



**HAL**  
open science

# Le rôle des bibliothèques départementales dans la diffusion du jeu vidéo en bibliothèque

Baptiste Villani

► **To cite this version:**

Baptiste Villani. Le rôle des bibliothèques départementales dans la diffusion du jeu vidéo en bibliothèque. Sciences de l'information et de la communication. 2019. dumas-02510054

**HAL Id: dumas-02510054**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02510054>**

Submitted on 17 Mar 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

**Mémoire de recherche appliquée**

# **Le rôle des bibliothèques départementales dans la diffusion du jeu vidéo en bibliothèque**

**Baptiste VILLANI**

**Master 2 Sciences Humaines et Sociales**

Mention : Métiers du livre et de l'édition

Parcours : Métiers des bibliothèques

Année 2018/2019

Sous la direction de Mme Anne BEROUJON et Mme Marie-Madeleine SABY





### **Déclaration sur l'honneur de non-plagiat**

Je soussigné(e)

déclare sur l'honneur :

- Être pleinement conscient que le plagiat de document(s) ou d'une partie d'un document publié(s) sur toutes formes de supports y compris Internet, constitue une violation des droits d'auteur et est un délit de contrefaçon, sanctionné, d'une part par l'article L335-2 du Code de la Propriété intellectuelle et, d'autre part, par l'université.
  
- Que ce mémoire est inédit et de ma composition, hormis les éléments utilisés pour illustrer mon propos (courtes citations, photographies, illustrations, etc) pour lesquels je m'engage à citer la source.
  
- Que mon texte ne viole aucun droit d'auteur, ni celui d'aucune personne et qu'il ne contient aucun propos diffamatoire.
  
- Que les analyses et les conclusions de ce mémoire n'engagent pas la responsabilité de mon université de soutenance.

Fait à

Le,

## Sommaire

Introduction.....	4
I. Les Bibliothèques départementales et la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes .....	7
A. Les bibliothèques départementales en France, histoire et évolution .....	7
B. La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes.....	11
C. Des projets numériques à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes .....	20
II. Le jeu vidéo en bibliothèque départementale .....	27
A. Industrie du jeu vidéo et jeu vidéo en bibliothèque .....	27
B. Le jeu vidéo en bibliothèque départementale.....	36
C. Projet de service jeux vidéo à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes .....	44
III. Perspectives du jeu vidéo.....	52
A. Jeux vidéo et handicap .....	52
B. Les <i>serious game</i> en bibliothèque.....	53
C. <i>Do it yourself</i> à la bibliothèque .....	54
Conclusion .....	56
Bibliographie.....	57
Annexes .....	61
Résumés .....	71

## Introduction

Bien que souvent décrié, le jeu vidéo est devenu un produit culturel incontournable. À la fois en raison des pratiques culturelles, 51% des français jouent régulièrement et 74% jouent au moins occasionnellement et cela toute catégorie d'âge confondue. Le jeu vidéo, média hybride, mêle aussi toutes les disciplines, telles que la musique, les arts visuels ou encore le cinéma dont il s'est longtemps inspiré des codes. En 2018 il est même devenu en France le produit culturel le plus vendu, dépassant le livre. Le marché français du jeu vidéo représente un chiffre d'affaires total de 4,9 milliards d'euros en février 2019<sup>1</sup> et au niveau mondial, il atteint 138 milliards de dollars. Le produit culturel qui s'est le plus vendu dans le monde est le jeu vidéo *GTA V*, sorti en 2013 et qui en 2018 avait déjà rapporté 6 milliards de dollars à son éditeur *Rockstar Games*. Rappelons que le jeu vidéo est un logiciel qui nécessite une console ou un ordinateur relié à un écran pour permettre le démarrage et le jeu. À travers ce médium, les joueurs interagissent avec un environnement virtuel grâce à des manettes de jeux et autres accessoires. Bien que ce bien culturel ne soit, à première vue, que du divertissement, il a acquis une place incontournable dans la société contemporaine, il est normal que les bibliothèques s'y intéressent.

Le manifeste de l'UNESCO de 1994 précise en effet que «la bibliothèque publique est, par excellence, le centre d'information local, où l'utilisateur peut trouver facilement toutes sortes de connaissances et d'informations. »<sup>2</sup>. « Elle doit être à la fois reflet des tendances du moment et de l'évolution de la société, et mémoire de l'entreprise et de l'imagination humaine ».<sup>3</sup>Dans son manifeste de 2012, l'Association des Bibliothécaires de France (ABF) souligne que « les bibliothèques participent à la révolution numérique ».<sup>4</sup>

Il est légitime de penser que le jeu vidéo a toute sa place en bibliothèque. Cependant, la réalité est bien plus complexe, notamment à cause de la vision encore négative qui plane sur le médium. Il est considéré par certains comme un art à part entière, ce qui en fait le 10<sup>e</sup> dans la classification des arts, mais il est également décrié comme un divertissement simplet, rendant violent ou asocial. En effet, sa réputation est entachée de plusieurs controverses comme par exemple la fusillade de Columbine en 2001, perpétrée par deux élèves dans un lycée de la ville de Columbine, située dans l'État du Colorado aux États-Unis.<sup>5</sup> Les lycéens ayant commis ce massacre étant des joueurs réguliers de *Doom* (id. Software, 1993), l'accent a été mis sur la violence des jeux vidéo et leur mauvaise influence sur le comportement des joueurs. Bien que de nombreuses études scientifiques démontrent que la violence présente dans les

---

<sup>1</sup> Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, *L'essentiel du jeu vidéo, février 2019* [en ligne], 2019. Disponible sur : [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-vidéo/sell\\_essentiel\\_du\\_jeu\\_video\\_2019\\_0.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-vidéo/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf) (consulté le 24 avril 2019).

<sup>2</sup> UNESCO, *Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique* [en ligne], 1994. Disponible sur : [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122\\_fre](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122_fre) (consulté le 23 avril 2019).

<sup>3</sup>*Ibid.*

<sup>4</sup> Association des Bibliothécaires de France, *La bibliothèques est une affaire publique* [en ligne], 2012. Disponible sur : [http://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/manifeste\\_ABf\\_2012.pdf](http://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/manifeste_ABf_2012.pdf) (consulté le 23 avril 2019).

<sup>5</sup>Voir à ce sujet le documentaire *Bowling for Columbine* de Michael Moore (2002).

jeux n'a aucune incidence sur le comportement des utilisateurs<sup>6</sup>, cette question est toujours d'actualité et elle est régulièrement sujette à débats. Encore récemment le 5 août 2019, Donald Trump s'est exprimé en accusant les jeux vidéo, des tueries de Dayton, dans l'Ohio et d'El Paso, au Texas.

Les bibliothèques cherchent sans cesse à se renouveler pour rester attrayantes et le jeu vidéo est une des solutions pour y parvenir. De nombreuses bibliothèques municipales mais également des bibliothèques départementales ont fait le choix d'en proposer dans leurs collections. Une des missions des bibliothèques départementales est le prêt de documents aux bibliothèques des communes de moins de 10 000 habitants.<sup>7</sup> Tous les supports sont concernés (livres, revues, CD, DVD) et donc le jeu vidéo en fait partie également. En plus de proposer une offre de divertissement et de loisir, avoir du jeu vidéo en bibliothèque permet d'en moderniser et d'en désacraliser l'image. Il permet également d'attirer de nouveaux publics à la bibliothèque. Cependant, le jeu vidéo reste une activité ludique chère et difficile d'accès, les bibliothèques des petites communes peuvent donc avoir du mal à en acquérir que ce soit pour des raisons de budgets et d'espace disponible ou de manque de connaissance pour proposer des médiations efficaces et répondant aux attentes des publics.

La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes est située à Gap dans un territoire majoritairement rural. Des projets liés aux ressources numériques sont en place depuis 2012, avec notamment la création de valises contenant des tablettes et des liseuses et actuellement la construction d'un portail de ressources numériques pour les usagers des bibliothèques du département. Un projet de jeu vidéo est également en cours de construction à la bibliothèque pour en diversifier les collections et étoffer l'offre de services numériques. La bibliothèque départementale est soutenue dans ses projets par l'État à travers la labellisation de Bibliothèque Numérique de Référence (BNR).

Ayant pour mission de soutenir et de promouvoir la culture sous toutes ses formes, nous pouvons nous demander quel est le rôle des bibliothèques départementales dans la diffusion et la pratique du jeu vidéo dans les territoires qu'elles accompagnent.

Le monde des bibliothèques est sans cesse en mutation et les bibliothèques départementales connaissent également des changements de fonctionnement avec le temps (I). Ces changements peuvent passer par l'arrivée de supports récents et modernes, tel que les jeux vidéo, c'est pourquoi il est important de le proposer dans le domaine de la lecture publique pour garantir un accès ouvert à la culture mais dont la légitimité en bibliothèque est encore à prouver (II). Enfin le monde du jeu vidéo est en perpétuelle évolution et de nouveaux

---

<sup>6</sup> FERGUSON, C. J., « Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance », *Perspectives on psychological science*, Volume 10, Numéro 5, 2015, p.646-666. Disponible sur : <https://journals.sagepub.com/toc/pssa/10/5> (consulté le 23 avril 2019).

<sup>7</sup> Ministère de la culture. Direction du livre et de la lecture. *Circulaire DLL 6 n° 85 -47 du 1er août 1985* [en ligne], 1985. Disponible sur : <http://www.abd-asso.org/index.php/les-bdp/presentation-histoire/103-circulaire-dll-6-n-85-47-du-1er-aout-1985> (consulté le 24 avril 2019).

supports et de manières de jouer apparaissent sans cesse, notamment destinés aux personnes en situation de handicap ou dans un but d'éducation et d'apprentissage (III).

# I. Les Bibliothèques départementales et la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes

## A. Les bibliothèques départementales en France, histoire et évolution

### *Rapide historique*

Les huit premières Bibliothèques Centrales de Prêt ont été créées en 1945, à la fin de la Seconde Guerre mondiale.<sup>8</sup> Elles faisaient suite aux bibliothèques populaires puis aux bibliothèques scolaires.<sup>9</sup> Neuf BCP ont été construites l'année suivante en 1946. Chaque BCP était alors composée d'un bibliobus et de quatre agents. Le dépôt de livres était effectué dans les écoles et l'instituteur en était en général le responsable. L'objectif des BCP était d'amener la lecture dans les territoires ruraux.

Grâce à l'intérêt du Président Georges Pompidou pour les bibliothèques, une augmentation importante du personnel et des moyens a pu être mise en place entre 1971 et 1975. À ce moment, le prêt est devenu direct avec les lecteurs dans les bibliobus. Entre 1976 et 1981 ont été créées les premières véritables bibliothèques relais dans les communes rurales. Les BCP ne font alors plus seulement de la desserte mais participent aussi à la création de l'action culturelle des bibliothèques.

