

Des jeux vidéo à la bibliothèque :

→ UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE COLLECTIONS

CÉLINE MÉNÉGHIN

*Bibliothèque multimédia intercommunale
d'Épinal-Golbey*

*Conservateur des bibliothèques,
Céline Ménégghin est responsable
du système d'information et du
multimédia à la bibliothèque multimédia
intercommunale d'Épinal-Golbey depuis
novembre 2009.*

L'association des deux termes, « jeu vidéo » et « bibliothèque », peut sembler antinomique, voire loufoque au premier abord, tant les deux mondes auxquels ils sont associés paraissent éloignés. Pourtant, les professionnels des bibliothèques sont de plus en plus nombreux à s'intéresser au jeu vidéo comme support à intégrer dans les collections.

Un support culturel à part entière

En plus de trente ans d'existence, le jeu vidéo a réussi à gagner ses galons d'objet culturel populaire. Il est loin le temps où il n'était qu'un loisir récréatif pour enfants. Désormais, tout le monde joue, que ce soit sur son téléphone portable dans le métro, entre amis sur console de salon ou avec une communauté virtuelle sur PC. Les innovations techniques ont permis à la fois de démocratiser le jeu vidéo en le rendant plus accessible aux non initiés – qui n'a pas testé Wii Sports ? –, mais aussi de rendre les graphismes toujours plus beaux et réalistes, transformant les jeux en expériences cinématographiques interactives.

Culturel, le jeu vidéo l'est également devenu grâce à son processus de conception faisant appel, en plus des métiers de l'informatique et de l'infographie, à des métiers créatifs et artistiques tels que compositeurs, dessinateurs ou encore scénaristes, tout comme dans l'industrie du cinéma. Signe qui ne trompe pas quant à l'importance de cet art dans nos sociétés, une culture commune s'est peu à peu

forgée autour de références incontournables et évocatrices à la fois pour les spécialistes et pour les non-joueurs. Bien peu nombreuses sont les personnes à n'avoir jamais entendu parler du personnage emblématique de Nintendo, le plombier Mario. Enfin, ultime consécration culturelle et artistique, un musée du jeu vidéo, présentant son histoire, ses icônes, ses principaux acteurs, va ouvrir ses portes à La Défense au mois d'avril 2010.

Culturel au point de mériter une place dans les bibliothèques ?

Si le public, le grand et celui de nos illustres établissements, ne se pose pas de questions quant à la légitimité des jeux vidéo en bibliothèque, il n'en va pas forcément de même pour les professionnels. C'est hélas une méfiance naturelle qui montre son nez dès qu'il s'agit d'introduire de la nouveauté dans nos collections. On se questionne alors sur le cœur de métier, les missions fondamentales de la bibliothèque ou encore la « légitimité culturelle » de ces nouveaux prétendants. Souvenons-nous des bibliothèques limitant le nombre de bandes dessinées pour obliger les enfants à emprunter de « vrais » livres, des mangas condamnés dans leur ensemble par méconnaissance ou encore des VHS introduites en catimini dans les collections par des acquisitions exclusives de documentaires.

Le jeu sur PC n'a pas échappé à ces tergiversations. C'est pourquoi, lors de la constitution des premières

collections de cédérom il y a une dizaine d'années, seuls des jeux éducatifs furent acquis. Néanmoins, le développement fulgurant d'internet ayant provoqué l'obsolescence tout aussi rapide de ce support, il fallut repenser l'offre pour pallier la désaffection des prêts. Les fournisseurs commencèrent au même moment à proposer dans leurs catalogues des jeux PC (des vrais) et les bibliothèques à en faire l'acquisition. Le constat parmi ces établissements est unanime : le public est demandeur !

Forts de ce succès des jeux sur PC, des bibliothécaires commencèrent à s'intéresser aux autres formes de jeux vidéo et aux façons de mettre en valeur cette nouvelle culture.

