengames.com/estranger> (Consulté le 29 juin 2023)

²⁹ <https://store.steampowered.com/app/1634080/Nocturnal/> (Consulté le 29 juin 2023)

³⁰ <https://store.steampowered.com/app/1804270/Swordship/> (Consulté le 29 juin 2023)

³¹ <https://jrante.itch.io/vote-now> (Consulté le 29 juin 2023)

³² <https://www.nintendo.ch/fr/Jeux/Jeux-a-telecharger-sur-Nintendo-Switch/Captain-Velvet-Meteor-The-Jump-Dimensions-2233298.html> (Consulté le 29 juin 2023)

³³ D'après l'entretien du 24.04.2023.

³⁴ <https://lausanne1830.ch/> (Consulté le 29 juin 2023)

art (Ceruleum 2023b) et son Bachelor européen en animation numérique en collaboration avec le studio Sunnyside Games cité plus tôt (Ceruleum 2023a). Il existe également l'école privée les Maîtres du Monde à Nyon, qui dispense un Bachelor d'Art Numérique, avec spécialisation Motion Design et Effets Spéciaux ou Mondes Virtuels, ainsi qu'un Master Arts Numériques (École des Maîtres du Monde, 2023a), ainsi qu'un Bachelor en technologies du Web, avec une spécialisation possible en jeux vidéo (École des Maîtres du Monde, 2023b).

3.2.3.2 Studios de jeux

Parmi les studios de jeux vaudois, nous pouvons retrouver notamment :

- Jeux vidéo
 - Dama Dama Games³⁵, Lausanne
 - Digital Kingdom³⁶, Vevey
 - Furinkazan³⁷, Lausanne
 - Lukyantsev Company³⁸, Montreux
 - Naraven Games³⁹, Lausanne
 - OZWE⁴⁰, Prilly
 - Pintokyo Games⁴¹, Yverdon-les-Bains
 - SunnySide Studio⁴², Lausanne
 - Tchagata Games⁴³, Lausanne
 - VeryPlay Studio⁴⁴, Nyon
- Jeux de société
 - Helvetiq Sàrl⁴⁵, Lausanne
 - GameWorks⁴⁶, Vevey (en pause) (GameWorks 2018)

3.2.3.3 Tiers-lieux

Les tiers-lieux sont des endroits où les communautés peuvent se rassembler, qui n'est ni le foyer, ni le lieu de travail. Sur le canton de Vaud, on peut en retrouver quelques-uns en rapport avec les jeux, notamment des bars.

- Le Qwertz est un bar à thème gaming, e-sport* et plus largement sur la culture geek*. Il existe depuis 2013 à Lausanne et divers événements y sont organisés, comme des

³⁵ <http://damadamagames.com/> (Consulté le 29 juin 2023)

³⁶ <https://digitalkingdom.ch/> (Consulté le 29 juin 2023)

³⁷ <http://www.furinkazan.ch/> (Consulté le 29 juin 2023)

³⁸ <http://www.lukyantsev.com/> (Consulté le 29 juin 2023)

³⁹ <https://www.naravengames.com/> (Consulté le 29 juin 2023)

⁴⁰ <https://www.ozwe.com/> (Consulté le 29 juin 2023)

⁴¹

https://www.pintokyo.com/#:~:text=Gvero's%20Pintokyo%20Games%20is%20a,IT%20applications%20and%20software%20tools_ (Consulté le 29 juin 2023)

⁴² <https://www.sunnysidegames.ch/> (Consulté le 29 juin 2023)

⁴³ <https://www.linkedin.com/company/tchagata-games/about/> (Consulté le 29 juin 2023)

⁴⁴ <https://veryplay.studio/> (Consulté le 29 juin 2023)

⁴⁵ https://helvetiq.com/ch_fr/ (Consulté le 29 juin 2023)

⁴⁶ <https://www.gameworks.ch/> (Consulté le 29 juin 2023)

soirées jeux de société, des concerts, spectacles ou réunions. Il y a également des consoles de jeu à disposition dans le lieu (Qwertz 2020)

- Le Meraki est un bar à jeux de société à Lausanne où on peut manger et boire tout en jouant. Le bar possède une collection d'environ 100 jeux de société (Meraki Lausanne 2023).
- Au Paradis du Jeu est un magasin de jeux de société lausannois, où sont organisées également des soirées jeux de société tous les vendredis soir (Au Paradis du Jeu 2023).
- EXPLORIA est un espace permettant la découverte du monde du gaming à Yverdon-les-Bains. Une de leur mission est de galvaniser le monde de l'e-sport* suisse, notamment en organisant des compétitions, en favorisant les rencontres entre professionnel-le-s et amateur-ice-s et en soutenant le développement des jeunes intéressé-e-s par le milieu (EXPLORIA 2021).

3.2.3.4 Évènements, festivals, conventions

Les festivals et les conventions sont des événements ponctuels durant l'année qui permettent de réunir une communauté autour de quelque chose. Dans le canton de Vaud notamment et il en existe plusieurs autour des jeux, outre ceux internes aux universités qui ont été précédemment cités.

- Polymanga se décrit comme « le plus grand événement suisse sur la culture pop, les jeux vidéo et le manga », avec plus de 50'300 visiteur-euse-s en 2022. Il a généralement lieu durant le week-end de Pâques au 2M2C de Montreux (Polymanga 2023). Autrefois, l'événement se déroulait au Palais de Beaulieu à Lausanne et a d'ailleurs été créée par l'association PolyJapan de l'EPFL (Wikipédia 2023q).
- Le Numerik Games Festival se déroule pendant 3 jours à Yverdon-les-Bains et est orienté vers la créativité du monde numérique. Il y a notamment divers ateliers, conférences, concerts, spectacles, tournois de jeux vidéo et concours (Numerik Games Festival 2023). Le festival est notamment co-produit par l'UNIL, qui investit depuis plusieurs années les lieux avec L'éprouvette ou le GameLab et mettent en place des Play-conférences, de simples conférences ou des expositions (UNIL 2022a).
- FestiGames in Tuilière est une convention qui a lieu au Stade de la Tuilière à Lausanne chaque année depuis 2021 et dont l'organisation est assurée par le Lausanne-Sport Esports. D'abord un tournoi du jeu vidéo *Super Smash Bros*, le festival a évolué en 2022 pour inclure des ateliers de découverte, des quizz, des démonstrations, du commentaire de compétitions de jeux vidéo, etc. (Hadzikadunic 2022).
- Un événement en lien avec les jeux de société, nommé Orc'idée avait lieu annuellement à l'EPFL. Malheureusement, l'édition 2023 a été annulée à cause d'un changement des directives de l'EPFL. L'association, externe à l'EPFL, cherche maintenant un autre endroit où faire perdurer le rassemblement (Orcidée 2023).
- RetroMania est une manifestation qui a lieu sur un jour à Payerne. Son thème est principalement le rétrogaming* et la culture geek*. Elle inclut un vide-grenier, une salle d'arcade, des ateliers, des tournois et des ventes aux enchères (RetroMania 2023).

- Lausanne Joue est un événement organisé par les ludothèques de la ville de Lausanne, qui dure un week-end et existe depuis 2016. En 2023, près de 1'500 joueuses et joueurs ont pu y participer, notamment en découvrant jeux et jouets (Ville de Lausanne 2023a).

3.2.3.5 Musées

De nombreux musées sont disséminés à travers le canton de Vaud, dont certains ont un lien plus ou moins fort avec les jeux. En voici une sélection :

- La Maison d'Ailleurs est un musée unique en Suisse, dédié entièrement à la pop culture et plus précisément la science-fiction, l'utopie et les voyages extraordinaires. Il est situé à Yverdon-les Bains et a notamment mis en place une exposition en 2012 intitulée *Playtime – Videogame mythologies*. Ce musée est d'ailleurs à l'origine du Numerik Games Festival, cité précédemment (Wikipédia 2023n).
- En 2021, le Musée National Suisse, au Château de Prangins, a accueilli l'exposition GAMES, qui a retracé l'histoire du jeu vidéo, dont certains suisses (Musée National Suisse 2021).
- Le Musée Suisse du Jeu, dirigé depuis peu par Selim Krichane, se situe dans le château de La Tour-de-Peilz et se consacre à la recherche et la préservation des jeux de société, mais pas des jouets (Wikipédia 2023p).
- Le Musée Bolo se décrit comme « [Le] Musée suisse de l'informatique, de la culture numérique et du jeu vidéo » et est situé sur le campus de l'EPFL. Il s'occupe donc de préserver et conserver le patrimoine de l'histoire de l'informatique et du jeu vidéo (Musée Bolo 2023).

3.2.3.6 Ludothèques

Les ludothèques peuvent être également un autre endroit où retrouver des jeux. Il semble important de les présenter et de les différencier de la bibliothèque, afin que leurs collections ne soient pas en concurrence.

3.2.3.6.1 Principes

La Fédération des Ludothèques Suisses dispense des formations, ainsi que des recommandations pour la mise en place de celles-ci, dont un document contenant des normes de fonctionnement.

Dans ce dernier, sont décrites les offres et prestations d'une ludothèque :

« La ludothèque est ouverte à tous. Elle prête des jeux et des jouets. Elle est un centre de compétence du jeu. La ludothèque offre un assortiment varié adapté aux besoins et au nombre de ses clients. L'assortiment n'est pas uniquement composé de jeux de plateau et de jeux éducatifs, mais également des jouets et de matériel ludique divers. La ludothèque a assez de place pour proposer des espaces pour jouer et organiser des animations dans ses locaux. Grâce à son assortiment et ses animations, la ludothèque permet de faire du jeu un loisir utile, promeut la valeur culturelle du jeu et favorise l'intégration et l'inclusion. La ludothèque organise des animations ludiques et devient un lieu de rencontre intergénérationnel. L'une de ses tâches essentielles est d'offrir un conseil compétent sur divers thèmes ludiques. La ludothèque collabore avec les écoles, les organisations de jeunesse et diverses institutions. » (Fédération des Ludothèques Suisses 2017, p. 5)

Ainsi, on remarque que la ludothèque prête des jeux et jouets et possède un espace où jouer et organiser des animations. Ses valeurs rejoignent en partie celles de la bibliothèque publique, mentionnée dans le Manifeste de L'UNESCO sur la bibliothèque publique⁴⁷.

Il est d'une part décrit quel genre de jeux la ludothèque prête, pouvant varier selon les institutions :

- « *jeux de société*
- *jeux éducatifs*
- *jeux de rôle*
- *jeux de construction*
- *jeux de patience*
- *jeux à la mode*
- *jeux d'extérieur*
- *véhicules* » (Fédération des Ludothèques Suisses 2017, p. 5)

D'autre part, le document mentionne également le rôle de conseil et d'animation de la ludothèque :

« La ludothèque offre un conseil compétent. Les collaborateurs sont en mesure d'expliquer brièvement les jeux et de conseiller la clientèle.

- *En tant qu'institution socioculturelle, la ludothèque offre, en plus du service de prêt, suffisamment de place pour jouer et des animations.*
- *Elle organise des manifestations qui contribuent à la promotion du jeu en tant que moyen essentiel au développement.*
- *La ludothèque propose des manifestations qui répondent aux attentes des clients.*
- *Une offre variée et un service personnalisé font de la ludothèque un centre compétence autour du jeu »*(Fédération des Ludothèques Suisses 2017, p. 5)

Ainsi, un espace de jeu, de la médiation culturelle, ainsi qu'une offre variée sont des aspects importants de la ludothèque.

3.2.3.6.2 A Lausanne

D'après la fédération des Ludothèques Suisses, il n'existe pas moins de 34 ludothèques dans le canton de Vaud, dont 3 à Lausanne même (Fédération des Ludothèques Suisses 2023).

Elles sont la Ludothèque de Chailly-sur-Lausanne, la Ludothèque Pinocchio, ainsi que la Ludothèque Alibaba. Il est intéressant de noter qu'aucune d'entre elles ne semble disposer de jeu vidéo ou de dispositif l'accompagnant dans leurs collections (Ludothèque Alibaba 2023 ; Ludothèque de Chailly-sur-Lausanne 2023 ; Ludothèque Pinocchio 2023).

La Ville de Lausanne a d'ailleurs une page dédiée aux ludothèques sur son site. Sur celle-ci figure les missions des ludothèques, qui mentionnent en premier lieu « Favoriser le développement personnel de l'enfant. L'enfant fréquentant les ludothèques [...] » (Ville de Lausanne 2023b) et en deuxième lieu « Renforcer les liens familiaux. La fréquentation des

⁴⁷ https://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/textes_reference/manifeste_IFLA-UNESCO.pdf
(Consulté le 30 juin 2023)

ludothèques par les familles [...] » (Ville de Lausanne 2023). Ainsi nous remarquons une tendance à cibler le public enfant et familial, voire intergénérationnel.

D'ailleurs, il existe également parfois des institutions combinant à la fois des ludothèques et des bibliothèques, comme celles de La Tour-de-Peilz⁴⁸.

3.2.4 Conclusion

Au final, cette analyse de l'environnement externe de l'Unithèque nous fait constater un lien fort avec le jeu et en particulier le jeu vidéo et ce, dans un périmètre plus ou moins proche de celle-ci.

L'UNIL, que l'Unithèque dessert directement à l'aide de l'une de ses missions, s'établit comme un centre de compétence sur l'étude du jeu vidéo. Les jeux sont plus également représentés dans la communauté étudiante, que ce soit dans les associations de l'UNIL ou de l'EPFL.

De plus, si on étend l'analyse au niveau cantonal, on remarque également une volonté politique de soutenir le jeu vidéo. Mettre en place une collection de jeux serait par exemple un moyen de correspondre aux enjeux de développement de la législature en 2027, comme la cohésion sociale, le numérique ou la dépendance de l'extérieur (BCUL 2023b). Une collaboration au sein du SERAC, incluant à la fois la BCUL et l'Etat de Vaud mettant en place le budget pour la création de jeux vidéo serait d'ailleurs pertinente à développer. Il existe d'ailleurs de nombreuses formations dans ce domaine, plusieurs studios de développement et divers tiers-lieux, musées ou encore ludothèques, en lien avec le jeu.

D'autre part, il existe peu de concurrents à une collection de jeux, dans un cadre universitaire, les ludothèques ne ciblant pas un public étudiant, comme à l'Unithèque.

⁴⁸ <https://www.la-tour-de-peilz.ch/abcde/decouvrir-2> (Consulté le 30 juin 2023)

4. Collections de jeux en bibliothèque universitaire

Les jeux sont présents dans plusieurs types de bibliothèques depuis plusieurs années maintenant. Les industries de jeux atteignent des chiffres colossaux et bon nombre d'études démontrent que de plus en plus de personnes pratiquent ce loisir. Ainsi, il est intégré de manière grandissante dans notre quotidien. C'est peut-être l'une des raisons qui peut expliquer le recul dans le nombre de prêts en bibliothèques, les pratiques culturelles de la population ayant changé depuis la pandémie de Covid-19. Dans ce chapitre je vais d'abord préciser les caractéristiques de la bibliothèque universitaire, puis expliquer la raison de la création de collections de jeux en dans ce genre d'institution, d'après mes recherches et mes entretiens. Enfin, je vais présenter les résultats de mon questionnaire et des entretiens que j'ai pu mener.

4.1.1 Différence avec la bibliothèque de lecture publique

Les missions de la bibliothèque d'université et celles de la bibliothèque de lecture publique sont en général décrites dans leurs documents fondateurs. La première se différencie de cette dernière en ces points (trad. de Guion 2014) :

- La bibliothèque académique soutient l'enseignement dispensé à l'université dont elle dépend.
- Les publics sont différents : la bibliothèque universitaire dessert la communauté universitaire et plus particulièrement, remplit les besoins des étudiant·e·s et des facultés. Elle soutient également les chercheuses et chercheurs et les doctorantes et doctorants en leur fournissant l'information dont ils ont besoin pour leurs projets de recherche.
- Les collections sont majoritairement en lien avec les disciplines enseignées à l'université, cela peut inclure des documents de fiction.
- Elle peut être divisée en plusieurs sites, avec des disciplines spécialisées.

4.1.2 Genèse de ces collections

Il existe de nombreuses bibliothèques universitaires dans le monde possédant des collections de jeux. J'en ai notamment trouvé aux Etats-Unis, au Canada, en France et en Suisse. Le but ici n'est pas de toutes les répertorier.

Dans mes recherches et mes entretiens, je me suis particulièrement penchée sur les raisons qui ont poussé ces bibliothèques à les mettre en place. Pour les bibliothèques américaines, je me suis basée sur les études de cas répertoriées dans le livre *Games and Gamification in Academic Libraries*. Pour les bibliothèques suisses, quelques entretiens ont été menés. Il n'existe que peu de documentation dans les autres pays.

J'ai noté ces raisons-ci, qui peuvent parfois se rejoindre et ne sont pas exclusives :

- Une volonté de la part des bibliothécaires de renouveler l'image de la bibliothèque en quelque chose de positif et de tendre vers un endroit plus convivial, social ou amusant, particulièrement pour les étudiant·e·s. Certaines bibliothèques incluent les jeux dans une volonté d'améliorer la qualité de vie du public. C'est finalement une volonté de rendre la bibliothèque comme quelque chose de plus large qu'un simple espace d'études (trad. de Baron 2020, p. 5 ; trad. de Owens et Staub 2020, p. 17). Elles tendent finalement vers ce qu'on nomme les bibliothèques « de troisième lieu » en innovant :
 - La Bibliothèque d'Oxford College

- La Bibliothèque de la Créativité de l'Université de Nebraska Omaha
- La Bibliothèque Mabey de la MidAmerica Nazarene University
- La Bibliothèque de Penn State Brandywine
- Bibliothèque de la Faculté des Sciences économiques de l'Université de Neuchâtel
- Bibliothèque de l'EPFL
- Bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute Ecole Arc à Neuchâtel
- Une nécessité de soutien aux personnes concernées par les domaines d'études, tels que la conception de jeux vidéo ou les game studies* :
 - Les bibliothèques de l'Université du Nord du Texas
 - La Bibliothèque de Snowden au Lycoming College
 - La Bibliothèque Dr. Martin Luther King Jr. de l'Université de l'Etat de San Jose
- L'approche de personnes externes à la bibliothèque (professeur·e·s, étudiant·e·s, ...) demandant à avoir des jeux :
 - La Bibliothèque Bogomolny de l'Université de Baltimore.
 - Institut des Hautes Etudes Internationales et du Développement – Kathryn and Shelby Cullom Davis Library

4.1.3 En Suisse

Il existe des jeux dans de nombreux types de bibliothèques différents : publique, scolaire et académique, voire patrimoniale ou scientifique. Grâce à des recherches, des contacts et un sondage, la section qui suit va présenter un état de l'art des jeux dans les bibliothèques suisses, particulièrement celles d'universités.

4.1.3.1 Renouvaud et le canton de Vaud

Au niveau de Renouvaud, qui est le réseau dont fait partie et que chapeaute la BCUL, il existe plusieurs bibliothèques qui possèdent des jeux, notamment :

- La bibliothèque de Nyon prête depuis 2015 des jeux vidéo et des consoles sur son site Jeunes Publics (Ville de Nyon 2015) et depuis 2021 sur le site Adultes (Ville de Nyon 2021).
- La bibliothèque de Vevey prête des jeux vidéo et met à disposition l'espace de consultation *Pixels* (Bibliothèque municipale de Vevey 2023).
- La bibliothèque publique et scolaire d'Yverdon-les-Bains possède un espace de consultation de jeux vidéo *Play* (Bibliothèque publique et scolaire d'Yverdon-les-Bains 2019).
- La bibliothèque scolaire d'Echallens Trois-Sapin met à disposition des jeux de société (Bibliothèque Echallens Trois-Sapin 2023).
- La médiathèque de la Vallée de Joux met à disposition des jeux de société (Médiathèque de la Vallée de Joux 2023).
- La bibliothèque du Gymnase de Burier prête des jeux de société depuis 2023 (Bibliothèque du Gymnase de Burier 2022).
- Au niveau de la BCUL :

- La HEP Vaud, possède des jeux de société, des jeux sérieux et des jeux pédagogiques (pensés pour un public d'enseignant·e·s ou d'écologiste·s).
 - Les deux sites des gymnases de Renens et de Provence possèdent quelques jeux de société.
 - Sur chacun de ses sites, la BCUL met à disposition des jeux d'échecs depuis mai 2023.
- Les Bibliothèques de la Ville de Lausanne m'ont également indiqué qu'une réflexion était en cours afin d'intégrer des jeux vidéo dans leurs collections.

4.1.3.2 Bibliothèque de l'EPFL

La bibliothèque de l'EPFL met à disposition des jeux vidéo depuis 2018 en prêt ou en consultation sur place sur les ordinateurs de la station Zero Gravity, créée en collaboration avec l'association Robopoly (Bibliothèque de l'EPFL 2019). Elle prête également plusieurs consoles de jeu, dont la NES et la SNES depuis 2019 et la PlayStation 4 et 5, la Xbox One et Series X, la Nintendo Switch et Switch Lite depuis 2022 (Bibliothèque de l'EPFL 2022). Deux casques de réalité virtuelle Oculus Quest 2 sont également à disposition en prêt. Cette collection est principalement à destination des étudiant·e·s.



Figure 4 : © Marion Favre 2023. Reproduction autorisée. Station Zero Gravity à la Bibliothèque de l'EPFL.

Les ordinateurs de la station Zero Gravity sont déconnectés d'internet, mais donnent accès aux plateformes GOG et Steam de manière hors-ligne. En cumulant les deux plateformes, la collection atteint les 130 jeux. Pour ce qui est des jeux qui sont en prêt, pour les consoles, la collection compte près de 200 titres (Bibliothèque de l'EPFL 2023b). Ces ordinateurs sont

utilisés pour le jeu en solitaire, donc il n'y a pas de problème de bruit. Les bibliothécaires ont également développé plusieurs scripts afin de démarrer les plateformes automatiquement au démarrage de l'ordinateur, pour l'éteindre automatiquement et pour décompter le nombre d'utilisation de jeux sur chaque plateforme.

Les jeux sélectionnés sont principalement des jeux indépendants* et suisses à moins que la qualité ne soit pas au rendez-vous. Les bibliothécaires cherchent à les mettre en avant car ils sont en général très peu connus comparés aux jeux AAA*. Ainsi, les jeux indépendants* sont choisis pour leur intérêt artistique, leur trame narrative particulière ou les mécaniques de jeu inhabituelles qui peuvent être mises en place. Les jeux sont également choisis en fonction des thématiques enseignées à l'EPFL, comme les mathématiques, l'informatique, l'architecture ou l'environnement ou des thématiques actuelles, comme l'intelligence artificielle. Les suggestions des bibliothécaires sont également prises en compte et celles des étudiant-e-s aussi, mais il n'y en a eu que très peu. Les jeux très populaires comme ceux de la licence *Mario* ou *The Legend of Zelda* sont également achetés, mais plutôt sur les consoles.



Figure 5 : © Justine Chammartin 2023. Rayon de jeux vidéo de la bibliothèque de l'EPFL.

Les exceptions à cette sélection sont les jeux jouables uniquement en multijoueur ou les jeux réédités chaque année, répétitifs et sans apport réel de contenu. Certains jeux sont achetés

pour l'organisation d'événements également, comme *Just Dance*. De plus, si certains jeux mettent des valeurs sexistes ou racistes en avant, ils ne sont pas achetés.

Afin d'effectuer cette sélection, une veille est faite au travers de plusieurs sites spécialisés dans les jeux indépendants ou par les suggestions des plateformes d'achats comme Steam. Pour les jeux suisses et particulièrement ceux vaudois, c'est principalement le réseau social Twitter qui est utilisé.

Pour ce qui est de la gestion du temps de jeu, il n'y a eu aucun problème jusqu'à aujourd'hui. En général, les lecteur·rice·s ne restent pas jouer pendant des heures. Pour ce qui est de la violence, le public de la bibliothèque est adulte, donc les bibliothécaires n'ont pas de regard là-dessus. Au niveau de la sélection, seuls les jeux apportant quelque chose de novateur plutôt que de la violence uniquement sont sélectionnés.

Au niveau de l'acquisition, il n'y a pas vraiment de périodicité dans les achats, car ils sont effectués au fur et à mesure des sorties. Leurs fournisseurs principaux sont Cede.ch (qui offrent 10% de rabais pour les bibliothèques), World of Game (qui disposent d'un grand stock et dont les prix sont parfois moins chers que Cede.ch avec le rabais appliqué) et Digitec, avec lequel l'EPFL a un accord.

Quant à la mise à disposition des jeux, des boîtes vides « fantômes » sont mises en rayon, à la fois pour les jeux et les consoles, que les étudiant·e·s peuvent prendre et amener au guichet d'accueil. Ces boîtiers sont équipés d'un antivol et les jeux et consoles sont tous entreposés dans des armoires et tiroirs sécurisés avec des cadenas.

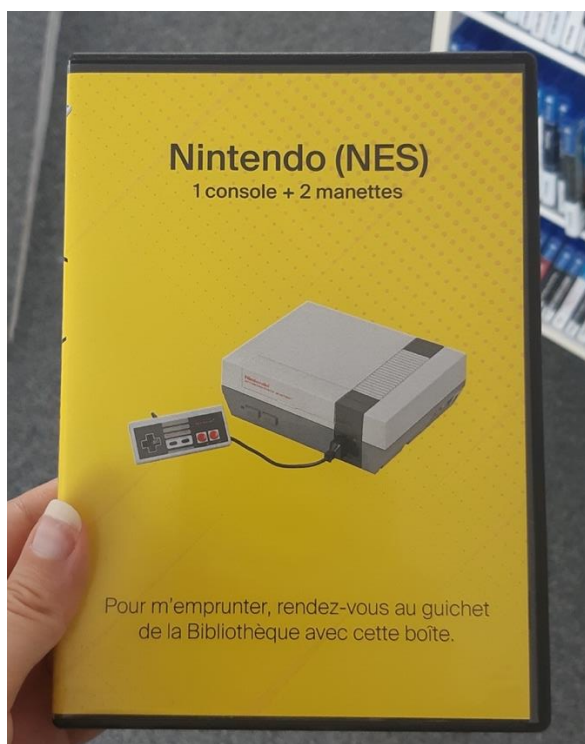
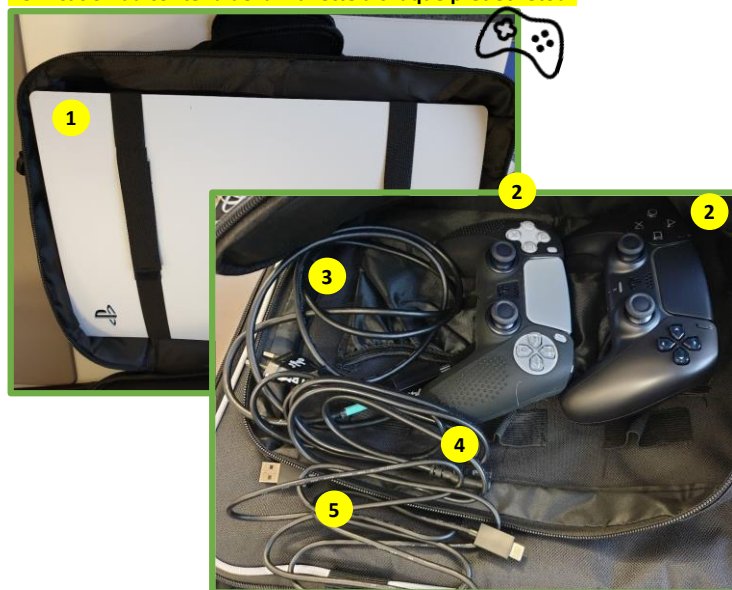


Figure 6 : © Justine Chammartin 2023. Fantôme utilisé pour l'emprunt de consoles de jeux à la bibliothèque de l'EPFL.

A noter que toutes les consoles qui peuvent être empruntées sont également équipées d'une sacoche, si possible renforcée et d'une feuille de route (en anglais et en français), pour faciliter les prêts et retours pour les bibliothécaires non familier·ère·s avec ces appareils. Le temps de

prêt est d'une semaine, renouvelable jusqu'à 5 fois, ce qui semble convenir à la plupart des usager·ère·s. Le catalogage n'est pas très différent des autres types de documents. Le fonctionnement des consoles est vérifié tous les 3 mois environ, tandis que les jeux ne sont jamais vérifiés, mais les emprunteur·euse·s peuvent faire part des problèmes.

Vérification du contenu de la mallette à chaque prêt et retour



5 éléments :

- 1) Une console Playstation 5
- 2) Deux manettes
- 3) Un câble/prise d'alimentation
- 4) Un câble HDMI
- 5) Un câble USB de chargement

Merci de ne pas réinitialiser ou changer le compte et les paramètres de la console.

Conditions:

- ☐ Prêt de 7 jours, renouvelable
- ☐ Des frais peuvent s'appliquer en cas de retard, dommage ou perte du matériel

En cas de question ou problème, contactez game.bib@epfl.ch

Figure 7 : Feuille de route accompagnant les consoles de jeux de l'EPFL, ici pour la PlayStation 5 (Favre 2022) (avec autorisation)

Pour ce qui est de la mise en valeur de cette collection, de temps en temps il y a des nouvelles sur les réseaux sociaux qui sont rédigées, notamment sur Instagram. Les annonces plus importantes, comme pour l'achat de nouvelles consoles, sont diffusées sur tous les réseaux sociaux et la page internet de la bibliothèque.

Le désherbage des jeux n'a pas encore été envisagé, la collection étant encore jeune. Cependant, il va devoir être abordé durant les prochaines années, car le manque de place va se faire sentir.

Dans l'ensemble, il y a eu peu de dégâts ou de vols, en dépit des craintes que pouvaient avoir les bibliothécaires. En moyenne, 2 ou 3 jeux vidéo sont rachetés par année. Les jeux sont principalement achetés en version matérielle, afin de garantir leur pérennité. Les personnes fréquentant la bibliothèque sont de manière générale très satisfaites de la collection à disposition et il y a eu de bons retours.

Dans les mois à venir, la bibliothèque de l'EPFL aimerait mettre plus en avant leur collection de jeux et de consoles et avoir une plus grande diversité de consoles à disposition. Elle souhaiterait aussi développer de la médiation autour des jeux vidéo, en collaborant avec les différents acteurs du jeu vidéo du campus. Par exemple en invitant le GameLab et des studios de jeux suisses, en collaborant avec l'association étudiante Game* pour organiser un tournoi. Une soirée jeux est d'ailleurs prévue le 9 novembre prochain.

Le temps de travail dédié à cette collection représente environ 2 heures par semaine, mais ce n'est pas quelque chose de régulier, celui-ci dépendant principalement des livraisons. Le budget de mise en place représentait 5'000 CHF et aujourd'hui, le budget annuel représente 3'000 CHF.

4.1.3.3 Geneva Graduate Institute – Bibliothèque Kathryn & Shelby Cullom Davis

La Bibliothèque Kathryn & Shelby Cullom Davis est la bibliothèque de l'Institut des Hautes Etudes Internationales et du Développement (IHEID) à Genève. La Maison de la Paix, bâtiment où elle est située depuis 2013, a été construit grâce à un don de Kathryn Cullom Davis, qui a demandé qu'on y mette un endroit où jouer (Pasquier 2016). C'est une petite université, avec quelques 1200 étudiant·e·s en master et doctorant·e·s. Ainsi, elle possède une collection de jeux de société (aussi appelés « jeux de plateaux » par les bibliothécaires). La volonté de l'IHEID était également de construire une communauté au sein des étudiant·e·s, parmi lesquel·le·s il y a beaucoup de personnes expatriées.

Pour ce qui est du temps consacré au développement de la collection, il correspond à une semaine par an, toutes les personnes impliquées dans sa gestion confondues. Une fois que la collection est mise en place, cela demande très peu d'effort. Au niveau des compétences requises, les bibliothécaires recommandent d'avoir une passion pour les jeux, au moins pour le pilotage de la collection. Le budget de mise en place a été quasiment nul, tandis que le budget de maintenance annuel représente environ 500 CHF.

Les jeux sont en général choisis en lien avec les thématiques de l'Institut, à savoir : l'anthropologie et sociologie du développement, le droit international, l'économie internationale, l'histoire internationale et la science politique et relations internationales (Pasquier 2016). La bibliothèque n'exclut pas d'office les jeux incluant de la science-fiction ou de la fantasy. Les bibliothécaires aimeraient avoir un peu de tout dans la collection et répondent aux désirs des utilisateurs et utilisatrices.

La bibliothèque propose quelques jeux en libre-accès, stockés dans le salon Davis (une salle fermée avec quelques canapés, des tables, etc.) dont ceux que l'on nomme « classiques » et culturellement symboliques, comme (Pasquier 2016). :

- Un jeu de 54 cartes
- Un jeu de dames
- L'awélé, un jeu d'Afrique
- Le go, un jeu asiatique
- Les échecs, exportés en Europe par le peuple arabe



Figure 8 : © Justine Chammartin, 2023. Jeux "classiques" présents dans le salon Davis de la bibliothèque de l'IHEID.

Elle propose aussi des jeux en prêt, en général plus complexes et nécessitant plus de temps et d'espace qu'à disposition dans la bibliothèque. Il a notamment été choisi de ne pas acheter des jeux d'ambiance, aussi appelés « party games » par les bibliothécaires, à cause du bruit qu'ils pourraient générer, pouvant déranger d'autres personnes (Pasquier 2016). Aujourd'hui, la bibliothèque estime que ces jeux pourraient être achetés, mais ce n'est pas une priorité. D'ailleurs des jeux tels que le Trivial Pursuit ne sont pas considérés, car très dépendants de l'époque où ils sont sortis et donc vieillissant mal. De plus, les jeux de stratégie guerrière, qui se trouvent au summum de la complexité et du temps de jeu nécessaire, ont également été écartés. Une autre exception est de ne pas acheter les extensions de jeux, car elles se trouvent dans un boîtier à part et doivent donc être prêtées séparément.

La bibliothèque a choisi de commencer en achetant 4 jeux à mettre en prêt. La collection a eu tant de succès que 5 autres jeux ont été acquis quelques semaines plus tard (Pasquier 2016). Avec le temps, la collection s'est également popularisée, c'est-à-dire que les étudiant·e·s demandaient des jeux qu'ils ou elles connaissaient déjà et la bibliothèque a accepté d'en acheter parmi les moins complexes et de diversifier sa collection. Les bibliothécaires ont remarqué que même en étant passionné·e·s par les jeux, ils et elles peuvent parfois avoir quelques biais dans la sélection.

La veille est principalement effectuée sur le site Board Game Geek, qui est une base de données avec beaucoup d'informations et fréquentée par beaucoup d'internautes, ce qui donne une bonne estimation de la notation des jeux. La périodicité des achats est très disparate : parfois il y a des années sans achats de jeux. Leurs fournisseurs sont l'Astuce à Carouge et le magasin Well Played à Zurich, qui est spécialisé dans les jeux anglophones, pour les expatrié·e·s.

Avec le temps et la pratique, les bibliothécaires ont privilégié le développement de la collection en prêt, pour plusieurs raisons. Pour le catalogage, il était simple de copier des notices de jeux déjà catalogués (dans le logiciel Virtua à l'époque) et d'appliquer un numéro courant à chacun. Les jeux ne sont pas indexés et les jeux classiques ne sont pas catalogués. Au niveau de l'équipement, les pièces sont détachées et mises dans des sachets en plastique refermables, les instructions de jeu, l'intérieur des boîtes et les plateaux sont tamponnés avec l'adresse de la bibliothèque et une étiquette avec un numéro courant ainsi qu'un code-barres sont collés à l'intérieur des boîtes (Pasquier 2016). Au fil des années, les bibliothécaires ont

également appris à reconnaître quels parties des boîtes de jeu il faut renforcer et malgré le fait que leurs utilisateur·rice·s soient adultes, ils et elles ont remarqué que le contenu des jeux étaient tout de même abîmés. Ils et elles n'ont pas le temps de vérifier le contenu des boîtes à chaque retour, donc une vérification n'est effectuée qu'une fois par an.

Au niveau du stockage, les jeux à emprunter sont bien visibles sur une étagère derrière le bureau de prêt. Cela permet un meilleur contrôle du contenu des boîtes et des pièces, un suivi des emprunts et d'éviter toute mauvaise manipulation des jeux. Bien que les jeux soient moins visibles et que le personnel de prêt soit plus sollicité de cette manière, cela représente en tout très peu de temps dans l'activité du bibliothécaire (Pasquier 2016).



Figure 9 : © Justine Chammartin 2023. Étagère à jeux de la Bibliothèque de l'IHEID, derrière le bureau de prêt.

Le prêt est restreint aux personnes de l'IHEID et limité à 7 jours, renouvelable trois fois (comme pour leurs DVDs) (Pasquier 2016).