L'ensemble du territoire français est couvert par les BCP à partir de 1982. La Circulaire du 1er août 1985 de Jean Gattegno<sup>10</sup> prévoit que les BCP desservent désormais les bibliothèques des communes de moins de 10 000 habitants et que la desserte scolaire soit abandonnée. À partir de 1986, suite aux lois de décentralisation, les BCP passent sous la direction des Départements. Elles se trouvaient précédemment sous la tutelle du Ministère de la Culture depuis 1975. Commence également à cette période la mission de formation pour les bibliothécaires des bibliothèques relais.

En juillet 1992, les BCP deviennent les Bibliothèques Départementales de Prêt (BDP) puis changent de nouveau en 2017 pour désormais être nommées plus simplement Bibliothèques Départementales (BD). Ce changement marque le développement des missions des bibliothèques départementales, plus nécessairement centrées sur la desserte au profit des tâches d'accompagnement, de médiation culturelle ou d'ingénierie territoriale.

---

<sup>8</sup> Association des Bibliothécaires Départementaux, *Histoire des BDP* [en ligne], ABD, 2007. Disponible sur : <http://www.abd-asso.org/index.php/les-bdp/presentation-histoire/98-histoire-des-bdp> (consulté le 22 juillet 2019).

<sup>9</sup> POULAIN, M., *Les bibliothèques du XIXe siècle : 1914-1990*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 1992.

<sup>10</sup> Ministère de la culture. Direction du livre et de la lecture. *Circulaire DLL 6 n° 85 -47 du 1er août 1985* [en ligne], 1985. Disponible sur : <http://www.abd-asso.org/index.php/les-bdp/presentation-histoire/103-circulaire-dll-6-n-85-47-du-1er-aout-1985> (consulté le 24 avril 2019).



Actuellement, les bibliothèques départementales apportent leur appui à environ 17 500 communes et touchent directement ou indirectement près de 26 800 000 d'habitants.<sup>11</sup>

### *Les missions principales des Bibliothèques Départementales*

Les missions des bibliothèques départementales sont multiples et sont relativement éloignées des missions des bibliothèques municipales. Pour la plupart d'entre elles, la desserte documentaire reste l'élément principal de leurs missions. Cette desserte peut prendre plusieurs formes, que ce soit par des navettes acheminant les réservations réalisées par les bibliothécaires du territoire ou par les usagers ou alors par les tournées des célèbres bibliobus, symboles des bibliothèques départementales.

La seconde mission des bibliothèques départementales est la formation des agents et des bénévoles travaillant dans les bibliothèques du réseau. Ces formations peuvent être menées par des agents en interne ou faire appel à des compétences locales ou des prestataires extérieurs au département.

Les bibliothèques départementales ont également un rôle d'expertise et de conseil auprès des bibliothèques ou des communes. En ce qui concerne les bibliothèques, les agents des bibliothèques départementales doivent pouvoir apporter leur aide face à tous types de questionnements à propos de l'aménagement des espaces, de politique documentaire ou d'action culturelle. Les agents des bibliothèques départementales interviennent également auprès des élus pour soutenir un projet de construction de bibliothèques, de réaménagement, l'emploi de personnels qualifiés ou pour défendre le bien-fondé de proposer une bibliothèque moderne aux habitants d'une commune. Enfin les bibliothèques départementales apportent de l'aide aux bibliothèques dans leurs demandes de financements et de subventions.

Les départements financent directement certaines dépenses d'investissement (construction ou extension, équipement mobilier, informatisation, achat de véhicules) et de fonctionnement (action culturelle, poste de bibliothécaire-coordonnateur de réseau de bibliothèques). Pour ce dernier exemple, nous pouvons citer un exemple concret avec le recrutement d'une coordinatrice pour la création et la mise en place du réseau de Serre-Ponçon.

### *Évolution actuelle du rôle des Bibliothèques Départementales*

De plus en plus de réseaux de lecture publique sont créés en France. Les bibliothèques départementales doivent donc se repositionner par rapport aux réseaux de lecture publique en proposant des accompagnements personnalisés.<sup>12</sup> Le plafond communal de 10 000

---

<sup>11</sup> Inspection Générale des Bibliothèques, *Les Bibliothèques départementales de prêt : indispensables autrement*, 2013.

<sup>12</sup> LAHARY, D., *Les bibliothèques départementales à l'heure de la montée des réseaux de lecture publique* [en ligne], 2019. Disponible sur : <http://www.bibenreseau.abf.asso.fr/wp-content/uploads/2019/03/ABF-Bibenreseau-10-departement-1.pdf> (consulté le 04 juillet 2019).

habitants devient obsolète avec les intercommunalités de plus en plus présentes en France. Cependant, les délais de construction des réseaux de lecture publique pousse la majorité des départements à continuer à agir pour les bibliothèques sans prendre en compte les critères de population.

Dans ce contexte il faut faire attention à ce que le réseau ne se divise pas entre les bibliothèques des communes importantes et les communes desservies par la bibliothèque départementale. Le risque est la fracture territoriale entre les structures motrices et les petites structures dépendantes de l'aide de la bibliothèque départementale, ce qui mènerait à une inégalité dans le maillage territorial. Enfin il existe le risque que des petites communes soit noyées par l'intercommunalité et délaissées par la bibliothèque départementale en charge du territoire.

Dans un futur proche, le prêt de documents ne sera probablement plus la première mission des bibliothèques départementales.<sup>13</sup> Comme le montre la sévère critique de l'Inspection Générale des Bibliothèques (IGB) sur la fermeture de la Bibliothèque départementale des Yvelines en 2016.<sup>14</sup> La nouvelle politique du Département en 2016 visait à « passer d'une logique de soutien des équipements à une logique de soutien de projets »<sup>15</sup>, ce qui s'est traduit par l'arrêt de la desserte documentaire et de l'intervention directe de la part de la Bibliothèque départementale. Cette dernière a même été fermée début 2016. Les petites communes se sont retrouvées gravement mises en difficulté dans un territoire en retard en termes d'adaptation au numérique, qui a un recours massif au bénévolat et dont le fonctionnement en réseaux est sporadique. Enfin avec la fermeture de la Bibliothèque départementale, il manque une entité départementale qui incarne la lecture publique sur le territoire, ainsi qu'un échelon stratégique.

Il est toutefois important de réfléchir et partager les collections entre bibliothèques municipales et bibliothèques départementales. La politique d'acquisition peut être concertée pour faire en sorte que la bibliothèque départementale mette en place une circulation lente pour certains documents ou des thématiques ciblées, difficilement achetables par des bibliothèques municipales, car trop spécifiques. L'échelon départemental semble également cohérent pour proposer des ressources numériques. De nombreux départements se positionnent sur le label Bibliothèque Numérique de Référence<sup>16</sup> qui fait écho à la volonté des départements de favoriser l'inclusion numérique pour tous.

Le partage des acquisitions lié à l'action culturelle est également envisageable, les outils d'animation étant onéreux et difficilement accessibles aux petites bibliothèques. Les

---

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Inspection Générale des Bibliothèques, *La nouvelle politique de lecture publique du Département des Yvelines* [en ligne], 2017. Disponible sur : [http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/2017/35/7/rapport\\_bibliotheques\\_809357.pdf](http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/2017/35/7/rapport_bibliotheques_809357.pdf) (consulté le 29 juillet 2019).

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-Lecture/Bibliotheques/Numerique-et-bibliotheques/Les-Bibliotheques-numeriques-de-reference>

bibliothèques départementales ayant une vision globale des acteurs locaux, elles savent orienter les bibliothèques municipales vers des opérateurs du territoire.

Les bibliothèques départementales ont une capacité à élaborer des diagnostics en lecture publique. Elles encouragent et accompagnent les communes et les intercommunalités dans la création de réseaux. Certaines bibliothèques départementales organisent des journées sur cette thématique. Les Agences régionales du Livre<sup>17</sup> forment elles aussi tous les acteurs du monde du livre et peuvent également porter ce type d'action. Les bibliothèques départementales se positionnent comme interlocutrices entre les collectivités, les financeurs et l'État.

Les bibliothèques départementales ont quatre raisons d'être, les rendant indispensables.<sup>18</sup> Tout d'abord, faire émerger des bibliothèques municipales et intercommunales modernes, apporter un appui aux communes et aux Établissements Publics de Coopération Intercommunale (EPCI) et à leurs bibliothèques, former et animer un réseau départemental et enfin mettre leur expertise au service des politiques départementales.

---

<sup>17</sup> <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-Lecture/Ressources-et-action-territoriale/Action-territoriale/Les-structures-regionales-du-livre>

<sup>18</sup> Inspection Générale des Bibliothèques. *Op. cit.*

## B. La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes

### *Le département des Hautes-Alpes*

Le département des Hautes-Alpes est un territoire rural de hautes et moyennes montagnes dans lequel les circulations sont difficiles. Il est situé dans la partie septentrionale de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur et représente une superficie de 55549 km<sup>2</sup>. Sa population s'élevait en 2019 à 141 784 habitants pour une densité de population d'environ 25 habitants au kilomètre carré, ce qui en fait un des départements les moins peuplés de France.<sup>19</sup>

Le département est sujet à une grande fréquentation touristique, aussi bien en hiver qu'en été. Certaines communes voient leur population être multipliée par quatre durant ces périodes. Le tourisme représente par ailleurs plus de 80% des ressources du département.<sup>20</sup> Dans cet espace particulier, la Bibliothèque départementale représente un service culturel de première importance.

La répartition par âge dans le département au 1<sup>er</sup> janvier 2019 est la suivante :

	Hautes-Alpes	Région PACA	France métropolitaine
Part des 0 à 24 ans (en %)	25,5	27,5	29,4
Part des 25 à 59 ans (en %)	42,9	43,2	44,2
Part des 60 ans ou plus (en %)	31,6	29,3	26,4
dont part des 75 ans ou plus (en %)	11,6	11,1	9,4

La répartition par catégorie socioprofessionnelle en 2015 (en %) :

	Hautes-Alpes	Région PACA	France métropolitaine
Agriculteurs	1,5	0,4	0,8
Artisans, commerçants	5,2	4,4	3,5
Cadres et professions intellectuelles supérieures	5,3	8,1	9,3

<sup>19</sup> INSEE, *Estimations de population par sexe et âge au 1er janvier 2019 : Comparaisons régionales et départementales* [En ligne], 2019. Disponible sur [https://www.insee.fr/fr/statistiques/2012692#graphique-TCRD\\_021\\_tab1\\_departements](https://www.insee.fr/fr/statistiques/2012692#graphique-TCRD_021_tab1_departements) (consulté le 27 juin 2019).

<sup>20</sup> Inspection Générale des Bibliothèques (IGB), *La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes*, 2014.