La médiathèque de Saint-Raphaël proposa ainsi en octobre 2007 un tournoi autour d'un nouveau MMORPG¹ appelé *Dofus*² se jouant exclusivement sur internet. Résultat de l'opération : une centaine de jeunes de 8 à 15 ans sont venus s'inscrire spontanément, pour pouvoir participer à l'événement. L'expérience est devenue une animation régulière de la médiathèque et des tournois sont organisés avec l'équipe d'usagers de la bibliothèque de Roquebrune-sur-Argens. Autre expérience couronnée de succès, celle du réseau des bibliothèques de Montpellier qui ont fait le choix de développer une offre autour des consoles de salon³.

De nombreuses autres bibliothèques proposent à leurs usagers des jeux sur divers supports. Une carte de celles-ci est d'ailleurs disponible⁴ sur le «bibliolab», site du groupe Hybrides de l'Association des bibliothécaires de France.

Les consoles de dernière génération

- La PlayStation 3 de Sony, graphiquement très puissante, dispose d'un lecteur de disques Blu-ray.
- La Xbox 360 de Microsoft, la plus ancienne des consoles de nouvelle génération, est équipée d'un lecteur de DVD.
- La Nintendo Wii, moins puissante graphiquement que ses concurrentes, se démarque par l'innovation en termes de maniabilité. Le joueur ne joue plus avec une manette traditionnelle, mais avec une WiiMote qui permet grâce à un capteur de reproduire ses gestes dans les jeux.

Deux consoles portables sont également disponibles :

- La PSP de Sony se veut être une plateforme multimédia. À noter que la dernière version, la PSP Go, ne permet que l'achat de jeux dématérialisés (il n'existe plus de port pour les cartes de jeux).
- La Nintendo DS, de même que la Wii, met l'accent sur l'expérience de jeu. Ainsi cette console dispose de deux écrans, dont un tactile sur lequel le joueur interagit à l'aide d'un stylet.

Toutes ces consoles disposent de plateformes en ligne permettant de télécharger à prix réduit des jeux inédits ou d'anciens titres dits «retro».

Construire une offre autour des jeux vidéo

Les différents types de supports, ainsi que l'offre très vaste des jeux vidéo, permettent aux bibliothèques de proposer une offre variée à leurs publics. Au préalable, il convient de prendre en compte quelques éléments juridiques. En effet, en raison du manque de précision du statut juridique des jeux vidéo, les bibliothèques qui souhaitent les proposer en prêt doivent négocier les droits directement auprès des éditeurs⁵. Ces derniers assimilent très souvent ce type de demande à de

la location et donc à un manque à gagner. C'est la raison pour laquelle les catalogues des fournisseurs ne sont pas très fournis et que les jeux que l'on y trouve sont quasi exclusivement des jeux PC «classiques», c'est-à-dire des jeux renommés mais qui ont souvent près de dix ans. Les nouveautés sont quant à elles totalement absentes. Il n'est pour le moment tout simplement pas possible de proposer légalement du prêt de jeux sortis sur consoles, à une exception près⁶. L'offre de prêt s'avère donc être peu satisfaisante actuellement, tant pour les publics que pour les professionnels désireux de mettre en valeur ce support.

Au contraire, rien ne s'oppose juridiquement à la consultation sur place des jeux vidéo sur console. Dès lors, l'étendue des possibles n'a de limite que l'imagination du bibliothécaire et, accessoirement, les moyens dont il dispose : espace jeux vidéo permettant la consultation de jeux au choix, sur des créneaux horaires (à l'image de Montpellier) ou en libre accès (bornes d'arcade)⁷, conférences, animations, ateliers sur la Wii ou les MMOG, tournois, rencontres avec des professionnels, ateliers de création, blogs, etc.

Une politique culturelle bâtie autour du jeu vidéo est loin d'être anecdotique. Elle touche à des enjeux cruciaux en termes de philosophie d'établissement et de publics. Les animations et ateliers autour d'une console telle que la Wii sont basés sur l'amusement, la découverte et l'expérience ludique à plusieurs. Cela contribue à faire des bibliothèques des lieux de vie, de convivialité entre les usagers et avec les personnels. Par ailleurs, proposer un support tel que le jeu vidéo crée assurément de l'engouement auprès des enfants et surtout des adolescents qui désertent souvent les bibliothèques, ou tout du moins n'utilisent que peu leurs services. Le jeu vidéo peut faire (re)venir ces jeunes en bibliothèque – surtout lorsqu'on sait que 99 % des moins de

1. Les MMORPG sont une forme de MMOG (jeux massivement multijoueurs en ligne). Ils proposent, à la différence des jeux sur console, des univers persistants, c'est-à-dire que le monde continue d'évoluer même quand le joueur n'est pas connecté.