Pour la mise en valeur, il existe une liste de jeux (voir annexe 7) dans le salon et au bureau de prêt et les nouvelles arrivées sont indiquées sur Facebook (Pasquier 2016). Une liste des jeux est visible sur le site Board Game Geek, car il est difficile de les retrouver sur le catalogue Swisscovery. Quelques jeux sont également présentés sur leur face visible sur les étagères. Les bibliothécaires songent à intégrer les jeux à leurs sélections thématiques, ce qui n'a été fait qu'une fois pour l'instant. Il pourrait y avoir un cartel qui présenterait le jeu, parmi la sélection mise en avant.

Les résultats sont très satisfaisants : plusieurs jeux sont empruntés jusqu'à 25 fois par an et les étudiant·e·s joueur·euse·s sont ravi·e·s.

Un cas particulier qu'a rencontré la bibliothèque est celui du jeu Puerto Rico, un jeu de gestion* où les joueuses et joueurs contrôlent une colonie. Une lectrice descendante d'amérindiens l'a trouvé offensant et a demandé qu'on le retire des collections. En effet, il y aurait dans ce jeu une forme de négationnisme des massacres et de l'esclavage suite à la colonisation de l'Amérique du Sud. Finalement, une notice a été ajoutée dans la boîte, précisant le contexte historique de l'île de Puerto Rico et une réflexion a eu lieu sur les jeux et les valeurs qu'ils

peuvent transmettre (Pasquier 2017). Aujourd'hui les bibliothécaires sont plus sensibles à la sélection des jeux et une nouvelle édition de Puerto Rico est sortie, cette fois sans éléments polémiques et qui devrait remplacer celle encore dans la collection.

Les bibliothécaires ont envisagé le renouvellement et le désherbage cette année, afin de remplacer certains jeux abîmés. Toutefois, la boîte n'est pas complètement jetée : les pièces peuvent servir de remplacement au nouveau jeu si elles sont perdues. D'ailleurs ils et elles m'ont indiqué qu'il était parfois difficile d'obtenir des pièces de remplacement de la part des éditeurs. Autrement, le désherbage n'est pas envisagé, car il n'y a pas de manque de place. Si cela était à faire un jour, les bibliothécaires élimineraient les jeux peu empruntés.

Au niveau des perspectives de développement futures, les bibliothécaires ont envisagé d'intégrer des jeux vidéo dans leur bibliothèque, mais ne l'ont jamais fait à cause du budget que cela peut représenter. Ils et elles ont notamment mentionné la console Nintendo Switch, qui a du potentiel pour les jeux multijoueur et c'est quelque chose qu'ils et elles aimeraient encourager avec les jeux. Les jeux sérieux n'ont jamais été envisagés dans la collection, bien qu'elle en accueille deux. Les bibliothécaires ne les considèrent pas comme des jeux et les exemples au sein de la collection semblent mal réalisés et injouables de manière pratique. Pour ce qui est de la médiation culturelle, il n'y a eu que peu d'effort jusqu'à maintenant, car c'est quelque chose qui demande beaucoup de travail. Une soirée jeu a été organisée une fois en dehors des heures de travail, où des membres du personnel et quelques étudiant·e·s étaient présent·e·s. Elle a plutôt bien fonctionné et les participant·e·s étaient satisfaits·e·s.

4.1.3.4 Bibliothèque de la Faculté des Sciences économiques de l'Université de Neuchâtel

La bibliothèque de la Faculté des Sciences Économiques de l'Université de Neuchâtel est une petite bibliothèque située au sous-sol du bâtiment de la faculté des sciences économiques et c'est la seule bibliothèque de l'Université à posséder des jeux.

Sa collection de jeux a été lancée en 2020, par une personne ne travaillant plus dans l'institution. La volonté de la bibliothèque était de se diversifier, la bibliothèque n'attirant pas forcément les foules. Les bibliothécaires voulaient la rendre plus attractive et sympathique. Ils et elles l'ont fait de plusieurs manières : des coins « détente » ont été installés avec des canapés, des outils de massages, des bandes dessinées et un coin thé/café également. Ils et elles ont également mis en place le prêt d'objet, avec notamment des chargeurs de téléphones ou d'ordinateur, de casques ou la mise à disposition de boules quies. Enfin, la bibliothèque a mis à disposition un panneau de suggestions et de feedback à l'intention des étudiant·e·s, pour qu'ils et elles puissent donner leur avis sur ce qui est positif ou négatif à la bibliothèque.

La collection de jeux de société rentre également dans cet élan d'amélioration de l'image de la bibliothèque. Au début, les bibliothécaires choisissaient des jeux en lien avec les domaines d'études de la faculté, soit : le management, la finance, l'économie, le journalisme et le travail social. Puis, ils et elles se sont rendu·e·s compte que cela ne changeait pas grand-chose si les jeux n'y correspondaient pas. Ils et elles ont ainsi diversifié leur offre, en choisissant des jeux tout public et en ayant une sélection assez large. Ainsi, ils et elles achètent des jeux pour tous les âges ou pour adultes et choisissent en principe des jeux qui ont reçu des récompenses. Ils et elles évitent les jeux pouvant avoir un contenu haineux. Les bibliothécaires acceptent également les suggestions des lecteur·rice·s.

Ce sont principalement les étudiant-e-s qui empruntent les jeux, mais aussi le personnel du bâtiment et quelques personnes externes, ce qui reste plus rare. Ces jeux sont plutôt empruntés lors des périodes creuses de l'université, hors des périodes d'examens et pendant les vacances. Les bibliothécaires n'ont pas rencontré de problèmes de bruit, car il est accepté dans l'espace de la bibliothèque et les étudiant-e-s travaillent souvent en groupe. Ces dernier-ère-s ont également à disposition un espace silencieux dans un espace adjacent à la bibliothèque.

Les achats ne sont pas réguliers, mais une dizaine de jeux est achetée par année. Les dons sont acceptés, mais aucun n'a encore été reçu.

Le catalogage est basé sur les notices faites par les HEP dans SLSP. Il ne prend d'ailleurs pas beaucoup plus de temps que pour les livres et ne demande pas de compétence supplémentaire. De cette manière, les bibliothécaires ont créé leur propre grille de catalogage sur laquelle se baser. Celui-ci est également fait en observant ce qu'il y a sur la boîte de jeu et le livret à l'intérieur. Une cote et un code-barres sont collés sur les boîtes, à l'intérieur est appliquée la cote du numéro d'entrée ou cote interne, une étiquette décrivant le contenu du jeu, ainsi que le tampon de l'institution. Lors du catalogage les bibliothécaires précisent également la collation, qui est un jeu dans une boîte. Au champ 500 ils et elles précisent le nombre de joueuses et joueurs, l'âge et la durée d'une partie. Le champ 505 précise le contenu du jeu, la zone 520 sert au résumé et en 655 est précisé le type de document, c'est-à-dire un jeu. A chaque retour de jeu le contenu est vérifié, bien que cela prenne un peu de temps. Le prêt est de 14 jours, renouvelable 5 fois et le prêt interbibliothèques est également possible.

Les boîtes de jeux sont stockées sur des étagères en face de l'entrée de la bibliothèque et les jeux sont exposé face visible, pour mieux attirer l'œil.



Figure 10 : © Justine Chammartin, 2023. Étagères à jeux de la bibliothèque de la Faculté des Sciences Economiques de l'Université de Neuchâtel

La mise en valeur de la collection a été faite à son lancement grâce à une petite exposition, les nouveautés sont régulièrement affichées sur les écrans du bâtiment et les bibliothécaires ont également publié des annonces sur les réseaux sociaux.

La collection étant très récente, le désherbage n'a pas encore été envisagé. Les bibliothécaires y réfléchiront une fois que la place manquera. Il est prévu de diversifier la collection, en rachetant des jeux peu à peu.

Les échos des utilisateurs et utilisatrices ont été plutôt chaleureux, les professeur·e·s effectuant des visites présentent la collection comme quelque chose de positif. Les bibliothécaires n'ont pas reçu de retour négatif de la part de la faculté.

L'intégration de jeux vidéo, a été envisagée par la bibliothécaire qui a eu l'élan d'améliorer la vision de la bibliothèque. Malheureusement, la bibliothèque étant petite, elle manque de place pour accueillir ce genre de collection. Les jeux sérieux quant à eux n'ont pas été envisagés, car le but de cette collection est de se changer les idées ou se divertir. Si des enseignant·e·s venaient à utiliser des jeux dans leurs cours, les bibliothécaires seraient prêt·e·s à en acheter. La médiation culturelle semble être une idée plaisante et ils et elles sont ouvert·e·s à l'idée, mais cela demande de la réflexion.

4.1.3.5 Bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc à Neuchâtel

La bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc abrite les collections du domaine santé, conservation-restauration et ingénierie. La collection de jeux concerne principalement ce dernier.

En 2018, paraît le jeu Trivial Pursuit édition spéciale Haute Horlogerie. Les bibliothécaires du domaine ingénierie l'ont alors acheté à la demande de professeur·e·s et car cela rentrait dans les domaines d'enseignement de la Haute École Arc. C'est ainsi qu'est née la collection et les bibliothécaires ont décidé de l'agrandir, afin d'attirer le public des étudiant·e·s en ingénierie fréquentant peu la bibliothèque, et de rendre la bibliothèque plus attractive.

En 2019, les bibliothécaires ont décidé d'étoffer la collection en achetant 5 jeux et en 2020 ce sont 3 livres du jeu de rôle Donjons & Dragons qui ont rejoint l'ensemble, à la suite d'un intérêt démontré par des assistant·e·s. En 2021 et 2022 il n'y a pas eu de nouveaux achats, notamment à cause de la pandémie. En 2023, il y a eu un regain d'intérêt, en raison de deux soirées jeux organisées par l'association du personnel. Une bibliothécaire y a participé et y a notamment apporté quelques jeux de la collection de la bibliothèque et en a profité pour en faire la publicité. De cette manière, les bibliothécaires ont acheté 4 nouveaux jeux cette année, portant l'ensemble à 10 jeux. Cela reste donc une petite collection, qui n'est pas une priorité. Certains jeux sérieux ont également intégré la collection à la suite de demandes de professeur·e·s.

Les jeux sont donc surtout achetés pour les étudiant·e·s, mais aussi les assistant·e·s ou professeur·e·s et finalement toutes les personnes de la communauté de la HE-ARC. Quelques personnes externes ont emprunté des jeux, mais avant le passage à SLSP.

La collection est généralement actualisée une fois par an et cela représente une demi-journée environ. Une seule bibliothécaire gère cette collection et effectue de la veille. Elle n'a pas dû développer de compétences particulières pour la gestion, mais a une expérience de jeu personnelle. La mise en place a coûté environ 1900 CHF, y compris l'étagère de présentation de jeux. Les bibliothécaires comptent environ 200 CHF par année pour le maintien de la collection.

L'étagère des jeux se trouve devant le guichet de prêt à gauche de l'entrée et prend peu de place. Les jeux plus sérieux sont quant à eux mis en avant avec des livres, sur une commode en face de l'entrée.



Figure 11 : © Justine Chammartin, 2023. Étagère de jeux de la bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc.



Figure 12 : © Justine Chammartin, 2023. Sélection de jeux parmi une mise en avant d'ouvrages à la Bibliothèque du Campus Arc 2 de la Haute École Arc.

Pour la sélection, les jeux sont principalement choisis en fonction des domaines d'études de la section ingénierie, qui comprend les thèmes scientifiques suivants : l'horlogerie, la physique, les mathématiques, l'informatique, l'innovation et la réflexion, la gestion de projet, le design et le développement durable. Il n'y a pas vraiment de critère d'exclusion pour l'instant, la collection étant récente.

Le fournisseur principal est le magasin 400 Coups à Renens et les achats sont effectués environ une fois par année. La bibliothèque a reçu un don de jeux de cartes et les jeux sont tous en bon état pour l'instant. Lorsque les jeux reviennent au guichet de prêt, les bibliothécaires vérifient qu'ils soient complets.

Le prêt est de 28 jours et non prolongeable, mais si une demande est effectuée les bibliothécaires rallongent le prêt. Les jeux sont classés selon une cote : JEU + CDU + 5 lettres du titre du jeu. À l'intérieur des boîtes sont collées des fiches décrivant le contenu du jeu. Au niveau du catalogage, au début il n'y avait pas de bibliothèque sur qui se baser dans le réseau Nebis. Aujourd'hui sur SLSP les bibliothécaires ont une grille de catalogage qui comprend les champs essentiels. Lorsque c'est possible, elles se basent sur les notices des HEP. L'indexation comprend le sujet d'indexation « jeu de société » et la thématique du jeu. Certaines boîtes de jeux se sont un peu décolorées après exposition au soleil et en général les boîtes exposées sont vides et le contenu est gardé dans des sachets en back-office. D'ailleurs, le désherbage n'a pas encore été abordé, la collection étant très récente.

La communauté de la HE-ARC semble surprise de manière positive lorsqu'elle voit que la bibliothèque prête des jeux. Cependant, les bibliothécaires ont parfois l'impression que les personnes se retiennent d'emprunter des jeux. Il est d'ailleurs prévu qu'un compte Instagram soit créé prochainement, où les bibliothécaires publieront des informations sur les jeux. La collection va continuer à se développer petit à petit au fil du temps.

Pour ce qui est des jeux vidéo ou de la médiation culturelle, les bibliothécaires ne seraient pas contre, mais cela demande du temps pour réfléchir à la mise en place et elles n'ont pas encore pris le temps de le faire. Cela leur semble également plus compliqué à mettre en place, car il semble y avoir un certain frein aux jeux dans la vision qu'ont les personnes de la bibliothèque académique.

4.1.3.6 Autres

D'autres bibliothèques académiques ont répondu à mon sondage, dont les cas ne correspondaient pas nécessairement à ce que je présente dans mon travail ou alors il était difficile pour moi de m'y rendre. Voici une liste des bibliothèques qui y ont répondu et leurs indications :

- L'École Hôtelière de Lausanne (Hospitality Business School), m'a indiqué effectuer de la médiation avec des jeux, mais ne pas en mettre à disposition dans la bibliothèque, que ce soit pour le prêt ou en libreaccès.
- La bibliothèque de la Haute École de Travail Social de Lausanne m'a également indiqué après la clôture du sondage qu'elle possède quelques jeux de société. Certains sont réservés pour les professeur·e·s ou les étudiant·e·s.
- L'une des bibliothèques de la HES-SO Valais/Wallis m'a indiqué qu'elle possédait une dizaine de jeux de société et jeux sérieux. Ils sont disponibles à la fois en libreaccès,

en prêt et les bibliothécaires organisent également parfois de la médiation avec les jeux. La collection existe depuis moins d'une année.

- La médiathèque du Centre de formation professionnelle francophone santé-social du canton de Berne m'a également indiqué avoir une centaine de jeux de société et des jeux sérieux au sein de ses collections depuis 3 à 5 ans. Elle les prête uniquement aux enseignant·e·s et c'est une enseignante qui en a la supervision.
- La personne référente de la formation en gérontologie appliquée de la Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, m'a informée de leur collection de plusieurs centaines de jeux de société et de jeux sérieux. La médiathèque les prête et les met en libre accès, depuis plus de 5 ans. En y regardant de plus près, la collection est destinée aux personnes âgées ou à un public intergénérationnel et consiste en des jeux de société favorisant l'activité physique, le mouvement ou la mémoire (trad. de ZHAW Hochschulbibliothek 2023).
- L'une des médiathèques de la Fachhochschule Graubünden, dans le canton des Grisons, m'a indiqué posséder des casques de réalité virtuelle, ainsi que des consoles de jeux en libre-accès, sans pour autant posséder des jeux vidéo.
- Il semblerait que beaucoup de Hautes Écoles Pédagogiques possèdent des collections de jeux. Ce sont en général des jeux de société ou des jeux sérieux, à destination des enseignant·e·s ou des étudiant·e·s. Les bibliothèques ayant répondu à mon sondage ont utilisé beaucoup de termes différents afin de nommer le type de jeux qu'elles possédaient : jeu de société, jeu sérieux, jeu pédagogique, jeu éducatif, jeu didactique, ... Voici les bibliothèques qui ont notamment répondu :
 - Pädagogische Hochschule Graubünden, la Haute École Pédagogique des Grisons.
 - Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana Dipartimento Formazione e Apprendimento Locarno, la Haute École Pédagogique du canton du Tessin.
 - La HEP de Lausanne, un site parmi ceux de la BCUL.
 - Des HEP n'ayant pas répondu au questionnaire, mais possédant des jeux : la HEP Fribourg et la HEP BEJUNE (Haute École Pédagogique Fribourg 2023 ; HEP BEJUNE 2023).

4.1.3.7 Conclusion

En somme, nous remarquons qu'un bon nombre de bibliothèques académiques suisses possèdent des jeux sérieux, de société ou vidéo, dont notamment beaucoup de HEP. Elles se situent également principalement en Suisse Romande. Faut-il en déduire qu'elles ne possèdent pas de jeux ou n'ont-elles tout simplement pas répondu à mon sondage : la question reste ouverte. Il est également intéressant de noter la proportion de répartition de jeux : presque toutes les bibliothèques possèdent des jeux de société ou sérieux et seule l'EPFL possède des jeux vidéo.

J'ai aussi remarqué que dans les bibliothèques que j'ai pu visiter, toutes les collections avaient été mises en place par quelqu'un de passionné par le jeu dans sa vie personnelle. Je pense donc que cela facilite la gestion de ces collections, mais peut aussi amener des biais. Par

ailleurs, la gestion de ces collections semble demander peu de compétences qu'un bibliothécaire ne possède pas déjà.

Nous voyons également que ces collections sont relativement récentes en bibliothèque académique. J'ai l'impression que ces mises en place de collections et leur récence sont des tendances qui se confirment et s'installent petit à petit dans la plupart de ces bibliothèques ou qui entrent en réflexion. D'autre part, il semble que peu d'entre elles aient envisagé la médiation culturelle avec les jeux, souvent par manque de temps.

5. Recommandations pour la mise en place de la collection de jeux à l'Unithèque

L'Unithèque étant toujours en chantier, les recommandations émises ici seraient à appliquer dans le nouvel espace de la bibliothèque. De cette manière, il y a plusieurs inconnues à prendre en compte dans mes réflexions : le budget, l'espace à disposition, l'emplacement, etc. Pour ces derniers, je ne peux que spéculer ou conseiller ce qui devrait être mis en place pour le site.

5.1 Les jeux et l'évolution des bibliothèques

5.1.1 Le manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique

Dans le manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique, sur lequel se base la BCUL (voir chapitre 3.1.1) édicte que « Les bibliothèques sont des créateurs de communautés, qui s'adressent de manière proactive à de nouveaux publics et sont à leur écoute afin de concevoir des services qui répondent vraiment à leurs besoins et contribuent à améliorer leur qualité de vie » et que « Garantir l'accès de tous [...] aux possibilités d'organisations sociales, en assumant son rôle d'acteur de la cohésion sociale » (Association des bibliothécaires de France 2022). Ainsi, nous remarquons un lien avec les missions de la BCUL, qui permettent de créer et soutenir les communautés existantes et d'améliorer la cohésion sociale. Les jeux rentrent de cette manière dans ces descriptions.

De plus, l'écrit stipule également que « Les collections et les services doivent inclure tous les types de médias appropriés et les technologies modernes ainsi que les ressources traditionnelles. » (Association des bibliothécaires de France 2022). En outre, le texte nous informe également que « [les bibliothèques doivent] [...] faciliter le développement de l'éducation aux médias et à l'information et des compétences numériques pour tous les individus, à tous les âges, dans une logique de construction d'une société informée et démocratique ; » (Association des bibliothécaires de France 2022). Donc, la possibilité de développement de collection de jeux, notamment vidéo, à l'Unithèque correspond également à cette partie du Manifeste de l'UNESCO.

Également, l'énoncé dit que « Le bibliothécaire est un médiateur actif entre les usagers et les ressources, tant numériques que traditionnelles. [...] la formation professionnelle et continue du bibliothécaire, afin de relever les défis actuels et futurs, sont indispensables pour garantir une offre de services pertinente. » (Association des bibliothécaires de France 2022). Finalement, ce manifeste mentionne également l'importance de l'inclusion des minorités, afin qu'elles puissent avoir accès à la culture elles aussi :

« Les services de la bibliothèque publique sont fournis sur la base de l'égalité d'accès pour tous, indépendamment de l'âge, de l'origine ethnique, du sexe, de la religion, de la nationalité, de la langue, du statut social et de toute autre caractéristique. Des services et des documents spécifiques doivent être fournis aux utilisateurs qui ne peuvent pas, pour quelque raison que ce soit, utiliser les services et les documents habituels. Il s'agit par exemple des minorités linguistiques, des personnes handicapées, des personnes ayant de faibles compétences numériques ou informatiques, des personnes peu alphabétisées ou des personnes hospitalisées ou emprisonnées. » (Association des bibliothécaires de France 2022)

De cette manière, le ou la bibliothécaire a un rôle de médiateur·rice entre les ressources à disposition et les usager·ère·s et il doit se former continuellement afin de mener à bien cette

mission. Initier une collection de jeux, notamment numériques, serait un moyen de pallier à la fracture numérique qui atteint une partie de la population.

5.1.2 L'application de la typologie des 4 espaces

D'après mon entretien avec Rachel Vez Fridrich, l'Unithèque veut diversifier ses espaces. Cette orientation peut être assimilée à la typologie des 4 espaces en bibliothèque, théorisée par Henrik Jochumsen, Casper Hvenegaard Rasmussen, Dorte Skot-Hansen en 2012 et reprise par Nicolas Beudon en 2019. En effet, les bibliothèques contemporaines ont quatre objectifs principaux (Jochumsen, Rasmussen et Skot-Hansen, 2012 ; cité dans Beudon 2019) :

- L'émancipation, qui fait référence à la volonté de rendre les usager-ère-s autonomes.

Nous avons déjà évoqué auparavant cette volonté de l'Unithèque, notamment avec l'installation de bornes de prêt autonomes.

- L'innovation, qui rappelle à l'une des premières fonctions de la bibliothèque : celle d'un lieu de connaissance, qui permet d'inspirer les usager-ère-s et d'avoir de nouvelles idées.

De cette manière, toutes les connaissances doivent être représentées, y compris celles dans les jeux. L'une des missions de la BCUL est d'ailleurs de mettre à disposition de l'information sur toutes les connaissances.

- La participation, qui fait appel à la volonté de chaque individu de s'impliquer dans la communauté, en s'exprimant et en co-construisant les services proposés.

Plusieurs membres de la communauté universitaires ont montré leur intérêt pour la mise en place de cette collection de jeux et pourraient participer au projet de mise en place de la collection de jeux.

- L'expérience, qui se réfère à la volonté des individus cherchant des expériences qui leur procurent de la sensation ou un impact émotionnel durable, afin d'en trouver de nouvelles et de les partager.

Les jeux peuvent effectivement provoquer ce genre d'expérience chez les personnes qui y jouent.

Ces quatre objectifs peuvent être atteints en mettant en place différents types d'activités, dont (Jochumsen, Rasmussen et Skot-Hansen, 2012 ; cité dans Beudon 2019) :

- La découverte : elle permet d'apprendre ou d'étudier et remplit à la fois les objectifs d'expérience et d'émancipation.
- La contribution : elle met en place le débat ou la discussion et accomplit le but d'émancipation et de participation.
- La création : comme son nom l'indique, elle permet d'inventer ou fabriquer et réalise les objectifs de participation et d'innovation.
- L'exaltation : elle permet de s'intéresser ou se passionner pour quelque chose et remplit les objectifs d'innovation et d'expérience.

Toutes ces activités pourraient être atteintes par la mise en place d'une collection de jeux à l'Unithèque.

C'est ainsi que Nicolas Beudon schématise les 4 espaces de la bibliothèque : l'espace d'apprentissage, l'espace de rencontre, l'espace d'activité et l'espace d'inspiration. Nicolas

Beudon précise d'ailleurs une notion importante : ces espaces peuvent se combiner et ne sont pas exclusifs, ni clairement définis géographiquement dans la bibliothèque (Jochumsen, Rasmussen et Skot-Hansen, 2012 ; cité dans Beudon 2019).

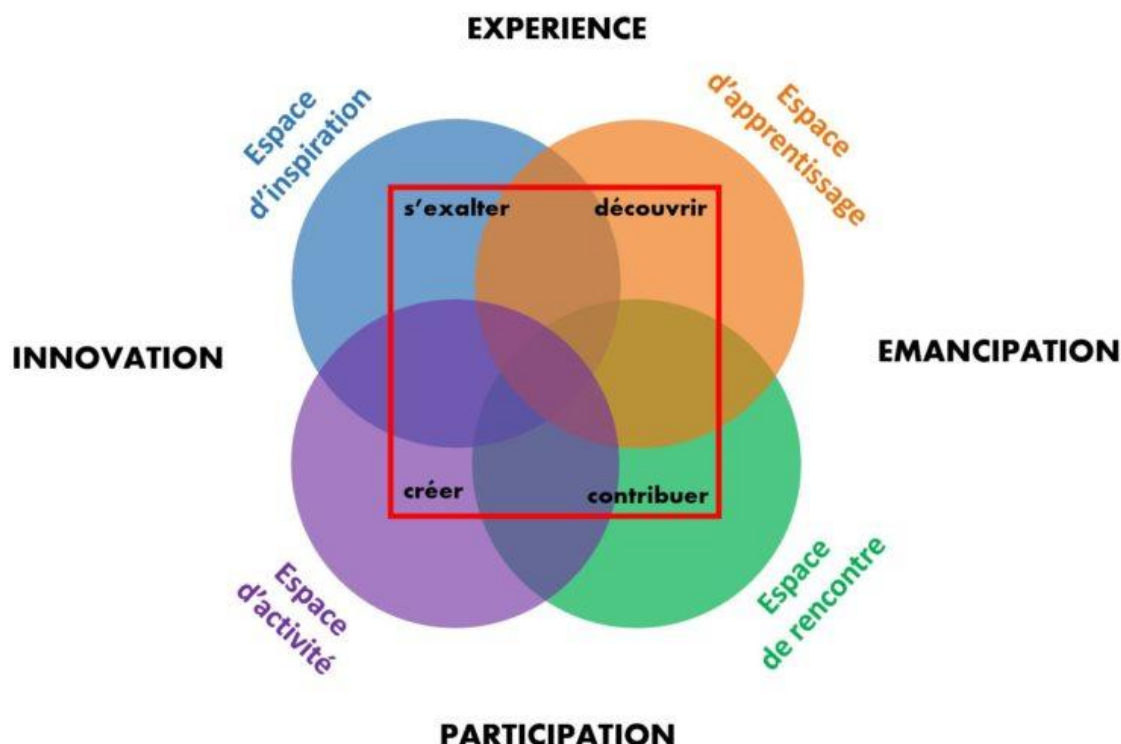


Figure 13 : CC BY Nicolas Beudon, 2019. Les quatre dimensions de la bibliothèque.
<http://nicolas-beudon.com/wp-content/uploads/2019/09/cercles-800x577.jpg>

5.1.3 L'évolution vers les bibliothèques de troisième lieu

L'Unithèque, d'après son plan directeur 2021-2025 et l'entretien avec Mme Vez Fridrich, aimerait évoluer vers les bibliothèques dites « de troisième lieu » en lien avec la typologie des 4 espaces que nous venons d'évoquer (BCUL 2021, p. 12, p.13, p. 15).

C'est Mathilde Servet qui a appliqué cette notion aux bibliothèques publiques dans son mémoire de 2009, alors que le sociologue qui l'a théorisée, Ray Oldenburg, n'en avait pas fait la mention. Le troisième lieu de manière générale est un lieu qui n'est ni le travail, ni le foyer. Dans cet article de 2010, Mathilde Servet décrit les bibliothèques de troisième lieu ainsi :

« Le concept de third place library ou bibliothèque troisième lieu s'applique à une nouvelle génération d'établissements à la vocation sociale affirmée, qui s'entendent comme de véritables living rooms publics. Ils s'articulent comme des lieux de vie et de convivialité, fédérant leurs usagers autour de projets culturels et communautaires. Ils réinjectent du capital social dans la vie de la cité et opèrent comme lieux phares de leur collectivité. Attrayantes et accessibles, ces bibliothèques ambitionnent une réelle démocratisation de la culture et n'hésitent pas à mélanger les genres, en proposant une offre élargie en supports et en services. À la fois espace de détente et d'étude, d'échange et de loisir, elles procurent à l'utilisateur une « expérience » multiple. On assiste à une mutation, une réinvention de la bibliothèque, voire à son dépassement ou sa fusion dans un autre modèle. »
 (Servet 2010)

Elle continue plus loin en détaillant les caractéristiques de celle-ci. Le premier aspect est celui de l'ancrage physique et concret de la bibliothèque :

« À l'heure de la dématérialisation des supports et de l'avènement des bibliothèques numériques, les bibliothèques troisième lieu engagent un réel pari physique. Elles se veulent point d'ancrage de leur collectivité. Afin d'attirer en leurs murs des publics habituellement peu réceptifs, elles procèdent à une redéfinition de leur sémantique architecturale, scellant définitivement la rupture avec les bibliothèques temples du savoir. Le passage du sacré au profane est consommé. » (Servet 2010)

Ainsi, les bibliothèques de troisième lieu mettent en avant l'accessibilité et l'inclusion de manière proactive, mais aussi l'agencement de l'espace et le revêtement d'une nouvelle apparence pour l'institution.

M. Servet mentionne d'ailleurs plus loin dans le texte : « Il se dégage de ces nouveaux établissements une ambiance stimulante et excitante. La bibliothèque se fait terrain d'expérimentation, de découverte, d'exploration, et s'apparente à un grand terrain de jeux. » (Servet 2010). De cette manière, le médium des jeux s'inscrit plutôt bien dans la vision de la bibliothèque troisième lieu.

De plus, Mathilde Servet mentionne également l'aspect social de ces bibliothèques : « La bibliothèque troisième lieu propose à ses usagers des formes de « vivre ensemble » multiples, un cadre convivial propice au bien-être. [...] En cela, elle contribue à la restauration de l'identité communautaire [...]. » (Servet 2010). Les jeux s'appliquent en effet à la sociabilité. C'est un aspect qui sera notamment détaillé plus loin dans ce travail (voir chapitre 5.3.4).

Enfin, elle aborde la notion d'une nouvelle vision de la culture, comparée à autrefois :

« En rupture avec une vision élitiste de la culture, la bibliothèque troisième lieu refuse d'être un lieu de prescription du savoir. L'héritage sociologique français, essentiellement bourdieusien, est marqué par une hiérarchisation des différentes formes de culture [...]. À rebours de cette appréhension légitimiste de la culture, la bibliothèque troisième lieu célèbre les dissonances culturelles, le voisinage de contenus, la diversité des supports culturels. Elle s'adresse à un usager « omnivore » et lui propose une offre riche et variée, sans hiérarchisation marquée. [...] La bibliothèque troisième lieu, en revanche, annonce l'ère de [...] l'edutainment. Elle assume le fait que des formes de cultures populaires ou commerciales soient représentées en son sein.

Les goûts et les pratiques des usagers ont d'ailleurs une incidence directe sur la déclinaison des collections et des services proposés. [...] » (Servet 2010)

Ce dernier aspect me semble capital dans l'état de transformation dans lequel se trouve l'Unithèque et l'évolution vers laquelle elle aimerait tendre. Nous remarquons qu'il est important dans une telle bibliothèque d'avoir une diversité de supports, parmi laquelle on peut retrouver les cultures « populaires », comme les jeux de société ou jeux vidéo. Il semble également essentiel de ne pas hiérarchiser les différents médias présents en bibliothèque : lire un livre n'est pas mieux que de regarder un film ou jouer à un jeu. D'ailleurs ces bibliothèques de troisième lieu refusent de prescrire le savoir, c'est-à-dire que ce n'est pas le rôle du bibliothécaire de dire ce que doivent consommer ou non les usager·ère·s, ce qui est légitime ou non et que ces derniers sont ainsi libres dans leurs choix.

David Lankes, dans son ouvrage *Exigeons de meilleures bibliothèques*, aborde également la notion de bibliothèque de troisième lieu. Il y dit :

« [...] c'est que les troisièmes lieux qui y sont offerts reflètent la culture et les besoins particuliers des communautés qu'ils desservent. [...] Vous devez vous attendre à ce que votre bibliothèque représente votre communauté. [...] Le troisième lieu d'une bibliothèque devrait être aussi distinctif et original que les personnes qui l'utilisent. »
(Lankes 2018, p. 48, p.49)

Ainsi, nous remarquons que la bibliothèque de troisième lieu reflète la communauté qu'elle dessert et doit être capable de répondre aux besoins de celle-ci, aussi divers qu'ils soient. Nous avons déjà démontré qu'il y a effectivement un intérêt pour les jeux dans la communauté de l'Unithèque.

Plus loin, David Lankes parle de l'évolution des bibliothèques et du stéréotype tenace de la bibliothèque en tant qu'endroit contenant uniquement des livres. Cette vision a aujourd'hui évolué, les bibliothèques ne sont plus des lieux silencieux, mais les meilleures d'entre elles accueillent à la fois le bruit et le silence (Lankes 2018, p. 72). Il ajoute que « les bibliothèques peuvent aussi soutenir les loisirs et le développement de la lecture » (Lankes 2018, p.74) et qu'elles doivent soutenir toutes les formes de ce développement de la lecture, dès qu'il est approprié et y compris dans les jeux vidéo (Lankes 2018, p. 75).

Plus tard, il mentionne que ce concept de troisième lieu peut aussi s'appliquer aux bibliothèques universitaires, soulignant que les étudiant·e·s y vont pour socialiser et donc apprendre :

« Les universités constatent qu'elles ont besoin d'endroits autres que les résidences étudiantes et les salles de classe. Les centres étudiant sont agréables, mais bien souvent les étudiant·e·s utilisent la bibliothèque comme un lieu pour améliorer leur productivité, mais aussi pour socialiser, car l'apprentissage est une activité sociale. » (Lankes 2018, p.179)

Quelques pages plus loin, il aborde la place qu'a le jeu dans les meilleures bibliothèques, en affirmant qu'il a une place importante dans celles-ci (Lankes 2018, p.215). Il continue sur la formation des bibliothécaires en écrivant :

« Les meilleur·e·s bibliothécaires n'ont pas peur de montrer qu'ils et elles peuvent apprendre eux et elles aussi. Ils et elles n'ont pas peur d'apprendre des autres, même d'un·e enfant de neuf ans. Il est important d'ailleurs de préciser ici que sans d'excellent·e·s bibliothécaires, il est impossible d'avoir d'excellentes bibliothèques ! Les meilleur·e·s bibliothécaires expérimentent souvent de nouveaux services et n'ont pas peur de l'échec. »
(Lankes 2018, p.216)

Ainsi, dans les meilleures bibliothèques, nous trouvons des bibliothécaires prêt·e·s à se former et apprendre de nouvelles choses et à expérimenter la mise en place de nouveaux services. Il ajoute même encore :

« Si vos bibliothécaires n'essaient pas de nouvelles choses et ne repoussent pas leurs limites, ou s'ils ou elles ont peur d'essayer quelque chose parce qu'ils ou elles pourraient échouer [...], ils et elles n'apprendront pas ! Si une bibliothèque ne peut mettre en marche un nouveau programme qu'après la formation d'un comité et un processus de planification de trois mois (par exemple, pour commencer un programme de jeu pour une bibliothèque de taille importante [...]) alors vous tuez l'innovation et votre bibliothèque ne sait que faire de l'apprentissage et du jeu. » (Lankes 2018, p.217)

De cette manière, il explique que les bibliothécaires ne doivent pas avoir peur de se lancer dans de nouveaux projets et qu'il n'y a pas forcément besoin d'un comité et un processus de planification pour mettre cela en place, au risque d'empêcher l'innovation.

5.1.4 Conclusion

En somme, nous remarquons que des arguments en faveur des jeux et du soutien de communautés se trouvent déjà dans le manifeste de l'UNESCO, sur lequel se base la BCUL. En effet, il y est dit que la bibliothèque est à l'écoute de ses publics, doit favoriser le rassemblement de communautés et répondent à leurs besoins. Il est également décrit que les bibliothèques doivent contenir tout types de médias appropriés et que les bibliothécaires doivent faciliter l'éducation à la technologie, dont les jeux vidéo font par exemple partie. Le ou la bibliothécaire doit d'ailleurs se former continuellement pour maintenir ce rôle de médiateur·rice.

D'autres concepts qu'elle aimerait développer, tels que la typologie des 4 espaces, qui présente 4 objectifs principaux, qui sont : l'émancipation, l'innovation, la participation et l'expérience. Nicolas Beudon présente 4 activités qui permettent d'atteindre ces derniers : la découverte, la contribution, la création et l'exaltation. Toutes pourraient permettre d'atteindre les objectifs, par exemple en incluant des jeux dans les collections de la bibliothèque.

De plus, la bibliothèque de troisième lieu, qui met en avant des valeurs telles que l'accessibilité et l'inclusion, pourrait également intégrer facilement le jeu en son sein. Les jeux correspondent également à l'aspect social de ces bibliothèques. Ce sont des lieux qui rassemblent également beaucoup de supports différents, même les cultures populaires, comme les jeux. Il n'y a d'ailleurs pas de hiérarchie des cultures, ni de prescription des ouvrages à emprunter dans ce nouveau genre de bibliothèques.