Professions intermédiaires	14,5	13,4	14,2
Employés	18,3	16,8	16,4
Ouvriers	10,9	10,0	12,5
Retraités	31,5	29,1	27,2
Sans activités professionnelles	12,8	17,8	16,1

Les Hautes-Alpes sont découpées en neuf intercommunalités (une des intercommunalités étant partagée sur le département des Alpes-de-Haute-Provence et le département des Hautes-Alpes), la plus grande est la communauté d'agglomération Gap-Tallard-Durance, dans laquelle se situe la préfecture de Gap et comprenant 48 587 habitants. Elle est suivie par la communauté de communes du Briançonnais, qui compte 21 017 habitants en 2014.

### *Les bibliothèques des Hautes-Alpes*

Plusieurs types de bibliothèques se retrouvent dans les Hautes-Alpes. Tout d'abord une bibliothèque universitaire de l'Université Aix-Marseille est accessible à Gap depuis 2000. La bibliothèque contient essentiellement des ouvrages d'Économie-Gestion pour les étudiants de la Classe préparatoire aux grandes écoles du Lycée Dominique Villars de la ville de Gap. Une convention entre l'Université Aix-Marseille et le Conseil général des Hautes-Alpes a été signée pour permettre au personnel de la bibliothèque universitaire de suivre des formations de la BD05 et de créer des partenariats d'action culturelle.

La Médiathèque de Gap comprend un personnel représentant 14,5 Équivalent Temps Plein (ETP)<sup>21</sup> et une collection d'environ 95 000 livres imprimés et environ 3850 vidéos. Cet équipement est la seule bibliothèque municipale de lecture publique qui ne fait pas appel à la Bibliothèque départementale pour du prêt de documents et de l'accompagnement. Cependant cette dernière a également signé une convention comme la bibliothèque universitaire pour que le personnel puisse assister aux formations et pour faciliter la création d'actions culturelles en commun.

Le réseau de lecture publique des Hautes-Alpes est constitué de 94 bibliothèques qui sont desservies par la Bibliothèque départementale. Des points de lecture sont présents dans presque toutes les communes du département, y compris dans les zones difficiles d'accès. Le réseau de bibliothèques du territoire est en plein essor avec la construction de nouvelles médiathèques modernes et l'agrandissement d'autres structures jugées insuffisantes pour accueillir le public. C'est par exemple le cas pour la ville de Briançon qui proposera au public à la rentrée une nouvelle médiathèque de 1000m<sup>2</sup>, remplaçant l'ancienne structure de

---

<sup>21</sup> Équivalent Temps Plein (ETP) : unité de mesure de la charge de travail du personnel. Un ETP correspond à un salarié à temps plein pendant 12 mois.

seulement 153m<sup>2</sup>, largement insuffisante pour une ville d'environ 13 000 habitants. La bibliothèque sera équipée de la RFID<sup>22</sup> à son ouverture pour simplifier les prêts et rendre autonome les usagers. La ville de Veynes aura également une nouvelle bibliothèque à la rentrée de 420m<sup>2</sup> et qui sera accolée à un cinéma et une salle de spectacle. Enfin plusieurs chantiers d'agrandissement et rénovation sont en cours comme à Saint-Bonnet et Val-des-Prés.

Certaines bibliothèques sont également en cours d'informatisation pour être plus performantes et mieux répondre aux attentes des publics. C'est le cas de la bibliothèque de Ventavon qui a un projet d'informatisation pour pouvoir participer davantage au réseau informel des bibliothèques de Garde-Colombe, de Laragne et du Poët.

Enfin d'autres bibliothèques participent au programme Ouvrir plus, ouvrir mieux<sup>23</sup>, dont l'objectif est l'extension des horaires d'ouverture.<sup>24</sup> Dans les Hautes-Alpes, les participants sont les bibliothèques de Garde-Colombe et de Laragne. Cette dernière devrait y adhérer à partir de l'année 2020.

### *Présentation de la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes*

La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes a été créée sous le nom de Bibliothèque Centrale de Prêt en 1979. Il s'agissait alors d'un service extérieur de l'État, puis elle est passée sous la responsabilité du Département en 1986 dans le cadre des lois de décentralisation. Le bâtiment représente une superficie de 1260m<sup>2</sup>, dont 504m<sup>2</sup> de magasins. Cinq véhicules sont dédiés à la desserte documentaire (deux bibliobus, un vidéobus et deux navettes). Les chauffeurs des bibliobus se rendent dans chaque bibliothèque du département tous les six mois. Des tournées de navettes de réservation ont lieu tous les deux mois. Élodie Para, responsable DVD fictions et documentaires, fait une tournée avec le vidéobus et se rend dans chaque bibliothèque ayant conventionné avec la BD05 tous les trois mois.

L'équipe de la Bibliothèque départementale est composée de 18 agents représentant 17,1 ETP. Les référents de territoire sont au nombre de cinq agents. Ils se partagent la desserte par intercommunalités.<sup>25</sup> Cette division du territoire a été revue lors de l'élaboration du quatrième Plan de Développement de la Lecture Publique (PDLP).<sup>26</sup>

Les missions de la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes sont multiples. Tout d'abord, la première mission est le prêt des collections, de supports d'animation et d'expositions aux bibliothèques des Hautes-Alpes. Les bibliothécaires de la BD05, notamment

---

<sup>22</sup> RFID ou Radio-identification : technologie d'identification grâce à des étiquettes comprenant une puce et qui est lisible par une borne appropriée. Elle permet aux lecteurs une autonomie plus grande pour réaliser eux-mêmes leurs prêts.

<sup>23</sup> <http://www.culture.gouv.fr/Nous-connaître/Missions-et-consultations-publicques/Consultation-Ouvrir-plus-ouvrir-mieux-autour-des-bibliotheques>

<sup>24</sup> PERRIN, G., *Ouvrir plus, ouvrir mieux : un défi pour les bibliothèques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2015.

<sup>25</sup> Annexe 1 : Les secteurs géographiques des bibliothécaires en 2019.

<sup>26</sup> <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/accompagnement/developpement-de-la-lecture-publique-pdlp>

les référents de territoire, conseillent les communes et les bibliothèques dans les projets de construction et d'aménagement, la constitution de fonds documentaires, l'informatisation des bibliothèques ou encore aident à programmer l'action culturelle. La BD05 a aussi pour mission de former les agents salariés et les bénévoles des bibliothèques du département. Enfin, la BD05 anime le réseau des bibliothèques en proposant des médiations « Petite enfance » en lien avec le pôle Solidarités du département et des médiations numériques, en organisant des rencontres des bibliothécaires ou encore en créant des résidences d'auteurs en partenariat avec l'association Rions de Soleil de Châteauroux-les-Alpes.

Le nombre d'inscrits en bibliothèque dans le département était de 23 881 en 2015, ce qui représente 17% de la population départementale. Ce chiffre est un peu plus élevé que la moyenne nationale qui s'élevait à 15% en 2015. Ce bon résultat s'explique notamment grâce à la fréquentation touristique du département des Hautes-Alpes. L'activité de prêt de la BD05 est supérieure aux bibliothèques départementales d'autres départements comparables et touche un plus grand nombre d'utilisateurs.<sup>27</sup> L'acheminement des documents vers les bibliothèques et les points relais pourrait être rendu plus rapide en réorganisant la desserte. En effet, le temps de fourniture des documents réservés varie actuellement entre quelques semaines et quatre mois, avec une moyenne de deux mois.

#### *Quatrième Plan de développement de la lecture publique (PDLP)*

Le quatrième plan de développement de la lecture publique a été voté par le Conseil Départemental des Hautes-Alpes en février 2018. Il s'agit d'une projection sur le long terme qui comprend un nouveau maillage du territoire et qui a pour objectif de garantir à tous les habitants un accès à une bibliothèque de proximité située à moins de vingt minutes de leur domicile. Les bibliothèques sont désormais divisées en trois genres : médiathèque centre, médiathèque relais et bibliothèque de proximité, selon des critères précis réfléchis en amont lors d'une étude menée par le cabinet ABCD Culture.

Le programme est prévu pour une durée de quatre ans. Les éléments essentiels sont la coopération et la mutualisation des moyens, la volonté de rendre accessible les ressources écrites, audiovisuelles et numériques à tous, l'incitation à la création de réseaux de bibliothèques dans les Hautes-Alpes, le redéploiement de la desserte documentaire, le renforcement des missions d'accompagnement des bibliothèques, la proposition de ressources numériques aux usagers et enfin le renforcement des actions en direction des publics spécifiques, notamment les tout-petits avec le label Premières Pages.

Les collections physiques de la bibliothèque départementale des Hautes-Alpes sont composées d'environ 200 000 livres imprimés, aussi bien adultes que jeunesse. En ce qui concerne les documents audiovisuels, les collections s'élèvent à environ 11 000 documents vidéo adultes et 3 300 documents vidéo jeunesse. À cela s'ajoutent des livres lus, des prêts

---

<sup>27</sup> Inspection Générale des Bibliothèques (IGB), *La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes*, 2014.

d'expositions, de livres d'artistes et de malles thématiques. Cependant, la bibliothèque départementale ne propose pas de CD musicaux.

Une partie du budget de fonctionnement de la Bibliothèque départementale est répartie de la façon suivante : l'achat des livres, DVD et autres supports représente 130 000€ en 2019 et l'achat de périodiques est de 11 000€. La formation des bibliothécaires du territoire s'élève à 20 000€, l'équipement des documents à 12 000€ et enfin les actions culturelles (notamment dédiées aux publics empêchés) représentent 25 000€. S'ajoutent à cela des dépenses pour la rencontre annuelle des bibliothécaires, le dispositif Premières Pages et encore d'autres opérations. Le budget total de fonctionnement de la BD05 était de 218 000€ pour l'année 2019.

### *Les Conventions avec les bibliothèques du réseau*

Suite à la diffusion du nouveau Plan de développement de la lecture publique, de nouvelles conventions de collaboration ont été signées entre la Bibliothèque départementale et les bibliothèques des collectivités. Les conventions sont différentes selon la typologie de la bibliothèque (taille, collections) et une convention spécifique existe pour l'informatisation des bibliothèques.

Dans ces conventions, la commune s'engage à mettre à la disposition de la bibliothèque un certain budget et un nombre de salariés ou bénévoles minimum. La configuration de la bibliothèque est aussi précisée (taille, horaires d'ouverture), suivi de l'état des collections, le droit à la formation des agents et des bénévoles et enfin les différents services à proposer aux usagers (différents supports des collections, accès internet). La Bibliothèque départementale s'engage quant à elle à fournir des prestations aux communes comme des aides à l'investissement et au fonctionnement ou une desserte documentaire.

Le nombre de conventions signées entre la BD05 et les 96 bibliothèques de son réseau mais également avec la ville de Gap, l'Université Aix-Marseille, le département des Alpes-de-Haute-Provence et l'État montre bien la volonté de la Bibliothèque départementale d'être un service ouvert, cherchant à formaliser et favoriser le travail en réseau.