2. *Dofus* fut le premier jeu à succès développé par la société roubaisienne Ankama.

3. Voir encadré «Une expérience pionnière et réussie», p. 59-60.

4. <http://bibliolab.fr/cms/content/votre-biblioth%C3%A8que-est-elle-sur-la-carte-du-jeu-en-biblioth%C3%A8que>

5. Il n'existe à ce sujet en France qu'une seule jurisprudence, un arrêt Nintendo de la Cour de cassation du 27 avril 2004 qui stipule que la location est soumise à l'accord préalable de l'éditeur.

6. L'éditeur français Mindscape a négocié des droits de prêts sur ses jeux DS et Wii avec le fournisseur CVS depuis 2008.

7. Système de jeu relié à un téléviseur et encastré dans un meuble ne laissant à la disposition des joueurs que les manettes.

17 ans y jouent⁸ –, modifier en profondeur l'image par trop scolaire qu'ils en ont, les fidéliser voire leur permettre de découvrir les autres services.

Mais ne perdons pas de vue que le jeu vidéo doit faire partie intégrante des collections pour ses qualités, et non comme un faire-valoir des autres supports. Une connaissance approfondie du monde vidéoludique est seule garante de la qualité d'un service dédié à ce support pour satisfaire à la fois un public de novices et un public de passionnés.

Apprivoiser les jeux vidéo

Comme pour tous les documents proposés dans nos établissements, maîtriser l'offre éditoriale est primordial pour constituer une collection équilibrée entre titres grand public et productions plus confidentielles. Il faut de surcroît connaître les divers supports et prendre en considération leurs aspects techniques.

Comme dans toutes les autres industries culturelles, il existe des best-sellers incontournables et des titres plus confidentiels mais de grande qualité. Il est de ce point de vue assez dommageable que le prêt de jeux sur console soit impossible à l'heure actuelle, car nombre de ces jeux requièrent que l'on y passe du temps, ce qui n'est pas réellement adapté à une consultation sur place nécessairement limitée dans la durée. Il peut néanmoins être possible de les proposer pour la découverte.

Comment une bibliothèque proposant des jeux pourrait-elle passer à côté de titres tels qu'*Okami*⁹, dans lequel on incarne une déesse louve tout au long d'une aventure empreinte d'une grande poésie et dont les décors reproduisent des estampes japonaises ? Ou encore le rafraîchissant *World of Goo*¹⁰, dont l'originalité des graphismes et du système de jeu font de ce titre l'un des plus créatifs de ces dernières années ? Peut-être les éditeurs seront-ils un jour sensibles au fait que les bibliothèques,

Pour se documenter

Quelques exemples d'outils pour mener une politique documentaire en matière de jeux vidéo :

- *La Revue des livres pour enfants* qui depuis un an s'intéresse au support dans la rubrique « Critiques » consacrée au multimédia.
- Le magazine *IG*, publication relativement récente mais de bonne facture, objective et proposant des dossiers de fond dans chaque numéro.
- Le magazine *Console+*, l'une des publications les plus anciennes sur le sujet et l'une des rares ayant survécu au développement d'internet.
- www.jeuxvideo.com et www.gamekult.com, sites de référence proposant des critiques de jeux, des tests et des solutions.
- www.gamepro.fr, site à destination d'un public plus connaisseur et professionnel, dossiers de fond sur les jeux mais aussi sur le monde du jeu vidéo, bonne source d'information contextuelle.
- www.ecrans.fr/chronophages.html qui présente des jeux en flash bien réalisés et originaux.

ques, loin de représenter un manque à gagner, peuvent aussi par leur savoir-faire amener des publics vers ces jeux si atypiques.