La bibliothèque selon David Lankes doit d'ailleurs soutenir toute forme de lecture, y compris dans les jeux vidéo et affirme que ceux-ci ont une place importante en ce lieu. Il revient aussi sur l'aspect social des bibliothèques universitaires, où les étudiant·e·s y vont notamment pour sociabiliser. Il rajoute que les meilleures bibliothèques ne craignent pas d'expérimenter ou d'apprendre. Enfin, il explique que si un processus long et compliqué doit être mis en place pour inclure de nouveaux services, cela empêche l'innovation. Cette dernière est d'ailleurs l'une des valeurs que la BCUL souhaite mettre en avant dans son projet d'agrandissement, notamment par la mise en place de nouveaux services.

5.2 Scénarios de mises en place

Plusieurs scénarios peuvent exister dans la mise en place d'un service de jeux. J'ai notamment identifié celui du prêt de jeux, comparé à la mise en disposition dans le libre-accès et la présence de jeux dématérialisés ou non. Parfois, ces scénarios peuvent même se combiner entièrement ou en partie. Chacun comprend des forces, des faiblesses, risques ou opportunités. C'est pourquoi je vais décrire chacun de ces scénarios au moyen de matrices SWOT.

5.2.1 Prêt et/ou libre-accès

J'ai remarqué au travers de mes diverses lectures et mes entretiens sur le terrain, qu'il existe principalement deux services mis en place liés aux jeux : la possibilité de jouer sur place en libre-accès ou la possibilité d'emprunter des jeux ou du matériel. Certains aspects peuvent être communs aux deux scénarios et ils ne sont d'ailleurs pas nécessairement exclusifs l'un de l'autre.

La matrice SWOT de la mise à disposition sur place de jeux est représentée ainsi :

Tableau 3 : Matrice SWOT du libre-accès de jeux.

Forces	Faiblesses
Permet à une communauté de se réunir dans un lieu convivial Favorise la sociabilité Permet aux usager·ère·s d'avoir un moment de loisir ou de détente entre deux séances de travail Offre gratuite pour les publics qui ne possèdent pas de consoles Permet le test de jeux	Nécessite un espace assez grand Nécessite un espace adapté et aménagé : par exemple des tables avec des chaises pour les jeux de société ou du matériel informatique adapté pour les jeux vidéo
Risques	Opportunités
Le bruit généré peut déranger les autres usager·ère·s Nécessite la sécurisation du matériel pour éviter les vols Risque d'abus du temps de jeu	Renouvelle la dynamique de la bibliothèque, améliore son image Produits d'appel Peut améliorer la fréquentation de la bibliothèque Mise en avant de jeux dématérialisés*

Réflexion personnelle et de (Avila et al. 2014, p.93, p.94, p.95)

Celle du prêt de jeux est représentée de cette manière :

Tableau 4 : Matrice SWOT du prêt de jeux.

Forces	Faiblesses
Offre gratuite pour les publics Permet le test de jeux Permet d'autres pratiques que celle à plusieurs sur place Ne génère pas de bruit Accompagne les pratiques déjà existantes des usager·ère·s	Nécessite la vérification de l'intégrité du jeu à chaque emprunt Nécessite la sensibilisation des bibliothécaires au prêt Nécessite un espace de stockage adapté
Risques	Opportunités
Risque de détérioration des jeux ou pertes de pièces Entraîne des coûts de réparation ou de remplacement	Renouvelle la dynamique de la bibliothèque, améliore son image Produits d'appel Peut améliorer la fréquentation de la bibliothèque

Réflexion personnelle et de (Avila et al. 2014, p.91, p.92)

5.2.2 Jeux analogiques et/ou numériques

Dans ce qui est l'acquisition de jeux, nous pouvons les acheter sous deux formes : physique ou dématérialisée. Parfois, les aspects ne changent pas, mais souvent ce sont d'autres

problématiques que nous rencontrons. De même par rapport au scénario précédent, les deux ne sont pas mutuellement exclusifs. A noter que cette partie s'applique surtout aux jeux vidéo, les jeux de société existant principalement sous forme analogique.

La matrice SWOT des jeux physiques se présente ainsi :

Tableau 5 : Matrice SWOT de l'achat de jeux physiques.

Forces	Faiblesses
Garantit la possession du jeu jusqu'à la fin de la vie de l'objet Ne prend pas de place dans l'appareil Souvent plus simple à gérer dans une bibliothèque	Nécessite parfois un compte personnel d'une plateforme de jeu en ligne en plus de l'achat du jeu Nécessite une machine spécifique pour l'exécution du jeu Exclut beaucoup de jeux indépendants
Risques	Opportunités
Les supports de jeux risquent de se détériorer et de ne plus être utilisables Les anciens jeux sont plus difficilement trouvables Risque de vol	Familiarité des usager·ère·s avec ce support Permet le prêt de jeu

Réflexion personnelle et de (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.30)

La matrice des jeux numériques ressemble à ceci :

Tableau 6 : Matrice SWOT de l'achat de jeux dématérialisés.

Forces	Faiblesses
Plus grand choix de jeux en général En général moins cher que les jeux physiques Plus susceptibles aux prix réduits ou à la gratuité Permet l'émulation*	Prend de la place dans la mémoire limitée de l'appareil Nécessite la sécurisation des appareils mis pour consultation La centralisation de l'accès aux jeux sur un moniteur limite l'accès des utilisateur·rice·s Nécessite un compte par plateformes et/ou appareils Les plateformes sont souvent destinées à un usage personnel
Risques	Opportunités
La pérennité des plateformes d'achat et donc de la possession des jeux n'est pas garantie Sans sauvegarde cloud, les jeux sont limités à un seul appareil	Permet le jeu sur place Permet l'achat facilité de DLC* Permet la mise à jour facilitée de jeux

Réflexion personnelle et de (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.30 ; Avila et al. 2014, p.110)

5.3 Solutions aux problématiques soulevées lors des entretiens

Au cours de mes divers entretiens au sein de la BCUL, j'ai demandé aux personnes interrogées ce qu'elles pensaient du sujet de mon travail de Bachelor, ce que ça leur évoquait et notamment les craintes qu'ils ou elles pouvaient avoir. Il m'a semblé important d'apporter des solutions à leurs questionnements et de les rassurer. Dans cette section, je vais répondre à leurs interrogations et apporter des arguments afin d'apaiser leurs inquiétudes.

5.3.1 Personnel

Comme nous l'avons vu lors des entretiens dans les bibliothèques académiques suisses possédant des jeux, la plupart des collections ont été mises en place par des personnes passionnées par le jeu et le pratiquant dans leur vie personnelle. Cette expérience personnelle a de nombreux avantages dans la mise en place de la collection et sa gestion. D'autre part, il semblait que la gestion de ces jeux ne nécessitait pas tant de compétence supplémentaire que celle de la formation de bibliothécaire.

De plus, comme le disait David Lankes au sujet de la formation des bibliothécaires, ils et elles ne devaient pas craindre d'apprendre ou de se lancer dans de nouveaux projets.

Ainsi, je pense que cette collection doit être bien pensée en amont, pour que sa gestion soit facilitée une fois mise en place. Comme on l'a vu, une fois celle-ci mise en place, les ETP qui y sont consacrés sont très faibles. Ainsi, la personne responsable de cette collection peut tout à fait exécuter d'autres tâches de bibliothécaire tout en ayant celle des jeux dans son cahier des charges. Les bibliothécaires au prêt ou donnant un coup de main à la personne responsable de collection devront notamment être mis au courant de la gestion de ce genre d'objets et formés. Si un espace est mis à disposition, peut-être qu'un-e bibliothécaire devra surveiller l'espace pendant son utilisation.

Quoi qu'il en soit, il ne faut pas craindre l'expérimentation, qui apporte de l'expérience et de la sagesse, afin de mieux gérer la collection.

5.3.2 Quel profil pour un-e responsable de collection ?

Dans toutes les bibliothèques que j'ai visitées, aucun profil n'avait la double formation en jeu et en bibliothéconomie. L'Unithèque a pour principe d'engager des personnes ayant des double-formations comme responsables de collections académiques, aussi appelés bibliothécaires scientifiques.

Mais cette collection est-elle académique ? En partie, pour le soutien à la recherche et l'enseignement en game studies*. Ainsi, je pense que cette collection pourrait être gérée par une personne sans ce duo de formations, pour autant qu'elle connaisse les jeux, soit professionnellement, soit personnellement. Les jeux sélectionnés à des fins de loisir pourraient être choisis uniquement par cette personne. Pour ce qui est des jeux à des fins académiques (qui peuvent aussi être utilisés de manière récréative), la personne pourrait soit former les bibliothécaires scientifiques actuels à appréhender les jeux, soit elle pourrait le faire avec l'aide de ces bibliothécaires scientifiques, de manière conjointe. Quelques formations existent, comme à Liège⁴⁹.

⁴⁹ <https://www.programmes.uliege.be/cocoon/20232024/formations/bref/PYTCVI90.html>
(Consulté le 6 septembre 2023)

D'ailleurs, comme nous l'avons vu, la gestion de cette collection une fois mise en place prendra très peu de temps. De cette manière, la personne pourra s'atteler à d'autres tâches en plus de cette responsabilité.

5.3.2.1 Le biais du ou de la bibliothécaire joueur-euse

Une réflexion importante que j'ai eue à la suite de mes entretiens à la bibliothèque de la Cité et à l'IHEID, est le biais de sélection que peut avoir la personne gérant une collection de jeux, si elle est elle-même passionnée par les jeux dans son temps libre.

En effet, à l'IHEID on m'a dit qu'en étant joueuse ou joueur, le ou la bibliothécaire peut avoir tendance à acheter des types de jeux considérés personnellement comme « bons », mais cela reste quelque chose de subjectif. Avec le temps, la collection s'est notamment diversifiée avec les demandes des utilisateur·rice·s. Aujourd'hui, la bibliothèque essaie d'être plus large dans sa sélection.

À la bibliothèque de la Cité, on m'indique que la personne gérant la collection de jeux vidéo n'y avait jamais joué avant d'occuper son poste actuel. Aujourd'hui, elle y joue dans son temps libre avec des proches comme loisir, mais elle a principalement un intérêt professionnel pour le jeu vidéo. La personne m'a expliqué que cela pouvait être un avantage et que justement elle était moins biaisée dans sa sélection. Elle acquiert d'ailleurs tout type de jeux avec une sélection très diverse, dont des jeux avec de bonnes ou mauvaises critiques.

En outre, les doctorant·e·s du GameLab ont également souligné qu'il existe de nombreux types de joueuses et joueurs différents et que l'appréciation d'un jeu était subjective. C'est pourquoi, quelqu'un pourrait aimer un jeu qui a reçu une mauvaise critique. L'une des membres rajoute même qu'il n'existe pas de bon ou de mauvais jeu et que l'espace à disposition à la bibliothèque devrait être ouvert au plus grand monde possible, accessible et inclusif.

De surcroît, Mathilde Servet indique que dans la bibliothèque de troisième lieu, les bibliothécaires ne sont pas prescripteurs de savoir, c'est-à-dire qu'ils et elles ne doivent pas imposer au lecteur ou à la lectrice la consommation de certains ouvrages, mais doivent les laisser libres dans leurs choix. C'est pourquoi la sélection doit être large. De plus, M. Servet rajoute qu'il n'y a pas de hiérarchie dans la culture : c'est-à-dire qu'un type d'œuvre n'est pas mieux ou moins bien qu'un l'autre.

D'après tous ces éléments, il me semble important de construire la collection en privilégiant l'accessibilité, la diversité et l'inclusivité et en ayant une très large gamme à disposition.

Nous remarquons ainsi qu'un·e bibliothécaire qui joue dans son temps libre peut aussi être biaisé·e dans sa sélection. Il est ainsi nécessaire d'avoir assez de recul pour le faire.

5.3.3 Les jeux en bibliothèque et le droit

Autrefois subsistait un doute quant au prêt de jeux vidéo en bibliothèque, car ceux-ci stipulaient dans leurs conditions d'utilisation qu'ils ne devaient être utilisés par une seule et unique personne.

Des bibliothèques ont tenté de contacter des éditeurs, mais peu ont reçu de réponses conclusives, l'impact de ces institutions étant moindre sur leurs revenus (Leckie 2022).

En 2020 en Suisse, la loi a été mise à jour et précise :

« Art. 13a Mise à disposition d'œuvres audiovisuelles

1. Quiconque met licitement à disposition une œuvre audiovisuelle de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement doit verser une rémunération à l'auteur qui a créé l'œuvre audiovisuelle.

2. Aucune rémunération n'est due:

[...]

b. lorsque l'œuvre audiovisuelle est:

1. [...] un jeu vidéo, [...] » (Confédération suisse 2023, p.6)

Quant au prêt d'œuvres, il est précisé de manière plus générale que seule la location d'œuvres (moyennant un paiement) doit compenser financièrement les auteur·rice·s (Confédération suisse 2023, p.5).

Ainsi, le prêt d'œuvres et particulièrement de jeux vidéo est autorisé par la loi et ne demande aucune rémunération des auteur·rice·s.

5.3.4 Sociabilité et gestion du bruit

5.3.4.1 Sociabilité des jeux

Le jeu de société, par définition, est un jeu qui se joue à plusieurs, bien que des variantes à jouer en solitaire existent. Ainsi, ces jeux favorisent la sociabilité, un aspect qu'aimerait mettre en avant la BCUL avec cette collection.

Le jeu vidéo quant à lui, souffre d'un stéréotype lui attribuant une caractéristique de tendance à isoler les personnes. Certes, il existe des pratiques différentes du jeu vidéo, qui peuvent être : chez soi, dans les transports publics, le soir en rentrant chez soi ou lors de courts moments d'attente. Le jeu vidéo peut aussi se pratiquer seul·e ou à plusieurs.

Toutefois, ce n'est pas parce qu'il se pratique seul qu'il isole forcément les personnes, comme le soulignent Berry et al. dans leur étude : « Si les psychologues cliniciens témoignent de cas dans lesquels une pratique excessive apparaît symptomatique d'un mal-être, notre étude montre que la pratique du jeu vidéo est sociable [...]. » (Berry et al. 2021, p.38). Ensuite, ils et elles la décrivent en expliquant la manière dont la sociabilité des jeux vidéo a été mesurée :

« La sociabilité peut être mesurée de plusieurs manières. En premier lieu, il convient d'examiner les partenaires de jeu. Il apparaît que les joueurs les plus jeunes sont également ceux qui sont les moins susceptibles de jouer exclusivement seuls. La proportion de personnes jouant exclusivement seules [...] augmente considérablement avec l'âge. Elle ne représente que 2 % des 14-17 ans, contre 11 % des 25-34 ans et jusqu'à 53 % des 60 ans et plus. Durant l'adolescence, donc, la pratique du jeu vidéo est sociable. Cela ne signifie pas que les jeunes ne jouent jamais seuls : la pratique solitaire au moins occasionnelle concerne entre 58 % (à 13 ans) et 45 % (à 17 ans) des joueurs adolescents dans l'enquête L'enfance des loisirs (Octobre et al., 2010). Mais ils sont très minoritaires à jouer exclusivement seuls et cette proportion est d'autant plus faible que les joueurs sont jeunes. » (Berry et al. 2021, p.39)

Puis, les auteur·rice·s expliquent comment la pratique du jeu en solitaire n'est pas non plus un signe de désocialisation, car les moments de discussions hors des parties de jeu ont leur importance :

« De la sorte, la pratique même solitaire du jeu chez les adolescents n'est pas désocialisante : dans un paysage où les jeux vidéo sont hégémoniques dans cette tranche d'âge, on peut penser, au contraire, que c'est l'absence de pratique, la méconnaissance des jeux et de leur culture qui risque d'isoler les adolescents de leurs pairs (Pasquier, 2005). [...] Pour ces adolescents, le partage d'un loisir est aussi synonyme d'intégration dans un groupe de pairs (Pasquier 2005). » (Boyer et Pasquier 2006 ; cité par Berry et al. 2021, p.40)

Enfin, ils et elles enchaînent sur une autre manière de mesurer la sociabilité du jeu vidéo :

« Une autre manière de saisir l'absence d'effet désocialisant des jeux vidéo est de constater que sa pratique ne semble pas avoir d'effet majeur sur le fait d'avoir – ou non – d'autres loisirs, qu'ils soient sportifs ou culturels. Dans l'ensemble, chez les adultes, la proportion de personnes qui fréquentent les concerts, vont au théâtre, au musée, au cinéma, pratiquent une activité sportive ou artistique, font du bricolage, du jardinage ou de la décoration, est sensiblement la même chez les joueurs et chez les non-joueurs. » (Berry et al. 2021, p. 41)

D'une part le jeu encourage les interactions sociales, car il est naturel pour les joueuses et joueurs de parler des règles, de la stratégie, de règles informelles (comme le fair-play). Ils et elles discutent également des coups faits durant la partie. Ainsi, la communication est essentielle dans les jeux. D'autre part, les jeux rassemblent plusieurs personnes, en tant que joueuses et joueurs ou en tant que spectateur·rice·s. Souvent les personnes qui jouent discutent pendant la partie, parfois de sujets sans lien avec le jeu. De plus, jouer à un jeu permet aux joueuses et joueurs de par exemple en discuter avec d'autres personnes ayant le même loisir (trad. de Diaz et Hall 2020, p. 252, p.253)

Ainsi, on remarque que l'isolement dû aux jeux vidéo est un stéréotype qui en fait ne représente qu'une très petite partie de la population de joueuses et joueurs et qui est dû à un facteur externe. Au contraire, les jeux vidéo sont largement considérés comme une pratique favorisant la sociabilisation.

5.3.4.2 Gestion du bruit

Qui dit pratique sociale, dit bruit. En effet, le jeu favorise les interactions et demande souvent de la communication entre les joueuses et joueurs, afin de gagner la partie. C'est effectivement un problème dans une bibliothèque, aussi utilisée pour l'étude.

Comme le disait David Lankes, la bibliothèque doit évoluer vers un lieu qui abrite différents espaces, où divers volumes sonores sont acceptés. Ainsi, les jeux se retrouveraient dans une partie de la bibliothèque où un certain volume sonore est autorisé et où l'écho n'est pas trop prééminent. Il est aussi possible d'isoler le bruit et la collection de jeux dans une salle. Cela permettrait également aux joueuses et joueurs de jouer sans culpabilité et d'avoir un lieu reconnaissable où se retrouver.

5.3.5 Les stéréotypes des jeux vidéo

Les jeux vidéo sont bien souvent les victimes des stéréotypes relayés par les médias à sensation, qui ancrent ensuite ceux-ci dans les esprits des personnes qui ne s'y connaissent pas ou peu. Parmi les inquiétudes ressorties lors de mes entretiens, j'ai noté le lien entre la violence et les jeux vidéo, l'addiction ou le temps passé devant les écrans.

5.3.5.1 La violence

Concernant la violence, nous avons vu qu'il existe la norme PEGI qui indique le contenu potentiellement choquant d'un jeu vidéo et qui informe sur l'âge approprié des jeux. D'ailleurs, elle indique que presque tous les jeux peuvent avoir une forme de violence, plus ou moins forte (voir annexe 3).

Par ailleurs, le site Unithèque de la BCUL, illustrant sa mission de soutien académique à l'UNIL, dessert principalement des étudiant·e·s, qui seraient le public-cible de cette collection de jeux. Nous avons également vu que la moyenne d'âge des étudiant·e·s en Suisse se situait à 25,9 ans. Ainsi, nous pouvons raisonnablement émettre l'hypothèse qu'ils et elles sont adultes et les exceptions à cela seraient rares, du moins à l'Unithèque. Toutefois, d'après son règlement, la BCUL accepte les inscriptions à partir de 14 ans et moins si les personnes obtiennent une dérogation auprès de la direction (BCUL 2022).

En outre, le jeu vidéo est un médium enseigné et étudié à l'UNIL. Il est possible que des jeux contenant des aspects violents soient intéressants pour les chercheur·euse·s, le corps professoral ou les étudiant·e·s, comme l'ont montré mes entretiens avec les membres du GameLab. En dépit de cela, l'Unithèque possède déjà d'autres contenus violents, comme des films d'horreur ou l'ouvrage *Mein Kampf*. Il semble important en bibliothèque, particulièrement universitaire, de pouvoir aborder ce genre d'œuvre avec un esprit critique, que l'institution doit favoriser.

De plus, nous avons vu que dans la définition de la bibliothèque de troisième lieu de Mathilde Servet, la bibliothèque refuse d'être un lieu de prescription du savoir et de hiérarchiser les cultures. De cette manière, ce n'est pas le rôle du bibliothécaire de dire ce que doit ou ne doit pas consommer l'utilisateur·ère. Par ailleurs, les jeux vidéo ne sont pas mieux ou moins bien que tout autre forme de culture. Evincer des jeux pour leur contenu violent serait d'ailleurs une forme de censure, une valeur d'ailleurs à l'encontre de celles de la BCUL.

De surcroît, un document du Centre du jeu excessif, situé au Centre Hospitalier Universitaire Vaudois (CHUV), informe sur les rapports excessifs que peuvent avoir certaines personnes avec internet et particulièrement les jeux vidéo. Il y est dit que certaines études avancent qu'il y a un lien entre une pratique intensive des jeux vidéo et les comportements violents, sans pour autant qu'un lien de causalité ne soit prouvé. D'autres indiquent au contraire qu'il n'y aurait aucun lien entre agressivité et l'exposition aux jeux vidéo. Enfin, d'autres études encore suggèrent un lien faible entre les deux, souvent expliqué par d'autres facteurs sociaux ou familiaux plus impactants (Centre du jeu excessif 2018, p.19).

Par ailleurs, l'American Libraries Association (ALA) estime que 88% des jeux ne contiennent pas de contenu mature et sont donc considérés comme pour tout le monde, d'après la norme de classement américaine (American Library Association 2023).

5.3.5.2 L'addiction

Le document du Centre du jeu excessif informe également sur la notion d'addiction aux jeux vidéo. Il y est expliqué qu'aucun consensus scientifique admet que la notion d'addiction puisse s'appliquer aux jeux vidéo. Il existe certaines caractéristiques similaires aux addictions. En revanche, certains mécanismes classiques de l'addiction ne s'y retrouvent pas ou différemment (Centre du jeu excessif 2018, p.7). Il est indiqué d'ailleurs plus loin que souvent les difficultés rencontrées avec les jeux vidéo résultent en partie de facteurs externes :

« Cependant, le risque d'usage excessif ne dépend pas uniquement du potentiel addictogène en soi du type d'activité. La plupart des utilisateurs pourront en effet pratiquer le comportement en gardant le contrôle, seule une partie, fragilisée par des facteurs bio-psycho-sociaux, développera une pratique excessive. » (Centre du jeu excessif 2018, p.11)

Le Centre du jeu excessif précise également que : « [...] il semble important rappeler que l'entourage n'a pas la capacité de changer le comportement du joueur/ de l'internaute. Le changement ne peut venir que de la personne elle-même. » et que « Dans la mesure du possible, il vaut mieux éviter de surveiller la personne, ou de tenter de contrôler ses comportements ; il vaut mieux éviter également de chercher à l'excuser, ou de vouloir la protéger en essayant de réduire les conséquences de ses actes. » (Centre du jeu excessif 2018, p.22). Ainsi, nous pouvons voir qu'en tant que bibliothécaires, externes à ces problèmes, nous ne pouvons avoir qu'un très faible impact sur les comportements addictifs.

5.3.5.3 Le temps passé devant les écrans

A propos du temps passé devant les écrans, qui peut être excessif, certaines recherches ont démontré que le temps passé devant les écrans n'est pas un critère fiable s'il est considéré seul, pour parler d'utilisation excessive (Centre du jeu excessif 2018, p.15). Nous apprenons également que : « Il n'existe pas de seuil défini marquant le passage du non problématique à l'excessif, par exemple en terme de nombre d'heures passées. » et que : « On notera qu'il n'y a pas de limite nette entre pratique régulière et excessive, en particulier pour le nombre d'heures passées. » (Centre du jeu excessif 2018, p.16). De cette manière, nous remarquons qu'il est difficile de juger si un comportement est problématique, en tant que simple observateur externe.

Toutefois, en imaginant que les jeux vidéo soient dans un espace ouvert à toutes et tous, la monopolisation d'un appareil pourrait être un problème. Il peut être contourné en établissant et affichant dans l'espace un règlement, qui devrait assurer que tout le monde passe un bon moment. L'association Game* m'ont par exemple dit qu'ils pouvaient aider à rédiger le document. Un·e bibliothécaire pourrait également intervenir si la situation devenait extrême, mais d'après mon entretien à l'EPFL, les personnes n'ont pas tendance à rester sur place pendant des heures. D'autre part, même en bibliothèque publique, cela n'arrive que très rarement.

5.3.5.4 Conclusion

Ainsi, il semble difficile pour une personne externe et non spécialiste de juger si le temps passé devant un écran est excessif ou non ou de l'addiction potentielle d'une personne. Il est certain que mettre en place des jeux vidéo à la bibliothèque va confronter les usager·ère·s aux jeux vidéo et leurs contenus. Mais ce n'est pas le rôle des bibliothécaires de porter des jugements sur les problèmes personnels des usager·ère·s. De plus, il faut considérer le public de l'Unithèque comme adulte, sachant mieux se gérer qu'un public plus jeune, souvent sujet à ce genre de problématique.

5.3.6 Les jeux de société : gestion du prêt et des pièces

Une autre problématique, en se basant sur les prêts effectués en ludothèque, est que la gestion des jeux de société peut prendre du temps et demander beaucoup de manutention.

Un moyen simple d'éviter le labeur de devoir recompter toutes les pièces d'un jeu à son retour est de par exemple mettre en place une balance de précision (Makosza 2015). De cette manière, le jeu ayant été pesé lors de sa préparation au prêt, n'aura qu'à être pesé à nouveau à son retour afin de vérifier que le poids corresponde. Toutefois, lors de mes entretiens, certaines bibliothèques m'ont indiqué effectuer le contrôle quand même à chaque retour, par principe.

Si certaines pièces sont effectivement perdues, cela peut rendre le jeu injouable ou ne pas l'impacter. S'il n'est pas impacté, nul besoin de s'en préoccuper en priorité. Au contraire, si le jeu n'est plus praticable, il va falloir les remplacer. Cela peut se faire de plusieurs manières, notamment en contactant le fabricant du jeu, qui peut parfois ne pas être réceptif, comme on me l'a indiqué lors de mon entretien à l'IHEID. Une autre solution est de fabriquer une nouvelle pièce, lorsque c'est possible, à l'aide d'une imprimante 3D par exemple (Owens et Staub 2020). Enfin, s'il s'avère que le jeu est en plus abîmé, il est possible d'en racheter une nouvelle version, tout en conservant l'ancienne afin de pouvoir remplacer des pièces, comme à la bibliothèque de l'IHEID.

5.3.7 Arguments en faveur des jeux

Il semblait important que je démontre que les jeux puissent avoir un intérêt pour l'Unithèque et la BCUL et c'est d'ailleurs le titre de mon travail. Voici le fruit de mes recherches, à l'aide de mes lectures et mes réflexions :

- D'une part, les jeux vidéo permettraient à l'Unithèque de remplir sa mission de soutien académique à l'enseignement et à la recherche, qui est dictée dans la LPMI. Cela se traduit par des cours enseignés notamment dans les domaines des humanités numériques* et des sciences du langage et de l'information. L'UNIL et l'EPFL abritent même un groupe d'expert·e·s sur le sujet, le GameLab. D'autre part, avoir une collection de jeu pourrait répondre à un besoin de la communauté universitaire, vu l'intérêt démontré par l'existence de diverses associations.
- De plus, les jeux s'inséreraient plutôt bien dans l'évolution vers laquelle aimerait tendre l'Unithèque, notamment la notion de troisième lieu et la typologie des 4 espaces. David Lankes (2018) écrivait même que les meilleures bibliothèques possédaient des jeux.
- Ce sont des produits culturels qui font partie de notre quotidien, comme beaucoup d'autres et qui mériteraient d'avoir leur place en bibliothèque (Gaudion 2014, p.77). Le revenu global des jeux vidéo est même estimé comme étant largement supérieur à celui du cinéma et des livres réunis. Le jeu est omniprésent dans notre société.
- La pratique des jeux peut être coûteuse, notamment celle des jeux vidéo (Gaudion 2014, p.77). Un jeu de société peut coûter plusieurs dizaines de francs et au vu de la large offre existante le coût peut vite monter à quelques centaines de francs. La pratique des jeux vidéo nécessite la possession d'un appareil de lecture, qui coûte plusieurs centaines de francs et même plus si nous voulons en posséder plusieurs. Les jeux vidéo coûtent également quelques dizaines de francs. Les jeux AAA*, qui sont en général les plus vendus, coûtent même entre 70 CHF et 90 CHF, ce qui demande un gros budget au niveau personnel, sans parler des milliers de jeux qui sortent chaque année. Les étudiant·e·s étant sujet·te·s à être dans une situation précaire, comme

nous l'avons déjà évoqué, cela leur permettrait d'avoir accès à un loisir qu'ils et elles ne peuvent pas se permettre en temps normal.

- Les jeux étant pratiqués et appréciés par une bonne partie de la population, cette collection pourrait faire office de produit d'appel (Gaudion 2014, p.78). Ainsi, les personnes fréquentant déjà l'Unithèque régulièrement auraient un loisir amusant à pratiquer lors de pauses et d'autres ne s'y rendant pas ou peu pourraient s'y rendre plus souvent. Nous avons également vu que peu ou pas d'offres similaires se trouvent à proximité. C'est potentiellement un très large public que l'on peut viser (Gaudion 2014, p.79).
- De plus, comme nous l'avons vu, le jeu est une activité collective et sociale, se pratiquant généralement à plusieurs (Gaudion 2014, p.79). Une collection de jeux permettrait ainsi à l'Unithèque de favoriser la socialisation des étudiant·e·s.
- D'après mes entretiens menés dans les bibliothèques universitaires suisses, la gestion de collection de jeux n'est pas si différente des collections déjà présentes en bibliothèques. Une fois mise en place, elle ne demande que peu de temps de gestion sur le temps total du travail d'un·e bibliothécaire. Ainsi, l'intégration pourrait se faire facilement à ce qui existe déjà à l'Unithèque.
- Dans son document d'information sur les troubles liés aux jeux vidéo et à internet, le Centre du jeu excessif aborde quelques points positifs de ces derniers, dont certains peuvent d'ailleurs s'appliquer aussi aux jeux de société. Les jeux vidéo et ceux d'action particulièrement, peuvent améliorer la cognition spatiale, le contrôle de l'attention, la perception, le multitasking et le temps de réaction (Vos 2017 ; Centre du jeu excessif 2018, p. 17). Les jeux plus généralement améliorent : la capacité de résolution de problèmes, la lecture ou les mathématiques, la persévérance dans des situations difficiles, les compétences sociales et la sensation de bonheur en diminuant celle de stress. Les jeux où un avatar est incarné peuvent contribuer à développer de l'empathie et la construction de l'identité (Centre du jeu excessif 2018, p. 17).
- De surcroît, héberger des jeux au sein de l'Unithèque permettrait d'améliorer l'image de la bibliothèque : de la moderniser (Gaudion 2014, p.80, p.81), de la rendre plus chaleureuse et conviviale. Cela permettrait également de réduire le stéréotype de la bibliothèque en tant qu'uniquement un temple du savoir.

5.3.8 Les besoins d'un espace de jeux

Les recommandations de cette partie sont en partie des réflexions personnelles, en partie basées sur le cours *Jeux vidéo en bibliothèque* à la HEG, donné par Anna Leckie.

Un espace de jeu devrait idéalement être grand, afin de permettre la médiation et d'avoir assez de place pour les personnes qui souhaiteraient le fréquenter. Le mobilier devrait être confortable, car les jeux peuvent durer longtemps, et modulable, pour l'adapter aux différent·e·s joueur·euse·s sur place. Il faudrait que les écrans aient un meuble où être placés et qu'ils soient à bonne distance des yeux des joueurs et joueuses (Leckie 2022). Il faudrait également de grandes tables de jeux pour les jeux de société. L'idéal serait également d'avoir un espace de consultation, de préférence séparé de l'espace récréatif, pour les personnes étudiant les jeux vidéo.

Je recommande qu'il soit séparé du reste de la bibliothèque, que les horaires correspondent à ceux de la bibliothèque et qu'il soit ouvert à toutes et tous en tout temps (Leckie 2022).

En termes de besoins techniques, les consoles devraient être équipées du contrôle parental lorsque c'est possible. Il est configurable dans les paramètres et elles seraient limitées à un seul et unique compte par console. Sur les ordinateurs, il faudrait également restreindre les accès. Cela peut se faire en enlevant le wifi, comme à l'EPFL ou en configurant le contrôle parental également. Sur Steam, il est possible d'avoir un accès à une même bibliothèque de jeux grâce à la fonction de partage familial. Il faudrait également pour toutes les plateformes enlever la méthode de paiement après les achats effectués (Leckie 2022). Pour ce qui est de la sécurisation des consoles, je recommande vivement à l'Unithèque de consulter son service informatique, qui saura trouver des solutions.

Il faudrait également prévoir du matériel supplémentaire pour les personnes qui souhaitent jouer à plusieurs. Il faudrait de nombreuses manettes ou casques de chaque console. Les manettes peuvent être avec ou sans fil, ces premières étant plus sécurisées et ces dernières nécessitant une station de chargement. Les appareils peuvent également être sans casques, mais il y aura plus de bruit (Leckie 2022).

Chaque matin et chaque soir, il faudrait mettre en place ou ranger le matériel. Le matin, il serait nécessaire d'allumer les consoles et faire les mises à jour si nécessaire. Les jeux vidéo devraient également être téléchargés et installés à l'avance (Leckie 2022). Les jeux de société devraient être rangés et leur intégrité éventuellement vérifiée et les consoles portables rechargées.

Des bibliothécaires pourraient avoir la charge de surveiller l'espace, notamment pour garantir le respect de celui-ci, par exemple en établissant une charte d'utilisation. Cela peut aussi être utile pour renseigner les usager·ère·s, leur montrer un appareil ou un jeu ou mettre en place des médiations. Une formation interne devrait être faite, afin de les familiariser avec cet espace. Il faudrait également mettre en place des marches à suivre pour la mise en place du matin et du soir ou en cas de problème (Leckie 2022).

5.4 Politique documentaire

La politique documentaire est un document guidant le choix des bibliothécaires dans la sélection, l'acquisition, la mise à disposition des documents, la mise en valeur et le désherbage des ouvrages. Ainsi, c'est un document essentiel, qui aide à prendre des décisions et à diriger et gérer les collections. Il sert également d'argumentaire démontrant la légitimité de celles-ci.

Il me semble important d'appliquer les procédures déjà en place à la BCUL lorsque c'est possible, afin de rendre la gestion de cette collection plus simple.

5.4.1 Plan de développement de la collection

Le plan de développement des collections décrit l'évolution de la collection sur le long terme, sur plusieurs années.

5.4.1.1 Vision

Selon moi, cette collection aura deux facettes, soit :

- D'une part, elle soutiendra l'enseignement et la recherche effectuées à l'UNIL.

- D'autre part, elle sera utilisée par les étudiant·e·s pour se détendre ou pratiquer un hobby. C'est également une forme de soutien à cette population, à sa vie sociale et son bien-être.

A noter que les ouvrages choisis pour le premier aspect pourraient également être utilisés pour le second.

La collection devrait être développée selon des étapes, petit à petit et avec le temps. Il faut d'ailleurs bien prendre le temps d'y réfléchir avant de pouvoir se lancer. Le tout peut être étendu sur plusieurs années. Je propose un développement avec ces étapes et dans cet ordre :

1. Rassembler les livres sur le jeu vidéo, notamment utilisés par le GameLab, au même endroit (la question du classement sera abordée un peu plus loin).
2. Acquérir les jeux vidéo nécessaires aux enseignements et recherches en études vidéoludiques.
3. Acquérir ou mettre en valeur les jeux produits à l'UNIL.
 - a. Inclut les jeux créés par les étudiant·e·s lors de cours sur le jeu vidéo.
 - b. Inclut les jeux sérieux créés par certain·e·s enseignant·e·s ou chercheur·euse·s.
4. Sonder les besoins des professeur·e·s en dehors des études vidéoludiques, en matière de jeux ou de matériel. D'après mon entretien avec David Javet, quelques-un·e·s sont déjà familier·ère·s avec le médium.
5. Mettre en place des jeux (vidéo et de société) dans un espace en libre-accès.
6. Mettre en place de la médiation en lien avec les jeux.
7. Mettre en place du prêt de jeux (vidéo et de société).

Je conseille fortement à l'Unithèque d'inclure le GameLab dans les discussions concernant la mise en place de cette collection, étant spécialiste du domaine.

Je conseille également à la BCUL de considérer l'implémentation de jeux sur tous ses sites et particulièrement à la Riponne, particulièrement afin de participer à la préservation des jeux, un enjeu important et en lien avec sa mission patrimoniale.