### *Label Premières pages*

Le label Premières Pages<sup>28</sup> a été initié par le Ministère de la Culture en 2009.<sup>29</sup> Ce dispositif est destiné au public jeune considéré comme empêché pour des raisons sociales, économiques ou culturelles. L'objectif est donc de diminuer les inégalités d'accès à la lecture et à l'écrit, par exemple en mettant à disposition du public des livres dans les salles d'attentes des Maisons des solidarités (MDS). Des formations sont également mises en place pour les assistantes maternelles en partenariat avec les Relais d'assistantes maternelles (RAM).

---

<sup>28</sup> <https://www.premierespages.fr/>

<sup>29</sup> <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Livre-et-Lecture/Bibliotheques/Developpement-de-la-lecture-publique/Site-Premieres-pages>



L'association Lire et Faire Lire<sup>30</sup> participe également au dispositif. Cette dernière s'appuie sur des retraités bénévoles qui lisent des histoires aux enfants, notamment dans les écoles. Elle se développe dans chaque département via des coordinateurs des deux réseaux associatifs nationaux : la Ligue de l'Enseignement<sup>31</sup> et l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF)<sup>32</sup>.

La Bibliothèque départementale adhère à ce dispositif depuis 2015. Plusieurs actions ont été mises en place en 2019. Tout d'abord, plus de 1000 livres cartonnés supplémentaires ont été achetés pour étoffer le fonds de la BD05. Le remboursement des livres cartonnés prêtés dans le réseau des bibliothèques n'est désormais plus obligatoire pour encourager les parents à emprunter des livres pour leurs enfants. Il est important de rappeler que manipuler un livre est un apprentissage à faire ensemble. Enfin une campagne de communication est distribuée aux bibliothèques et aux structures d'accueil petite-enfance dans les collectivités territoriales.

### *Orphée : un SIGB commun au réseau*

Une particularité de la Bibliothèque départementale à souligner est le fait que tout le réseau des bibliothèques informatisées des Hautes-Alpes utilise le SIGB Orphée. L'utilisation d'un SIGB commun permet aux bibliothécaires un gain de temps, notamment grâce à la récupération des notices des ouvrages de la BD05. La recherche documentaire est plus performante et l'analyse des statistiques de fonctionnement des bibliothèques est simplifiée. En ce qui concerne les usagers, le logiciel commun leur permet de consulter le catalogue de leur bibliothèque à distance via internet et de consulter leur compte lecteur pour gérer leurs réservations comme la prolongation des prêts. Les bibliothèques non informatisées bénéficient d'un compte leur permettant de consulter les titres qu'elles ont empruntés ou de faire leurs réservations.

Au total, vingt-huit bibliothèques du département font partie du réseau informatisé de la BD05. Les bibliothécaires bénéficient de formations, d'un suivi et d'une maintenance du logiciel assuré par un agent de la Bibliothèque départementale. Les coûts de maintenance et de mises à jour sont pris en charge par le département.

Les bibliothèques du territoire pourraient également décider de s'informatiser en dehors du réseau de la BD05. Les agents de la Bibliothèque départementale fourniront alors une aide à la sélection du SIGB mais n'assureront pas de formations et de maintenance du logiciel. Une réflexion sur l'accompagnement des bibliothèques qui le souhaitent sur un logiciel intermédiaire (de type *Waterbear*) est en cours, mais la mise en application n'est pas encore à l'ordre du jour.

---

<sup>30</sup> <https://www.lireetfairelire.org/>

<sup>31</sup> <https://laligue.org/>

<sup>32</sup> <http://www.unaf.fr/>

### *Un nouveau portail web pour la BD05*

En avril 2019 a eu lieu un remaniement complet du site web de la BD05.<sup>33</sup> Désormais le portail est divisé en deux parties : l'espace public et l'espace professionnel. L'espace public est composé d'une description de la Bibliothèque départementale, d'un annuaire des bibliothèques des Hautes-Alpes, de l'agenda culturel des bibliothèques et enfin de divers coups de cœur adulte et jeunesse rédigés par les bibliothécaires. L'espace professionnel est constitué d'éléments d'accompagnement, d'une boîte à outils avec différents éléments comme la préparation des tournées, des aides pour le SIGB Orphée ou encore de dossiers thématiques. S'y trouvent également le catalogue de formation et enfin des outils d'animations comme des expositions, des malles thématiques, des livres d'artistes et des kamishibai.

En plus du portail, la BD05 diffuse également depuis avril 2019 une *newsletter* à toutes les bibliothèques du territoire qui présente une veille de l'actualité professionnelle, la vie du réseau et enfin des acteurs locaux organisant médiations et animations.

### *Un nouveau projet de service*

Un nouveau projet de service est en cours d'élaboration à la BD05. Le but principal est la modernisation des services de la bibliothèque départementale. Le projet devra être validé par les élus entre le mois d'octobre et décembre avant d'être mis en œuvre à partir de janvier 2020. Pour réaliser ce nouveau projet de service, un document de bilan pointant les manques et les réussites de l'équipement a été rédigé.

Les objectifs de ce remaniement sont de clarifier les missions et les objectifs stratégiques de l'établissement, de décliner les objectifs stratégiques en objectifs opérationnels puis en fiches action, de définir des chantiers prioritaires pour les cinq années à venir et enfin de rédiger un nouvel organigramme pour la BD05. La nouvelle répartition du travail s'est appuyée sur de nombreux entretiens menés avec les agents de la Bibliothèque départementale. La réorganisation du service passe également par la rédaction de nouvelles fiches de postes, correspondant mieux au nouveau fonctionnement de la Bibliothèque départementale.

### *Le Rapport annuel des bibliothèques*

Le rapport annuel des bibliothèques, ou rapport SCRIB, est un rapport annuel d'activité à remplir par toutes les bibliothèques. Il porte sur les grandes catégories suivantes : les collections, le public, l'action culturelle, le personnel (nombre, qualifications, formations suivies), le travail en réseau et les projets. La campagne de complétion des dossiers dure quatre mois, entre janvier et avril. La Bibliothèque départementale organise des ateliers avec les bibliothécaires du territoire pour remplir le rapport avec de l'aide. Les statistiques qui

---

<sup>33</sup> <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/>

ressortent de ces dossiers permettent de comparer les bibliothèques de départements équivalents. Les prêts de la BD05 apparaissent également dans les statistiques et montrent bien le rôle de desserte documentaire de la Bibliothèque départementale. Le dossier peut aussi servir à la mairie de la commune pour avoir des éléments précis sur le fonctionnement de la bibliothèque. Bien qu'en théorie chaque bibliothèque doit remplir un dossier (qui peut être rempli sous forme simplifiée), dans la pratique beaucoup ne sont pas rendus dans les temps. Pour l'année 2019, la date de rendu était fixée au 5 avril mais à ce moment-là, seulement 20% à 25% des bibliothèques des Hautes-Alpes avaient complété le rapport.

Les bibliothèques ont tendance à souhaiter un rapport pré-rempli pour simplifier les retours et la mise à jour des données. Dans cet objectif de simplification, le rapport SCRIB vient justement d'être entièrement revu.

### *Serre-Ponçon, le premier réseau de bibliothèques des Hautes-Alpes*

Les élus de l'intercommunalité de Serre-Ponçon ont une volonté de création d'un réseau de bibliothèques. Il s'agira du premier réseau de ce type dans les Hautes-Alpes. L'intercommunalité a signé un Contrat Territoire-Lecture (CTL) avec l'État pour recevoir des aides à la mise en place du réseau et a pris la compétence Coordination d'un réseau de bibliothèques. Un diagnostic de territoire a été réalisé par la BD05. Le réseau regroupera les bibliothèques des communes de Châteauroux-les-Alpes, de Chorges, de Crots, d'Embrun, de Puy-Sanières et de Savines-le-Lac.

Les objectifs de ce réseau sont d'instaurer une carte unique dans tout le réseau, la circulation des documents entre les différentes bibliothèques et la création future d'un portail dédié en marque grise<sup>34</sup> interrogeable à la fois par les professionnels et les publics. Des formations sont organisées par la BD05 pour remettre à niveau des agents du réseau sur le SIGB Orphée, apprendre à construire ensemble, réduire les réticences et rassurer les agents. L'intercommunalité recevra une subvention de la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC) pour la fusion de la base de données des adhérents.

La communauté de communes du Pays des Écrins, ayant pour siège L'Argentière-la-Bessée, amorce également un projet de réseau dont la priorité est la volonté de circulation des documents. Une autre ébauche de réseau devrait commencer à être réfléchi à partir de septembre dans le Briançonnais suite à l'ouverture de la nouvelle médiathèque de Briançon.

### *Les difficultés rencontrées à la BD05*

La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes connaît des difficultés sur plusieurs points.

Tout d'abord en ce qui concerne la desserte documentaire, certaines règles sont en cours de réflexion et de modification. Le prêt de documents est actuellement limité à 500

---

<sup>34</sup> Marque grise : mise à disposition d'outils en citant explicitement la marque et l'origine du produit.

documents, tous supports confondus. Les réservations sont de plus en plus nombreuses mais les bibliothécaires du réseau ne réalisent parfois pas de sélections précises et de recherches documentaires poussées, ce qui mènent à des choix aléatoires. La solution envisagée par la BD05 serait de réduire le nombre de réservations à un maximum de 300 par dépôt.

Il existe aussi des difficultés liées à la logistique. Les navettes ne desservent pas assez régulièrement les dépôts. Le passage sera peut-être fixé dans un futur proche à une tournée mensuelle plutôt que bimestriel. Les documents sont régulièrement rendus en retard par les bibliothécaires, les pénalités seront donc plus fermes qu'actuellement. À partir du mois de septembre 2019, une nouvelle desserte se basant sur des navettes multi-supports devrait être mise en place.

Certaines bibliothèques du département connaissent des problèmes de gestion. C'est le cas par exemple de la bibliothèque de l'Argentière qui est souvent sujet à des documents perdus, tout comme les bibliothèques de Saint-Véran (une douzaine de documents à rembourser soit 120€ sur les 300€ de budget de la bibliothèque) ou de Rosans (420 documents perdus à rembourser). Dans ce genre de situation, un récolement<sup>35</sup> est généralement effectué pour connaître le nombre d'ouvrages perdus puis ces derniers sont remplacés par la collectivité. Parfois les bibliothèques ferment simplement, et dans le cas de la bibliothèque de Ribiers, les documents de la BD05 sont restés inaccessibles durant plusieurs mois avant d'être enfin récupérés alors qu'ils étaient réservés par d'autres bibliothèques du département. Des problèmes dus au manque de formation des bibliothécaires peuvent également se retrouver dans le catalogage des documents. Les notices sur le SIGB Orphée sont souvent peu uniformisées, notamment en ce qui concerne les vidéos.