Par ailleurs, nous avons tous pu constater que les usagers se servent principalement des ordinateurs mis à leur disposition pour communiquer sur des réseaux sociaux et pour jouer à des jeux flash, de facture souvent médiocre, sur des sites gorgés de publicités peu recommandables. Or, on peut également trouver dans ce domaine des trésors vidéoludiques pour peu que l'on sache les chercher, à l'instar de *Adventurous Eric*¹¹ dont le but est de manipuler la souris selon les trajets qu'effectue un chat, le tout dans des environnements graphiques crayonnés, ou encore *Music Catch*¹² à l'ambiance musicale envoûtante et aux graphismes épurés.

Les jeux se répartissent en genres bien définis

La classification suivante n'a rien d'exhaustif, on trouve sur internet et dans la presse spécialisée de nombreuses autres façons de classer les jeux :

- Les RPG (Role Playing Game) et les jeux d'aventure sont des jeux dans lesquels il faut faire évoluer son personnage ou son équipe tout au long d'une histoire scénarisée. Il faut plusieurs dizaines d'heures pour parvenir à la fin de l'aventure. Ces jeux se jouent souvent à un seul joueur. Parmi les titres les plus connus, on trouve *Baldur's Gate*, *Final Fantasy* ou encore *The Legend of Zelda*.
- Les jeux d'action regroupent différentes catégories de jeux : simulations sportives, jeux de course, jeux de tir ou jeux de combat. Ces jeux proposent tous des modes multijoueurs et les parties sont généralement courtes. Il existe une foison de jeux de ce type dont la simulation de football *Pro Evolution Soccer*, le jeu de course *Mario Kart*, le jeu de combat *Soul Calibur* ou le jeu de tir *Counter Strike*.
- Les jeux de simulation de vie, dont le titre phare est le fameux *Sims*, ont pour but de reproduire une vie réelle ou rêvée avec des avatars créés à la convenance du joueur.
- Les jeux de stratégie et de réflexion sont variés. Les jeux de stratégie ou RTS (Real Time Strategy) se jouent souvent sous forme de campagnes dont le but est de fonder une civilisation ou de mener une armée à la victoire. Les parties sont plus ou moins longues à l'image des jeux *Civilization* ou *Age of Empires*. Les jeux de réflexion s'apparentent aux casse-tête. Le jeu le plus connu de cette catégorie est sans conteste *Tetris*.
- Les jeux conviviaux sont basés sur des principes simples, une prise en main immédiate et des parties courtes. Ils sont particulièrement nombreux sur la Wii. Ils peuvent prendre la forme de simples mini-jeux comme dans *Mario Party*, de jeux musicaux comme *Guitar Hero* ou encore de jeux de danse comme *Dance Dance Revolution*.
- Les jeux en ligne se jouent exclusivement sur PC via internet. On y trouve des MMORPG dont *Dofus* déjà évoqué dans cet article ou encore le célèbre *World of Warcraft*. Internet a également permis le développement de jeux courts en animation flash, appelés communément jeux flash ou chronophages.

8. www.afjv.com/press0912/091228_etude_usages_jeunes_jeux_video.htm

9. www.okami-game.com

10. <http://2dboy.com/games.php>

11. www.kongregate.com/games/mofunzone/adventurous-eric?

12. www.kongregate.com/games/Reflexive/music-catch?

Il y a donc matière à mener une politique documentaire et à développer l'expertise des bibliothécaires dans ce domaine. Outre l'expérience personnelle de certains membres des équipes eux-mêmes joueurs, il est possible de s'appuyer sur des outils tels que les magazines spécialisés ou certains sites internet (voir encadré « Pour se documenter » ci-contre).

Par ailleurs, pour affiner la sélection et l'adapter aux publics ciblés, il est possible de se référer au système de classification PEGI¹³ qui fait figurer sur le boîtier l'âge à partir duquel le jeu est conseillé et des pictogrammes indiquant la teneur des contenus.

13. www.pegi.info/fr/

Enfin, l'acquisition et le perfectionnement des connaissances nécessaires peuvent, depuis peu, se faire grâce à des formations institutionnelles : le CNFPT Languedoc-Roussillon a ouvert la voie en proposant, en octobre 2009, une formation de trois jours consacrée aux jeux vidéo en bibliothèque. La BnF, par l'intermédiaire de la Joie par les livres, organise en mai 2010 un stage de deux jours intitulé « Le jeu vidéo en bibliothèque : connaissance d'un média et gestion d'un fonds ».