5.4.1.2 Complémentarité avec les autres collections

Il est possible de faire des liens entre les collections, afin de renforcer la complémentarité avec les autres collections. Ce ne sont pas des livres ou des DVD ou des jeux, mais bien des livres et des DVD et des jeux. Cela peut se faire de plusieurs manières :

- Des sélections thématiques, incluant plusieurs supports différents.
- L'acquisition d'autres supports abordant le jeu. Il y a notamment déjà des livres scientifiques sur l'étude du jeu, pourquoi ne pas enrichir la collection par des DVD, de la fiction ou des magazines. D'ailleurs, de nombreuses œuvres de fiction sont déclinées sous différents supports, voire inspirée d'un support en particulier.
- Des médiations transdisciplinaires, comprenant le jeu vidéo, pourraient être développées.
- Si un espace de médiation est mis à disposition, il pourrait être utilisé pour d'autres médiations, pas nécessairement liée au jeu vidéo.

- Lors de visites de la bibliothèque, la collection serait présentée, au même titre que les autres.

5.4.2 Politique de sélection

La politique de sélection sert à choisir précisément quels genres d'ouvrages vont être acquis, d'après des critères et en fonction du public-cible. Elle décrit également sur quelles plateformes la veille documentaire sera effectuée.

5.4.2.1 Publics visés

Étant donné la double facette de cette collection, elle aura deux publics-cibles principaux :

- Les enseignants et enseignantes, chercheurs et chercheuses et étudiant·e·s concerné·e·s par le domaine des études vidéoludiques, au niveau du soutien académique.
- Les étudiant·e·s intéressé·e·s par les jeux, au niveau de l'aspect loisir.

La BCUL pourrait peut-être également soutenir la médiation menée à l'UNIL, notamment avec le SCMS et l'éprouvette en leur fournissant le matériel ou les jeux nécessaires pour leurs activités.

Bien sûr, l'idée n'est pas de restreindre la collection aux personnes n'appartenant à l'une ou l'autre des communautés ci-dessus. Simplement, la collection sera pensée et guidée en ayant celles-ci en tête principalement. Ainsi, toute personne intéressée pourrait utiliser la collection.

5.4.2.2 Veille documentaire

Il existe plusieurs sources de veille documentaire dans le domaine des jeux. Voici quelques exemples :

- La presse spécialisée : Plato⁵⁰, Jeux Vidéo Magazine⁵¹
- Les podcasts : Fin Du Game⁵²
- Les vidéos YouTube ou Twitch : par exemple, la page Twitch montrant les diffusions en ligne les plus regardées en ce moment⁵³, les vidéos de speedrun* peuvent par exemple permettre d'avoir un aperçu rapide d'un jeu⁵⁴, une chaîne présentant des jeux, pour les jeux de société : Ludovox⁵⁵
- Les critiques : SensCritique⁵⁶
- Les visites sur le terrain en magasin : La Fnac, Digitec, Au Paradis du Jeu
- Les plateformes rassemblant des communautés de bibliothécaires : Jeu en bibliothèque⁵⁷, Jeux vidéo en bibliothèque⁵⁸

⁵⁰ <https://platomagazine.com/> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵¹ <https://www.jeuxvideomagazine.com/> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵² <https://fin-du-game.lepodcast.fr/> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵³ <https://www.twitch.tv/directory> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=Hy4WEPcvnWk> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵⁵ <https://www.youtube.com/@LudovoxFr> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵⁶ <https://www.senscritique.com/jeuxvideo> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵⁷ <https://www.facebook.com/groups/jeubibliotheque/> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁵⁸ https://www.facebook.com/groups/jvbib/?locale=fr_FR (Consulté le 9 juillet 2023)

- Sites spécialisés : BoardGameGeek⁵⁹, Philibertnet⁶⁰, GameKult⁶¹

5.4.2.3 Critères

Comme nous l'avons vu, les joueuses et joueurs ont des **profils divers**, donc il me semble important que la collection soit **large, inclusive et accessible** (voir chapitre 5.3.2.1), afin que tout le monde y trouve son compte. Bien sûr tout cela dépend de quel scénario est mis en place à l'Unithèque exactement, des services et de l'espace proposés. Ces recommandations ne sont donc que des hypothèses.

5.4.2.3.1 Jeu vidéo

Pour ce qui est des appareils, je recommande fortement à l'Unithèque de collaborer avec son service informatique, qui pourrait prodiguer de précieux conseils sur la mise en place de ce genre d'objets.

Je recommande de mettre en place les appareils supports de jeux vidéo suivants :

- Au moins un exemplaire de chacune des consoles les plus récentes : Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X.
- Au moins un PC gaming, avec un accès à au moins deux plateformes en ligne, soit : Steam et GOG ou Epic Games Store.
- Considérer la mise en place de plateformes de rétrogaming*. Pour cela je conseille vivement à l'Unithèque d'en discuter avec le GameLab, étant des expert·e·s du domaine. Les consoles récentes adaptées aux anciens jeux, comme la Recalbox ou les NES ou SNES mini, peuvent aussi être une solution.
- Considérer la mise en place d'un dispositif de réalité virtuelle. Par son prix élevé, il semble intéressant de le proposer en bibliothèque.
- Souscrire à au moins un abonnement en bouquet comme le Xbox Game Pass ou le PlayStation Plus, qui ont une gamme de jeu assez diverse, en plus de nombreux avantages.
- Souscrire éventuellement à des services comme le PlayStation Plus ou le Nintendo Switch Online, qui permettent d'avoir accès un catalogue de jeux classiques.

Je ne conseille pas à l'Unithèque de mettre à disposition les plateformes suivantes :

- De mettre en place des plateformes mobiles (tablettes ou téléphones), dès lors qu'elles sont très répandues dans la population.
- De souscrire à une forme de cloud gaming*. Comme vu précédemment, un des gros piliers du milieu s'est retiré du marché et une autre plateforme a été en redressement judiciaire. Cette technologie me semble incertaine ou du moins pas assez aboutie, pérenne ou intéressante pour l'instant.
- De souscrire à des licences de jeux présélectionnées restreintes, comme DiGame ou Steam PC Café, qui empêchent justement un contrôle sur la sélection.

Je recommande également de sélectionner les jeux vidéo, d'après ces critères :

⁵⁹ <https://boardgamegeek.com/> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁶⁰ <https://www.philibertnet.com/fr/> (Consulté le 9 juillet 2023)

⁶¹ <https://www.gamekult.com/> (Consulté le 9 juillet 2023)

- Tout type de jeu doit être représenté : court ou long, bonne ou mauvaise critique, AAA* ou indépendant *, dématérialisés* ou physique*, facile ou difficile et de tous les genres. Plus particulièrement :
 - De prioriser les jeux indépendants* : il semble intéressant de prioriser ces derniers, car les jeux populaires ont une probabilité plus élevée d'être déjà acquis par le public cible.
 - De prioriser les jeux dématérialisés* sur les consoles sur place, complétés par une collection de jeux en boîte empruntables. A noter que les jeux empruntables pourraient difficilement être lus sur les appareils du libre-accès, le temps d'installation pouvant être long.
 - De prioriser les jeux de type party games*, de coopération, chill* ou des jeux populaires et récents sur les consoles sur place. Afin de permettre l'amusement en groupe et la découverte de type « démo » de jeux.
 - De prioriser des jeux indépendants*, AAA* récents, de coopération ou chill* sur le ou les ordinateurs sur place.
 - De prioriser les jeux longs ou prenant beaucoup de place de stockage dans les machines, pour le prêt, mais aussi tout genre de jeux, pour tous les âges, afin de permettre la découverte.
- Des jeux suisses, particulièrement vaudois.
- Des jeux « classiques », ou ayant une valeur culturelle et historique (trad. de Tappeiner et Lyons 2008), par exemple ayant reçu des prix ou parmi les plus vendus.
- Des dons ou des suggestions des utilisateur·rice·s.
- Des rachats d'exemplaires des jeux les plus utilisés en fonction des statistiques de prêt, achat des jeux du même genre ou des suites.
- Des jeux nécessaires à la communauté de l'UNIL et notamment utilisés par les professeur·e·s en études du jeu vidéo. Il est nécessaire d'en avoir plusieurs exemplaires, afin de permettre à plusieurs personnes d'expérimenter le jeu simultanément.
- Des jeux ayant un contenu multijoueur accessible localement, en étant connecté sur le même wifi.
- Des jeux pouvant avoir une valeur éducative ou d'apprentissage sans forcément être sérieux (trad. de Tappeiner et Lyons 2008).
- Des jeux en lien avec les disciplines couvertes par l'Unithèque ou des enjeux actuels, tels que le développement durable ou l'intelligence artificielle. Thomas et Clyde ont par exemple proposé d'appliquer les mêmes critères de sélection que pour les livres scientifiques aux jeux vidéo dans le domaine de l'histoire. Ils ont étudié 4 jeux vidéo en leur appliquant des critères tels que la manière dont l'histoire construit le passé et comment les arguments historiques sont communiqués et en ont conclu que seuls 2 jeux vidéo sur 4 y correspondaient (trad. de Thomas et Clyde 2013).
- Des jeux avec des thèmes en rapport avec la bibliothèque.

Je ne recommande pas à l'Unithèque de sélectionner les genres de jeux suivants :

- Les jeux free-to-play*, contenant des microtransactions.
- Les jeux en ligne, qui semblent complexes à mettre en place. Il faut lire les conditions d'utilisation et la bibliothèque dépendrait du comportement du joueur

ou de la joueuse, qui devrait être approprié (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.21, p.22).

- Les jeux comprenant des discours discriminatoires, allant à l'encontre des notions d'inclusion et d'accessibilité.
- Les jeux nécessitant un compte tiers pour y accéder.

5.4.2.3.2 *Jeu de société*

Les critères de sélection des jeux de société rejoignent en partie ceux des jeux vidéo. Voici mes recommandations :

- Tout type de jeu doit être représenté : court ou long, bonne ou mauvaise critique, facile ou difficile et de tous les genres. Plus particulièrement :
 - De prioriser les jeux d'ambiance, classiques ou de coopération en libre-accès.
 - De prioriser des jeux plus complexes ou longs pour le prêt.
- Des jeux suisses, particulièrement vaudois.
- Des jeux « classiques », par exemple ayant reçu des prix ou parmi les plus vendus.
- Des dons ou des suggestions des utilisateur·rice·s.
- Des exemplaires rachetés des jeux les plus utilisés en fonction des statistiques de prêt, achat des jeux du même genre ou des suites.
- Des jeux en lien avec les disciplines couvertes par l'Unithèque ou des enjeux actuels, tels que le développement durable ou l'intelligence artificielle. Thomas et Clyde ont par exemple proposé d'appliquer les mêmes critères de sélection que pour des livres scientifiques aux jeux vidéo (trad. de Thomas et Clyde 2013). Peut-être que cela pourrait également être appliqué aux jeux de société.
- Des jeux avec des thèmes en rapport avec la bibliothèque. Par exemple, le jeu de société *Nouvelles contrées* demande aux joueuses et joueurs de parcourir les livres de sa bibliothèque en jouant et le jeu *Carnegie* présente le bienfaiteur Andrew Carnegie, ayant notamment financé la construction de nombreuses bibliothèques.

Je ne recommande pas d'acheter les jeux de société suivants :

- Les jeux comprenant des discours discriminatoires, allant à l'encontre des notions d'inclusion et d'accessibilité.
- Les versions vidéo des jeux de société.
- Les extensions de jeux de société.

5.4.2.3.3 *Jeu sérieux*

Les critères de sélection des jeux sérieux sont bien différents des deux derniers. Je recommande à l'Unithèque de sélectionner les jeux :

- Créés à l'UNIL, dans le cadre de cours, par des professeur·e·s ou des chercheur·euse·s.
- Demandés par des professeur·e·s pour leurs enseignements.
- Créés dans le canton de Vaud.

5.4.3 Politique d'acquisition

La politique d'acquisition sert à déterminer de quelle manière sont acquis les ouvrages : à quelle fréquence, chez quels fournisseurs et la gestion des rachats.

5.4.3.1 Fournisseurs

D'après les procédures d'achats déjà mises en place à la BCUL, les achats sur facture sont privilégiés. Je recommande donc à la BCUL d'entrer en discussion avec des fournisseurs mettant en place ce genre d'outils. Dans le cas où certains jeux ou appareils seraient plus difficiles à trouver, je conseille de bien se renseigner sur les achats avant de les faire. Les commandes peuvent se faire en ligne ou en magasin.

Il existe bon nombre de fournisseurs sur le marché, locaux ou internationaux. Je recommande dans un premier temps de se concentrer sur ceux présents localement, afin de faciliter la gestion des achats et dans la mesure du possible. Les machines ou jeux vidéo peuvent tous deux être achetés chez des grands fournisseurs présents en Suisse, tels que Digitec, CeDe.ch, Mediamarkt ou la Fnac. Les plateformes en ligne mentionnées précédemment sont également à prendre en compte. Les jeux de société peuvent également être achetés à la Fnac, mais j'ai noté qu'il existe un grand nombre de boutiques indépendantes dans la région vaudoise, tenues par des personnes passionnées. Leur expertise pourrait apporter une valeur ajoutée à la sélection de jeux.

Pour ce qui est de l'achat de seconde main de jeux vidéo, je recommande de bien observer les jeux avant l'achat afin de déceler les traces d'usure. Il est également impératif de tester le jeu avant l'achat et de choisir des sources fiables. Il est également important d'effectuer des recherches sur le jeu avant l'achat, afin d'en connaître les pré-requis. Si des jeux sont donnés à la bibliothèque, il va falloir les tester également (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.19).

Pour l'achat de seconde main de jeux de société, il est également important d'observer les conditions dans lesquelles se trouvent le jeu et les traces d'usure. Les éditeurs locaux de jeux pourraient peut-être être intéressés par un partenariat (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p. 20).

5.4.3.2 Périodicité

A mon avis, les achats peuvent se faire une à deux fois par année, afin de les regrouper et de faciliter la gestion. Il peut être aussi envisageable de faire des achats régulièrement, au fil des sorties ou des offres qui paraissent.

5.4.3.3 Gestion des rachats

A mon avis, les rachats doivent être effectués dans les cas suivants :

- Un jeu est emprunté très souvent, le rendant inaccessible pour d'autres personnes. Dans ce cas, il faut racheter un exemplaire supplémentaire.
- Un jeu ou un appareil est abîmé, manquant ou incomplet, rendant son exploitation impossible (aussi voir la politique de désherbage, plus loin).
- Si un jeu n'est plus disponible sous la même forme qu'auparavant, rechercher des fournisseurs alternatifs mettant à disposition d'autres formats.

5.4.4 Politique de mise à disposition des documents

La politique de mise à disposition des documents est la partie de la politique documentaire qui s'intéresse à comment et sous quelles conditions rendre les ouvrages empruntables, réduisant autant que possible les points de friction entre la bibliothèque et les usager·ère·s.

5.4.4.1 Équipement

La bibliothèque de l'EPFL ayant noté quelques vols de fantômes de jeux vidéo depuis la mise en place de sa collection et son nombre ayant été réduit depuis l'installation d'antivols, je recommande d'équiper les boîtes de jeux de société avec ceux-ci et les CD pour les boîtes de jeux vidéo.

Je recommande aussi de renforcer les boîtes de jeux de société dans les coins, d'utiliser des élastiques pour maintenir les boîtes fermées, d'investir dans des sachets plastiques pour les y mettre les pièces, de créer une liste de pièces pour chaque jeu et de photocopier les règles de jeu afin d'en avoir d'autres exemplaires (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.28, p.29).

5.4.4.2 Fantômes ou boîtiers vides

La vision de la BCUL ayant changé récemment et étant donné qu'à l'Unithèque il a été décidé de ne plus mettre de boîtiers vides en rayon, je conseille d'en faire de même avec les jeux.

5.4.4.3 Règles de prêt

Je conseille à l'Unithèque de se baser sur leurs règles de prêt déjà existantes pour l'appliquer aux jeux. Certaines durées de jeux pouvant être longues, je recommande donc le prêt de 28 jours et renouvelable.

5.4.4.4 Localisation

Je conseille que la collection soit accessible, soit dans un espace fermé si des jeux sont en libre accès, soit dans un espace ouvert ou semi-ouvert, si c'est uniquement du prêt qui est mis en place. Je recommande que l'endroit soit séparé du reste des collections, afin qu'il soit reconnaissable. L'Unithèque étant toujours en travaux, il est difficile d'être plus précise dans mes recommandations.

5.4.4.5 Conditions de stockage

Il est recommandé de ranger les jeux de société de manière horizontale plutôt que verticale (trad. de Goodridge et Rohweder 2022, p.28) et sur des étagères assez grandes et profondes, certaines boîtes de jeux pouvant être grandes. Les jeux vidéo quant à eux peuvent être stockés sur des étagères similaires à celles des DVD. Les divers appareils pourraient être stockés sur le meuble où ils se trouvent ou rangés dans une étagère fermée à clé.

5.4.4.6 Signalisation et classification

La collection pourrait être signalée par un panneau. Si elle se trouve dans une pièce close, il pourrait y en avoir un à l'entrée, peut-être indiquant le nom de l'endroit, s'il est nommé à la manière du Cinespace. La bibliothèque étant actuellement dotée d'un plan à son entrée, j' imagine qu'il va être actualisé lors de l'ouverture du nouvel espace. L'espace jeux pourrait être ainsi indiqué sur ce plan.

Je ne recommande pas à l'Unithèque d'utiliser la CDU, déjà utilisée pour les livres et les DVD, pour classer les jeux. Comme remarqué par certain·e·s membres du GameLab, les livres en

études vidéoludiques se retrouvent éparpillés dans la bibliothèque avec ce classement. Cette classification existe depuis longtemps et semble être en partie obsolète, particulièrement pour les études transdisciplinaires et récemment émergées, telles que les game studies*. Bien entendu, il n'est pas possible de changer toute la classification de la bibliothèque juste pour cette section-ci.

C'est pourquoi je pense qu'ajouter les lettres « JV » ou « JS » pour la classification, comme les 4 bibliothèques que j'ai visitées l'ont fait, pourrait être un moyen simple de les rassembler. La classification dans une catégorie de la CDU semble ainsi dispensable. Ensuite, il pourrait être par exemple précisé pour les jeux vidéo à quelle plateforme ils correspondent, comme à l'EPFL.

5.4.4.7 Catalogage

Comme nous avons pu le voir, de nombreuses bibliothèques du réseau Renouvaud possèdent déjà des jeux. Ainsi, il serait possible de leur demander leur grille de catalogage ou de se baser sur les notices déjà existantes.

Les zones 336, 337 et 338 semblent particulièrement importantes. Les jeux de société sont considérés comme des objets tridimensionnels, tandis que les jeux vidéo seront considérés comme des données informatiques⁶².

Il semble également important d'indiquer le nombre de joueuses ou joueurs idéal, la durée d'une partie et éventuellement la difficulté et l'âge approprié pour le jeu, bien que comme évoqué précédemment, les usager·ère·s seraient principalement des adultes.

Lors de mes recherches, j'ai également trouvé particulièrement difficile de trouver des jeux dans les divers catalogues de bibliothèques universitaires. Il n'a pas de support propre et aucun mot-clé de recherche ne peut tous les rassembler. C'est pourquoi je recommande à l'Unithèque d'également signaler et lister la collection sur son site internet.

5.4.4.8 Indexation

La plupart des bibliothèques que j'ai visité ne pratiquent pas l'indexation des jeux. Cela pourrait être intéressant à faire, si les jeux sont sélectionnés en lien avec les disciplines enseignées à l'UNIL ou pour la découverte. S'il est plus simple pour l'Unithèque de ne pas le faire, ce n'est pas obligatoire.

5.4.5 Politique de mise en valeur de la collection

La politique de mise en valeur de la collection sert à « faire vivre » la collection, c'est-à-dire à mettre en avant des titres, afin qu'ils ne restent pas simplement en rayons.

5.4.5.1 Médiation culturelle ou scientifique

La médiation culturelle ou scientifique est un des moyens de mettre en valeur les collections et de créer des liens avec les utilisateur·rice·s de la bibliothèque. Ils et elles imaginent ainsi des événements ou animations qui mettent en valeur la collection, avec des intervenant·e·s ou des partenaires.

⁶² D'après l'échange de mail avec Jérémie Rudaz, expert technique en catalogage pour Renouvaud.

5.4.5.1.1 Insertion dans l'existant

Bien que l'offre de médiation culturelle soit peu existante à l'Unithèque, la médiation de jeu peut être intégrée à ce qui existe déjà.

Par exemple, des jeux pourraient être intégrés aux régulières sélections thématiques de la BCUL, ou rangés avec les nouveautés lorsque cela s'applique.

D'autre part, lors de visites, la collection sera présentée, au même titre que les autres.

Pour ce qui est de la médiation scientifique, le GameLab pourrait effectivement investir l'espace, comme suggéré lors des entretiens.

5.4.5.1.2 Ma proposition

A l'occasion de la journée mondiale du climat⁶³, le 8 décembre de chaque année, une animation de médiation culturelle avec les jeux, notamment vidéo, pourrait être proposée. Cette journée est idéalement placée par rapport au calendrier académique : ni pendant les vacances, ni pendant les examens.

Ce serait l'occasion de sensibiliser sur la production des jeux et l'impact que cela peut avoir sur l'environnement et le changement climatique. Il semble également important de sensibiliser sur l'économie linéaire actuelle de cette production, qui doit changer dans les années à venir.

Une grande partie de la population pratiquant les jeux, le public-cible de l'Université peut être très large, ce qui renforce l'importance de sensibilisation à ce sujet.

De cette manière, le GameLab, qui souhaiterait sensibiliser sur ce sujet à l'avenir, est un partenaire tout choisi pour cette médiation. Ses membres pourraient par exemple faire une conférence sur l'impact et l'enjeu écologique que cette économie peut avoir ou des play-conférences présentant comment les jeux peuvent sensibiliser à ces enjeux environnementaux.

Des bibliothécaires pourraient également faire une présentation, sur des solutions pour entrer dans une économie circulaire du jeu. Les bibliothèques ayant un rôle à jouer dans ce changement, il semble adéquat qu'ils ou elles en parlent.

Il pourrait également y avoir quelques ateliers pratiques, dont un qui montrerait quels gestes à faire pour allonger la durée de vie des jeux ou un autre où les participant·e·s pourraient tester les jeux de la bibliothèque en lien avec l'environnement.

Des jeux vidéo tels que *Terra Nil*, *Final Fantasy VII*, *Endling : Extinction is forever*, *Alba : A wildlife adventure* pourraient être présentés. Des jeux de société tels que *Ark Nova*, *Living Forest*, *Klimato* ou *Ecolobby* pourraient être joués.

D'autres entités de l'UNIL pourraient également avoir une place dans cette animation, par exemple la Faculté des sciences économiques ou la faculté des géosciences et

⁶³ <https://lesjournéesmondiales.fr/Agenda/journee-mondiale-du-climat/var/ri-1.1-L1/> (Consulté le 10 juillet 2023)

environnement. Peut-être qu'un expert en économie, changement climatique et jeu vidéo, tel que Nicolas Siorak⁶⁴, pourrait intervenir à l'occasion d'une conférence.

5.4.5.2 Réseaux sociaux

Les jeux pourraient être mis en valeur sur les réseaux sociaux déjà utilisés par la BCUL ou les écrans d'affichage. Notamment avec Instagram, qui est utilisé pour cibler les étudiant-e-s. Lors de nouveaux achats, une publication pourrait par exemple être faite et lors du lancement de la collection, des annonces majeures pourraient aussi être publiées sur la plupart des réseaux sociaux de la BCUL et sa newsletter. Si des événements de médiation culturelle en lien avec les jeux sont mis en place, ils pourraient également être communiqués par ces biais.

En fonction d'à quel point la BCUL aimerait s'impliquer avec sa communauté étudiante et des médiations mises en place, le service Communication pourrait peut-être également investir des plateformes telles que Discord ou Twitch, qui sont déjà utilisées par les joueuses et joueurs.

5.4.6 Politique de désherbage

La politique de désherbage décrit quels ouvrages sont enlevés des rayons, sur quels critères ou indicateurs. Comme nous l'avons déjà évoqué, peu de bibliothèques que j'ai visité ont déjà mis en place du désherbage, les collections étant relativement jeunes. A noter que seule la bibliothèque de l'IHEID a commencé à désherber, après 9 ans d'existence de la collection.

5.4.6.1 Critères

D'après mes quelques entretiens en bibliothèque universitaire, les critères principaux seraient l'état de dégradation, le vol, l'incomplétude ou l'usage.

Ainsi, je recommande de désherber les jeux, selon ces critères :

- L'état de dégradation physique du jeu : si la boîte ou le contenu sont trop abîmés, il faut désherber ou remplacer le jeu ou la boîte.
- Le vol ou la perte d'un jeu : si un jeu est volé ou perdu, il sera considéré comme manquant. Si le jeu avait du succès, cela vaut la peine d'en racheter un exemplaire, sinon la notice peut être supprimée du SIGB.
- L'incomplétude d'un jeu : notamment pour les jeux de société, si des pièces viennent à manquer et qu'il n'est pas possible de les remplacer ou d'en commander, le jeu peut être racheté ou désherbé, selon les mêmes critères que précédemment.
- L'usage d'un jeu : si un jeu est beaucoup utilisé, il risque d'être abîmé (voir le premier point) et au contraire, s'il n'est jamais emprunté il peut être désherbé. Ainsi, l'indicateur à observer serait le nombre d'emprunt sur plusieurs années pour les jeux en prêt.

5.4.6.2 Après le désherbage

Au lieu d'éliminer simplement les ouvrages, il me semble important de les réutiliser si possible.

Ainsi, un jeu encore jouable pourrait être donné aux usager-ère-s qui le souhaitent. Les consoles pourraient également être réparées. Les jeux et les consoles pourraient aussi être

⁶⁴ <https://www.linkedin.com/in/nicolas-siorak-a078166/> (consulté le 14 juillet 2023)

offerts au GameLab pour sa collection d'archives. Si les supports ou les jeux ne sont plus utilisables, ils seront alors recyclés.

Il me semble étrange d'appliquer du désherbage à des jeux dématérialisés sur des consoles ou un PC : il n'est pas possible de « recycler » des fichiers informatiques, à moins de les supprimer et ils ne pourraient pas être « donnés » à quelqu'un d'autre, les fichiers étant souvent liés à un compte. Même sans ce dernier aspect, je ne suis pas sûre de la légalité de cette pratique. Pourtant, un problème d'accumulation et de place va être observé à un moment. Ma solution serait de transférer les jeux sur un stockage externe ou d'en rajouter dans l'appareil, si le manque de place se fait sentir.

6. Conclusion

Finalement, comme démontré dans ce travail, les jeux sont des supports qui arrivent petit à petit dans les bibliothèques académiques suisses, après avoir conquis le terrain des bibliothèques publiques, scolaires ou mixtes. Les offres semblent pour l'instant surtout s'axer autour des jeux de société, voire sérieux, bien que la bibliothèque de l'EPFL possède des jeux vidéo. En termes de services, les bibliothèques offrent en général du prêt et quelques-unes proposent en plus un espace en libre-accès. Peu d'entre elles ont mis en place de la médiation culturelle avec les jeux. Les raisons qui ont conduit à la mise en place de telles collections, se répartissent principalement sur trois axes : la volonté d'évoluer vers une bibliothèque plus conviviale et de troisième lieu, le besoin de soutenir les domaines d'études liés aux jeux, tels que la conception de jeux vidéo ou les game studies* ou encore les demandes de personnes externes à la bibliothèque pour avoir des jeux à disposition.

La mise en place de ce genre de services demande une réflexion poussée, tant en matière de ressources à disposition ou de gestion de collection. Les jeux vidéo d'ailleurs amènent de nombreux enjeux supplémentaires : dépendance technologique, obsolescence rapide ou encore l'accès aux anciens dispositifs. Toutefois, cette mise en place permet de donner sa place à ce médium en bibliothèque, de permettre aux personnes n'y ayant pas accès de pouvoir l'expérimenter, d'atteindre une bonne partie de la population, à la collection de s'insérer facilement à la BCUL, d'avoir des effets positifs sur les usager·ère·s ou de favoriser la sociabilité et la convivialité des usager·ère·s et de moderniser la bibliothèque.

Par ailleurs, la BCUL et particulièrement son site Unithèque, est un milieu en plein changement. Cela se traduit par les travaux de réaménagement et d'agrandissement en cours, la réorganisation de certains services et la création d'autres, dont ferait partie la mise en place d'une collection de jeux. Ainsi, c'est un climat de réflexion, d'incertitude et de projection qui plane en ce moment sur l'institution. La BCUL est d'ailleurs au cœur d'un environnement propice aux jeux, notamment le jeu vidéo, qui est enseigné à l'UNIL, qu'elle dessert. Cet environnement s'étend également au niveau cantonal, avec de nombreux lieux ou manifestations, démontrant un fort intérêt pour les jeux.

Tous les aspects des jeux n'ont pas pu être abordés dans ce travail, notamment l'approfondissement des anciens jeux ou dispositifs de jeux, qu'il serait intéressant d'installer en bibliothèque. De plus, la ludification de services de la BCUL pourrait être bénéfique et intéressante pour l'institution. De surcroît, des propositions plus concrètes, telles qu'une liste d'exemples de jeux à acquérir, un plan d'aménagement plus concret, ou un budget n'ont pas été abordés, car cela n'était pas une demande spécifique des mandants. La médiation culturelle aurait également pu être théorisée et approfondie. Par ailleurs, d'autres visites auraient également pu être faites dans d'autres bibliothèques ayant répondu au questionnaire.

Pour finir, je retire une expérience très enrichissante de cette collaboration avec la BCUL. C'est l'une des plus grandes institutions de Suisse et les questionnements et changements en cours chez celle-ci apportent un vent de réjouissance et enthousiasme par rapport à l'évolution des bibliothèques académiques, souvent encore vues comme des endroits stricts, silencieux et limités à des livres. Les jeux sont parfois aussi accompagnés de stéréotypes négatifs, que ce travail va contribuer à atténuer, je l'espère.

Bibliographie

ÁLVAREZ, Julián et DJAOUTI, Damien, 2012. 1. Définir l'objet « serious game ». In : *Introduction au serious game*, pp. 21-24. 2e édition. Paris : Questions théoriques. L>P. ISBN 978-2-917131-22-0. Disponible à l'adresse : http://ja.games.free.fr/Introduction_au_Serious_Game.pdf [consulté le 12 juillet 2023]

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION, 2023. Pourquoi avoir des jeux dans les bibliothèques ? – Table ronde des jeux et des jeux de l'ALA. *Games & Gaming Round Table* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://games.ala.org/why-have-games-in-libraries/> [consulté le 11 juillet 2023].

ANGOT, Pierre et al., 2014a. Qu'est-ce que le jeu vidéo ?. In : GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas, *Jeux vidéo en bibliothèque*, pp. 13-14. Paris : Association des bibliothécaires de France. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

ANGOT, Pierre, et al., 2014b. Le marché du jeu vidéo. In : GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas, *Jeux vidéo en bibliothèque*, pp. 25-29. Paris : Association des bibliothécaires de France. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

ANTE, 2022. Vote Now! by Ante. *itch.io* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://irante.itch.io/vote-now> [consulté le 11 juillet 2023].

ARTEFACTO, 2017. Définition : Qu'est-ce que la réalité virtuelle ?. *Artefacto* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.artefacto-ar.com/realite-virtuelle/> [consulté le 3 juillet 2023].

ASSOCIATION DES BIBLIOTHÉCAIRES DE FRANCE, 2022. Manifeste IFLA-UNESCO sur les bibliothèques publiques 2022. *Association des Bibliothécaires de France* [en ligne]. 20 octobre 2022. Disponible à l'adresse : <https://www.abf.asso.fr/6/46/985/ABF/manifeste-ifla-unesco-sur-les-bibliotheques-publiques-2022> [consulté le 11 juillet 2023].

ASSOCIATION SUISSE DES JOUETS, 2022. Chiffres d'affaires records sur le marché suisse des jouets. *Spielwaren Verband Schweiz* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.spielwarenverband.ch/fr/svs-newsroom/communiqu%C3%A9-de-presse/rekordumsatze-im-schweizer-spielwarenmarkt/> [consulté le 4 juillet 2023].

AU PARADIS DU JEU, 2023. Au Paradis du Jeu – Magasin et espace de jeu. *Au Paradis Du Jeu* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://auparadisdujeu.ch/> [consulté le 29 juin 2023].

AVILA, Anthony et al., 2014. Typologie des services en bibliothèque. In : GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas, *Jeux vidéo en bibliothèque*, pp. 91-95, pp. 109-110. Paris : Association des bibliothécaires de France. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

BARON, Courtney, 2020. The Gaming Program at Oxford College Library. In : CROWE, Stephanie et SCLIPPA, Eva, *Games and gamification in academic libraries*, p. 5 [en ligne]. Chicago, Illinois : Association of College and Research Libraries. ISBN 978-0-8389-4787-6. Disponible à l'adresse : https://ebookcentral.proquest.com/lib/hesso/detail.action?docID=6181638&query=games+and+gamification#goto_toc [consulté le 13 juillet 2023].

BAYLE, Benoît, 2023. Quel est le meilleur service de Cloud Gaming ? Comparatif 2023. *Clubic.com* [en ligne]. 03 juillet 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.clubic.com/pro/it-business/cloud-computing/article-885771-1-comparatif-cloud-gaming-2020-quelle-meilleure-offre.html> [consulté le 3 juillet 2023].

- BCU LAUSANNE, 2023a. Cinéma. *BCUL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.bcu-lausanne.ch/collections-patrimoine/cinema/> [consulté le 19 juin 2023].
- BCU LAUSANNE, 2023b. Mandats. *BCUL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.bcu-lausanne.ch/mandats/> [consulté le 19 juin 2023].
- BCU LAUSANNE, 2023c. Qui sommes-nous ?. *BCUL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.bcu-lausanne.ch/qui-sommes-nous/> [consulté le 12 juillet 2023].
- BCUL, 2020. *Le site Unithèque a mené l'enquête en 2019 : Présentation des résultats* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 28 février 2020. [document interne]
- BCUL, 2021. *Plan directeur 2021 – 2025* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 30 novembre 2021. [document interne]
- BCUL, 2022. *Directives concernant l'inscription et le prêt* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 4 avril 2022. Disponible à l'adresse : https://www.bcu-lausanne.ch/wp-content/uploads/2022/04/20220404-directives-pret-bcul_approuvees-le-11-01-16_modifiees-le-4-avril-2022.pdf [consulté le 9 juillet 2023].
- BCUL, 2023a. *BCU Lausanne, site Unithèque : Service des Collections académiques* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 10 mai 2023. [document interne]
- BCUL, 2023b. *Objectifs annuels 2023 BCUL extraits* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 09 janvier 2023. [document interne]
- BCUL, 2023c. *Rapport annuel 2022* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. Disponible à l'adresse : https://www.bcu-lausanne.ch/wp-content/uploads/2023/05/20230510_ra2022-bcul_visu.pdf [consulté le 16 juin 2023].
- BECHADE, Corentin, 2021. Arrêtons de comparer le Steam Deck de Valve à la Nintendo Switch. *Numerama* [en ligne]. 16 juillet 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.numerama.com/pop-culture/726926-arretons-de-comparer-le-steam-deck-de-valve-a-la-nintendo-switch.html> [consulté le 2 juillet 2023].
- BENOIST, David, 2023. La mémoire des jeux vidéo. *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/la-memoire-des-jeux-video> [consulté le 2 juillet 2023].
- BERRY, Vincent et al., 2021. *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien* [en ligne]. Tours : Presses universitaires François-Rabelais. Hors Collection. ISBN 9782869068704. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pufr/20077> [consulté le 13 juillet 2023].
- BEUDON, Nicolas, 2019. Les quatre dimensions des bibliothèques - Nicolas Beudon. *Nicolas Beudon* [en ligne]. 3 juillet 2019. Disponible à l'adresse : <http://nicolas-beudon.com/2019/07/03/les-quatre-dimensions-des-bibliotheques/> [consulté le 11 juillet 2023].
- BIBLIOTHEQUE DE L'EPFL, 2019. Une nouvelle station de jeux PC à la Bibliothèque. *EPFL* [en ligne]. 18 décembre 2019. Disponible à l'adresse : <https://actu.epfl.ch/news/une-nouvelle-station-de-jeux-pc-a-la-bibliotheque/> [consulté le 5 juillet 2023].
- BIBLIOTHEQUE DE L'EPFL, 2022. De nouvelles consoles de jeux vidéo à emprunter. *EPFL* [en ligne]. 31 mars 2022. Disponible à l'adresse : <https://actu.epfl.ch/news/de-nouvelles-consoles-de-jeux-video-a-emprunter/> [consulté le 5 juillet 2023].

BIBLIOTHEQUE DE L'EPFL, 2023a. Domaines d'étude et de recherche – Bibliothèque - EPFL. *EPFL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.epfl.ch/campus/library/fr/domaines/> [consulté le 27 juin 2023].