Dans un territoire principalement rural, les bibliothèques de petites communes manquent parfois de moyens. Des agents ont donc des temps de travail limités à la bibliothèque et doivent parfois partager leur temps de travail avec d'autres services municipaux comme par exemple la Poste ou l'accueil de la mairie. À la bibliothèque de Puy-Saint-Vincent, l'agent n'est présent à la bibliothèque que pour les permanences et ne peut donc pas participer à l'action culturelle du réseau informel du territoire par manque de temps.

Enfin la Bibliothèque départementale peut rencontrer des difficultés avec les fournisseurs, ce qui est notamment le cas avec la librairie gapençaise Davagnier. Les reliquats et les retards de commandes sont fréquents avec ce fournisseur.

---

<sup>35</sup> Récolement : vérification de la présence des documents dans les collections de la bibliothèque.

## C. Des projets numériques à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes

### *Projet Bibliothèque numérique de référence avec le département des Alpes-de Haute-Provence*

Avec le label Bibliothèque Numérique de référence (BNR), le Ministère de la Culture a pour objectif de permettre aux bibliothèques des principales collectivités, dont les départements, de se doter de bibliothèques numériques performantes qui proposent aux usagers un accès à des services et des collections numériques. Les buts sous-jacents sont d'atteindre de nouveaux publics (publics jeunes, seniors, publics éloignés) et de moderniser l'image des bibliothèques pour que ces dernières restent attractives.<sup>36</sup> La lutte contre la fracture numérique encourage également des projets de plus grandes ampleur.

L'originalité de ce projet BNR des Alpes-de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes est son caractère bi-départemental. Cette coopération montre une volonté de travailler en réseau dans ces deux territoires qui se ressemblent de par leur faible population et les difficultés de circulation liés à leurs géographies. Les bibliothèques départementales ont donc des missions communes. Le projet est prévu de 2019 à 2021 pour la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes. Le label est signé pour une durée de trois ans mais la demande de subventions est à réaliser tous les ans. Le financement est d'environ 27 000€ pour l'année 2019. Une nouvelle convention a été signée entre les Alpes-de-Haute-Provence et les Hautes-Alpes pour réguler le financement du portail et des ressources numériques.

Pour mener au mieux ce projet, certains moyens ont été mutualisés entre les deux départements. C'est le cas en personnel, avec un chef de projet de la DNUM (Direction du numérique et des moyens) qui travaillera pour les deux départements, notamment pour coordonner la mise en œuvre du portail de ressources numériques et sa connexion avec tous les SIGB du 04-05. Des formations mutualisées de remise à niveau informatique et de réflexion sur l'intégration du volet numérique dans la médiation culturelle sont également proposées aux agents des deux territoires. Cependant les bibliothèques du département des Alpes-de-Haute-Provence n'utilisent pas un SIGB commun, ce qui complexifiera le projet pour ce territoire.

### *Groupe de travail sur les ressources numériques*

Une étude menée par le cabinet d'études Savoir Sphère<sup>37</sup> pour les départements des Alpes-de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes en 2017-2018 avait pour but « L'Étude de faisabilité pour la création d'une offre de ressources numériques en direction des publics du

---

<sup>36</sup> Département des Alpes-de-Haute-Provence & Département des Hautes-Alpes, *Bibliothèque numérique de référence : Projet scientifique et culturel des bibliothèques départementales des Alpes-de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes, défini en vue de l'obtention du label Bibliothèque Numérique de référence*, 2019.

<sup>37</sup> <http://www.savoir-sphere.com/>

réseau des Bibliothèques départementales des Alpes du Sud ». Sur les 40 bibliothèques ayant répondu au questionnaire simplifié de l'étude, 8% souhaitent proposer du jeu vidéo dans leurs collections. En ce qui concerne le questionnaire détaillé, sur les 89 bibliothèques ayant répondu, 35% de ces dernières souhaitent proposer du jeu vidéo dans les futures ressources numériques qui seront proposées aux usagers des bibliothèques des deux départements. Dans ce même questionnaire, 35% des bibliothèques répondantes souhaitent proposer des activités en rapport avec le jeu vidéo et le rétrogaming, 40% d'entre elles veulent proposer un apprentissage du code informatique et enfin 50% souhaitent mettre en place des activités autour des tablettes.

La collaboration entre le département des Alpes-de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes a aussi pour objectif de proposer aux usagers des bibliothèques des deux départements un portail d'accès à des ressources numériques. Plusieurs prestataires ont été démarchés pour pouvoir proposer des comptes provisoires aux bibliothécaires des deux départements afin de pouvoir essayer un grand nombre de ressources. Ce travail en réseau s'appuie sur la création d'un « groupe numérique » regroupant les bibliothécaires des deux départements. Ce groupe réalise un travail préliminaire dans l'essai et la sélection des différentes ressources. La première journée de réunion a eu lieu début mars 2019 pour que les différents acteurs puissent se rencontrer. Une liste de diffusion *Framalist*, du réseau de logiciels Framasoft (logiciels libres<sup>38</sup>) est utilisée pour faciliter la communication et la co-construction du projet. Des questionnaires en ligne sont également à remplir par les bibliothécaires testant les ressources numériques. Un mail régulier est également envoyé aux bibliothécaires participant au groupe de travail pour leur communiquer de nouvelles ressources ou faire la promotion de nouvelles sélections. Le but est d'encourager les tests et relancer les retours jusqu'au 31 décembre 2019, sur l'ensemble des ressources, en priorisant celles qui ont reçu le moins d'évaluations. Des identifiants ont été transmis il y a 6 mois par les plateformes. Il s'agit de tests proposés sur une longue durée, étant donné le nombre de bibliothèques concernées, au sein de deux collectivités.

Les ressources actuellement sélectionnées touchent à des domaines très différents, aussi bien l'autoformation, l'apprentissage des langues étrangères, la musique ou encore le cinéma fiction et documentaire. La médiation de ces ressources est à réfléchir en amont, ces collections étant immatérielles et en général « invisibles » dans l'enceinte de la bibliothèque. Les bibliothécaires doivent en faire la promotion durant le service public et créer régulièrement du contenu sur les différentes ressources (coups de cœur, sélections, dossier thématique). La rematérialisation du service est un aspect capital dans l'acquisition de ressources numériques.<sup>39</sup> L'exemple le plus courant est l'utilisation de « fantômes » dans les collections vidéo. L'entreprise Divercities propose également des bornes musicales matérialisant leur service en ligne de musique (Dimusic) et des bornes d'arcade pour leur

---

<sup>38</sup> Logiciel libre : logiciel dont l'utilisation, la modification et le partage sont permis par les auteurs.

<sup>39</sup> BARRON, G., LE GOFF-JANTON, P. (dir.), *Intégrer des ressources numériques dans les collections*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2014.

service jeux vidéo (Digame). D'autres rematérialisations sont également proposées à partir de QR code sur divers supports allant de jaquettes ou marque-pages, des carrés en papier ou encore à base de réalité virtuelle et d'affiches.

Les départements des Alpes de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes sont des territoires dans lesquels les publics peuvent se sentir isolés. L'intérêt des ressources numériques est d'amener la culture dans ces territoires ruraux, par exemple avec des projections théâtrales grâce à *Opsis TV*.

### *Découverte de la lecture numérique*

La bibliothèque départementale des Hautes-Alpes porte plusieurs projets en lien avec le numérique. Le premier projet mis en place est la « Découverte de la lecture numérique ».<sup>40</sup> Ce projet a connu plusieurs développements et il en est actuellement à la troisième phase. La première phase consistait à un prêt de tablettes *IPad 2* (Apple) et de liseuses *Bookeen*. La bibliothèque a distribué des fiches bilan pour connaître les différentes utilisations des éléments présents dans la valise et recueillir le ressenti des bibliothécaires l'ayant emprunté. La seconde phase consistait à des prêts de tablettes plus modernes *IPad Air et Ipad Pro* (Apple) et de nouvelles liseuses *Booken*. Le bilan auprès des bibliothécaires était alors mitigé car peu de bibliothécaires avaient réellement organisé de médiations autour de ces supports et seul un nombre restreint d'entre elles adhéraient à l'idée du numérique en bibliothèque.

Les sélections sur les liseuses commençaient à être trop anciennes, la dernière datant de 2016. Une remise à jour a été réalisée dernièrement pour mieux répondre aux attentes des publics. Les nouvelles sélections sont regroupées par thématiques et contiennent principalement des livres tombés dans le domaine public.

### *Les valises numériques de la BD05*

A ces valises de découverte de la lecture numérique s'ajoutent des valises de jeux et d'apprentissage. Tout d'abord la valise *Kit Osmo*, qui contient quatre applications ludiques et éducatives touchant à la programmation, au calcul, au vocabulaire et enfin à la géométrie et développées par *Tangible Play*. Concernant la programmation informatique, elle est désormais inscrite dans les programmes des écoles élémentaires, c'est pour cette raison qu'il est intéressant d'en proposer en bibliothèque. Une valise Jeux vidéo est également disponible pour les bibliothèques du territoire qui souhaitent en mettre à disposition des publics mais qui n'ont pas forcément les moyens, l'espace ou les connaissances pour en proposer sur de la longue durée.

Enfin une valise robotique sera proposée aux bibliothèques du département pour continuer l'apprentissage du code pour tous les publics. La valise contient deux robots éducatifs (*Sphero SPRK+* de *Sphero* et *Robot Jimu* d'*Ubtech Robotics*) qui nécessitent la

---

<sup>40</sup> <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/accompagnement/mediation-numerique>

création de programmes pour se déplacer et réaliser différentes actions. Les robots sélectionnés par la BD05 ne sont pas compatibles avec *Scratch*, logiciel libre de référence pour l'apprentissage du code. Les médiateurs numériques des Hautes-Alpes ont un attachement certain pour les logiciels libres et l'éthique qu'ils promulguent, les robots de la BD05 ne répondent donc pas entièrement à leurs attentes.

Les bibliothèques municipales peuvent faire appel à la Bibliothèque départementale pour recevoir des animations numériques, que ce soit avec le kit Osmo, les jeux vidéo ou bientôt les robots. Ces animations sont menées par les médiateurs numériques de la BD05 et sont destinés au jeune public, notamment pendant les vacances scolaires durant lesquelles certains enfants ne partent pas forcément de leur domicile.

### *L'organisation de journées numériques en lien avec le Contrat Départemental de Lecture-Itinérance (CDLI)*

Grâce à la signature d'un Contrat Départemental de Lecture-Itinérance (CDLI) avec l'État et le département des Alpes de Haute-Provence pour une durée de trois ans (2019 à 2021), la bibliothèque départementale a pu engager une médiatrice numérique sur un poste représentant 0,8 ETP. Son rôle à la bibliothèque est de travailler sur la coordination des projets numériques, de mettre en place avec l'aide de partenaires des journées dédiées au numérique ou encore faire de la médiation auprès des bibliothécaires du territoire ou des publics. Le CDLI représente un budget de 12 000 € par département la première année puis passera à 15 000€ pour les deux années suivantes.