Des lieux d'avenir

C'est maintenant aux bibliothèques de prouver leur légitimité en tant que lieux de vie et de convivialité au

sein de leur cité en surprenant et en montrant leurs facultés d'adaptation et d'expérimentation. Le jeu vidéo peut y contribuer en véhiculant une image moderne et positive d'établissements capables de satisfaire à la fois les besoins intellectuels et de détente, notamment auprès des publics jeunes qui, passée l'enfance, les désertent.

Les jeux vidéo seuls ne sont bien sûr qu'une partie de cette évolution des bibliothèques et doivent s'inscrire dans une logique plus générale de renouvellement des services.

Le mouvement est émergent, il nous appartient désormais d'en assurer le succès. ●

Mars 2010

Une expérience pionnière et réussie

Le réseau des médiathèques montpelliéraines

Depuis 2008, le réseau des médiathèques d'agglomération de Montpellier propose des jeux vidéo sur console à ses publics. Cette expérience pionnière en France est le fruit d'un travail et d'une réflexion menée autour du jeu dans sa globalité.

Le contexte

Les médiathèques de Montpellier proposaient déjà des jeux de société plus traditionnels à leurs usagers. Dans le cadre d'un plan en 15 points définissant les projets pour les médiathèques entre 2007 et 2010, et devant l'engouement pour le support jeu, il a été décidé d'étendre cette offre aux jeux vidéo.

Le premier équipement du réseau à proposer ce support fut la médiathèque Jean-Jacques Rousseau, située en ZUS (zone urbaine sen-

sible). Elle propose deux Xbox 360 et trois PlayStation 3 dans un espace dédié situé dans le secteur musique. Les consoles reprennent le système des bornes de consultation sur place des vidéos (secteur en perte de vitesse), soit quatre postes de consultation équipés de casques audio et de banquettes pouvant accueillir deux personnes. Le public visé était initialement celui des 14 ans et plus. Mais, devant le succès rencontré, un créneau horaire a dû être créé pour les 10-13 ans. Les bibliothécaires ont très vite constaté que le nombre d'inscriptions à la médiathèque sur ce public s'est envolé, une centaine de personnes par mois étant accueillies par ce service.

Suite à cette première expérience concluante, la médiathèque Federico Fellini, pôle image de la médiathèque centrale Émile Zola, a accueilli

à son tour les jeux vidéo. En tant que pôle image, elle dispose de 74 postes de consultation de DVD disposés sur deux étages. Ce service connaissait une baisse de fréquentation depuis que la médiathèque proposait le prêt de DVD. Il est donc apparu normal après le succès de l'implantation à la médiathèque Jean-Jacques Rousseau que certains postes de consultation puissent être utilisés pour le jeu vidéo sur console. La médiathèque dispose désormais de douze PlayStation 3 (qui, en plus des jeux, permet la lecture de Blu-ray DVD, ce qui concorde avec la mission de pôle image de l'équipement) et d'une Wii. Des ateliers sont organisés autour des jeux Wii, les mercredis et samedis. Ceux-ci rencontrent le succès auprès d'un public très varié, tant cette console suscite de la curiosité. Onze PlayStation 3 sont réservées à la consultation sur place, la dernière à des animations.

L'offre proposée est très variée afin de plaire à un public très étendu. On retrouve aussi bien des jeux de simulation sportive que des RPG¹

1. Les RPG (Role Playing Games) sont des jeux d'aventures scénarisés dont le but est de faire évoluer son personnage ou son équipe pour faire avancer l'histoire. Ces jeux sont très riches tant dans les univers développés que dans les quêtes à réaliser et nécessitent plusieurs dizaines d'heures de jeu pour être achevés.

.../...

.../... ou des jeux collaboratifs (plutôt sur la Wii qui est le support actuellement le mieux adapté pour ce type de jeu). Aucun type de jeu n'est écarté, seule la qualité des titres compte. La liste des jeux proposés est d'ailleurs disponible en ligne sur le site des bibliothèques de Montpellier².