BIBLIOTHEQUE DE L'EPFL, 2023b. Jeux vidéo, PC et consoles de jeux. *EPFL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.epfl.ch/campus/library/fr/collections-fr/jeux-video-pc-consoles/> [consulté le 5 juillet 2023].

BIBLIOTHEQUE DU GYMNASSE DE BURIER, 2022. Accueil. *Bibliothèque Burier* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://bibliothequegybur.wixsite.com/biblio> [consulté le 4 juillet 2023].

BIBLIOTHEQUE MUNICIPALE DE VEVEY, 2023. espace pixel. *Bibliothèque municipale de Vevey* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://biblio.vevey.ch/default/espace-pixel.aspx?lg=fr-FR> [consulté le 4 juillet 2023].

BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE ET SCOLAIRE D'YVERDON-LES-BAINS, 2019. Bibliothèque publique et scolaire d'Yverdon-les-Bains – Play. *Bibliothèque publique et scolaire d'Yverdon-les-Bains* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <http://bibliotheque.yverdon.ch/services/play> [consulté le 4 juillet 2023].

BIBLIOTHEQUE ECHALLENS TROIS-SAPIN, 2023. Bibliothèque - Établissement secondaire Echallens – Trois-Sapins. *Établissement secondaire Echallens – Trois-Sapins* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.echallens3sapins.ch/vie-scolaire/vie-etablissement/bibliotheque/> [consulté le 4 juillet 2023].

BILAT, Loïse, 2023. Loïse Bilat | LinkedIn. *LinkedIn* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.linkedin.com/in/lo%C3%AFse-bilat/> [consulté le 24 juin 2023].

BOYER, Régine et PASQUIER Dominique, 2006. Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité. *Revue française de pédagogie. Recherches en éducation*. No 155, pp. 170-172. DOI 10.4000/rfp.325.

CANTON DE VAUD, 2014. *Loi sur le patrimoine mobilier et immatériel* [en ligne]. RS 446.12. Disponible à l'adresse : https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/organisation/dfj/serac/Vaudculture/LPMI.pdf [consulté le 23 juin 2023].

CENTRE DU JEU EXCESSIF, 2018. *20 réponses sur les troubles liés aux jeux vidéo et à internet* [en ligne]. Lausanne : Centre Hospitalier et Universitaire Vaudois. Disponible à l'adresse : https://www.chuv.ch/fileadmin/sites/cje/documents/CJE_20_reponses_video_internet.pdf [consulté le 13 juillet 2023].

CERULEUM, 2023a. Bachelor Européen en Dessin Animé - Ceruleum - Ecole d'art Lausanne. *Ceruleum* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.ceruleum.ch/bachelor-europeen-en-dessin-anime.html> [consulté le 29 juin 2023].

CERULEUM, 2023b. Masters - Ceruleum - Ecole d'art Lausanne. *Ceruleum* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.ceruleum.ch/masters.html> [consulté le 29 juin 2023].

CHARTIER, Mathieu, 2021. Blade, éditeur de l'ordinateur dans le cloud Shadow, en redressement judiciaire. *Les Numériques* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.lesnumeriques.com/vie-du-net/blade-editeur-de-l-ordinateur-dans-le-cloud-shadow-en-redressement-judiciaire-n161067.html> [consulté le 3 juillet 2023].

CHEWBIEFR, 2018. Epic Games annonce l'ouverture de sa propre boutique sur PC et Mac. *Jeuxvideo.com* [en ligne]. Disponible à l'adresse :

<https://www.jeuxvideo.com/news/967676/epic-games-annonce-l-ouverture-de-sa-propre-boutique-sur-pc-et-mac.htm> [consulté le 2 juillet 2023].

CLAUDEL, Maxime, 2021. Switch OLED VS Switch : quelles différences entre les deux consoles de Nintendo ?. *Numerama* [en ligne]. 7 juillet 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.numerama.com/pop-culture/724385-nintendo-switch-versus-switch-oled-quelles-differences-entre-les-deux-consoles.html> [consulté le 2 juillet 2023].

CLEMENTOSS, 2018. Epic Games offrira des jeux à vie sur son store, à commencer par Subnautica. *Jeuxvideo.com* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxvideo.com/news/971810/epic-games-offrira-des-jeux-gratuits-sur-son-store-a-commencer-par-subnautica.htm> [consulté le 2 juillet 2023].

CLIC, 2020a. CLIC EPFL | Game*. *CLIC* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://clic.epfl.ch/commissions/game-star> [consulté le 27 juin 2023].

CLIC, 2020b. CLIC EPFL | Orbital Game Jam. *CLIC* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://clic.epfl.ch/commissions/orbital-game-jam> [consulté le 28 juin 2023].

CLIC, 2023. Prêt de matériel – Game*. *Game* : GameStar* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://sibyll.in/clicgamestar/materiel/> [consulté le 27 juin 2023].

COLLOCK, 2023. Serious game : définition, objectifs et avantages. *Collock* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.collock.com/serious-game/> [consulté le 4 juillet 2023].

COMITE INTERNATIONAL OLYMPIQUE, 2021. CIO - Comité International Olympique | Olympics.com. *International Olympic Committee* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://olympics.com/cio/vue-d-ensemble> [consulté le 4 juillet 2023].

COMITE INTERNATIONAL OLYMPIQUE, 2023. Le CIO annonce les Olympic Esports Series 2023 - les vainqueurs seront désignés à l'issue des finales qui se dérouleront en direct à Singapour du 22 au 25 juin. *International Olympic Committee* [en ligne]. 01 mars 2023. Disponible à l'adresse : <https://olympics.com/cio/news/le-cio-annonce-les-olympic-esports-series-2023> [consulté le 4 juillet 2023].

CONFÉDÉRATION SUISSE, 2023. *Loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins* [en ligne]. RS 231.1. Disponible à l'adresse : <http://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19920251/201101010000/231.1.pdf> [consulté le 12 juillet 2023].

DEBARNOT, T., 2022. Les modèles économiques du jeu vidéo. *Gaming Campus* [en ligne]. 3 avril 2022. Disponible à l'adresse : <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-modeles-economiques-du-jeu-video.html> [consulté le 1 juillet 2023].

DEMANGE, Aurélie et MENEHIN, Céline, 2014. Les genres du jeu vidéo. In : GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas, *Jeux vidéo en bibliothèque*, p. 58. Paris : Association des bibliothécaires de France. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

DESODT, Clément et VACHER, Marc, 2021. Réalisme des constructions dans les jeux vidéo : Doit-on bannir Minecraft ?. *Culture Sciences de l'Ingénieur*. 19 avril 2021. Disponible à l'adresse : <https://eduscol.education.fr/sti/sites/eduscol.education.fr/sti/files/ressources/pedagogiques/13208/13208-realisme-des-constructions-dans-les-jeux-video-ensps.pdf> [consulté le 13 juillet 2023].

DIAZ, Stephanie et HALL, Russell, 2020. Here You Can Play : Fostering Creativity in an Academic Library. In : CROWE, Stephanie et SCLIPPA, Eva, *Games and gamification in academic libraries*, p. 17 [en ligne]. Chicago, Illinois : Association of College and Research

Libraries. ISBN 978-0-8389-4787-6. Disponible à l'adresse : https://ebookcentral.proquest.com/lib/hesso/detail.action?docID=6181638&query=games+and+gamification#goto_toc [consulté le 13 juillet 2023].

ECOLE LES MAÎTRES DU MONDE, 2023a. Diplômes. *Les Maîtres du Monde* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://ecole-mdm.ch/diplomes/> [consulté le 29 juin 2023].

ECOLE LES MAÎTRES DU MONDE, 2023b. Programmes. *Les Maîtres du Monde - Tech* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://web-tech.ecole-mdm.ch/programmes/> [consulté le 29 juin 2023].

ELANGKO, Daniel, HENRY, Guillaume et DUBOIS, Laurent, 2022. *Extension du site Unitèque* [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 8 novembre 2022. [document interne]

EPFL, 2023b. Qui sommes-nous. *EPFL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.epfl.ch/about/overview/fr/> [consulté le 27 juin 2023].

EPIC GAMES, 2023. Learn About Epic Games. *Epic Games* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.epicgames.com/site/en-US/about> [consulté le 5 juillet 2023].

ESPORTS CHARTS, 2023. Esports Charts - Esports Viewership, Popularity and Analytics. *Esports Charts* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://escharts.com/> [consulté le 12 juillet 2023].

ETAT DE VAUD, 2022. Palmarès de l'Appel à projets cantonal «Création de jeux vidéo» 2022. *État de Vaud* [en ligne]. 28 novembre 2022. Disponible à l'adresse : <https://www.vd.ch/toutes-les-actualites/actualite/news/16377i-palmares-de-lappel-a-projets-cantonal-creation-de-jeux-video-2022> [consulté le 29 juin 2023].

ETAT DE VAUD, 2023a. Appels à projets | État de Vaud. *État de Vaud* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.vd.ch/themes/culture/aides-et-soutiens-a-des-projets-culturels/appels-a-projets> [consulté le 29 juin 2023].

ETAT DE VAUD, 2023b. Cinquième appel à projets « Création de jeux vidéo » | État de Vaud. *État de Vaud* [en ligne]. 03 mai 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.vd.ch/toutes-les-actualites/communiques-de-presse/detail/communiquer/cinquieme-appel-a-projets-creation-de-jeux-video-1683103505> [consulté le 29 juin 2023].

EXPLORIA, 2021. Découvrez le e-sport à Yverdon | EXPLORiT. *EXPLORiT* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://explorit.ch/loisirs/exploria/> [consulté le 29 juin 2023].

FAVRE, Marion, 2022. *Visuel contenu mallette PS5* [en ligne]. Lausanne : EPFL. 02 mars 2022. [document interne].

FEDERATION DES LUDOTHEQUES SUISSES, 2017. *Normes de fonctionnement pour les ludothèques FLS* [en ligne]. Penthaz : Fédération des Ludothèques Suisses. Disponible à l'adresse : https://www.ludo.ch/_frontend/handler/document/42/912/WEB_Broschuere-Betriebsstandards-F.pdf [consulté le 11 juillet 2023].

FEDERATION DES LUDOTHEQUES SUISSES, 2023. Liste des ludothèques > Fr > Verband der Schweizer Ludotheken (VSL). *Fédération des Ludothèques Suisses* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.ludo.ch/fr/liste_des_ludothèques/?kanton=VD&plz_or= [consulté le 11 juillet 2023].

FERNANDEZ, Roshan, 2023. Sony says its PlayStation 5 shortage is finally over, but it's still hard to buy. *NPR* [en ligne]. 5 janvier 2023. Disponible à l'adresse :

<https://www.npr.org/2023/01/05/1147157065/sony-playstation-5-shortage-over> [consulté le 2 juillet 2023].

FISCHER, Philipp, BOUGHABA, Yassin et MEFFRE, Véronique, 2021. *Conditions d'études et de vie dans les hautes écoles suisses : Rapport principal de l'enquête 2020 sur la situation sociale et économique des étudiantes et des étudiants* [en ligne]. Neuchâtel : Office Fédéral de la statistique (OFS). Numéro OFS : 255-2000. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiques/catalogues-banques-donnees/publications.assetdetail.18584281.html> [consulté le 13 juillet 2023].

FREY, Jeannette et al., 2021. *La Bibliothèque cantonale et universitaire – Lausanne* (BCUL) [en ligne]. Lausanne : Bibliothèque cantonale et universitaire. 17 février 2021. [document interne]

FROMENTIN, Morgan, 2023. Un nouveau concurrent au Steam Deck arrive, voici la console ASUS ROG Ally. *Begeek.fr* [en ligne]. 4 avril 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.begeek.fr/un-nouveau-concurrent-au-steam-deck-arrive-voici-la-console-asus-rog-ally-380472> [consulté le 5 juillet 2023].

GAMELAB LAUSANNE, 2023. Enseignements UNIL & EPFL – GameLab Lausanne. *GameLab Lausanne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://gamelab-lausanne.ch/enseignements-unil-epfl/> [consulté le 29 juin 2023].

GAMELAB UNIL-EPFL, 2023a. GameLab UNIL-EPFL – Groupe d'étude sur le jeu vidéo de l'Université de Lausanne et de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne. *GameLab UNIL-EPFL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://wp.unil.ch/gamelab/> [consulté le 20 juin 2023].

GAMELAB UNIL-EPFL, 2023b. L'équipe – GameLab UNIL-EPFL. *GameLab UNIL-EPFL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://wp.unil.ch/gamelab/membres/> [consulté le 23 juin 2023].

GAMEWORKS, 2018. Document sans nom. *Gameworks* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.gameworks.ch/> [consulté le 29 juin 2023].

GARTENBERG, Chaim, 2021. How does Valve's Steam Deck compare to the Nintendo Switch, Xbox Series X, and PlayStation 5? *The Verge* [en ligne]. 16 juillet 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.theverge.com/2021/7/15/22578917/valve-steam-deck-nintendo-switch-xbox-series-x-ps5-spec-comparison> [consulté le 2 juillet 2023].

GAUDION, Anne-Gaëlle, 2014. Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque. In : GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas, *Jeux vidéo en bibliothèque*, pp. 77-81. Paris : Association des bibliothécaires de France. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

GOG 2023. GOG.com. *GOG.com* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.gog.com/about_gog [consulté le 2 juillet 2023].

GOODRIDGE, Michelle et ROHWEDER, Matthew J., 2022. *Librarian's guide to games and gamers: from collection development to advisory services* [en ligne]. Santa Barbara, California : Libraries Unlimited. ISBN 978-1-4408-6732-3. Disponible à l'adresse : https://sanet.st/blogs/first1/librarians_guide_to_games_and_gamers.4153063.html [consulté le 12 juillet 2023].

GOUDAILLER, Christophe, 2021. La mini-console Zelda Game & Watch, une belle réussite de Nintendo idéale pour Noël. *leparisien.fr* [en ligne]. 8 décembre 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.leparisien.fr/high-tech/la-mini-console-zelda-game-watch-une-belle-reussite-de-nintendo-ideale-pour-noel-07-12-2021-PUHWZUPZVFKRERUZD7YRG4V3U.php> [consulté le 5 juillet 2023].

GUERIN, Camille, 2023. Annonce du tableau de bord 2022 d'Epic Games Store : des données étonnantes et plus encore. *Web Technique* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://webtechnique.fr/annonce-du-tableau-de-bord-2022-depic-games-store-des-donnees-etonnantes-et-plus-encore/> [consulté le 2 juillet 2023].

GUION, David, 2014. Academic libraries and how they differ from public libraries. *Reading, Writing, Research* [en ligne]. 25 juin 2014. Disponible à l'adresse : <https://www.allpurposeguru.com/2014/06/academic-libraries-vs-public-libraries/> [consulté le 4 juillet 2023].

HADZIKADUNIC, Armin, 2022. FestiGames, le gaming à l'honneur à Lausanne – JVMag.ch. *JVMag* [en ligne]. 25 octobre 2022. Disponible à l'adresse : <https://jvmag.ch/2022/10/25/festigames-le-gaming-a-lhonneur-a-lausanne/> [consulté le 29 juin 2023].

HAUTE ECOLE PEDAGOGIQUE FRIBOURG, 2021. Jeux d'apprentissage - Haute Ecole pédagogique Fribourg – Haute Ecole pédagogique Fribourg. *Haute Ecole pédagogique Fribourg – Haute Ecole pédagogique Fribourg* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://hepfr.ch/documentation-multimedia/jeux-dapprentissage/> [consulté le 5 juillet 2023].

HAYTON, Phil, 2021. Video Game Preservation & The Problem With An All-Digital Future. *GameByte* [en ligne]. 30 mars 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.gamebyte.com/video-game-preservation-the-problem-with-an-all-digital-future/> [consulté le 12 juillet 2023].

HEAD, 2023. Master en Media Design | HEAD. *HEAD* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.hesge.ch/head/formations-recherche/master-en-media-design> [consulté le 29 juin 2023].

HEP BEJUNE, 2023. Catalogue | Haute École Pédagogique BEJUNE. *BEJUNE*, *www hep-bejune.ch*, *Haute École Pédagogique* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.hep-bejune.ch/fr/Espace-ressources/Service-de-pre/Catalogue/Catalogue.html> [consulté le 5 juillet 2023].

HOWLONGTOBEAT, 2022. Site Statistics | HowLongToBeat. *HowLongToBeat* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://howlongtobeat.com/stats> [consulté le 2 juillet 2023].

HUMBLE BUNDLE, 2022. À propos de Humble Bundle. *Humble Bundle* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.humblebundle.com/about> [consulté le 2 juillet 2023].

HÜTTERMANN, Marcel, 2021. *eSports Schweiz 2021: Eine Studie des Instituts für Marketing Management unter der Leitung von Marcel Hüttermann* [en ligne]. Winthertur, Schweiz : ZHAW School of Management and Law. Disponible à l'adresse : https://digitalcollection.zhaw.ch/bitstream/11475/22296/3/2021_Huettermann_eSports-Schweiz.pdf [consulté le 12 juillet 2023].

IONOS, 2023. Qu'est-ce que le Cloud Gaming ?. *IONOS Digital Guide* [en ligne]. 16 janvier 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.ionos.fr/digitalguide/serveur/know-how/quest-ce-que-le-cloud-gaming/> [consulté le 3 juillet 2023].

JDRPOLY, 2023a. Accueil | JDRPoly. *JDRPoly* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://jdrpoly.ch/> [consulté le 27 juin 2023].

JDRPOLY, 2023b. Livres | JDRPoly. *JDRPoly* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://jdrpoly.ch/books> [consulté le 12 juillet 2023].

JOCHUMSEN, Henrik, HVENEGAARD RASMUSSEN, Casper et SKOT-HANSEN, Dorte, 2012. The four spaces – a new model for the public library. *New Library World*. Vol. 113, no 11/12, pp. 586-597. DOI 10.1108/03074801211282948.

KIONAY, 2019. Chill Games. *Medium* [en ligne]. 5 avril 2019. Disponible à l'adresse : <https://kionay.medium.com/chill-games-9cf1bea20fe1> [consulté le 29 juin 2023].

L'ÉPROUVETTE, 2021. Missions et valeurs | L'éprouvette, Laboratoire / Sciences et Société / UNIL. *L'éprouvette UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.eprouvette-unil.ch/mission/> [consulté le 24 juin 2023].

L'ÉPROUVETTE, 2023. Recherche d'activités | L'éprouvette, Laboratoire / Sciences et Société / UNIL. *L'éprouvette UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.eprouvette-unil.ch/recherche/> [consulté le 12 juillet 2023].

LA BIBLIOTHEQUE, 2023. Digame : une nouvelle ressource numérique vidéoludique | La Bibliothèque. *La bibliothèque* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://la-bibliotheque.com/article/digame-une-nouvelle-ressource-numerique-videoludique> [consulté le 5 juillet 2023].

LA SECTION SLI, 2020. La Section SLI - SLI UNIL. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.unil.ch/sli/fr/home/menuinst/section.html> [consulté le 24 juin 2023]. Last Modified: 2020-03-24T16:03:05+01:00

LANKES, R David, 2018. *Exigeons de meilleures bibliothèques* [en ligne]. Montréal : Les ateliers de [sens public]. 978-2-924925-07-2. Disponible à l'adresse : https://ateliers.sens-public.org/exigeons-de-meilleures-bibliotheques/media/Lankes_Exigeons-de-meilleures-biblioth%C3%A8ques_2018.pdf [consulté le 13 juillet 2023].

LAUSANNE 1830, 2023. Making Of. *Histoires de Registre : Lausanne 1830* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://lausanne1830.ch/making-of/> [consulté le 11 juillet 2023].

LE ROBERT, 2023. streaming - Définitions, synonymes, conjugaison, exemples | Dico en ligne Le Robert. *Le Robert* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/streaming> [consulté le 27 juin 2023].

LECKIE, Anna, 2022. *Jeux vidéo en bibliothèque : Consultation des jeux vidéo en bibliothèque* [en ligne]. Cours Jeux vidéo en bibliothèque, Carouge. Disponible à l'adresse : <https://cyberlearn.hes-so.ch/enrol/index.php?id=23190> [consulté le 13 juillet 2023].

LE ROUX, Yann, 2013. Quelques points de rencontre entre la culture Geek et les adolescents. *Le Carnet PSY*. Vol. 168, no 1, pp. 41-45. DOI 10.3917/lcp.168.0041.

LUDOTHEQUE ALIBABA, 2023. Modalités – Ludothèque Alibaba. *Ludothèque Alibaba* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://alibaba.ludothequelausanne.ch/modalites/> [consulté le 30 juin 2023].

LUDOTHEQUE DE CHAILLY-SUR-LAUSANNE, 2023. Catalogue des jeux – Ludothèque de Chailly. *Ludothèque de Chailly sur Lausanne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.ludochailly.ch/catalogue-des-jeux/> [consulté le 30 juin 2023].

LUDOTHEQUE PINOCCHIO, 2023. Nos jeux et jouets. *Ludothèque Pinocchio Lausanne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.ludopinocchio.ch/index.php/jeux-et-jouets/nos-jeux-et-jouets> [consulté le 30 juin 2023].

LUDOV, 2023. Installations. *LUDOV* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.ludov.ca/fr/laboratoire/installations> [consulté le 24 juin 2023].

LUDUM, 2021. L'histoire du jeu de société. *Ludum.fr* [en ligne]. 15 janvier 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.ludum.fr/blog/l-histoire-du-jeu-de-societe-n333> [consulté le 4 juillet 2023].

MAKOSZA, Caroline, 2015. Jouer pour jouer. In : DEVRIENDT, Julien, *Jouer en bibliothèque*, p. 144 [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pressesenssib/4181> [consulté le 6 septembre 2023].

MARIE, 2022. Les 19 Types de Jeux de Société : Classification Complète (2022). *Le Jour Jeu* [en ligne]. 10 août 2019. Disponible à l'adresse : <https://lejourjeu.com/classification-jeux-societe/> [consulté le 4 juillet 2023].

MEDIATHEQUE DE LA VALLEE DE JOUX, 2023. Une histoire du jeu de société : 40 jeux de société contemporains qui ont tout changé ! | Médiathèque de la Vallée de Joux. *Médiathèques de la Vallée de Joux* [en ligne]. 20 mars 2023. Disponible à l'adresse : <https://mediathequelavallee.ch/une-histoire-du-jeu-de-societe/> [consulté le 11 juillet 2023].

MELLADO, Carlos, 2023. Digital Virgo • À quoi ressemble l'industrie du gaming en 2023 ? Expertise. *Digital Virgo* [en ligne]. 23 mai 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.digitalvirgo.com/fr/what-gaming-industry-look-like-2023/> [consulté le 30 juin 2023].

MERAKI LAUSANNE, 2023. MERAKI Lausanne | DRINKS | FOOD | BOARDGAMES. *MERAKI Lausanne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://merakilausanne.ch/> [consulté le 16 juin 2023].

MICRON TECHNOLOGY, 2023. Gaming PC vs console : quel est le mieux ? . *Crucial* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.crucial.fr/articles/for-gamers/pc-vs-console-what-is-better-for-gaming> [consulté le 2 juillet 2023].

MICROSOFT, 2023. Abonnez-vous au Xbox Game Pass et découvrez votre prochain jeu préféré | Xbox. *Xbox.com* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.xbox.com/fr-CH/xbox-game-pass> [consulté le 12 juillet 2023].

MOESCHLER, Olivier et HERZIG, Alain, 2020. *Les pratiques culturelles en Suisse : Principaux résultats 2019 et comparaison avec 2014* [en ligne]. Neuchâtel : Office fédéral de la statistique (OFS). Numéro OFS : 1616-1900. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiques/culture-medias-societe-information-sport/culture/pratiques-culturelles.assetdetail.15044400.html> [consulté le 12 juillet 2023].

MORDOR INTELLIGENCE, 2023a. Marché des jeux sérieux | 2022 - 27 | Part de l'industrie, taille, croissance - Mordor Intelligence. *Mordor Intelligence* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/serious-games-market> [consulté le 4 juillet 2023].

MORDOR INTELLIGENCE, 2023b. Mobile Gaming Market Size & Share Analysis - Industry Research Report - Growth Trends. *Mordor Intelligence* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/mobile-games-market> [consulté le 3 juillet 2023].

MUSEE BOLO, 2023. FAQ – Musée Bolo. *Musée Bolo* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.museebolo.ch/informations/faq/> [consulté le 29 juin 2023].

MUSEE NATIONAL SUISSE, 2021. GAMES | Château de Prangins. *Musée National Suisse* [en ligne]. Disponible à l'adresse :

<https://www.chateaudeprangins.ch/fr/expositions/temporaire/2021/games/games> [consulté le 29 juin 2023].

NEWSWATCH, 2023. The Impact of Streaming Services on Gaming: How Platforms Like Twitch and YouTube are Changing the Industry. *NewsWatchTV* [en ligne]. 2 mai 2023. Disponible à l'adresse : <https://newswatchtv.com/2023/05/02/the-impact-of-streaming-services-on-gaming-how-platforms-like-twitch-and-youtube-are-changing-the-industry/> [consulté le 3 juillet 2023].

NEWZOO, 2023. How Consumers Are Engaging with Games in 2022 | Newzoo Gamer Insights Report. *Newzoo* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://newzoo.com/resources/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022> [consulté le 12 juillet 2023].

NINTENDO, 2023a. Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System | Divers | Nintendo. *Nintendo* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.ch/fr/Divers/Nintendo-Classic-Mini-Nintendo-Entertainment-System/Nintendo-Classic-Mini-Nintendo-Entertainment-System-1124287.html> [consulté le 3 juillet 2023].

NINTENDO, 2023b. Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System | Divers | Nintendo. *Nintendo* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.fr/Divers/Nintendo-Classic-Mini-Super-Nintendo-Entertainment-System/Nintendo-Classic-Mini-Super-Nintendo-Entertainment-System-1238330.html> [consulté le 3 juillet 2023].

NINTENDO, 2023c. Quand je veux, où je veux, avec qui je veux. *Nintendo of Europe GmbH* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.fr/Nintendo-Switch-Online/Nintendo-Switch-Online-1183143.html> [consulté le 1 juillet 2023].

NOËLIE, 2019. Les récompenses du jeu vidéo – GameHer. *Game Her : Reveal Yourself* [en ligne]. 07 août 2019. Disponible à l'adresse : <https://www.gameher.fr/blog/les-recompenses-du-jeu-video> [consulté le 4 juillet 2023].

NUMERIK GAMES FESTIVAL, 2023. Présentation – Numerik Games Festival. *Numerik Games Festival* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.numerik-games.ch/festival/> [consulté le 29 juin 2023].

OFFICE FEDERAL DE LA STATISTIQUE, 2021. *Statistique suisse des bibliothèques: données individuelles des bibliothèques – 2020* [en ligne]. Office fédéral de la statistique. 20 décembre 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/asset/fr/20164430> [consulté le 12 juillet 2023].

OFFICE FEDERAL DU SPORT, 2019. e-sport: une culture du jeu, mais pas un sport. *Office fédéral du sport OFSPO* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.baspo.admin.ch/fr/home.detail.news.html/baspo-internet/2019/e-sport-eine-spielkultur-keine-sportart.html> [consulté le 4 juillet 2023].

OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE, 2019. jeu sérieux. *Grand dictionnaire terminologique* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26552595/jeu-serieux> [consulté le 4 juillet 2023].

ORCIDEE, 2023. Orc'idée. *Facebook* [en ligne]. 26 janvier 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.facebook.com/Orgaorc> [consulté le 29 juin 2023].

OWENS, Tammi M. et STAUB, Claire, 2020. Here You Can Play : Fostering Creativity in an Academic Library. In : CROWE, Stephanie et SCLIPPA, Eva, *Games and gamification in academic libraries*, p. 23 [en ligne]. Chicago, Illinois : Association of College and Research Libraries. ISBN 978-0-8389-4787-6. Disponible à l'adresse : https://ebookcentral.proquest.com/lib/hesso/detail.action?docID=6181638&query=games+and+gamification#goto_toc [consulté le 6 septembre 2023].

OWENS, Tammi M. et STAUB, Claire, 2020. Out of the Class and Onto the Board: Building Student-Faculty Relationships and Easing Library Anxiety through Board Game Nights. In : CROWE, Stephanie et SCLIPPA, Eva, *Games and gamification in academic libraries*, p. 252-253 [en ligne]. Chicago, Illinois : Association of College and Research Libraries. ISBN 978-0-8389-4787-6. Disponible à l'adresse : https://ebookcentral.proquest.com/lib/hesso/detail.action?docID=6181638&query=games+and+gamification#goto_toc [consulté le 13 juillet 2023].

PALAIS DE RUMINE, 2023. Deux musées et une bibliothèque. *Palais de Rumine* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://palaisderumine.ch/le-palais/deux-musees-et-une-bibliotheque/> [consulté le 22 juin 2023].

PANTE, Isaac, 2023. Isaac Pante | LinkedIn. *LinkedIn* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.linkedin.com/in/isaacpante/> [consulté le 24 juin 2023].

PASQUIER, Guillaume A., 2016. « On JOUE. On parlera APRÈS. ». *Biblog* [en ligne]. 01 mars 2016. Disponible à l'adresse : <https://biblog.ch/2016/03/01/on-joue-on-parlera-apres-1n/> [consulté le 6 juillet 2023].

PASQUIER, Guillaume A., 2017. « Pendre les fantômes (Cortés!) ». *Biblog* [en ligne]. 06 février 2017. Disponible à l'adresse : <https://biblog.ch/2017/02/06/pendre-les-fantomes-cortes/> [consulté le 6 juillet 2023].

PEDAGOJEUX, 2019. Les modèles économiques - PédaGoJeux.fr. *PédaGoJeux : le jeu vidéo expliqué aux parents* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/les-modeles-economiques/> [consulté le 1 juillet 2023].

PEGI, 2017. Que signifient les logos?. *PEGI* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos> [consulté le 3 juillet 2023].

PIXELS, 2015. Qui sommes nous? – Pixels. *Pixels* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.pixels-association.ch/despikachus/> [consulté le 26 juin 2023].

PIXELS, 2022. Pixels - Association de culture vidéoludique. *Pixels* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.pixels-association.ch/> [consulté le 26 juin 2023].

PNP, 2021. Nintendo : comment révolutionner l'industrie du jeu vidéo. *Le M emlyon* [en ligne]. 22 juin 2021. Disponible à l'adresse : <https://le-m-verbatim.fr/nintendo-jeu-video/> [consulté le 2 juillet 2023].

POLYJAPAN, 2023a. La Commission PolyJapan. *Japan Impact* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://japan-impact.ch/fr/pages/presentation/polyjapan/> [consulté le 29 juin 2023].

POLYJAPAN, 2023b. Planning. *Japan Impact* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://japan-impact.ch/fr/schedule/> [consulté le 29 juin 2023].

POLYLAN, 2021. PolyLAN - La plus grande LAN de Suisse | L'association. *PolyLAN* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://polylan.ch/association> [consulté le 27 juin 2023].

- POLYMANGA, 2023. Polymanga 2023 - du 7 au 10 Avril 2023. *Polymanga* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.polymanga.ch/> [consulté le 11 juillet 2023].
- Q, Nicolas, 2016. Comment fonctionne la réalité virtuelle ? (explication étape par étape). *REALITE-VIRTUELLE.COM* [en ligne]. 2 juillet 2016. Disponible à l'adresse : <https://www.realite-virtuelle.com/comment-fonctionne-realite-virtuelle/> [consulté le 3 juillet 2023].
- QWERTZ, 2020. Le bar – Qwertz. *Qwertz* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <http://qwertz.gg/bar/> [consulté le 29 juin 2023].
- RAPSON, Ian, 2020. Number of Games Published by Year | BGG, 2020. *BoardGameGeek* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/thread/2556595/number-games-published-year> [consulté le 6 septembre 2023].
- RECALBOX, 2023. F.A.Q. *Recalbox* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.recalbox.com/fr/faq/> [consulté le 12 juillet 2023].
- RETROMANIA, 2023. Retromania – Manifestation basée sur le Rétrogaming et la culture geek. *RetroMania* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.retromania.ch/> [consulté le 29 juin 2023].
- ROETTIGERS, Nick Statt, Janko, 2023. Nintendo escaped the console war. Now Microsoft and Sony want out, too. - Protocol. *Protocol* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.protocol.com/newsletters/entertainment/nintendo-splatoon-3-sales> [consulté le 12 juillet 2023].
- SELL, 2023. L'industrie. *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.sell.fr/lindustrie> [consulté le 2 juillet 2023].
- SERVET, Mathilde, 2010. Les bibliothèques troisième lieu : Une nouvelle génération d'établissements culturels. *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne]. 1 janvier 2010. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001> [consulté le 11 juillet 2023].
- SERVICE CULTURE ET MEDIATION SCIENTIFIQUE UNIL, 2022. A propos - UNIL Culture et médiation scientifique. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.unil.ch/scms/fr/home/menuinst/a-propos.html> [consulté le 24 juin 2023].
- SIRIGU, Damien, 2022. Qu'est-ce que le rétrogaming? - retro-gameur.com. *retro-gameur* [en ligne]. 18 décembre 2022. Disponible à l'adresse : <https://www.retro-gameur.com/qu-est-ce-que-le-retrogaming/> [consulté le 3 juillet 2023].
- SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2023a. PlayStation®Plus | Des centaines de jeux à télécharger et découvrir, des classiques de la PlayStation, des versions d'essai des jeux et plus encore. *PlayStation* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.playstation.com/fr-fr/ps-plus/?smcid=cdc%3Afr-fr%3Agames-playstation-plus-essential--abonnement-de-1-mois%3Aprimary%20nav%3Amsg-services%3Aps-plus> [consulté le 12 juillet 2023].
- SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2023b. PlayStation VR | Vivez le jeu avec le casque PS VR. *PlayStation* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.playstation.com/fr-fr/ps-vr/> [consulté le 2 juillet 2023].
- STATISTA, 2022. Chart: Are You Not Entertained? | Statista. *Statista* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/?ref=upstract.com> [consulté le 5 juillet 2023].

STATISTA, 2023a. Board Games - Worldwide | Statista Market Forecast. *Statista* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.statista.com/outlook/dmo/app/games/board-games/worldwide> [consulté le 4 juillet 2023].

STATISTA, 2023b. Books - Worldwide | Statista Market Forecast. *Statista* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.statista.com/outlook/amo/media/books/worldwide> [consulté le 30 juin 2023].

STATISTA, 2023c. Video Games - Worldwide | Statista Market Forecast. *Statista* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide> [consulté le 30 juin 2023].

STEAM 2023a. Classements Steam. *Steam* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://store.steampowered.com/charts/> [consulté le 2 juillet 2023].

STEAM, 2023b. SteamVR sur Steam. *Steam* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://store.steampowered.com/app/250820/SteamVR/> [consulté le 2 juillet 2023].

SÜSS, Professeur Daniel et al., 2022. Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2022. *Swisscom* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.swisscom.ch/content/dam/assets/about/nachhaltigkeit/james/documents/rapport_james_2022fr.pdf [consulté le 12 juillet 2023]

SWISS GAME DEVELOPERS ASSOCIATION, 2022. Swiss Game Developers Association SGDA – Swiss Game Awards. *SGDA* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.sgda.ch/swiss-game-awards/> [consulté le 29 juin 2023].

TAPPEINER, Elizabeth et LYONS, Catherine, 2008. Selection criteria for academic video game collections. *Collection Building*. Vol. 27, no 3, pp. 121-125. DOI 10.1108/01604950810886040.

THE BUSINESS RESEARCH COMPANY, 2023. Serious Games Global Market Report 2023. *ReportLinker* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.reportlinker.com/p06325447/Serious-Games-Global-Market-Report.html> [consulté le 12 juillet 2023].

THOMAS, Christopher M. et CLYDE, Jerremie, 2013. Game as Book: Selecting Video Games for Academic Libraries based on Discipline Specific Knowledge. *The Journal of Academic Librarianship*. Vol. 39, no 6, pp. 522-527. DOI 10.1016/j.acalib.2013.07.002.

THOMPSON, Clive, 2021. Why Video Games Get 'Old' So Quickly. *OneZero* [en ligne]. 7 octobre 2021. Disponible à l'adresse : <https://onezero.medium.com/why-video-games-get-old-so-quickly-4e1af6ea6719> [consulté le 30 juin 2023].

THORNE, Sean, 2022. How Discord became the center of the universe for gamers. *The Drum* [en ligne]. 17 mai 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.thedrum.com/opinion/2022/05/17/how-discord-became-the-center-the-universe-gamers> [consulté le 3 juillet 2023].

THUBRON, Rob, 2022. There will be 3.2 billion gamers in 2022, but revenue is set to fall for first time in 15 years. *TechSpot* [en ligne]. 22 novembre 2022. Disponible à l'adresse : <https://www.techspot.com/news/96720-there-32-billion-gamers-2022-but-revenue-set.html> [consulté le 3 juillet 2023].

TOMCHOUCREW, 2023. Xbox Series X vs Xbox Series S : quelle console choisir ?. *Xboxygen* [en ligne]. 16 juin 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.xboxygen.com/News/34497-Xbox-Series-X-vs-Xbox-Series-S-quelle-console-choisir> [consulté le 2 juillet 2023].