Pour la rentrée scolaire, la BD05 prévoit d'organiser des journées sur le numérique qui rentreront dans le cadre du CDLI. Ces journées s'appuieront sur quatre prestataires locaux. Fabienne Morel représentant le Centre de ressources des Hauts Pays Alpains (Veynes) élaborera des médiations numériques avec les bibliothèques en prenant en compte leurs besoins et leurs compétences internes. Gap Sciences Animation 05 présentera des ateliers sur l'information sur internet ainsi que la formation à l'esprit critique à travers les *fake news* et la culture scientifique. L'association Ludambule organisera une journée sur le jeu vidéo et la parentalité avec un temps de jeu et un temps d'échanges avec les parents ayant des questions ou des inquiétudes sur la pratique du jeu vidéo. Enfin la Ligue de l'enseignement<sup>41</sup> proposera un travail sur les données personnelles et la citoyenneté numérique. Les journées CDLI seront ensuite partagées entre plusieurs lieux en se basant sur les bibliothèques centres et les bibliothèques relais et sur les réseaux informels pour mener à un travail en collaboration.

L'organisation des journées CDLI montre la volonté de la Bibliothèque départementale de se relier à des partenaires locaux du territoire et de participer à un réseau local compétent et performant. Un réseau local s'est déjà créé à travers le Réseau Alpes-Durance des Acteurs

---

<sup>41</sup> <http://www.laligue-alpesdusud.org/>



du Numérique<sup>42</sup> et qui prouve la bonne capacité de travail sur le numérique dans un territoire rural comme les Hautes-Alpes.

### *Les formations en lien avec le numérique proposées à la BD05*

Plusieurs formations sur le numérique sont proposées chaque année par la Bibliothèque départementale. Pour l'année 2019, deux formations étaient proposées aux salariés et bénévoles du réseau de bibliothèques. La première formation d'une journée « S'informer sur internet » et menée par Bibliothèques sans Frontières<sup>43</sup> visait à développer la capacité de recherche d'informations et à apporter une démarche critique face aux médias qui seront ensuite transmis aux publics sous forme de médiations. La seconde formation de deux jours, intitulée « La médiation numérique en bibliothèque » et présentée par Fabienne Morel du Centre de ressources des Hauts Pays Alpains de Veynes<sup>44</sup>, avait pour but d'approfondir les bases en informatique des agents, de définir des besoins matériels et d'apprendre à accompagner les publics dans l'utilisation du numérique.

Des formations en internes sur le numérique seront organisées prochainement en partenariat avec le département des Alpes-de-Haute-Provence. Ces formations concerneront le nouveau portail de la BD05, une remise à niveau numérique grâce à la plateforme PIX<sup>45</sup>, faisant appel à un intervenant choisi par le département des Alpes-de-Haute-Provence et enfin une formation à la médiation numérique sur deux jours présentée par Lionel Dujol, de Valence Romans Agglo.

### *Mes missions à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes*

Durant mon stage à la Bibliothèque départementale j'ai eu l'opportunité de travailler sur un projet de service de jeu vidéo mais également dans d'autres secteurs de compétences. J'ai par exemple participé à l'organisation des tournées de bibliobus et du vidéobus, symboles emblématiques des bibliothèques départementales, bien que ces derniers soient de moins en moins utilisés et auxquels est préféré le prêt direct sur place accompagné par les bibliothécaires du réseau départemental.

J'ai réalisé diverses tâches pour le secteur vidéo. J'ai tout d'abord effectué du catalogage DVD, expérience que j'avais déjà acquise l'année dernière durant mon stage à la bibliothèque de Voreppe et durant mon travail en contrat horaire dans le réseau de Bibliothèques du Pays Voironnais. J'ai également réalisé des modifications de jaquettes et ajouts d'informations sur certains films primés. Enfin j'avais pour mission de compiler des statistiques sur les prêts de DVD passant par les tournées de vidéobus. Ces statistiques, sous forme de tableau Excel et de graphiques, ont permis de montrer que les bibliothèques empruntant des vidéos depuis plus de cinq ans ont tendance à en emprunter de moins en

---

<sup>42</sup> <http://www.collecti.cc/reseanumeriquealpesdurance/wakka.php?wiki=PagePrincipale>

<sup>43</sup> <https://www.bibliosansfrontieres.org/>

<sup>44</sup> <http://www.centre-de-ressources.fr/>

<sup>45</sup> <https://pix.fr/>

moins alors que les bibliothèques ayant accès aux vidéo depuis seulement un ou deux ans sont très consommatrices de ce service de la BD05.

Enfin la majeure partie de mon travail à la BD05 concernait le numérique et spécifiquement le jeu vidéo. Tout d'abord j'ai eu pour tâches la rédaction d'articles sur le portail en CMS (*Joomla*) de la BD05 portants sur le jeu vidéo en bibliothèque, les nouvelles valises numériques empruntables par les bibliothèques ou encore des annonces dans l'agenda des animations pour faire de la communication autour des journées de médiation numérique menées dans les bibliothèques des Hautes-Alpes.

En ce qui concerne le numérique, j'ai travaillé en collaboration avec les référents numériques de la BD05 aux essais des nouveaux outils d'animation numérique tels que le kit *Osmo Genius* ou les différents robots. Dans ce cadre, j'ai également participé à la rédaction de fiches d'animations qui seront ensuite proposés aux bibliothécaires du département pour faciliter la mise en place de médiation pour les publics. Ces fiches sont les plus détaillées possibles pour en faciliter la réutilisation par des bibliothécaires ne se sentant pas forcément à l'aise avec les différents outils numériques prêtés par la BD05 (principalement des tablettes, des liseuses et prochainement des robots). Certaines de ces fiches peuvent désormais être retrouvées sur le portail de la Bibliothèque départementale.<sup>46</sup>

L'élaboration du projet de service jeux vidéo à la BD05 est d'abord passée par un état des lieux des bibliothèques départementales proposant déjà ce service. Un questionnaire a été réalisé puis des entretiens téléphoniques ont été conduits pour récolter les différentes réponses. Grâce à ces entretiens, des idées et des solutions à certains problèmes qui pourront se poser plus tard ont pu être notées pour la création du futur service.

Lors de mon arrivée à la BD05, le jeu vidéo était presque complètement absent à la BD05, mis à part quelques applications de jeux sur tablettes. Le service était donc complètement à créer. Pour débiter avec le jeu vidéo, le choix a été d'abord de s'intéresser au jeu sur tablettes, ces dernières étant déjà disponibles à la BD05. J'ai donc réalisé la sélection de jeux sur ces supports puis participer à plusieurs médiations auprès du public dans les bibliothèques du département. Les tablettes sur lesquelles sont installées les jeux seront ensuite proposées aux bibliothèques sous forme de valises numériques qui seront empruntées pour une durée de deux à trois mois. Les bibliothécaires pourront alors en assurer la médiation grâce aux différentes fiches animations rédigées par les agents de la BD05. Enfin j'ai mis en place des médiations jeux vidéo sur tablettes dans plusieurs bibliothèques du département qui était destinée aux usagers, généralement des enfants.

---

<sup>46</sup> <https://bibliotheques.hautes-alpes.fr/outils-d-animation/valises-numeriques/1463-fiches-d-animation-pour-le-kit-osmo>

### *Conclusion de la première partie*

Le stage que j'ai réalisé à la BD05 me correspondait parfaitement car je cherchais une expérience professionnelle ayant un lien avec le jeu vidéo en bibliothèque. Cette expérience m'a permis d'avoir une connaissance encore plus solide de ce secteur encore relativement récent, surtout dans les territoires ruraux. Le stage m'a aussi permis d'augmenter mes connaissances du monde des bibliothèques départementales et de leur fonctionnement différent de celui des bibliothèques municipales.

Grâce à ce stage j'ai appris à optimiser mes méthodes de travail, à mieux travailler en équipe, à co-construire avec les acteurs locaux du département. J'ai développé mon autonomie au travail et mes prises de décision grâce à une liberté certaine accordée par mon tuteur de stage. Mes aptitudes relationnelles se sont également améliorées grâce à cette expérience professionnelle.

L'expérience acquise grâce à cette période de cinq mois de stage me sera très précieuse pour mon futur emploi à Savoie-Biblio (Bibliothèque bi-départementale de la Savoie et de la Haute-Savoie) et valorisante dans mes futures recherches d'emploi en bibliothèque.

## II. Le jeu vidéo en bibliothèque départementale

### A. Industrie du jeu vidéo et jeu vidéo en bibliothèque

#### *Brève histoire du jeu vidéo*

Le jeu vidéo est apparu durant les années 1950 dans les universités, notamment grâce au travail Ralph Baer et de William Higinbotham qui a créé *Tennis for Two* en 1958. L'industrialisation du jeu vidéo et son accès auprès du grand public ont lieu durant les années 1970. C'est également à ce moment qu'apparaissent les bornes d'arcade équipées des jeux Atari comme *Pong* (1972). À cette période apparaissent sur le marché les premières consoles de salon avec par exemple l'*Atari VCS 2600* en 1977 qui est le premier succès de ces nouvelles consoles. Le jeu d'arcade est dans un âge d'or entre 1970 et le début des années 1980 avec des jeux comme *Pac-Man* (Namco, 1980), *Donkey-Kong* (Nintendo, 1981) ou *Mario Bros.* (Nintendo, 1983). 1983 est l'année du krash du jeu vidéo dû à une production de jeux sans cesse plagiés et donc se ressemblant tous sur les bornes d'arcade et à l'augmentation des ventes d'ordinateurs personnels qui permettent de facilement pirater les jeux. Ce krash mène à la fin de la prédilection pour les bornes d'arcade et à la multiplication des consoles de salon.

En 1983 sort la Nintendo Entertainment System (NES) conçue par Nintendo. Il s'agit alors de la troisième génération de consoles, dites « 8 bits ». Vient ensuite la quatrième génération de consoles, dites « 16 bits » avec la *Mega Drive* (Sega, 1988) et la *Super Nintendo* (1990). Les consoles deviennent de plus en plus performantes et avec la *Playstation* de Sony (1994) apparaît la 3D sur consoles (cinquième génération). Les consoles deviennent également plus petites et transportables facilement avec par exemple la *GameBoy* de Nintendo (1989). Ces consoles sont dites portables.

Actuellement, les consoles sont dites de huitième génération et les représentants sont la *Playstation 4* de Sony (2013), la *Xbox One* (Microsoft, 2013) et la *Nintendo Switch* (Nintendo, 2017). Le rétrogaming revient également à la mode avec notamment la réédition de vieilles consoles en version « Mini ». Le rétrogaming est une pratique consistant à jouer à des jeux anciens sortis de l'actualité. Anciennement réservée aux passionnés, les évolutions technologiques et la sortie des consoles « Minis » la rendent aujourd'hui accessible au grand public.