Un succès incontestable

La satisfaction du public et les statistiques sont là pour le prouver, cette expérience est un réel succès : plus de 5 600 joueurs ont fréquenté la médiathèque Fellini en 2009, les ateliers Wii attirent un public familial, les tournois et ateliers organisés par la médiathèque Rousseau font le plein à chaque fois (imaginez une cinquantaine d'adolescents assistant à la retransmission sur grand écran de la finale du tournoi de *Pro Evolution Soccer* dans un silence quasi religieux tant le suspens était haletant). Le public des adolescents, et particulièrement des jeunes garçons entre 10 et 17 ans, a massivement repris le chemin des bibliothèques, enthousiasmé de pouvoir y trouver leurs simulations sportives préférées (ces jeux sont, en effet, plébiscités par les adolescents).

De ce fait, l'offre de jeux vidéo a été étendue depuis septembre 2009 à d'autres médiathèques du réseau, chacune étant équipée d'une PlayStation 3 et d'une Wii. Le même succès se rencontre dans tous ces établissements, tant pour la fréquentation d'ateliers ou de

tournois que pour celle des créneaux horaires réguliers. Ces services et animations permettent non seulement à des jeunes issus de milieux modestes de pouvoir accéder aux jeux vidéo qui restent un loisir onéreux, mais aussi aux jeunes équipés de consoles à domicile de participer avec d'autres joueurs à des activités basées sur la convivialité.

Le rez-de-chaussée de Fellini est quant à lui désormais entièrement consacré aux jeux vidéo et à la bande dessinée. Des formations pour les personnels des bibliothèques sont également organisées.

Le secret du succès : un projet global d'action culturelle et sociale

Si le succès est au rendez-vous, c'est non seulement parce qu'il s'agit d'une offre particulièrement innovante, mais aussi qu'une réelle dynamique lui est insufflée. De nombreuses activités autour du jeu, et par extension du jeu vidéo, sont menées dans le réseau montpelliérain. Ainsi, à chaque mois de mai, est organisée une Fête du jeu, avec par exemple des jeux de plateau sur le parvis d'une école située en ZUS, et des jeux vidéo dans les salles de projection des médiathèques.

Des animations sont également menées dans des maisons de retraite (notamment des ateliers sur la Wii) et des écoles. Tous les samedis, des ateliers multijeux sont proposés aux usagers dans les médiathèques Zola et Fellini avec des partenaires des milieux associatifs. Le jeu sert également d'outil de communication durant les « Soirées silencieuses » organisées à la médiathèque Françoise Giroud pour des publics sourds et malentendants, le

jeu vidéo étant particulièrement adapté à ce type d'action.

Des conférences ayant pour thème les jeux vidéo sont régulièrement organisées avec la présence d'invités prestigieux, comme ce fut le cas le 7 avril 2009 à la médiathèque Zola où furent reçus le légendaire *chara-designer*³ de la série des RPG *Final Fantasy*, Yoshitaka Amano, et le non moins célèbre créateur des jeux *Rayman* et *Les lapins crétins*, Michel Ancel.

Des animations communes aux médiathèques du réseau sont organisées mensuellement sous forme de tournois. Le lancement officiel des jeux vidéo dans l'ensemble du réseau a d'ailleurs été l'occasion de proposer aux usagers du 24 au 29 novembre 2009 une « Semaine du jeu vidéo » durant laquelle des tournois sur la simulation de football *Fifa 2010* se sont déroulés dans chaque médiathèque.

Le jeu vidéo est dans le réseau des médiathèques de l'agglomération de Montpellier tout à la fois un type de document intégré à part entière dans les collections, un outil efficace de l'action culturelle et un support de travail en direction des différents publics. C'est probablement pourquoi il reçoit un accueil si positif des usagers.

C.M.

2. <http://mediatheque.montpellier-agglo.com/> : voir dans la rubrique jeux du catalogue.

3. Personne chargée de créer graphiquement les personnages d'un jeu vidéo, d'un film d'animation ou d'un manga.