TRIGOUST, Cyril, 2022. **Qui sont réellement les acteurs du jeu vidéo ?** : Sony, Nintendo ? Oui, mais il y a beaucoup d'autres poissons dans l'océan. NextInpact [en ligne]. 16 novembre 2022. Disponible à l'adresse : <https://www.nextinpact.com/article/70387/qui-sont-reellement-acteurs-jeu-video> [consulté le 14 juillet 2023].

UNIL, 2022a. Numerik Games Festival 2022 | Explore UNIL, 2022. *Explore UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.explore-unil.ch/evenement/numerik-games-festival-2022/> [consulté le 29 juin 2023].

UNIL, 2022b. Selim Krichane à la tête du musée suisse du jeu. *L'actu UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://news.unil.ch/display/1663225074966> [consulté le 24 juin 2023].

UNIL, 2022c. Plus de chiffres. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.unil.ch/central/fr/home/menuintst/unil-en-bref/en-chiffres/plus-de-chiffres.html> [consulté le 23 juin 2023].

UNIL, 2022d. UNIL Enseignement. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://applicationspub.unil.ch/interpub/noauth/php/Ud/ficheCours.php?v_enstid=88176&v_langue=fr [consulté le 6 juillet 2023].

UNIL, 2022e. UNIL Enseignement. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://applicationspub.unil.ch/interpub/noauth/php/Ud/ficheCours.php?v_enstid=90727&v_langue=fr [consulté le 6 juillet 2023].

UNIL, 2023a. L'agenda UNIL. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://agenda.unil.ch/display/1680609847906> [consulté le 24 juin 2023].

UNIL, 2023b. Les associations universitaires à l'UNIL - UNIL Associations. *UNIL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.unil.ch/associations/asso> [consulté le 12 juillet 2023].

VALVE CORPORATION, 2023a. FAQ (Documentation Steamworks). *Steamworks* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://partner.steamgames.com/doc/sitelicense/licensees/faq> [consulté le 2 juillet 2023].

VALVE CORPORATION, 2023b. Programme Steam PC Café. *Steamworks* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://partner.steamgames.com/pccafe> [consulté le 2 juillet 2023].

VILLE DE LAUSANNE, 2023a. Lausanne joue – Ville de Lausanne. *Site officiel de la Ville de Lausanne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.lausanne.ch/vie-pratique/enfance-jeunesse-famille/culture-loisirs-vacances/activites-culturelles/lausanne-joue.html> [consulté le 29 juin 2023].

VILLE DE LAUSANNE, 2023b. Ludothèques – Ville de Lausanne. *Site officiel de la Ville de Lausanne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.lausanne.ch/vie-pratique/enfance-jeunesse-famille/culture-loisirs-vacances/loisirs-vacances/ludotheques.html> [consulté le 29 juin 2023].

VILLE DE NYON, 2015. Des jeux vidéo à la Bibliothèque de Nyon Jeunes publics !. *Ville de Nyon* [en ligne]. 26 novembre 2015. Disponible à l'adresse : <https://www.nyon.ch/actualites/des-jeux-video-a-la-bibliotheque-de-nyon-jeunes-publics--4915> [consulté le 4 juillet 2023].

VILLE DE NYON, 2021. Nouveauté à la Bibliothèque de Nyon Adultes: le catalogue. *Ville de Nyon* [en ligne]. 08 septembre 2021. Disponible à l'adresse : <https://www.nyon.ch/actualites/nouveaute-a-la-bibliotheque-de-nyon-adultes-le-catalogue-setoffe-de-jeux-video-10150> [consulté le 4 juillet 2023].

VOS, Anton, 2017. Le jeu vidéo d'action, bon pour la tête. *Université de Genève* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.unige.ch/campus/numeros/131/recherche3/> [consulté le 7 juillet 2023].

WEIGHTMAN, Craig, 2020. Crucible: the science behind why watching others playing video games has become so popular. *The Conversation* [en ligne]. 26 mai 2020. Disponible à l'adresse : <http://theconversation.com/crucible-the-science-behind-why-watching-others-playing-video-games-has-become-so-popular-139190> [consulté le 3 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2021. Études logicielles. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%89tudes_logicielles&oldid=185915127 [consulté le 23 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2022a. *Casual game*. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Casual_game&oldid=193438957 [consulté le 1 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2022b. Études critiques du code. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=%C3%89tudes_critiques_du_code&oldid=192334878 [consulté le 23 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2022c. *Game design*. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_design&oldid=199117349 [consulté le 24 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2022d. Jeu d'action-aventure. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27action-aventure&oldid=199313209 [consulté le 6 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2022e. Jeu d'action. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27action&oldid=199445369 [consulté le 30 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2022f. Jeu d'infiltration. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27infiltration&oldid=197730242 [consulté le 6 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2022g. Jeu de construction. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_construction&oldid=191645866 [consulté le 29 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2022h. Jeu de tir. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_tir&oldid=196447393 [consulté le 6 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2022i. Jeu vidéo de sport. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_vid%C3%A9o_de_sport&oldid=195597815 [consulté le 6 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2022j. Party game. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Party_game&oldid=199993920 [consulté le 29 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2022k. *Roguelike*. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Roguelike&oldid=199481070> [consulté le 6 juillet 2023].

- WIKIPEDIA, 2023a. Battle royale (genre de jeu vidéo). *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Battle_royale_\(genre_de_jeu_vid%C3%A9o\)&oldid=202622549](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Battle_royale_(genre_de_jeu_vid%C3%A9o)&oldid=202622549) [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023b. Compatibilité ascendante et descendante. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Compatibilit%C3%A9_ascendante_et_descendante [consulté le 30 juin 2023].
- WIKIPEDIA, 2023c. Humanités numériques. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Humanit%C3%A9s_num%C3%A9riques&oldid=203474051 [consulté le 24 juin 2023].
- WIKIPEDIA, 2023d. Jeu d'aventure. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_d%27aventure&oldid=204119048 [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023e. Jeu de combat. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_combat&oldid=204829185 [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023f. Jeu de gestion. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_gestion&oldid=205012763 [consulté le 29 juin 2023].
- WIKIPEDIA, 2023g. Jeu de plates-formes. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_plates-formes&oldid=204559575 [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023h. Jeu de réflexion. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_r%C3%A9flexion&oldid=195876886 [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023i. Jeu de rôle. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_r%C3%B4le&oldid=205575197 [consulté le 30 juin 2023].
- WIKIPEDIA, 2023j. Jeu de survie. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_survie&oldid=204915903 [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023k. Lexique du jeu vidéo. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Lexique_du_jeu_vid%C3%A9o&oldid=205514984 [consulté le 6 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023l. Liste des types de jeux. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste_des_types_de_jeux&oldid=204942295 [consulté le 4 juillet 2023].
- WIKIPEDIA, 2023m. Low-tech. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Low-tech&oldid=204546388> [consulté le 24 juin 2023].
- WIKIPEDIA, 2023n. Maison d'Ailleurs. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Maison_d%27Ailleurs&oldid=203862349 [consulté le 29 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023o. *Murder party*. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Murder_party&oldid=204324267 [consulté le 27 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023p. Musée suisse du jeu. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Mus%C3%A9_suisse_du_jeu&oldid=204143253 [consulté le 29 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023q. Polymanga. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Polymanga&oldid=203985052> [consulté le 29 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023r. *Retrogaming*. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Retrogaming&oldid=205282340> [consulté le 29 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023s. Sciences du jeu. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sciences_du_jeu&oldid=204930685 [consulté le 23 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023t. Shibboleth (software). *Wikipedia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Shibboleth_\(software\)&oldid=1159390647](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Shibboleth_(software)&oldid=1159390647) [consulté le 20 juin 2023].

WIKIPEDIA, 2023u. Steam. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Steam&oldid=205696131> [consulté le 12 juillet 2023].

WIKIPEDIA, 2023v. Walking simulator. *Wikipédia* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Walking_simulator&oldid=205284483 [consulté le 29 juin 2023].

WIKIWAND, 2019. Wikiwand - Jeu de stratégie. *Wikiwand* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://wikiwand.com/fr/Jeux_de_strat%C3%A9gie [consulté le 14 juillet 2023].

WIKIWAND, 2023a. Wikiwand - Jeu de simulation. *Wikiwand* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://wikiwand.com/fr/Jeu_de_simulation [consulté le 14 juillet 2023].

WIKIWAND, 2023b. Wikiwand - Jeu vidéo indépendant. *Wikiwand* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://wikiwand.com/fr/Jeu_vid%C3%A9o_ind%C3%A9pendant [consulté le 14 juillet 2023].

WIKTIONNAIRE, 2023. jeu de société. *Wiktionnaire* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fr.wiktionary.org/w/index.php?title=jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9&oldid=31460845 [consulté le 4 juillet 2023].

WISE, Jason, 2023. How Many Games are on Steam in 2023? – EarthWeb. *EarthWeb* [en ligne]. 12 avril 2023. Disponible à l'adresse : <https://earthweb.com/how-many-games-are-on-steam/> [consulté le 2 juillet 2023].

ZHAW HOCHSCHULBIBLIOTHEK, 2023. Fachinformation Angewandte Gerontologie. *ZHAW Hochschulbibliothek* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.zhaw.ch/de/hochschulbibliothek/recherchehilfe-kurse/fachinformation-angewandte-gerontologie/> [consulté le 5 juillet 2023].

Annexe 1 : Glossaire

AAA : « Terme anglais, emprunté aux agences de notation financière et servant à désigner la note maximale accordée à un jeu vidéo dit « jeu AAA ». Un jeu AAA est jeu vidéo bénéficiant d'un budget important pour la production et le marketing et promis à un succès commercial. Équivalent d'une superproduction (blockbuster) au cinéma. » (Wikipédia 2023k)

Action (type de jeu vidéo) : Jeu se déroulant en temps réel, basé sur les réflexes du joueur ou de la joueuse, impliquant souvent des interactions violentes. Exemple : Splatoon. (Wikipédia 2022e)

Action-aventure (type de jeu vidéo) : jeu reprenant combinant les genres d'aventure et d'action, où le·la joueur·euse peut faire de l'exploration, de l'investigation ou de la résolution d'énigmes. Exemple : Mirror's edge. (Wikipédia 2022d)

Alpha : « Aussi appelé *pré-beta*, version du jeu plus avancée que le prototype, qui donne une idée de la version finale du jeu, où des bugs sont attendus, généralement distribuée aux mécènes du jeu pour les faire patienter avant la sortie d'une version jouable. » (Wikipédia 2023k)

Aventure (type de jeu vidéo) : Les jeux d'aventure privilégient la narration, contrairement aux autres types de jeux qui peuvent mettre en avant les réflexes ou l'action. Son but est ainsi de développer l'histoire, que le joueur ou la joueuse peut influencer par ses actions. Exemple : The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom. (Wikipédia 2023d)

Battle royale (type de jeu vidéo) : jeu multijoueur mélangeant les genres du jeu de survie et du jeu de tir, où le but est d'être le dernier survivant. Exemple : Fortnite. (Wikipédia 2023a)

Beat them all : « Expression anglaise, « frappez-les tous », « jeu de massacre ». Genre de jeu de combat dit « à progression », où le joueur avance droit devant lui en tuant tous les ennemis qu'il croise avant d'arriver au boss de fin de niveau. » Exemple : Bayonetta (Wikipédia 2023k)

Bêta : « Phase de test externe d'un jeu avant la sortie de celui-ci. Les testeurs ont pour mission de trouver les bugs (anomalies) à corriger par les programmeurs. Dans le jeu en ligne, une bêta peut être fermée (accessible sur invitation) ou ouverte (accessible à tous). » (Wikipédia 2023k)

Bundle : « Terme anglais, « lot » en tant que substantif, « grouper » en tant que verbe. Une offre groupée, ou un packaging promotionnel, est une offre commerciale composée, en plus du produit principal, d'accessoires, de logiciels supplémentaires ou d'une extension de garantie. » (Wikipédia 2023k)

Casual game (aussi appelé jeu vidéo grand public) : Le jeu grand public cherche à atteindre la part de joueuses et joueurs qui pratiquent ce loisir de temps en temps. Ce sont des jeux en général axés sur l'accessibilité, mais ils ne se pas nécessairement plus faciles ou simplifiés. (Wikipédia 2022a)

Chill (type de jeu vidéo) : Jeu sans forme de punition envers l'inactivité. Exemple : Journey. (Kionay 2019)

Cloud gaming : technologie de jeu vidéo à la demande où les jeux vidéo ne sont pas joués directement sur l'ordinateur de l'utilisateur ou l'utilisatrice, mais l'écran ne fait que rediffuser la partie qui est jouée en réalité sur un serveur distant. (IONOS 2023)

Code studies : Champ de recherche multidisciplinaire étudiant le code informatique, l'architecture logicielle et la documentation. (Wikipédia 2022b)

Combat (type de jeu vidéo) : jeu opposant le plus souvent 2 personnages dans une arène. Exemple : Street Fighter. (Wikipédia 2023e)

Compatibilité ascendante et descendante : voir Rétrocompatibilité.

Console hybride : console pouvant se brancher à la fois à une télévision et être autonome. (Goodridge et Rohweder, 2022, p.126)

Construction (type de jeu vidéo ou de société) : Jeu où l'on peut assembler des éléments préexistants. Exemple (jeu vidéo) : Polybridge. Exemple (jeu de société) : Jenga. (Desodt et Vacher 2021)(Wikipédia 2022g)

Culture geek : Culture qui inclut, les jeux de rôle, les jeux vidéo, les comics, les mangas, les séries TV, les films à gros budget, les réseaux sociaux et l'utilisation d'Internet. (Leroux 2013)

DLC : « Sigle anglais de downloadable content, « contenu téléchargeable ». Contenu supplémentaire (arme, personnage, extension, etc.) à télécharger ou à débloquer, souvent payant. » (Wikipédia 2023k)

DRM : « Sigle de l'anglais « digital rights management », « gestion des droits numériques (GDN) ». Dispositif intégré à un jeu restreignant son utilisation, dans le but d'en empêcher le piratage. » (Wikipédia 2023k)

E-sport (parfois écrit esport ou eSport ou sport électronique) : « Pratique du jeu vidéo en tant qu'activité sportive, ce qui suppose un effort physique (entraînement, discipline, ...), le respect de certaines règles, la recherche de la performance, ... Des compétitions d'esport auxquelles participent des joueurs professionnels sont organisées à haut niveau. » (Wikipédia 2023k)

Émulation : Procédé imitant un logiciel ou programme ancien, exécuté sur un matériel non fabriqué spécialement pour celui-ci. (Sirigu 2022)

Études critiques du code : voir Code studies.

Études logicielles : voir Software studies.

Financement participatif : moyen de financement d'un jeu, où des personnes font un don et contribuent à une cagnotte participative, en l'échange de quoi le studio promet un jeu, à l'aide d'une déclaration d'intention et d'un descriptif. (Debarnot 2022)

Free-to-play (abrégié en F2P) : « Adjectif anglais, « gratuit ». Qualifie un jeu vidéo en ligne dont le modèle économique est basé sur la gratuité d'accès, assortie de la possibilité d'effectuer des achats de contenus facultatifs (équipements, monture, vies supplémentaires, objets cosmétiques, etc.) au sein du jeu via des micropaiements. » (Wikipédia 2023k)

Game design : La conception de jeux est tout ce qui inclut les éléments constitutifs d'un jeu (création, élaboration de règles, ...). (Wikipédia 2022c)

Game jam : Évènement dans un temps limité où les participant-e-s doivent créer un jeu, le plus souvent un jeu vidéo. (Angot et al. 2023b, p.29)

Game studies : Champ de recherche pluridisciplinaire consacré à l'étude des jeux. (Wikipédia 2023s)

Gameplay : « Néologisme anglais formé par imitation de *screenplay* (« scénario de film ») et signifiant 1/ « scénario de jeu », 2/ la « façon de jouer » (à ne pas confondre avec jouabilité qui est *playability* en anglais). » (Wikipédia 2023k)

Gestion (type de jeu vidéo ou de société) : Jeu où le joueur ou la joueuse gère une ville, une entreprise ou un pays, notamment par ses aspects économiques. Exemple (jeu vidéo) : Sim City. Exemple (jeu de société) : Dinner in Paris. (Wikipédia 2023f)

Goodie : « Anglicisme. Produit dérivé (jouet, vêtement, ...) rappelant un jeu ou une franchise. » (Wikipédia 2023k)

Humanités Digitales (parfois Humanités Numériques) : Les humanités digitales (ou numériques) étudient la recherche, l'enseignement et l'ingénierie, au croisement des champs de recherche de l'informatique, des arts, des lettres et des sciences humaines et sociales. Plus particulièrement, elles consistent en des méthodes et pratiques liées à l'utilisation d'outils numériques en sciences humaines et sociales et par la prise en compte de nouveaux contenus et médias numériques. (Wikipédia 2023c)

Infiltration (type de jeu vidéo) : Genre de jeu où le but est d'éviter les combats, en restant discret et furtif pour ne pas être repéré par les ennemis. Exemple : Metal Gear. (Wikipédia 2022f)

Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur : voir MMORPG.

Jeu dématérialisé : forme de jeu native numérique, où le joueur ou la joueuse télécharge directement en ligne les fichiers permettant l'installation du logiciel de jeu. (Angot et al. 2014b, p. 28)

Jeu physique (ou aussi « jeu en boîte ») : forme de jeu dont les fichiers sont matérialisés dans un élément à insérer dans une machine pour les lire et installer le logiciel de jeu. (Angot et al. 2014b, p. 27, p.28)

Jeu vidéo grand public : voir *Casual game*.

Jeu vidéo indépendant (aussi jeu indé, ou indie game) : Jeu créé avec des moyens et une équipe restreinte. Ces jeux se démarquent souvent par leur innovation, que ce soit dans le gameplay*, le style graphique, le type de jeu ou la manière dans laquelle la narration est présentée. Cela représente une prise de risque que nous ne retrouvons pas chez les jeux AAA. (Wikiwand 2023b)

LAN-party : « Terme anglais, « compétition en réseau local », LAN étant l'abréviation de local area network. Rencontre et confrontation entre joueurs, qui dure généralement plusieurs jours. » (Wikipédia 2023k)

Lootbox : littéralement « coffre au trésor », soit un bonus interne à un jeu vidéo, contenant généralement du contenu cosmétique plus ou moins rare de manière aléatoire. (Debarnot 2022)

Low-tech : basse technologie, ce qui désigne des technologies durables, simples, appropriables et résilientes. (Wikipédia 2023m)

MMORPG : « Sigle de massively multiplayer online role playing game. Genre de jeu de rôle massivement multijoueur en ligne, caractérisé par la présence d'un univers persistant accueillant un grand nombre de joueurs simultanément. » Exemple : World of Warcraft. (Wikipédia 2023k)

MOBA : « Sigle de multiplayer online battle arena, « arène de bataille en ligne multijoueur ». Genre exclusivement multijoueur, qui se joue généralement avec deux équipes de cinq joueurs et deux camps contrôlés par l'ordinateur, chacun des joueurs contrôle un personnage. Ils doivent œuvrer en équipe à rompre l'équilibre existant entre les deux camps en éliminant l'autre équipe comme dans League of Legends ou DoTA2. » Exemple : League of Legends. (Wikipédia 2023k)

Mod : « Abréviation de modification. Modification d'un jeu pour en créer un nouveau. Lorsque le jeu est totalement modifié, des niveaux au gameplay, on parle parfois de total conversion (« refonte complète »). Ces jeux modifiés sont en général gratuits et réalisés par des fans. » (Wikipédia 2023k)

Murder party (pluriel : murder parties) : Forme de jeu de rôle grandeur nature, consistant à résoudre une enquête policière en jouant des personnages du scénario. (Wikipédia 2023o)

Party game(s) (type de jeu vidéo) : Jeu, souvent en multijoueur, dont le principe est amusant, accessible et simple. Exemple : Overcooked. (Wikipédia 2022j)

Plateforme (type de jeu vidéo) : jeu où le joueur ou la joueuse doit sauter sur des plateformes ou éviter des obstacles pour progresser. Exemple : Super Mario Bros. (Wikipédia 2023g)

Platform studies : Champ de recherche étudiant les systèmes informatiques et leur rôle dans la création sur ces plateformes. ⁶⁵

Play studies : Champ de recherche analysant l'activité et l'expérience de jeu, du point de vue des joueurs et joueuses. (Wikipédia 2023s)

Point and click (type de jeu vidéo) : « Verbes anglais coordonnés, « pointer-et-cliquer ». Action de déplacer un curseur à un endroit puis de valider, action qui caractérise un sous-genre particulier de jeu d'aventure. Synonyme de click and play. » Exemple : Professeur Layton et l'étrange village. (Wikipédia 2023k)

Réflexion (type de jeu vidéo ou de société) : jeu en général sans élément hasardeux, où la victoire est obtenue par logique et réflexion, souvent en résolvant des casse-têtes. Exemple (jeu vidéo) : Myst. Exemple (jeu de société) : Solitaire. (Wikipédia 2023h)

Rétrocompatibilité : Compatibilité d'un produit avec ses versions précédentes. Pour les jeux vidéo : possibilité de jouer à des jeux anciens sur des dispositifs actuels. (Wikipédia 2023b)

⁶⁵ D'après l'entretien avec David Javet.

Rétrogaming (ou retrogaming): La pratique du rétrogaming consiste à jouer à des jeux vidéo considérés comme anciens, sur des consoles aujourd'hui obsolètes ou que l'on ne trouve plus en magasin. On désigne comme anciens en général les jeux sortis entre 1970 et 2000. (Wikipédia 2023s)

Roguelike (type de jeu vidéo): jeu où les joueurs et joueuses explorent un donjon avec beaucoup d'ennemis, qu'il doit vaincre afin d'obtenir des trésors et de l'expérience. Exemple : Hades. (Wikipédia 2022k)

Rôle (type de jeu vidéo ou de société) (aussi appelé RPG, pour role-playing game): Jeu où l'on se glisse dans la peau d'un personnage dans un environnement fictif. Exemple (jeu vidéo) : Pokémon. Exemple (jeu de société) : Gloomhaven. (Wikipédia 2023i)

Sciences du jeu : voir Game studies.

Season pass (pass saisonnier) : offre permettant au joueur ou à la joueuse d'acquérir plusieurs DLC en même temps à l'avance.

Shibboleth : Système d'authentification unique sur internet et les réseaux d'ordinateurs. (Wikipédia 2023t)

Simulation (type de jeu vidéo ou de société) : jeu imitant des activités ou des actions (en générale humaines) dans un environnement. Exemple : Farming Simulator. (Wikiwand, 2023b)

Software studies : Champ de recherche analysant les logiciels informatiques sous l'angle de leurs effets socioculturels. (Wikipédia 2021)

Speedrun : « Terme anglais, « parcours accéléré ». Pratique consistant à finir un jeu vidéo le plus rapidement possible » (Wikipédia 2023k)

Sport (type de jeu vidéo) : les jeux de sports sont des simulations de sports existants, dont les jeux de courses sont les plus proéminents. Exemple : FIFA. (Wikipédia 2022i)

Stratégie (type de jeu vidéo ou de société) : Jeu où le·la joueur·euse est considéré·e comme tout-puissant ou toute-puissante et applique des stratégies afin d'atteindre un objectif : dominer un ou plusieurs adversaires. Exemple (jeu de société) 7 Wonders. Exemple (jeu vidéo) : Civilization. (Wikiwand 2019)

Streaming : Technique de diffusion de média en ligne en direct. (Le Robert 2023)

Survie (type de jeu vidéo) : jeu où le but est de survivre le plus longtemps possible, en récoltant des ressources, se défendant de l'environnement hostile ou en se fabriquant un abri, des armes ou des outils. Exemple : Subnautica. (Wikipédia 2023j)

Survival horror (type de jeu vidéo) : « Expression anglaise que l'on peut traduire par « horreur et survie ». Sous-genre de jeu d'action/aventure où le joueur évolue dans une atmosphère cauchemardesque. Le personnage incarné est généralement confronté à des monstres belliqueux, avec pour se défendre le strict minimum. » Exemple : Resident Evil. (Wikipédia 2023k)

Tir (type de jeu vidéo) : Jeu où le ou la joueur·euse doit viser et atteindre des ennemis ou des objets. Exemple : Call of Duty. (Wikipédia 2022h)

Walking simulator (type de jeu vidéo) : Simulateur de marche ; sous-genre du jeu d'aventure, axé sur la découverte de l'environnement du jeu et son atmosphère, souvent sous forme de balade virtuelle narrative. Exemple : Firewatch. (Wikipédia 2023v)

Annexe 2 : Prix et récompenses dans les jeux vidéo

Étant donné la masse de jeux vidéo toujours plus importante, il peut être utile de se référer aux prix et récompenses que certains reçoivent, afin de repérer ceux qui se sont démarqués.

Les principales remises de prix existantes aujourd'hui, décernés annuellement, sont (Noëlie 2019) :

- Les Golden Joystick Awards (aussi appelé People's Choice Awards), existent depuis 1983 au Royaume-Uni et sont la plus ancienne de ces cérémonies. Les jeux vidéo gagnants peuvent être choisis en ligne par n'importe quel amateur ou amatrice de jeux vidéo.
- Les PlayStation Awards existent depuis 1995 et incluent un prix pour les jeux les plus vendus de l'année précédente et d'autres pour les jeux les mieux réalisés.
- Les Game Choice Awards sont des cérémonies existantes depuis 1997 et délivrées par l'association internationale des développeuses et développeurs de jeux vidéo, selon différentes catégories. L'association a également mis en place les Game Developers Choice Awards afin de récompenser les créatrices et créateurs de jeux vidéo, depuis 2001.
- Un prix qui récompense les personnes créant des jeux vidéo est le AIAS Hall of Fame, par l'académie des arts et sciences interactifs et existe depuis 1998. Cette institution a également mis en place une récompense pour les jeux vidéo développés par les membres de l'académie, nommée Interactive Achievement Awards.
- La National Academy of Video Game Trade Reviewers décerne divers prix pour les jeux vidéo depuis 2001 et notamment un pour les doubleuses et doubleurs de jeux.
- Les BAFTA Games Awards est l'un des prix décernés par la British Academy of Film and Television Arts qui récompense les jeux vidéo, même s'ils ne sont pas nécessairement britanniques.
- Depuis 2010, les Mobile Games Awards récompensent les meilleurs jeux élus par les internautes.
- Les Game Awards existent depuis 2014 et les gagnants sont choisis par un groupe composé de joueur·euse·s, de concepteur·rice·s de jeux vidéo et des personnalités.
- Les Pégases sont une cérémonie française établie par le Syndicat National du Jeu Vidéo en 2019.

Il en existe bien d'autres, récompensant des domaines plus précis, mais ils ont un impact moins important que ceux cités ci-dessus.

Annexe 3 : Normes PEGI dans les jeux vidéo

Il existe de nombreuses normes de classification selon les régions pour les jeux vidéo. En Allemagne il y a notamment la norme USK⁶⁶ et aux Etats-Unis c'est la norme ESRB⁶⁷. En Europe (et en Suisse), c'est la norme PEGI qui est utilisée.

PEGI, pour Pan European Game Information est une classification des jeux vidéo par âges. A noter qu'elle se base sur le fait que le jeu soit adapté à un âge et non sur la difficulté.

Les différentes catégories d'âge sont (PEGI 2017) :

Tableau 7 : Classification par âges des jeux vidéo, par PEGI

PEGI 3	Jeu adapté à toutes les classes d'âges, qui : Ne doit contenir aucun son ou image effrayante Doit montrer uniquement des formes de violence très modérées ou de manière drôle ou enfantine Ne doit pas contenir de langage grossier
PEGI 7	Jeu qui peut contenir : Des scènes effrayantes Des scènes de violences très modérées (y compris de manière implicite, non détaillée ou non réaliste)
PEGI 12	Jeu qui peut contenir : Une forme de violence plus graphique envers des personnages fictifs et/ou une violence sous forme non graphique envers des personnages humanoïdes Des insinuations à caractère sexuel ou postures suggestives De légères grossièretés
PEGI 16	Jeu qui peut contenir : De la violence ou un contact sexuel similaire à la réalité Du langage grossier plus extrême De la consommation de tabac, d'alcool ou de drogues
PEGI 18	Jeu qui peut contenir : De la violence représentée de manière crue De la représentation de meurtre sans motivation De la représentation de violence contre des personnages sans défense De la glorification de l'usage de drogues illégales De la représentation de contacts sexuels explicites

PEGI renseigne également ce que contiennent les jeux, à l'aide de symboles descripteurs de contenu (PEGI 2017) :

Tableau 8 : Liste des symboles descripteurs de jeux vidéo et ce qu'ils impliquent.

Violence	PEGI 7 : scènes ni réalistes, ni détaillées.
-----------------	--

⁶⁶ <https://usk.de/en/> (consulté le 14 juillet 2023)

⁶⁷ <https://www.esrb.org/> (consulté le 14 juillet 2023)

	<p>PEGI 12 : violence non réaliste sur des personnages humanoïdes ou dans un environnement imaginaire.</p> <p>PEGI 16 et 18 : scènes plus proches de la réalité.</p>
Langage grossier	<p>PEGI 12 : grossièreté légère.</p> <p>PEGI 16 et 18 : insultes ou blasphèmes (y compris à caractère sexuel).</p>
<p>Peur : si effrayant pour jeunes enfants</p> <p>ou</p> <p>Horreur : si séquences horribles ou perturbantes</p>	<p>PEGI 7 : images ou sons qui peuvent être effrayants.</p> <p>PEGI 12 : de manière modérée.</p> <p>PEGI 16 : de manière soutenue et intense (sans forcément de violence).</p>
Jeux de hasard	<p>Uniquement pour les PEGI 12, 16 ou 18.</p> <p>Jeu contenant des éléments d'apprentissage ou d'encouragement des jeux de hasard.</p>
Sexe	<p>PEGI 12 : Positions ou insinuations sexuelles.</p> <p>PEGI 16 : Scènes de nudité ou rapports sexuels représentés sans organes génitaux visibles.</p> <p>PEGI 18 : Représentation d'un acte sexuel explicite.</p>
Drogue	<p>Uniquement pour les PEGI 16 ou 18.</p> <p>Le jeu contient une représentation se référant ou décrivant la consommation de drogues illégales, d'alcool ou de tabac.</p>
Discrimination	<p>Uniquement pour le PEGI 18.</p> <p>Jeu contenant des stéréotypes de genre, religieux, ethniques ou nationaliste, qui pourrait encourager la haine.</p>
Achats intégrés	<p>Jeu amenant la possibilité d'effectuer des achats de biens ou de services numériques avec de l'argent réel.</p> <p>Inclut : le contenu additionnel, les mises à jour logicielles, les abonnements et les formes de monnaie virtuelle.</p> <p>Il est précisé s'il est possible d'acheter du contenu aléatoire (de type lootbox* par exemple).</p>

Ainsi nous remarquons que la norme PEGI renseigne sur le contenu potentiellement choquant des jeux et que presque toutes les classes d'âges contiennent une forme de violence, plus ou moins modérée. Ces informations sont en général renseignées sur les boîtes de jeu et sur les plateformes d'achats en ligne.

Annexe 4 : Entretien avec David Javet

David Javet est médiateur au sein du SCMS de l'Université de Lausanne, notamment au sein de L'éprouvette. Il y organise des activités de médiation scientifique, particulièrement autour du jeu vidéo. En dehors de l'UNIL il est également concepteur de jeu vidéo indépendant et s'occupe de l'organisation d'événements. Il enseigne le cours *Game Design & Prototyping* et d'autres cours prochainement annoncés (GameLab Lausanne 2023).

Le GameLab possède un espace de stockage des œuvres vidéoludiques qu'il collecte. C'est une petite pièce avec des étagères contenant des jeux, des consoles, des anciens magazines, des bornes d'arcades et autres appareils permettant de lire des jeux vidéo. Tous ces objets ont été récoltés grâce à des dons. Un inventaire de cette collection est d'ailleurs en cours au sein du GameLab et ses membres utilisent ces dispositifs lors d'actions de médiation qu'ils et elles organisent.

A propos de mon sujet de Travail de Bachelor, sur la possible intégration d'une collection de jeux à l'Unithèque, David Javet semble enthousiaste à cette idée. Il propose à la bibliothèque d'y aller progressivement, par étapes. En outre, il serait également possible d'en parler à l'UNIL afin d'obtenir des financements, car la direction est plutôt ouverte aux jeux vidéo.

Le premier pas serait de rassembler les ouvrages vidéoludiques déjà présents dans les rayons et de les mettre dans une même section. Il a d'ailleurs trouvé l'initiative d'Emile Joudié, mentionnée auparavant intéressante (voir chapitre 3.1.3.6). Il serait plus simple pour lui de s'y retrouver si tous ces ouvrages étaient réunis et ce rangement permettrait ainsi d'améliorer la découvrabilité des livres, ce qui n'est pas possible sur le catalogue ou lorsque les livres sont éparpillés comme actuellement.

Dans un deuxième temps, il propose que l'Unithèque acquière des œuvres ludiques universitaires, ou jeux sérieux. En effet, plusieurs jeux sont réalisés au sein de l'UNIL, comme à l'occasion de projet de recherche comme *Lausanne 1830*⁶⁸, ou dans des cours où il est demandé aux étudiant·e·s d'en créer afin de mettre en application des notions de game design*. Le but serait finalement de rendre ces œuvres accessibles au public. Pour l'instant, c'est le GameLab qui s'en occupe, en stockant les divers liens. Ils et elles s'occupent également de tenir et mettre à jour une base de données sur les jeux vidéo suisses *SwissGamesGarden*⁶⁹, qui répertorie à l'heure actuelle 619 jeux.

Ensuite, il semble également intéressant pour lui de ne pas se limiter aux jeux universitaires. Il pourrait par exemple y avoir un espace de consultation similaire au Cinespace (voir chapitre 2.1.3), mais pour les jeux. En premier lieu, introduire des jeux de rôle à la bibliothèque pourrait peut-être être plus simple au niveau de leur mise à disposition, notamment car le contenu est dans des livres, médium bien familier des bibliothécaires. Au contraire, le jeu de société peut demander beaucoup de maintenance, notamment au niveau du catalogage, car par exemple les ludothécaires doivent marquer et décrire chaque élément du jeu. Enfin, les jeux vidéo nécessitent des machines et un espace en libre-accès pour pouvoir les consulter.

Pour David Javet, il semble d'ailleurs intéressant que les étudiant·e·s en cours de jeu vidéo ou les chercheur·euse·s, qui pourraient avoir à effectuer un travail sur un jeu, puissent avoir

⁶⁸ <https://lausanne1830.ch/> (Consulté le 24 juin 2023)

⁶⁹ <https://swissgames.garden/> (Consulté le 24 juin 2023)

accès aux anciens jeux et anciennes consoles de l'époque. Il effectue notamment une comparaison avec le LUDOV (Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques), le GameLab de l'Université de Montréal, au Québec. Ce laboratoire possède en effet différentes installations, permettant d'expérimenter les jeux d'hier et d'aujourd'hui (LUDOV 2023).

D'ailleurs, si un espace de consultation de jeux vidéo en libre-accès existait un jour à l'Unithèque, le GameLab serait ravi de venir faire des visites avec les étudiant·e·s dans le cadre des cours, avec une présentation par le bibliothécaire responsable de collection. Les cours dépendent en général du matériel à disposition, donc un tel espace devrait permettre de donner des cours de manière différente. Il est en effet plus difficile de parler d'un certain jeu sur une certaine console en cours si le GameLab doit en plus faire des recherches pour les rendre accessibles aux étudiant·e·s. Encore une fois, il effectue une comparaison avec le cinéma, où il est nécessaire de posséder d'anciens projecteurs pour visualiser d'anciens films et comme pour le jeu vidéo.

Au niveau des jeux de société, ils sont produits avec des cycles très court. Ainsi, il semble important de posséder à la bibliothèque des jeux « phares », qui ont pu introduire différentes mécaniques de jeux. Les rééditions ne garantissent d'ailleurs pas de les avoir.

Étant donné que David Javet participe à la médiation culturelle et scientifique de l'université avec L'éprouvette, il imagine que du matériel vidéoludique pourrait être prêté par la bibliothèque à l'occasion d'événements. Ainsi, le bibliothécaire devrait maîtriser l'objet électronique et s'assurer de son intégrité. De même, si un espace en libre-accès devait voir le jour, les bibliothécaires devraient être capables de répondre aux problèmes techniques courants que les appareils pourraient rencontrer. Trop souvent avec ce genre de dispositif, les personnes en charge ne s'y connaissent pas et l'appareil reste inaccessible pendant quelques temps, ce qui est dommage. Même si aujourd'hui les compétences sont inexistantes, les bibliothécaires, avec leur grande capacité d'adaptation au changement, devraient être en mesure de se former et d'apprendre à manier ce genre de dispositifs, afin de remplir leur rôle de médiateur ou médiatrice entre ces objets techniques et le public.