Le jeu vidéo est constitué d'un patrimoine comme les autres arts avec des jeux classiques et indémodables. Plusieurs institutions, syndicats et associations ont donc été créés pour la conservation et la défense du jeu vidéo. La Bibliothèque Nationale de France accueille du jeu vidéo dans ses collections depuis 1992 sous le même principe que le dépôt légal pour le livre.<sup>47</sup>D'autres exemples pouvant être cités sont l'Association Française pour le Jeu Vidéo

---

<sup>47</sup> [https://bnf.libguides.com/jeux\\_video](https://bnf.libguides.com/jeux_video)

(AFJV)<sup>48</sup>, le Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV)<sup>49</sup>, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)<sup>50</sup> ou encore l'association influente et active 3 Hit Combo<sup>51</sup> située à Rennes. L'association Ludambule de Gap fait partie des associations promouvant le jeu sous toutes ses formes, et donc le jeu vidéo, à travers les valeurs de l'éducation populaire.

### *Démocratisation du jeu vidéo*

Le jeu vidéo est désormais largement diffusé. Il est même devenu le bien culturel qui se vend le plus. Comme tout produit culturel, le jeu vidéo est composé de plusieurs genres différents qui possèdent leurs codes propres. Aucune typologie n'est clairement plus valable qu'une autre et les jeux peuvent souvent être classés dans plusieurs genres différents. Le classement de Julien Devriendt, ici légèrement modifié, peut être considéré comme clair et cohérent.<sup>52</sup>

D'abord classés par genres, les jeux vidéo sont aussi classés selon leur production, comme peut l'être le cinéma avec les *blockbusters* et le cinéma d'auteur. Dans ce milieu, la division la plus répandue est la suivante : les jeux « Triple-A » (ou AAA)<sup>53</sup> qui sont très médiatisés, développés par de grands studios de développement et qui bénéficient de budgets très conséquents. Par exemple *Grand Theft Auto V* du studio Rockstar Games a coûté environ 265 millions de dollars de production et de marketing. Face à ces mastodontes, les « jeux vidéo indépendants » sont une alternative intéressante. La définition porte à débat mais en général ces jeux sont développés par des petits studios voire des créateurs seuls et dont les projets sont souvent soutenus par des financements participatifs. Le jeu indépendant s'est démocratisé à la fin des années 2000 et au début des années 2010 avec des jeux comme *Super Meat Boy* (Edmund McMillen et Tommy Refenes, 2008), *Braid* (Jonathan Blow, 2009) ou encore *Fez* (Phil Fish, 2012). « Le terme « indé » est aujourd'hui repris massivement dans le milieu vidéoludique, car il possède des connotations éminemment positives, tel un *gag* d'authenticité dans un univers de la consommation intensive renouvelant chaque année l'offre avec une variation autour d'une licence connue ». <sup>54</sup> Évidemment la production vidéoludique ne s'arrête pas à ces deux extrêmes et de nombreux studios de développement se trouvent entre ces deux exemples.

Bien que les premiers essais de développement de casques de réalité virtuelle remontent aux années 1970, la première commercialisation publique a eu lieu en 1995 par Nintendo avec le *Virtual Boy* et a reçu un succès très limité. Cette technologie est revenue sur le devant de la scène dans les années 2010 avec la sortie de *Oculus Rift* (Oculus VR), puis le

---

<sup>48</sup> <https://www.afjv.com/index.php>

<sup>49</sup> <https://www.cnjv.fr/>

<sup>50</sup> <https://www.sell.fr/>

<sup>51</sup> <http://www.3hitcombo.fr/>

<sup>52</sup> Annexe 2 : Typologie des jeux vidéo.

<sup>53</sup> [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/11/d-ou-vient-la-mention-aaa-dans-les-jeux-video\\_4807562\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/11/d-ou-vient-la-mention-aaa-dans-les-jeux-video_4807562_4408996.html) (Consulté le 18 juillet 2019).

<sup>54</sup> SUVILAY, B., *Indie Games : Histoire, Artwork, Soud design des jeux vidéo indépendants*, Paris, Bragelonne, 2018.

*HTC Vice* (HTC et Valve Corporation), tous deux développés pour les PC puis un casque de réalité virtuelle a également été créé pour console avec le *PSVR* de Sony conçu pour la *Playstation 4*. Les casques de réalité virtuelle permettent de nouvelles expériences de jeu originales mais qui sont encore limitées car la technologie est très récente.<sup>55</sup>

### *La typologie des joueurs par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)*

Longtemps victimes d'une image négative, les joueurs sont de plus en plus nombreux et de plus en plus différents. « Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs promeut et défend le jeu vidéo et les joueurs auprès des politiques, des institutions et des médias ». <sup>56</sup> Les statistiques de février 2019<sup>57</sup> montrent que 51% des français jouent régulièrement aux jeux vidéo et que 74% des français jouent occasionnellement. La répartition par sexe est la suivante : 53% des joueurs sont des hommes et 47% sont des femmes. Enfin l'âge moyen des joueurs est de 39 ans, ce qui montre bien que les jeux vidéo sont loin d'être destinés exclusivement aux enfants et aux adolescents.

Les plateformes pour le jeu les plus utilisées sont les smartphones (59%), les ordinateurs personnels (55%) puis les consoles de salon (47%). Les genres de jeux les plus joués sont les jeux mobiles, ou également appelés *Casual Games* (42%), les jeux de rôle et d'aventure (30%) et enfin les jeux de plateformes (29%).

L'étude indique également que près d'un adulte sur deux considère que le jeu vidéo a des impacts positifs sur le développement des enfants. Les français ont dans l'ensemble une vision positive du jeu vidéo, par exemple 89% des personnes interrogées se représentent l'industrie du jeu vidéo comme un secteur innovant, 84% pensent que les jeux vidéo sont créés par des artistes, 75% trouvent qu'il s'agit d'un loisir pour toute la famille en enfin 62% considèrent que jouer aux jeux vidéo est une activité positive.

Le SELL s'intéresse également aux comportements des parents face au jeu vidéo. Les parents portent une attention différente à la pratique du jeu vidéo par leurs enfants. Certains laissent leurs enfants jouer en autonomie mais choisissent les jeux (30%), pour d'autres les enfants sont en complète autonomie et n'ont pas besoin d'accord parental (29%), parfois les enfants sont autonomes mais les parents déconseillent certains jeux (26%) et enfin certains parents sont toujours à côté de leurs enfants lorsque que ces derniers jouent (16%). Parfois les parents jouent en famille pour plusieurs raisons. Tout d'abord ils souhaitent partager des activités (66%), ils jouent pour le fun (59%), les enfants le demandent (49%), les parents aiment jouer (35%) et enfin cela permet aux parents de surveiller le contenu des jeux (15%).

---

<sup>55</sup> GOSCINIAK, C., *Réalité virtuelle et réalité augmentée en bibliothèque : panorama et perspectives*, Mémoire d'étude (Diplôme de conservateur des bibliothèques), Sous la direction de Romain Gaillard, Villeurbanne, ENSIB, 2018.

<sup>56</sup> <https://www.sell.fr/le-sell>

<sup>57</sup> Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. *Op. cit.*

Enfin en ce qui concerne le système de classification PEGI, les adultes sont seulement 35% à y être attentifs alors que 56% des enfants y prêtent attention. Des contrôles parentaux limitants l'accès à certains jeux existent cependant sur la plupart des plateformes.

### *Rassemblement et conférences en rapport avec le jeu vidéo*

De nombreux rassemblements ayant pour thème le jeu vidéo existent dans le monde entier. Certains de ces salons réservés aux jeux vidéo sont tout d'abord commerciaux et parsemés d'annonces de développement ou de futures sorties de jeux. Le plus important mondialement est le salon de l'Electronic Entertainment Expo (E3)<sup>58</sup> qui se déroule à Los Angeles aux États-Unis au mois de juin chaque année. Le plus grand salon de ce type en France est la Paris Games Week<sup>59</sup> qui a lieu à Paris chaque année.

Parfois les joueurs et joueuses se rassemblent lors d'évènements prônant la même culture du jeu vidéo. Le plus grand rassemblement de ce type en France est le Stunfest<sup>60</sup>, qui est organisé par l'association 3 Hit Combo et qui se déroule à Rennes en mai. Ce festival est parsemé de tournois, rencontres et conférences diverses sur le jeu vidéo. L'Awesome Games Done Quick<sup>61</sup> fait aussi partie de ces évènements. Ce dernier est organisé aux États-Unis et consiste à des tournois de *speedrun* entre des compétiteurs mondiaux. Le *speedrun* est une pratique du jeu vidéo qui consiste à finir des jeux le plus rapidement possible, parfois en contournant les mécaniques prévues par les développeurs. La particularité de ce festival est que tous les bénéfices sont reversés à des associations caritatives comme Médecins sans Frontières et la Prevent Cancer Foundation, une association de prévention contre le cancer. L'édition de juin 2019 a permis de récolter 3 039 351,35 dollars pour l'ONG Médecins sans Frontières. Ce genre de manifestations se retrouve également dans des territoires ruraux comme la Gap Good Game qui s'est déroulée à Gap (Hautes-Alpes) en mai 2019.

Une pratique particulière du jeu vidéo a fait son apparition rapidement mais n'a explosé mondialement que très récemment. Il s'agit de l'Esport, que l'organisation mondiale International Esports Federation<sup>62</sup> basée en Corée du Sud et créée en 2008 essaye de faire reconnaître comme véritable sport à part entière. L'Esport prend la forme de tournois entre compétiteurs professionnels sur des jeux comme *Starcraft 2* (Blizzard Entertainment), *Fifa* (EA Sports), *Counter-Strike* (Valve), *League of Legends* (Riot Games). Les tournois regroupent des joueurs internationaux qui gagnent des titres et des récompenses monétaires et sont regardés par des joueurs du monde entier, que ce soit en présentiel ou sur des plateformes de *streaming* en ligne.

---

<sup>58</sup> <https://www.e3expo.com/>

<sup>59</sup> <https://www.parisgamesweek.com/>

<sup>60</sup> <https://www.stunfest.com/>

<sup>61</sup> <https://gamesdonequick.com/>

<sup>62</sup> <https://www.ie-sf.org/>

### *Système de classification PEGI*

Le Pan European Game Information<sup>63</sup> a été lancé au printemps 2003. Il s'agit d'un système de classement par âge utilisé dans 38 pays européens. L'objectif de ce classement par pictogramme est de permettre aux parents de choisir des jeux adaptés à leurs enfants.<sup>64</sup> Les jeux sont évalués en fonction d'une classe d'âge mais pas en fonction de leur difficulté.