Le GameLab a une volonté de valoriser le jeu vidéo. Ainsi, ils et elles ont beaucoup de contacts, par exemple avec des tiers-lieux, des musées ou des bibliothèques. Le groupe a d'ailleurs participé au projet de mise en place de l'espace Pixel⁷⁰ de la bibliothèque de Vevey, où il est possible d'emprunter et de jouer à une large collection de jeux vidéo.

Dans un futur proche, le GameLab aimerait également développer les valeurs environnementales, écologiques et éco-responsables des jeux vidéo. Les membres ont d'ailleurs déjà mis en place l'atelier dans les gymnases intitulé *Actions écologiques et jeux vidéo*, mentionné plus tôt (voir chapitre 3.2.1.3). Ils et elles souhaiteraient informer sur le rôle du jeu vidéo sur la sensibilisation à l'écologie et le climat. Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo est une course constante aux meilleures performances logicielles ou matérielles et ce n'est pas durable. Ils et elles souhaiteraient ainsi valoriser la réutilisation au lieu du nouvel achat. Dans ce cadre, David Javet affirme que la bibliothèque a un rôle capital à jouer : avoir une grande collection de jeux permettrait à la fois d'enchanter les publics, de ne pas avoir à dépenser une somme considérable pour l'utilisateur·ère (que ce soit pour la console ou les jeux),

⁷⁰ <https://biblio.vevey.ch/Default/espace-pixel.aspx> (Consulté le 24 juin 2023)

de tester plusieurs jeux et d'en réemprunter si besoin. David Javet pense d'ailleurs que l'industrie va devoir changer de manière de fonctionner très prochainement et se diriger vers quelque chose de plus sobre et low-tech*. Ce changement passe effectivement par les bibliothèques ou les achats de seconde main.

D'ailleurs il conseille de mettre à disposition dans cet espace un PC (Personnal Computer) gaming, avec un accès à un des principaux magasins en ligne de jeux vidéo, comme Steam ou Epic Games. Il lui semble aussi important de mettre à disposition d'anciennes consoles des années 1980, mais cela peut être plus complexe. Des consoles comme la SNES ou la NES sont plus sécurisées et plus faciles à mettre en prêt. Les consoles Nintendo ou Sega sont d'ailleurs plus solides pour la consultation. De plus, il conseille également de mettre à disposition des consoles de dernières générations. En fin de compte, il s'interroge sur qu'est-ce qui pourrait attirer les étudiant·e·s dans un tel espace, alors que la plupart d'entre eux ou elles en ont à la maison. C'est un argument de plus pour mettre à disposition des appareils anciens, qu'ils et elles auront du mal à trouver ou expérimenter ailleurs.

Si une médiation autour de cette collection devrait se faire, David Javet conseille d'y impliquer des partenaires comme le GameLab, l'équipe des Mystères de l'UNIL⁷¹ qui travaillent avec des classes, des jeunes publics, des familles ou le SCMS. Le sujet de la médiation pourrait être en lien avec les domaines de prédilection du GameLab, comme la préservation du jeu vidéo ou l'histoire locale du jeu vidéo en Suisse, en mettant en place un espace dédié à la création suisse ou encore un atelier sur d'anciens jeux de société.

De plus, David Javet m'indique que plusieurs professeur·e·s de l'UNIL utilisent déjà des jeux ou des dispositifs ludiques dans leurs cours. Joël Billieux effectue par exemple des recherches sur le jeu de rôle en psychologie. Olivier Glasser étudie les communautés en ligne sous l'angle des sciences sociales et politiques. Le GameLab organise des Play-conférences, où ils y invitent des personnes non familières avec le jeu vidéo, afin de les sensibiliser. Par exemple, le 19 avril dernier, David Javet et Frédéric Herman (recteur de l'UNIL et professeur), ont mis en place une Play-conférence sur le jeu vidéo *Never alone*, qui porte sur le folklore des peuples Iñupiat (UNIL 2023a). De plus, Gilbert Greub de l'Institut de Microbiologie de l'UNIL a créé le jeu sérieux Krobs⁷², qui sensibilise à la transmission des microbes et des virus. Estelle Doudet utilise des dispositifs de réalité virtuelle dans ses cours afin de faire expérimenter à ses étudiant·e·s la scène de théâtre de l'antiquité ou du Moyen-Âge. Enfin, à la Haute Ecole de Commerce, Marianne Schmidt Mast dirige une équipe de recherche sur le comportement organisationnel en réalité virtuelle également.

En conclusion, David Javet et le GameLab participeraient avec plaisir à l'élaboration d'une telle collection et d'un tel espace. Ils et elles seraient en général très favorables à la collaboration entre la BCUL et le GameLab pour discuter d'une collection. Les chercheur·euse·s ou professeur·e·s sont en effet les plus à même de communiquer leurs besoins en termes de matériel d'étude ou de cours.

⁷¹ <https://wp.unil.ch/mysteres/> (Consulté le 24 juin 2023)

⁷² <https://krobs.ch/> (Consulté le 24 juin 2023)

Annexe 5 : Entretien avec Guillaume Guenat, Loeva La Ragione et Fabián Ruz

Guillaume Guenat est doctorant et chercheur à l'Institut des sciences sociales de l'UNIL et arrive bientôt au bout de sa thèse. Loeva La Ragione est assistante diplômée de l'Institut des Sciences Sociales, membre du Laboratoire d'Anthropologie Culturelle et sociale de l'UNIL, où elle effectue également sa thèse. Elle est également membre de l'association étudiante Game*. Fabián Ruz a récemment été engagé à Genève pour étudier le jeu de société, mais fait toujours partie du GameLab.

En les interrogeant sur leur utilisation de l'Unithèque et de ses ressources, tou·te·s trois m'ont rapporté principalement utiliser le VPN (Virtual Private Network) pour y accéder à distance. Ils et elle ont également remarqué l'accroissement d'ouvrages dans leurs domaines de recherches ces dernières années, ce qu'ils et elle voient comme quelque chose de positif. Au niveau de la répartition des ouvrages sur le jeu vidéo dans la bibliothèque, Loeva préférerait que tout soit réuni au même endroit avec des sous-catégories « anthropologie », « sociologie », etc., tandis que Guillaume n'est pas dérangé par l'éparpillement des ressources. Cependant, il trouve qu'il devrait y avoir une sous-section « game studies », afin de se repérer plus facilement. Ils et elle m'ont aussi fait part du manque de ressources locales ou anciennes sur le jeu vidéo.

Ensuite je les ai interrogé·e·s sur ce qu'il faudrait mettre en place dans une telle collection pour qu'elle leur soit utile dans leurs enseignements, recherches ou médiations. Tou·te·s les trois imaginent une collection riche et variée, comprenant à la fois des jeux anciens ou violents, qui peuvent d'ailleurs être intéressants dans le cadre universitaire, soit pour la recherche, soit pour l'aborder de manière critique. Ils font aussi le lien avec le Cinespace, où la communauté universitaire peut visionner des films tout en prenant des notes, sans pour autant empêcher la consommation récréative de ceux-ci. De cette manière, l'espace devrait être séparé physiquement pour indiquer les 2 usages et être aménagé avec du mobilier adapté. En outre, ils et elle imaginent l'endroit comme un espace de découverte et de test de jeux, différent de l'utilisation faite à la maison. Un espace où faire des médiations serait également intéressant, étant donné que le GameLab n'a qu'un espace de stockage à disposition. Cela leur permettrait de faire le lien entre la médiation et les collections, que ce soient des livres ou des jeux.

Guillaume Guenat fait également le rapprochement avec le LUDOV du Québec. Il pense aussi qu'il faut prévoir un budget pour les réparations ou rachats, qu'une des personnes en charge de l'endroit connaisse bien les machines et qu'il y ait constamment quelqu'un pour encadrer l'espace.

Loeva La Ragione quant à elle imagine le prêt comme quelque chose de compliqué et risqué, notamment pour le vieux matériel. Elle compare la mise en place de l'espace à une exposition qu'elle a visité au Museum of Pop Culture de Seattle, intitulée *Indie Game Revolution*⁷³. Les enfants pouvaient y expérimenter les jeux tandis que les parents étaient plutôt intéressés par les panneaux explicatifs des jeux et débattaient là-dessus. Ainsi, elle aimerait chercher à atteindre des publics pas encore acquis au jeu vidéo, au travers de la médiation qui se ferait

⁷³ <https://www.mopop.org/exhibitions-plus-events/exhibitions/indie-game-revolution/> (Consulté le 25 juin 2023)

dans cet espace. Elle rejoint également David Javet sur sa réflexion sur le lien entre la durabilité des jeux vidéo et le rôle que la bibliothèque a à y jouer.

Fabián Ruz, à propos des jeux matures, ajoute que si une classe scolaire venait à visiter l'endroit, elle serait encadrée de manière responsable. De plus, la mise en place de jeux anciens pourrait faire la concurrence à l'émulation*. Cela demande ainsi diverses connaissances : de l'émulation*, du matériel, de son fonctionnement, etc.

Ensuite, je les ai interrogé sur ce qui devrait être mis en place pour les étudiant·e·s qui consommeraient le jeu dans un but de loisir. Chacun·e·s s'accorde à dire que la console Nintendo Switch s'y prêterait parfaitement, notamment pour les jeux multijoueur et conviviaux. Elle possède dans son catalogue beaucoup de party games*, qui permettent de faire plusieurs parties sur un court laps de temps. Les trois membres du GameLab ajoutent que le jeu de société s'y prêterait tout à fait aussi.

Guillaume mentionne que les consoles les plus récentes s'intégreraient bien dans un espace avec un but récréatif. Il précise que le GameLab n'a pas le jeu de société dans ses compétences universitaires, il serait donc présent uniquement à but récréatif. Enfin, il rejoint ce que disait David Javet sur les jeux de rôles également.

Loeva mentionne que les jeux indépendants s'y prêteraient également bien, particulièrement ceux relaxants et courts.

Fabián de son côté amène un contrepoint : il pense aux usages réels des gens qui pourraient être faits en bibliothèque. Par exemple, un jeu à jouer seul et très long comme *The Elder Scrolls : Skyrim*⁷⁴, ne serait pas adapté au libre-accès, mais pourrait par exemple être en prêt. Il ajoute d'ailleurs que les jeux de société sont plus difficiles à trouver d'occasion, bien qu'il serait intéressant d'avoir des jeux « classiques » et qu'ils correspondraient au but recherché. Il conseille notamment de se baser sur les jeux qui ont reçu des récompenses pour la sélection.

Enfin, tou·te·s trois mentionnent également les jeux vidéo dits contemplatifs, chill*, des walking simulator*, en somme des jeux considérés comme esthétiquement beaux et avec un accent mis sur leur ambiance. Ils et elle donnent les exemples de : *Proteus*⁷⁵, *Journey*⁷⁶ ou *Sky : Children of the Light*⁷⁷. Les membres du GameLab parlent également de *Zelda : Breath of the Wild*⁷⁸, qui est un jeu avec un vaste monde et donc beaucoup d'exploration à faire. Ils et elle imaginent même la mise en place d'un serveur en ligne dédié à la bibliothèque sur *Minecraft*⁷⁹. Ils et elle mettent en évidence l'importance du jeu récréatif et de la sociabilité autour de celui-ci. Ils et elle mentionnent également les jeux de gestion* ou de construction* qui seraient intéressants à mettre à disposition.

En fin de compte, ils et elle me recommandent de penser à prendre en compte les différents moments de la journée où les personnes joueraient en temps normal et de penser de faire le lien avec l'environnement de l'étudiant·e sur le campus. Guillaume Guenat suggère aussi de

⁷⁴ <https://elderscrolls.bethesda.net/fr/skyrim/> (Consulté le 25 juin 2023)

⁷⁵ <https://store.steampowered.com/app/219680/Proteus/> (Consulté le 25 juin 2023)

⁷⁶ <https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/> (Consulté le 25 juin 2023)

⁷⁷ https://store.steampowered.com/app/2325290/Sky_Children_of_the_Light/ (Consulté le 25 juin 2023)

⁷⁸ <https://zelda.com/breath-of-the-wild/fr/> (Consulté le 25 juin 2023)

⁷⁹ <https://www.minecraft.net/fr-fr> (Consulté le 25 juin 2023)

prendre en compte les pratiques et usages différents que pourraient avoir les personnes du public-cible. Il n'y a en effet pas qu'un·e joueur·euse et c'est d'après lui un piège de croire qu'il existe un profil type. Il a d'ailleurs une crainte : il ne faudrait pas miser sur le fait que la collection va forcément attirer beaucoup de monde. Si cela devait arriver, il faudrait le considérer comme normal, car les amateur·rice·s de jeux n'ont pas l'habitude aujourd'hui de jouer à la bibliothèque. Il est d'ailleurs important pour lui que la bibliothèque n'hésite pas à faire des partenariats avec le GameLab ou d'autres entités du campus, afin d'investir l'espace à disposition.

Loeva La Ragione tient au final à rappeler qu'il n'y a pas de bon ou mauvais jeu, que c'est un espace et une collection qui devraient être ouverts au plus grand monde possible et que beaucoup de personnes ont des goûts différents.

Fabián Ruz souligne finalement également que les joueurs et joueuses de jeux vidéo n'ont pas l'habitude de consommer du jeu vidéo de cette manière en bibliothèque, en les empruntant par exemple. Il faut donc avoir conscience que les personnes doivent apprendre à changer leurs habitudes.

Annexe 6 : Entretien avec Magalie Vetter

Magalie Vetter est membre du GameLab depuis 2021, où elle est engagée dans l'entité en tant qu'archiviste pour le projet Pixelvetica, commandité par Memoriav, afin de recenser les collections de jeux vidéo en Suisse et de déterminer quels sont les besoins en termes d'archivage. Elle a une formation en sciences humaines et un master en humanités numériques, avec une spécialisation dans les jeux vidéo. Elle est également présidente de l'association SVGA (Swiss Video Games Archivists⁸⁰), fondée à la suite du projet Pixelvetica⁸¹. Elle s'occupe également de l'inventaire des collections du GameLab et remplace depuis peu le-la responsable de coordination du groupe de travail sur les métadonnées de Patrinum à la BCUL.

Concernant la possible intégration du GameLab au projet de mise en place d'une collection de jeux à la BCUL, Magalie Vetter indique qu'elle est intéressée à accompagner le travail sur un tel projet. Elle imagine que le GameLab pourrait mettre en place la curation de jeux vidéo au public dans cet espace. Le GameLab pourrait également conseiller les bibliothécaires dans leurs acquisitions et du matériel pourrait être prêté dans les deux sens. S'il y avait la possibilité de consulter des jeux vidéo dans un tel espace, plus l'espace serait ouvert longtemps, plus les contraintes matérielles seraient élevées. Elle imagine également qu'il pourrait y avoir des sélections thématiques semestrielles de jeux qui feraient écho aux cours donnés par Yannick Rochat. Au niveau de la médiation qui pourrait être mise en place, elle indique qu'elle dépend fortement de l'espace à disposition. Magalie a d'ailleurs plein d'idées, telles que : des conférences, des sessions de jeux suivies de discussions, des sessions de jeu en multijoueur, une animation cross-média (jeu vidéo et jeu de plateau), des ateliers sur le code source des jeux vidéo, etc.

Elle effectue une comparaison avec la BNF (Bibliothèque Nationale de France), où il existe un dépôt légal de jeux vidéo. Il existe là-bas à la fois un espace de recherche et un espace grand public. Par exemple, certain·e·s chercheur·euse·s y viennent pour étudier leur sujet de recherche, puis se rendent dans l'espace jeux vidéo pour se détendre un moment⁸². Il y a également différents postes de consultations avec des ordinateurs, des dispositifs de réalité virtuelle et un espace avec des livres. Elle rejoint ses collègues en mentionnant la fonction de la bibliothèque en tant que lieu permettant la découverte de jeux, notamment ceux que les usager·ère·s n'ont pas la possibilité de découvrir autrement.

Magalie Vetter explique qu'il serait ainsi intéressant de mettre en place divers dispositifs qui sont difficilement reproductibles chez soi, comme : la réalité virtuelle, les bornes d'arcades, les jeux de rythme et globalement les jeux de mouvement. Cependant, ces dispositifs ont divers enjeux, notamment le besoin de place. Si un ordinateur était mis en place avec un accès à internet, il y aurait également un gros enjeu de sécurité. Elle ajoute aussi que quelque chose qui pourrait attirer les étudiant·e·s serait la possibilité de jouer sur d'anciens dispositifs, comme la NES ou des ordinateurs à écran cathodique.

⁸⁰ <https://svga.ch/fr/> (consulté le 13 juillet 2023)

⁸¹ <https://www.pixelvetica.ch/> (consulté le 13 juillet 2023)

⁸² https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/la-bnf-gardiennne-de-la-memoire-du-jeu-video_1115090 (consulté le 14 juillet 2023)

Comme ses collègues, elle mentionne le LUDOV, mais précise que l'institution possède un système de réservation de salles avec les machines auxquelles les personnes aimeraient avoir accès. Elle ajoute également le besoin de savoir technique et de maintenance, qui pourrait d'ailleurs être dédié à quelqu'un de plus spécialisé, qui a une formation spécifique là-dedans. Elle explique d'ailleurs que le matériel mis à disposition devrait être homogène, c'est-à-dire avec la même configuration sur les différents postes. Elle mentionne la possibilité de mettre à disposition la console Steam Deck, qui a un bon rapport qualité-prix, sans pour autant demander la configuration d'un PC. Lorsque l'on met en place de tels appareils, il faut bien penser à chaque composant que l'on va choisir, afin de minimiser les risques.

Un autre gros enjeu avec les jeux vidéo est l'obsolescence rapide de ceux-ci, des consoles et du matériel électronique qui les accompagnent, spécifiquement pour les dispositifs anciens. Tout ce que nous pouvons faire finalement avec ceux-ci, c'est retarder leur disparition. On peut le faire en prévoyant un budget de restauration et de maintenance, car cela demande des compétences très spécifiques. Ainsi, les machines les plus récentes présentent moins de risque en général. Elle mentionne qu'une alternative serait l'émulation*, mais cela peut amener à des problèmes légaux de droits d'auteur, étant donné qu'il y a un flou juridique à ce sujet. Si cela était mis en place, il faudrait donc demander l'autorisation de reproduction à chaque studio au cas par cas. Une autre solution serait de mettre une machine en consultation pour un temps limité et effectuer des changements quelques fois dans l'année. Elle conseille également de mettre des indicateurs en place pour chaque machine, afin de voir lesquelles sont les plus populaires pour les préparer en conséquence et d'y aller progressivement.

Annexe 7 : © Guillaume Pasquier. Fiche de présentation des jeux de l'IHEID (avec autorisation)



KATHRYN
AND SHELBY
CULLOM DAVIS
LIBRARY

BOARD GAMES







Check out our collection on BGG with ratings and more helpful information.



Loan: 7 days, reserved to the Graduate Institute community.





Also available in the Davis Lounge: Awale, Backgammon, Cards, Checkers, Chess, Go, and Mah-Jong.

Great for 1 player

			
1-5	20-100	7.7	2.84
1-3	45-120	7.8	3.30





Also supported: Agricola, Bloc by Bloc, Churchill, Elder Sign, Freedom, Pandemic, Pax Pamir, Scythe, Sherlock Holmes, Suburbia, Terraforming Mars, Wingspan.

Great for 2 players

			
2-4	30-45	7.8	1.76
2	30-60	6.6	1.85
2-5	30-45	7.4	1.90
2-4	90	6.3	2.07
3	2 30-45	6.6	2.22
2	30	8.1	2.22
2	45-120	7.0	2.32
1-4	60-120	7.7	2.67
2	90-120	7.6	3.20
2	120-180	8.3	3.60
2-3	720	7.5	3.76

Also supported: Agricola, AquaSphere, Bloc by Bloc, Codenames, Cuba, Dominion, Elder Sign, Evolution, Freedom, Goa, Hanabi, Istanbul, Nusfjord, Pandemic, Pax Pamir, Puerto Rico, Scythe, Suburbia, Terraforming Mars, This War of Mine, Through the Ages, Ticket to Ride, Wingspan.

Great for 3 players

			
2-4	30	7.8	2.16
1-4	40-70	8.1	2.46
1-4	60-90	7.5	2.77
1-5	20-100	7.7	2.84
1-4	60-120	7.6	2.90
1-4	120	8.4	3.26
3	60-300	7.7	3.34
1-5	30-150	7.9	3.64
2-3	720	7.5	3.76
2-4	60-120	8.6	3.90
2-4	120	8.3	4.43

Also supported: 7 Wonders, AquaSphere, Azul, Bloc by Bloc, Carcassonne, Catan, Cuba, Elder Sign, Evolution, Goa, The Grizzled, Hanabi, Istanbul, Pandemic, Pax Pamir, Power Grid, Puerto Rico, Risk, Scrabble, Scythe, Sherlock Holmes, Sushi Go!, This War of Mine, Ticket to Ride, Trajan.

Board games are reserved for the students and staff of the Geneva Graduate Institute.
For more information (demos included), please contact library@graduateinstitute.ch.

BOARD GAMES

Great for 4 players



Sushi Go!	3-5	15	7.0	1.16
Hanabi	2-5	25	7.1	1.69
Ticket to Ride: Europe	2-5	30-60	7.5	1.92
The Grizzled	3-5	30	7.1	1.98
Risk	3-6	120	5.6	2.07
7 Wonders, 2 nd ed.	3-7	30	7.8	2.16
(also available: 7 Wonders Cities expansion for 3-8 players)				
Catan	3-4	60-120	7.1	2.30
Elder Sign	1-4	90	7.0	2.35
Pandemic	1-4	45	7.6	2.40
Evolution	2-6	60	7.1	2.43
Istanbul	2-5	40-60	7.6	2.58
Bloc by Bloc: Uprising	1-4	60-120	7.5	2.75
Cuba	2-5	75-120	7.1	3.26
Power Grid	3-6	120	7.8	3.26
Puerto Rico	2-5	90-150	7.9	3.27
Goa	2-4	90	7.6	3.37
Scythe	1-5	90-120	8.2	3.44
Agricola	1-5	30-150	7.9	3.64
Trajan	2-4	60-120	7.8	3.65
AquaSphere	2-4	100	7.3	3.68
Pax Pamir	1-5	45-120	8.3	3.85
Brass: Birmingham	2-4	60-120	8.6	3.90

Also supported: Agricola, Azul, Carcassonne, Codenames, Dixit, Dominion, Freedom, A Game of Thrones, Nusfjord, Scrabble, Sherlock Holmes, Suburbia, Terraforming Mars, Through the Ages, Wingspan.

Great for 5 players



Dixit / Dixit Odyssey	4-6/12	30	7.3	1.19
The Grizzled	3-5	30	7.3	1.93
7 Wonders, 2 nd ed.	3-7	30	7.8	2.16
(also available: 7 Wonders Cities expansion for 3-8 players)				
Power Grid	3-6	120	7.8	3.26

Also supported: Agricola, Carcassonne, Codenames, Cuba, Evolution, Hanabi, Istanbul, Nusfjord, Pax Pamir, Puerto Rico, The Resistance, Risk, Scythe, Sushi Go!, Ticket to Ride.

Great for 6 players



Dixit / Dixit Odyssey	4-6/12	30	7.3	1.19
Codenames (6, 8)	2-8+	15	7.6	1.27

Also supported: 7 Wonders, Diplomacy, Evolution, Risk, The Resistance, Secret Hitler.

Great for 7 players



The Resistance	5-10	30	7.2	1.60
Diplomacy	6-7	360	7.0	3.34

Also supported: 7 Wonders, Codenames, Dixit Odyssey, Secret Hitler.

Great for 8 players



Codenames	2-8+	15	7.6	1.27
Secret Hitler	6-10	45	7.5	1.69

Also supported: Dixit Odyssey, The Resistance, 7 wonders (only with Cities expansion).

Great for 10 players



Secret Hitler	6-10	45	7.5	1.69
---------------	------	----	-----	------

Also supported: Dixit Odyssey, The Resistance.

	= players supported
	= game length (minutes)
	= game rating on BoardGameGeek.com
	= game weight/complexity on BGG

Board games are reserved for the students and staff of the Geneva Graduate Institute.
For more information (demos included), please contact library@graduateinstitute.ch.

Annexe 8 : Questionnaire envoyé sur Swiss-lib (français)

Bonjour,

Je suis Justine Chammartin, étudiante en dernière année de Bachelor de la filière Information Science (anciennement Information Documentaire) à la Haute Ecole de Gestion (HEG) de Genève.

Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre de mon Travail de Bachelor, intitulé *L'intérêt d'une collection de jeux (jeux de société, jeux sérieux et jeux vidéo) en bibliothèque académique : le cas de la Bibliothèque Cantonale et Universitaire de Lausanne (BCUL), site Unithèque*. Il s'adresse aux professionnel-le-s travaillant en bibliothèque académique et ayant mis en place une collection de jeux, responsables de collections ou ayant une réflexion en cours sur le sujet.

Comme vous pouvez le constater, ce sujet englobe à la fois les **jeux de société, les jeux vidéo et les jeux sérieux**.

Le but est de déterminer quelles bibliothèques académiques suisses mettent actuellement à disposition des collections de jeux, afin dans un deuxième temps de mener des entretiens approfondis avec les responsables de ces collections. D'autre part, cela va aussi me permettre de dresser un panorama et un état des lieux de ces collections en Suisse.

Je vous remercie d'avance pour le temps accordé à la complétion de ce questionnaire, qui ne devrait pas prendre plus de **5 minutes**.

Veuillez s'il vous plaît remplir le questionnaire jusqu'au **28 mai 2023**, après quoi il sera clôturé.

Toutes les informations personnelles que vous fournirez seront anonymisées dans mon mémoire.

Je vous remercie chaleureusement d'avance de votre participation, ces données sont précieuses pour mon travail.

Pour plus d'informations, veuillez me contacter à cette adresse :
justine.chammartin@etu.hesge.ch.

Cordialement,

Justine Chammartin

Page 1/4

1. Questions personnelles

1.1 Quels sont vos nom et prénom ?

1.2 Quel est l'intitulé de votre poste actuel ?

1.3 Pour quelle institution travaillez-vous actuellement ?

1.4 De quel genre d'institution s'agit-il ?

Bibliothèque publique

Bibliothèque scolaire

Bibliothèque académique

Bibliothèque scientifique ou patrimoniale

Autre :

Je ne souhaite pas répondre

1.5 Depuis combien de temps occupez-vous ce poste dans l'institution ?

Moins d'1 an

1 à 3 ans

3 à 5 ans

5 à 10 ans

Plus de 10 ans

Je ne souhaite pas répondre

1.6 Quel Système Informatisé de Gestion de Bibliothèque (SIGB) utilise votre institution ?

1.7 A l'aide de quel logiciel les jeux sont-ils décrits ?

SIGB

Logiciel de gestion de bases de données (p. ex : MS Access)

Logiciel de gestion de tableurs (p. ex : MS Excel)

Autre :

1.8 Avez-vous déjà occupé un poste lié à une collection de jeux en bibliothèque par le passé ?

Oui

Non

Je ne souhaite pas répondre

1.9 Avez-vous déjà animé une partie de jeux dans votre bibliothèque ?

Oui

Non

Je ne souhaite pas répondre

2. Questions sur la collection

2.1 Possédez-vous des jeux dans votre bibliothèque ?

Oui

Non

Une réflexion est en cours

Je ne souhaite pas répondre

2.2 Quel(s) type(s) de jeux possédez-vous ?

Jeux de société

Jeux vidéo

Jeux sérieux

Autre :

Je ne souhaite pas répondre

2.3 Quel est le volume de la collection ?

Une dizaine

Quelques dizaines

Une centaine

Quelques centaines

Plusieurs milliers

Je ne souhaite pas répondre

2.4 Quel(s) service(s) en lien avec des jeux offrez-vous ?

Prêts de jeux

Prêt de consoles de jeux

Jeux en libre-accès

Consoles en libre-accès

Médiation culturelle avec les jeux

Autre :

Je ne souhaite pas répondre

2.5 Êtes-vous à l'initiative de la mise en place de la collection de jeux ?

Oui

Non

Je ne souhaite pas répondre

2.6 Depuis combien de temps la collection existe-t-elle ?

Moins d'1 an

1 à 3 ans

3 à 5 ans

Plus de 5 ans

Je ne souhaite pas répondre

3. Questions sur l'entretien

3.1 Seriez-vous intéressé-e par un entretien approfondi sur la collection de jeux de votre institution ?

Oui

Non

Autre :

Je ne souhaite pas répondre

3.1.1 Quelle est votre adresse mail de contact pour planifier un entretien ?

3.2 Est-ce qu'un Travail de Bachelor sur des recommandations pour la mise en place d'une collection de jeux en bibliothèque académique vous serait utile professionnellement ?

Oui

Non

Je ne souhaite pas répondre

3.3 Souhaiteriez-vous obtenir une synthèse des résultats de mon Travail de Bachelor ?

Oui

Non

Je ne souhaite pas répondre

3.4 Avez-vous d'autres remarques ?

Annexe 9 : Résultats du questionnaire envoyé sur Swiss-lib (français)

Rapport par défaut

Enquête sur la présence de collections de jeux en bibliothèque académique en Suisse

11 juillet 2023 05:18 MDT

Q4 - 1.3 Pour quelle institution travaillez-vous actuellement ?

1.3 Pour quelle institution travaillez-vous actuellement ?

EHL Hospitality Business School

HE-Arc Ingénierie

BCU Lausanne, site HEP Vaud

HES-SO Valais/Wallis

Ceff Santé/sodal

DIP / Cedoc ECG Jean-Piaget

BCU Lausanne

Médiathèque de la Vallée de Joux

HE-Arc Ingénierie - bibliothèque

Les bibliothèques de la Ville de Lausanne

BCUL - Site HEP Vaud

Institut de hautes études internationales et du développement

Université de Neuchâtel

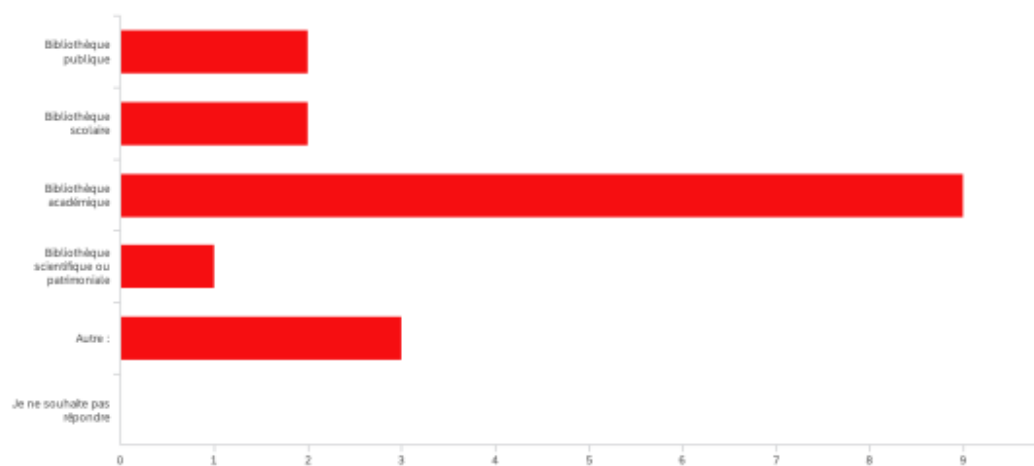
Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds

SUPSI DFA Locarno

Gymnase de Burier Vaud

Bibliothèque de l'EPFL

Q18 - 1.4 De quel genre d'institution s'agit-il ?



Autre :

Bibliothèque spécialisée pour la formation en santé

Mixe : publique et scolaire

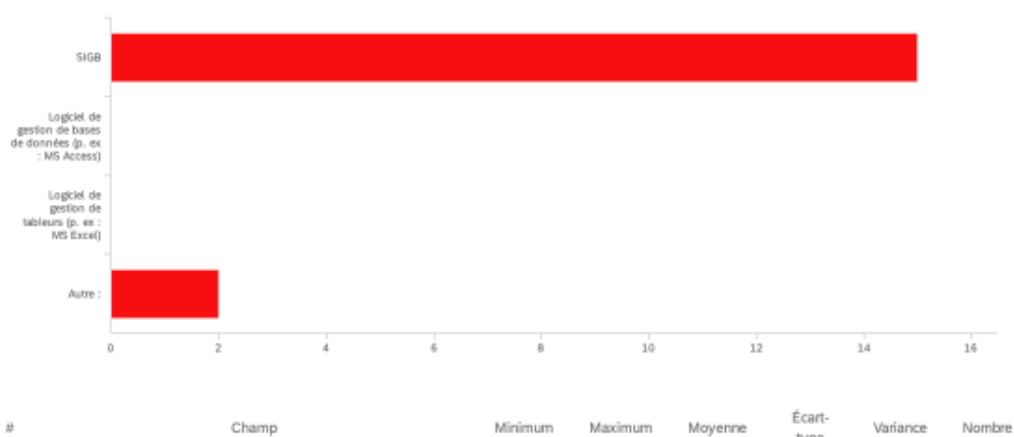
HEP

Q11 - 1.6 Quel Système Informatisé de Gestion de Bibliothèque (SIGB) utilise votre institution ?

1.6 Quel Système Informatisé de Gestion de Bibliothèque (SIGB) utilise votr...

Alma
Alma
Alma
SLSP
Netbiblio
Flora (BiblioDIP)
ALMA/PRIMO
Alma
alma
Vsmart
Alma (Ex Libris)
Alma
Alma
Rero ILS
SLSP
Alma
ExLibris Alma

Q25 - 1.7 A l'aide de quel logiciel les jeux sont-ils décrits ?



Q25_4_TEXT - Autre :

Autre :

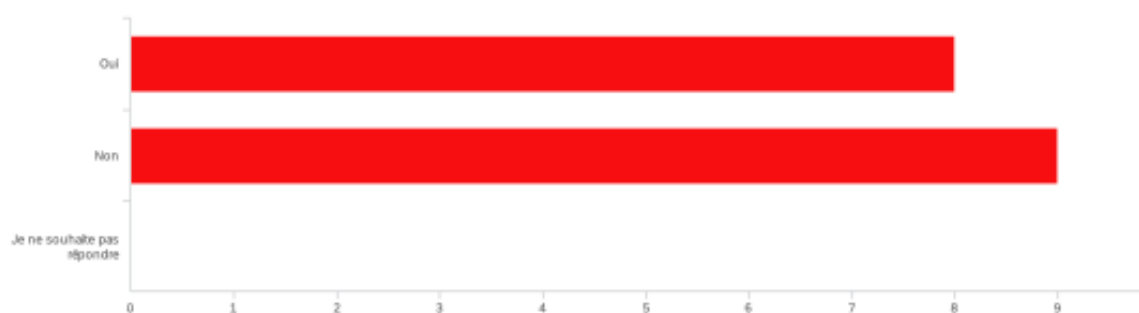
Mélange entre SIGB pour la visualisation et Excel pour la gestion car c'est une enseignante qui en a la supervision, étant spécialiste du domaine si on peut dire. Et le fichier Excel permettant plus de flexibilité de prêt que le SIGB

SLSP

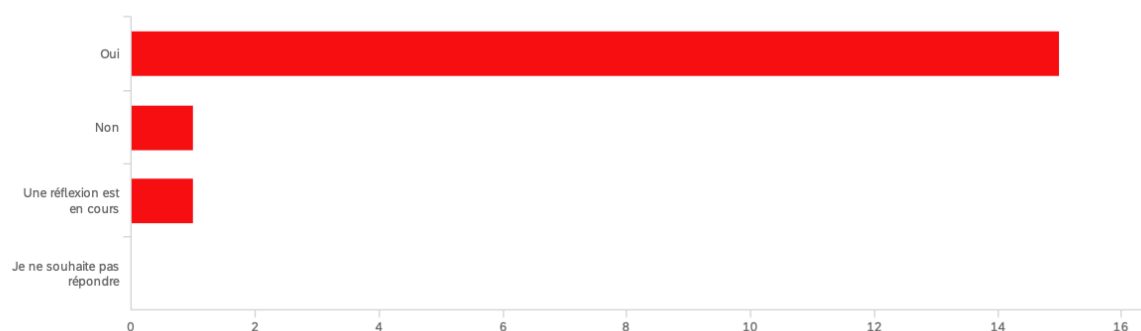
Q8 - 1.8 Avez-vous déjà occupé un poste lié à une collection de jeux en bibliothèque par le passé ?



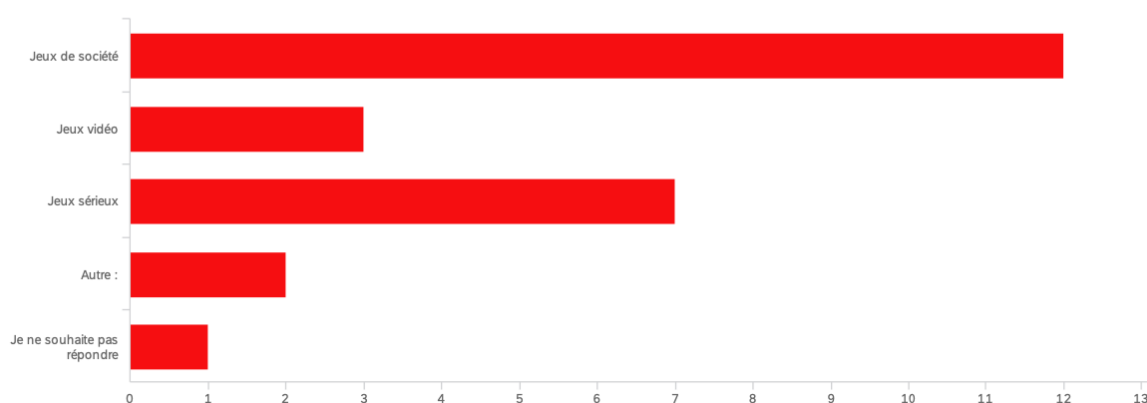
Q7 - 1.9 Avez-vous déjà animé une partie de jeux dans votre bibliothèque ?



Q14 - 2.1 Possédez-vous des jeux dans votre bibliothèque ?



Q9 - 2.2 Quel(s) type(s) de jeux possédez-vous ?



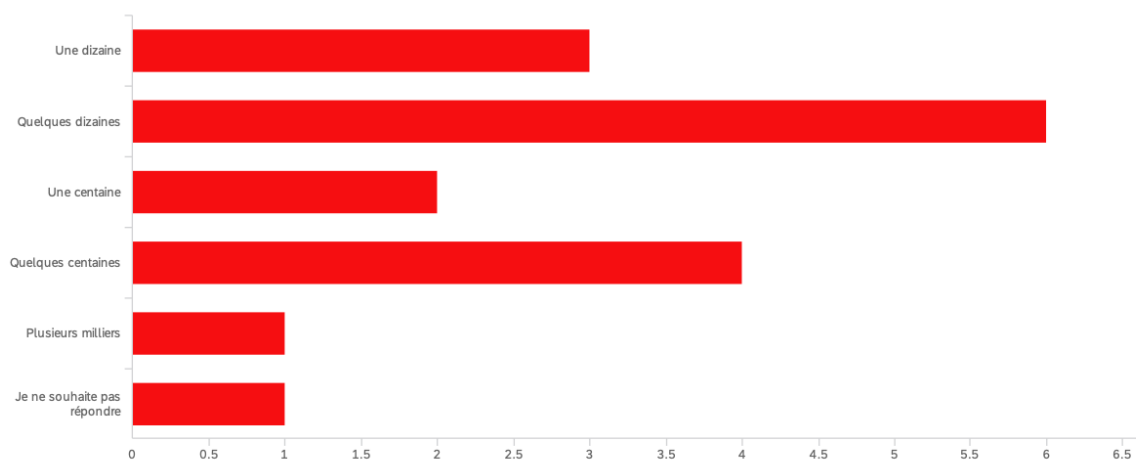
Q9_4_TEXT - Autre :

Autre :

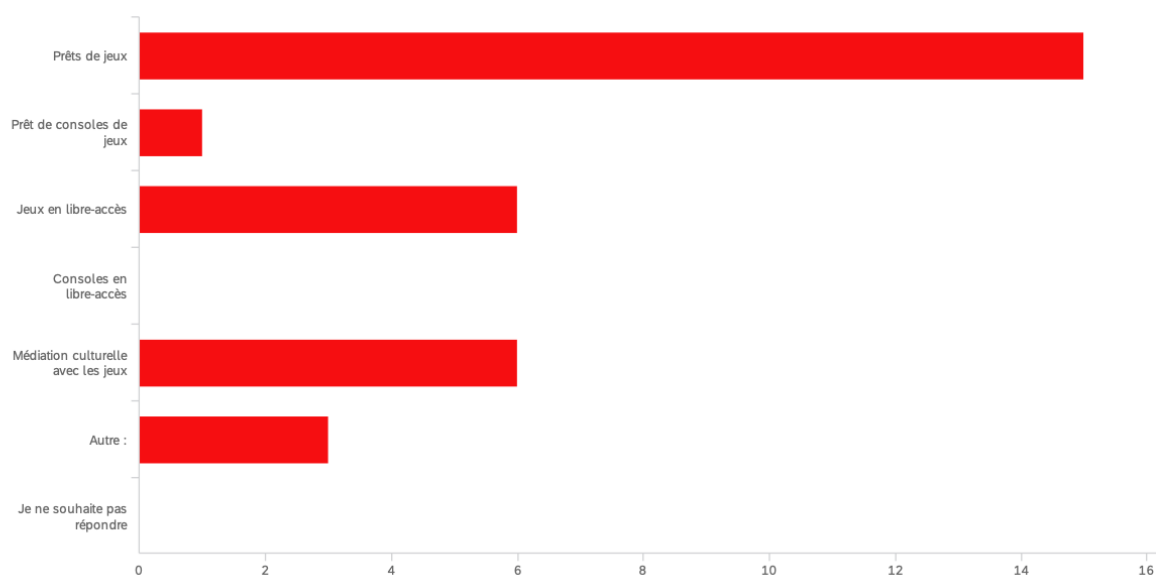
Jeux pédagogiques (pensés pour un public d'enseignants ou d'élcoliers)

Jeux didactiques

Q27 - 2.3 Quel est le volume de la collection ?



Q10 - 2.4 Quel(s) service(s) en lien avec des jeux offrez-vous ?



Q10_6_TEXT - Autre :

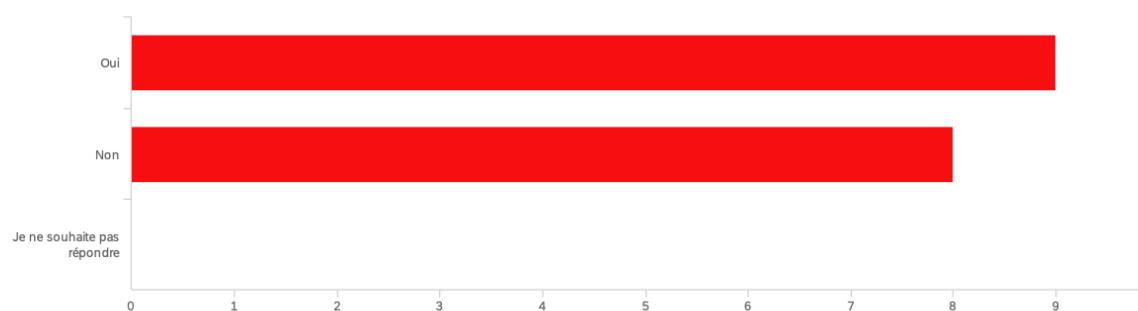
Autre :

Prêts pour les séances de soirées jeux du personnel

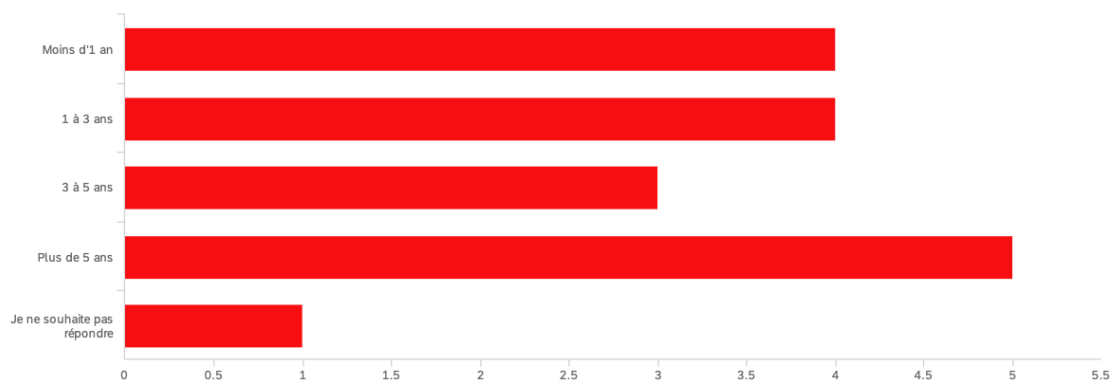
Prêt uniquement aux enseignants

D'ici quelques jours, une console sur place sera mise en place

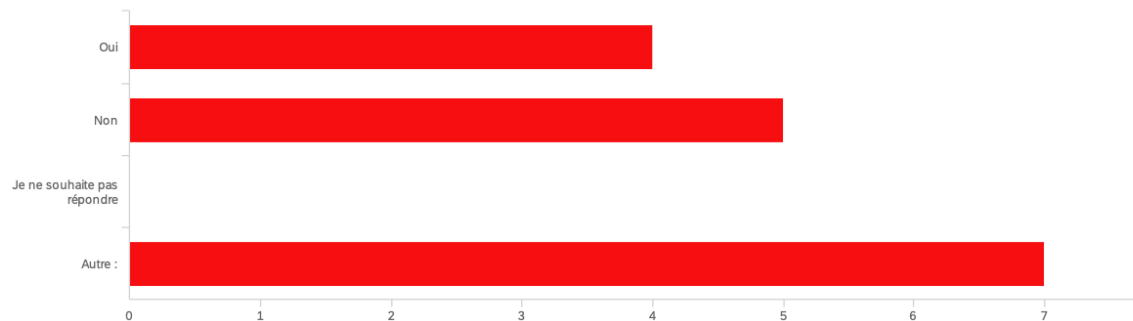
Q12 - 2.5 Êtes-vous à l'initiative de la mise en place de la collection de jeux ?



Q21 - 2.6 Depuis combien de temps la collection existe-t-elle ?



Q15 - 3.1 Seriez-vous intéressé par un entretien approfondi sur la collection de jeux de votre institution ?



Q15_4_TEXT - Autre :

Autre :

Tu es la bienvenue, c'est Delphine qui gère cette collection aujourd'hui.

Je ne possède que très peu, mais serai très intéressé de connaître les autres bibliothèques académiques possèdent

Je ne suis pas la mieux placé dans mon institution pour en parler. Désolée!

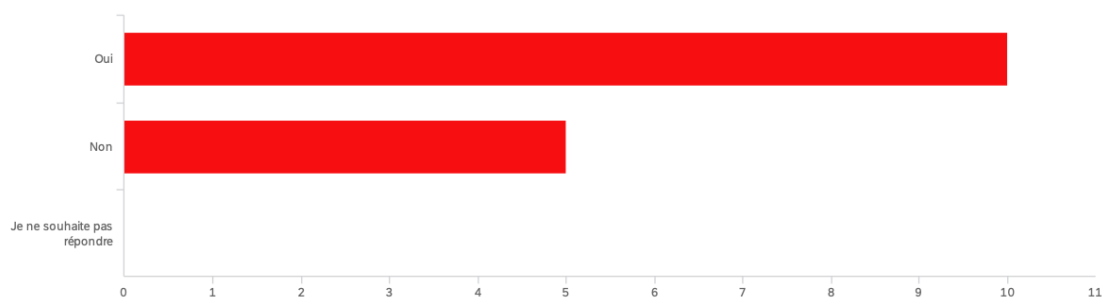
Ce n'est pas une spécialité de la BCUL. Tous les sites mettent à disposition des jeux d'échecs et les sites de gymnase quelques autres jeux, mais cela reste très limité.

si besoin

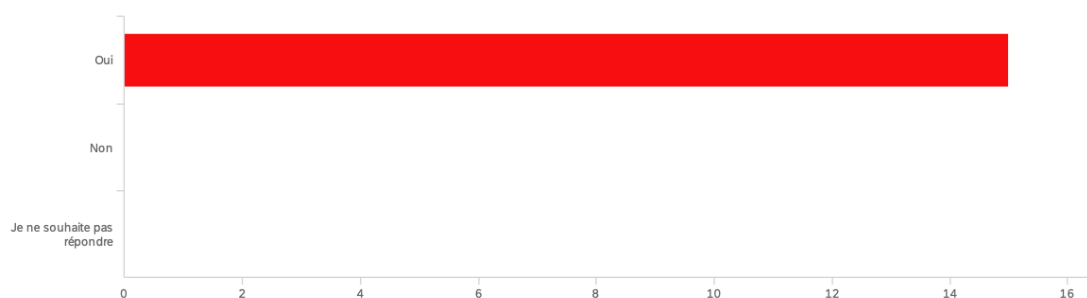
Si besoin

Je ne pense pas que la collection soit assez conséquente pour le moment

Q19 - 3.2 Est-ce qu'un Travail de Bachelor sur des recommandations pour la mise en place d'une collection de jeux en bibliothèque académique vous serait utile professionnellement ?



Q31 - 3.3 Souhaiteriez-vous obtenir une synthèse des résultats de mon Travail de Bachelor ?



Q20 - 3.4 Avez-vous d'autres remarques ?

3.4 Avez-vous d'autres remarques ?

Je peux te dire pourquoi nous les avons intégrés à notre fonds, et je pourrais sans doute profiter des résultats de ton travail pour mettre en valeur cette collection. Bon travail !

Depuis peu, l'association du personnel organise des soirées jeux dans l'école. C'est l'occasion de montrer et faire connaître notre fonds de jeu.

Je suis à votre disposition pour toutes questions

Bonne chance pour votre travail =)

Fin du rapport

Annexe 10 : Questionnaire envoyé sur Swiss-lib (anglais)

Greetings,

I am Justine Chammartin, student in the last year of the Information Science program (formerly Documentary Information) at the Haute Ecole de Gestion (HEG) of Geneva.

This questionnaire is part of my Bachelor's thesis, entitled *The interest of a game collection (board games, serious games and video games) in academic libraries : the case of the Bibliothèque Cantonale et Universitaire de Lausanne (BCUL), site Unithèque*.

It is addressed to professionals working in academic libraries who have already set up a game collection, currently in charge of a collection or presently thinking about it.

As you can see, this subject includes **board games, video games and serious games**.

The aim is to find out which Swiss academic libraries currently have game collections, in order to conduct in-depth interviews with those responsible for these collections. On the other hand, it will also allow me to draw up a panorama and an inventory of these collections in Switzerland.

I would like to thank you in advance for taking the time to complete this questionnaire, which should not take more than **5 minutes**.

Please complete it until **May 28, 2023**, after which it will be closed.

All of the personal data you will provide will be anonymized in my thesis.

Thank you very much in advance for your participation, this data is valuable for my work. For more information, please contact me at this email : justine.chammartin@etu.hesge.ch.

Sincerely,

Justine Chammartin

Page 1/4

1. Personal questions

1.1 What are your first and last names ?

1.2 What is your current job title or position?

1.3 What institution do you currently work for?

1.4 What kind of institution is it?

Public library

School library

Academic library

Scientific or patrimonial library

Other :

I do not wish to answer

1.5 How long have you held this position in the institution?

Less than 1 year
1 to 3 years
3 to 5 years
5 to 10 years
More than 10 years
I do not wish to answer

1.6 What Integrated Library System (ILS) is your institution using ?

--

1.7 Which software are you using to describe the games ?

ILS
Database management software (e.g. : MS Access)
Spreadsheet management software (e.g. : MS Excel)
Other :
I do not wish to answer

1.8 Have you ever held a position related to a library game collection in the past?

Yes

No

I do not wish to answer

1.9 Have you ever hosted a game event in your library ?

Yes

No

I do not wish to answer

Page 2/4

2. Questions about the collection

2.1 Do you have any games in your library?

Yes

No

A consideration is in progress

I do not wish to answer

2.2 What kind of games do you have ?

Board games

Video games

Serious games

Other :

I do not wish to answer

2.3 What is the volume of the collection ?

A dozen

A few dozens

A hundred

A few hundreds

A few thousands

I do not wish to answer

2.4 What game-related service(s) do you offer?

Loan of games

Loan of video game consoles

Free access games

Free access consoles

Event coordination with games

Other :

I do not wish to answer

2.5 Did you initiate the development of the game collection?

Yes

No

I do not wish to answer

2.6 Since when does the collection exist ?

Less than a year

1 to 3 years

3 to 5 years

More than 5 years

I do not wish to answer

3. Questions about the interview

3.1 Would you be interested in an in-depth interview about your institution's game collection?

Yes

No

Other :

I do not wish to answer

3.1.1 What is your contact email address to schedule an interview?

3.2 Would a Bachelor's thesis on recommendations for setting up a game collection in an academic library be useful to you professionally?

Yes

No

I do not wish to answer

3.3 Would you like to receive a summary of the results of my Bachelor's thesis?

Yes

No

I do not wish to answer

3.4 Do you have any other comments?

Annexe 11 : Résultats du questionnaire envoyé sur Swiss-lib (anglais)

Rapport par défaut

Survey on the existence of game collections in academic libraries in Switzerland
11 juillet 2023 07:19 MDT

Q4 - 1.3 What institution do you currently work for?

1.3 What institution do you currently work for?

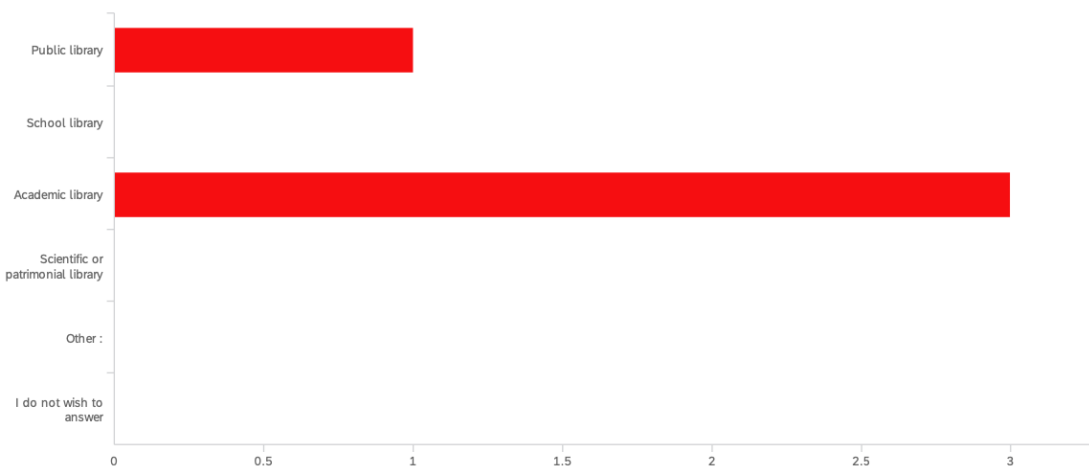
ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften

FH Graubünden

Kantonsbibliothek Thurgau

PHGR (University of Teacher Education of the Grisons)

Q18 - 1.4 What kind of institution is it?

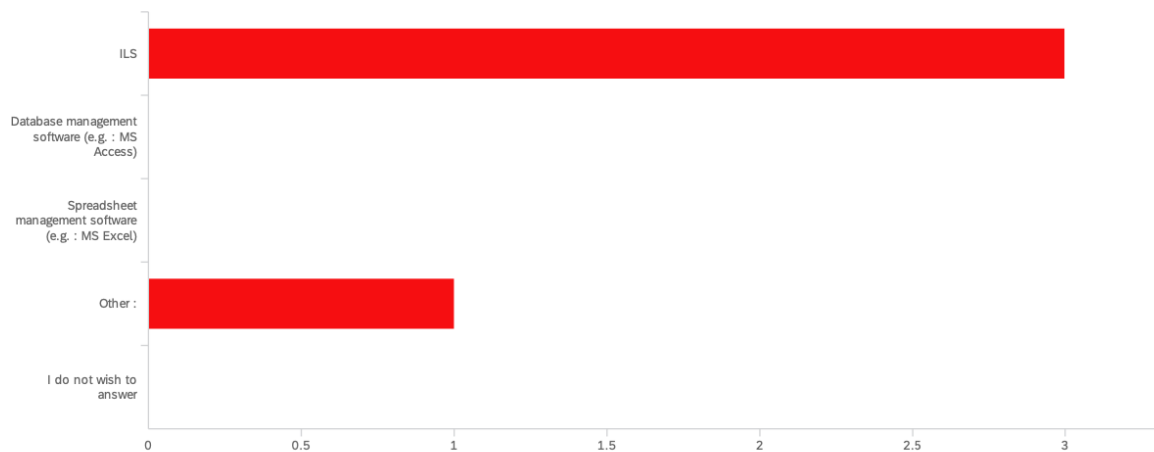


Q11 - 1.6 What Integrated Library System (ILS) is your institution using ?

1.6 What Integrated Library System (ILS) is your institution using ?

Alma
Alma
NetBiblio
Ex Libris Alma (SLSP)

Q25 - 1.7 Which software are you using to describe the games ?

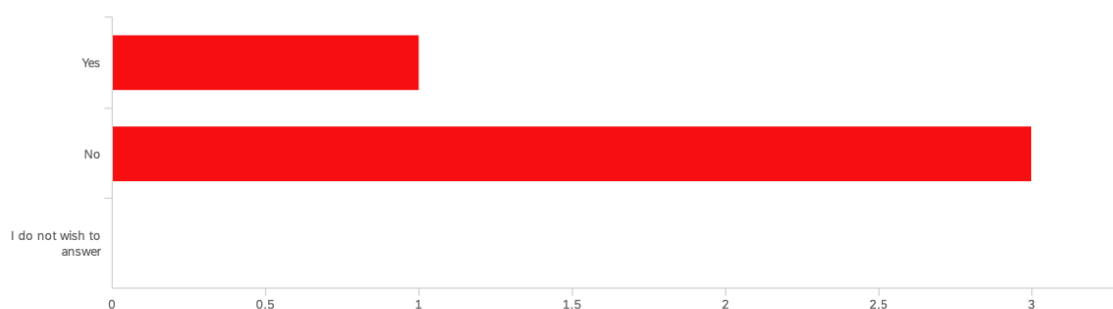


Q25_4_TEXT - Other :

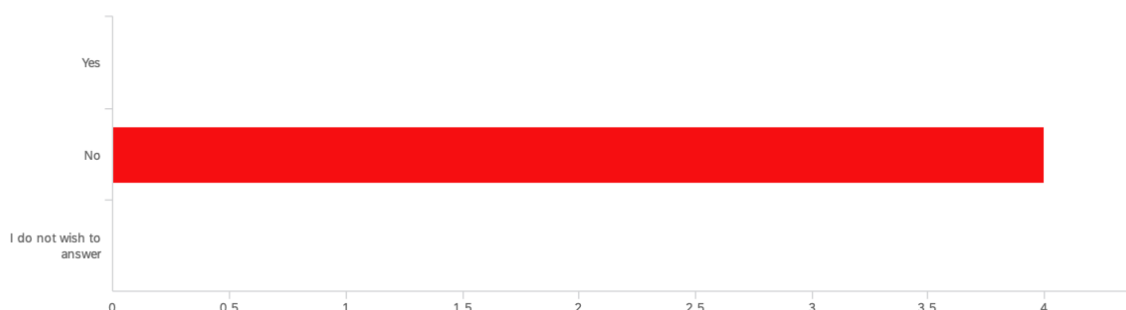
Other :

none

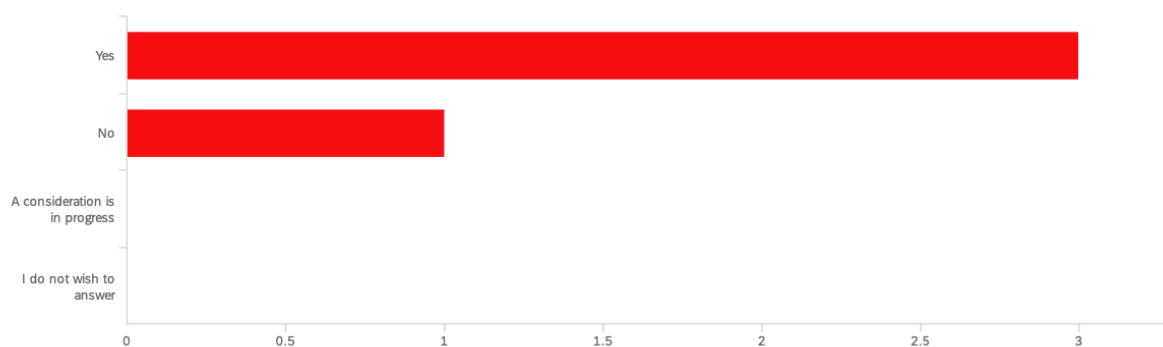
Q8 - 1.8 Have you ever held a position related to a library game collection in the past?



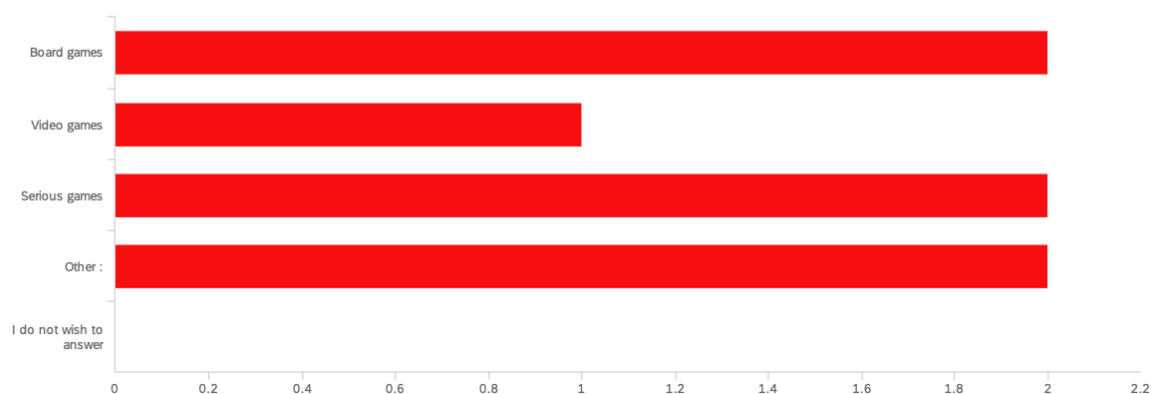
Q7 - 1.9 Have you ever hosted a game event in your library ?



Q14 - 2.1 Do you have any games in your library?



Q9 - 2.2 What kind of games do you have ?



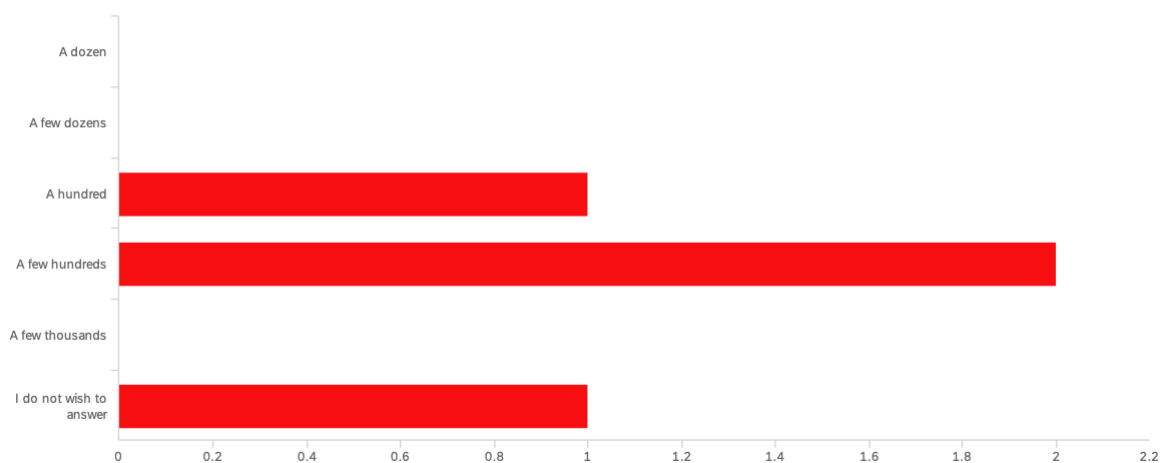
Q9_4_TEXT - Autre :

Other :

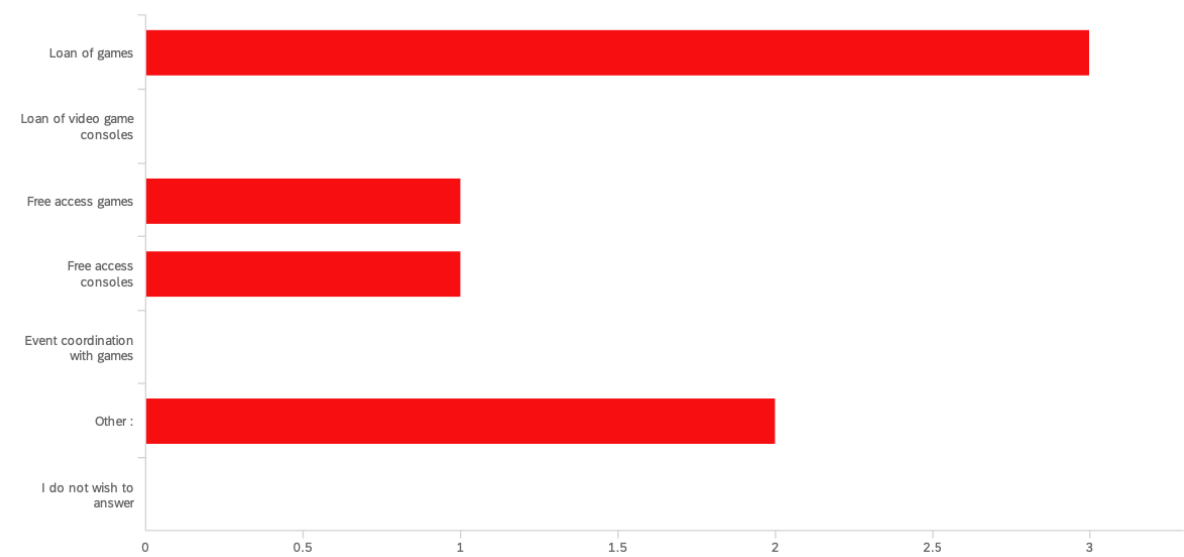
none

Didactic games (what is your definition of 'serious games?')

Q26 - 2.3 What is the volume of the collection ?



Q10 - 2.4 What game-related service(s) do you offer?

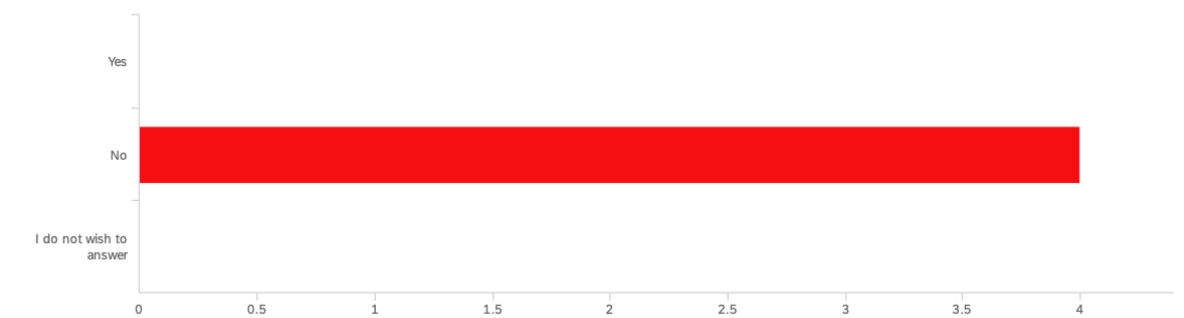


Q10_6_TEXT - Autre :

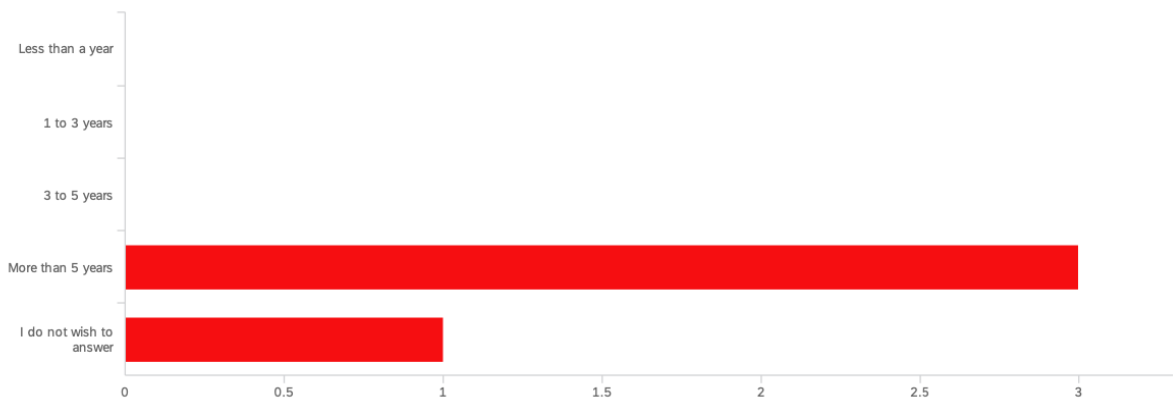
Other :

VR goggles

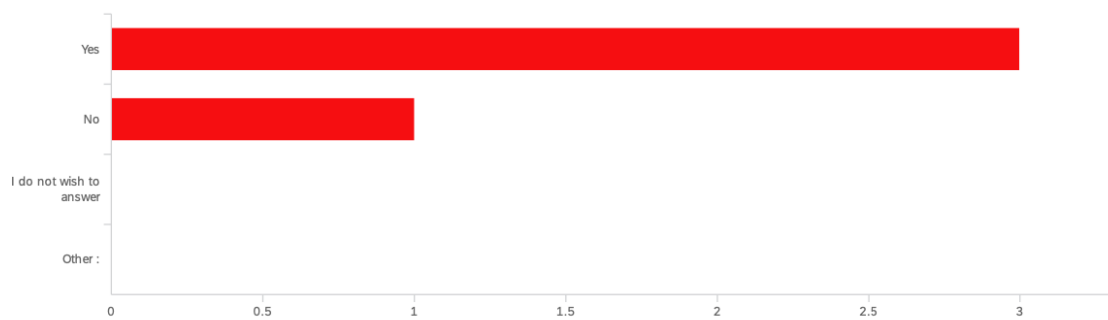
Q12 - 2.5 Did you initiate the development of the game collection?



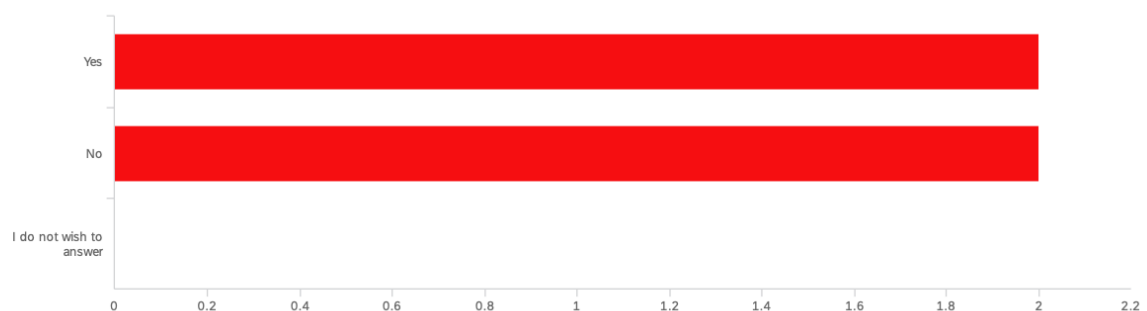
Q21 - 2.6 Since when does the collection exist ?



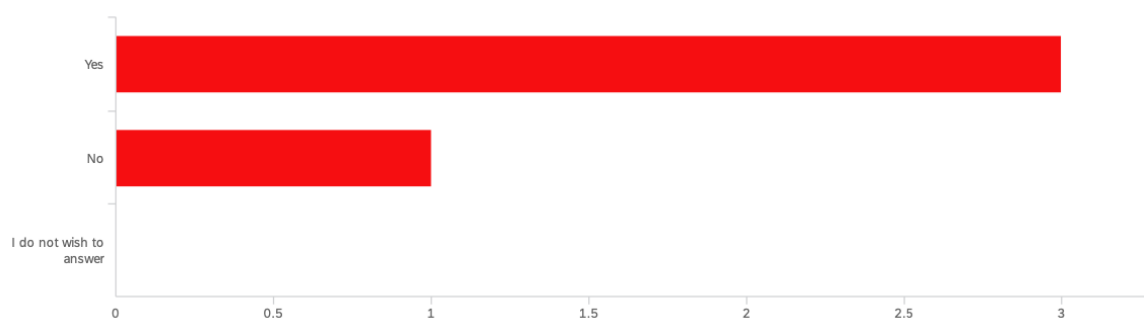
Q15 - 3.1 Would you be interested in an in-depth interview about your institution's game collection?



Q19 - 3.2 Would a Bachelor's thesis on recommendations for setting up a game collection in an academic library be useful to you professionally?



Q30 - 3.3 Would you like to receive a summary of the results of my Bachelor's thesis?



Q20 - 3.4 Do you have any other comments?

3.4 Do you have any other comments?

Regarding question 3.2.: The collection is already set up, but getting inspirations for gaming events would be interesting. See also: <https://www.zhaw.ch/de/hochschulbibliothek/recherchehilfe-kurse/fachinformation-angewandte-gerontologie/#c163288>

No :)

A definition of the terms board games, video games and serious games would be helpful. They seem to overlap.

Fin du rapport