Le système PEGI est découpé en cinq classes d'âge (3, 7, 12, 16 et 18). Cela signifie qu'un jeu indiqué comme PEGI 7 est destiné à un public ayant au moins 7 ans. La classe d'âge la plus représentée depuis 2003 est la catégorie des PEGI 3 (environ 40%) contre seulement 7,4% pour les PEGI 18.<sup>65</sup> La seconde indication présente sur les boîtiers de jeu concerne les descripteurs de contenu. Il existe sept catégories qui sont les suivantes : présence de langage grossier, de discrimination, de drogues, de peur, de jeux de hasard, de sexe et enfin de violence.

### *Débats récurrents sur le jeu vidéo*

Les jeux vidéo sont désormais grandement répandus et généralisés pourtant la connaissance sur le sujet reste paradoxale. En juin 2018, l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) a inclus le *game disorder* dans la Classification Internationale des Maladies. Cette décision est discutée par les spécialistes scientifiques.<sup>66</sup> Plusieurs débats de longue date persistent concernant la violence dans les jeux vidéo ou encore la notion d'addiction.

Le premier de ce débat, presque aussi ancien que le jeu vidéo lui-même, concerne la violence visuelle présente dans certains jeux. « D'une manière générale, les données de la littérature de ces dernières décennies sont en faveur d'une influence négative de la pratique de jeux vidéo sur l'agressivité. »<sup>67</sup> Pour faire le point sur la question, les études ont des conclusions parfois divergentes mais certains points restent partagés par la plupart des expériences. Les jeux vidéo violents peuvent avoir un impact limité sur les pensées, les émotions ou les comportements agressifs des joueurs. Les études suggèrent que la pratique des jeux vidéo peut augmenter l'agressivité des utilisateurs mais elle n'a aucune influence sur un éventuel passage à l'acte criminel. Pour limiter ces effets, il est important de maintenir un dialogue sur le jeu vidéo avec l'enfant et il est essentiel d'encadrer la pratique du jeu,

---

<sup>63</sup> <https://pegi.info/fr>

<sup>64</sup> Annexe 3 : Système de classification PEGI.

<sup>65</sup> <https://pegi.info/fr/page/statistiques-de-pegi>

<sup>66</sup> Fabrique Spinoza, *Positiver le jeu vidéo* [en ligne], 2019. Disponible sur : <http://fabriquespinoza.fr/wp-content/uploads/2019/03/Positiver-le-jeu-vid%C3%A9o-Mars2019.pdf> (consulté le 19 juillet 2019).

<sup>67</sup> FOURNIS, G., et al. « Violence, crimes et jeux vidéo violents : le point sur la question », *L'information psychiatrique*, vol. 91, no. 4, 2015, pp. 331-337. Disponible sur : <https://www-cairn-info.sidnomade-2.grenet.fr/revue-l-information-psychiatrique-2015-4-page-331.htm> (consulté le 20 août 2019).



notamment en ligne pour éviter les comportements déviants (temps de jeu trop long, insultes, propos haineux).<sup>68</sup>

Le second débat en lien avec le jeu vidéo touche au risque d'addiction lié au jeu vidéo.<sup>69</sup> La pratique du jeu vidéo n'est pas un problème en soi, c'est l'utilisation qui en est souvent problématique. En effet ces derniers peuvent servir de refuges, notamment aux élèves en difficulté scolaire. Le cas le plus extrême se retrouve au Japon avec les *hikikomori*, terme qui correspond à l'« état de personnes qui restent cloîtrées, retranchées chez elles pendant plus de six mois, sans travailler ou sans fréquenter l'école. Elles n'ont aucune relation sociale à part leurs relations familiales. Elles ne souffrent pas de troubles mentaux tels que la dépression, les hallucinations et le délire. »<sup>70</sup> Ces jeunes fuyant les pressions sociales sont de gros joueurs de jeux vidéo mais cette pratique abusive du jeu n'est pas dû à une quelconque addiction, mais représente plutôt une échappatoire à une réalité anxiogène. Ces pratiques sont tout de même évidemment préoccupantes et ces jeunes ne doivent pas être abandonnés à leur sort.

Le sexisme présent dans certains jeux vidéo porte également à débat. En effet, les femmes sont parfois représentées de manière très sexualisée, notamment dans les jeux développés au Japon. Ces pratiques ont tout de même tendance à disparaître avec le nombre croissant de femmes jouant elles-mêmes aux jeux vidéo et étant à la recherche de personnes féminins moins stéréotypés. Les hommes sont parfois également représentés de manière caricaturale comme dans le jeu *Duke Nukem* (3d Realms). Bien que ces tendances disparaissent de plus en plus, une prévention est tout de même à mettre en place pour le public jeune et adolescents sur cette problématique dans le jeu vidéo.

De nouvelles polémiques font leur apparition depuis quelques années avec l'essor des jeux en réseau et des nouvelles pratiques du jeu vidéo. La question des jeux de hasard présents dans certains jeux vidéo récents à travers l'utilisation par exemple des *loot boxes* soulève également de nouveaux questionnements. Les *loot boxes* se retrouvent dans les jeux vidéo en général sous forme de coffres contenant des objets virtuels qui donnent aux joueurs des modifications ou des équipements pour leur avatar de jeu. En Belgique, les *loot boxes* ont été déclarées illégales depuis avril 2018<sup>71</sup> car elles considérées comme des jeux de hasard déguisés.<sup>72</sup>

---

<sup>68</sup> Centre pour l'éducation aux médias et à l'information, *La famille Tout-Écran, Conseils en éducation aux médias et à l'information*, Paris, Centre national de documentation pédagogique, 2017.

<sup>69</sup> Voir à ce sujet la vidéo « Jeu vidéo et addiction » avec le Dr Olivier Phan (psychiatre et addictologue).

<sup>70</sup> TADAAKI, F., et BACQUÉ, M., F., « Les « Hikikomori » ou les « disparus-vivants » qui ne voulaient pas mourir », *Études sur la mort*, vol. 150, no. 2, 2016, pp. 113-124. Disponible sur : <https://www-cairn-info.sidnomade-2.grenet.fr/revue-etudes-sur-la-mort-2016-2-page-113.htm> (consulté le 20 août 2019).

<sup>71</sup> SIGNORET, P., *Loot boxes : les « pochettes-surprises » des jeux vidéo déclarées illégales en Belgique* [en ligne], 2018. Disponible sur : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/26/loot-boxes-les-pochettes-surprises-des-jeux-video-declarees-illegales-en-belgique\\_5290971\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/26/loot-boxes-les-pochettes-surprises-des-jeux-video-declarees-illegales-en-belgique_5290971_4408996.html) (consulté le 10 août 2019).

<sup>72</sup> LAMY, C., *Les « loot boxes », ces « pochettes-surprises » assimilables à des jeux de hasard déguisés ?* [en ligne], 2018. Disponible sur [https://www.lemonde.fr/economie/article/2018/12/16/des-pochettes-surprises-qui-inquietent-les-autorites-de-regulation\\_5398426\\_3234.html](https://www.lemonde.fr/economie/article/2018/12/16/des-pochettes-surprises-qui-inquietent-les-autorites-de-regulation_5398426_3234.html) (consulté le 10 août 2019).

Les achats intégrés posent également de nouveaux questionnements dans le monde du jeu vidéo. En effet, de plus en plus de jeux proposent d'acheter régulièrement du contenu dans le but d'améliorer son personnage ou simplement modifier son apparence. Le prix d'un item est souvent très bas mais les développeurs font en sorte de pousser à surconsommer ce genre d'éléments de jeux qui peuvent tenter les joueurs les plus jeunes et leur faire dépenser de fortes sommes d'argent. Depuis août 2018, un nouveau symbole PEGI a fait son apparition pour signaler la présence d'achats intégrés dans les jeux.

### *Jeux vidéo en bibliothèque*

Pour rester attractives, les bibliothèques doivent servir l'intellect mais également proposer du divertissement. Le jeu vidéo est un bon compromis car il peut être considéré comme un loisir et comme une culture à part entière avec ses codes et ses usages. Il est d'ailleurs reconnu comme le 10<sup>e</sup> art. Comme le cinéma, le marché du jeu vidéo comprend des *blockbusters* mais aussi des œuvres plus personnelles et créatives, appelées couramment les jeux indépendants.

Le jeu vidéo reste le support privilégié d'une classe d'âge entre 12 et 18 ans qui a tendance à ne plus fréquenter les bibliothèques. Ces enfants et adolescents, que certains appellent *digital natives* (enfants du numérique en français), ont grandi dans un monde hybride fortement marqué par l'arrivée des technologies de l'information et de la communication. Proposer du jeu vidéo pourrait donc attirer un public manquant en bibliothèque ou les toucher à nouveau. Les joueurs sont également de plus en plus nombreux et de plus en plus âgés. En effet, le jeu vidéo ne doit plus exclusivement s'adresser aux enfants et aux adolescents mais également aux adultes. Ces derniers baignent dans le numérique depuis longtemps et se l'approprient de plus en plus.

Les enfants et les adolescents grandissent dans un monde numérique. La relation sociale et l'ouverture au monde passent d'ailleurs désormais en grande partie par ce dernier. Il peut être important d'intégrer le médium jeu vidéo dans le relationnel entre parents et enfants. La bibliothèque peut devenir un lieu pour répondre aux questions des parents et rediriger vers d'autres ressources comme le site PédagoJeux.<sup>73</sup> S'intéresser au jeu vidéo en posant des questions et en essayant les différents jeux avec les enfants permet de nouer plus facilement le dialogue et dissiper l'incompréhension des parents. Les jeux vidéo peuvent donc être une belle source de rapprochement dans la famille.

Le jeu est une activité en grande partie collective et un mode de sociabilité. Il se base sur des expériences partagées qui sont des sources d'échanges entre joueurs. Les bibliothèques peuvent devenir le lieu de ces échanges et promouvoir la rencontre de joueurs par le biais d'ateliers de découverte ou de tournois. Comme la lecture, la pratique du jeu vidéo permet également de se créer un espace intime et de se construire soi-même.

---

<sup>73</sup> <http://www.pedagojeux.fr/>

Si les bibliothèques et leurs usagers ne sont en général pas familiers avec le jeu vidéo, les publics au sens le plus large en sont tout de même imprégnés. Il y a donc bien un intérêt à amener ce médium dans un territoire rural peu enclin à ce genre de pratiques. Le jeu rentre dans l'objectif de proposer des bibliothèques modernes dans le département des Hautes-Alpes. Il permet également de proposer des animations aux publics jeunes en territoire rural, par exemple pendant les vacances scolaires. La médiation du service jeu vidéo n'est pas déconnectée des médiations classiques et reste donc importante.

### *Législation du jeu vidéo en bibliothèque*

Un certain « mythe » subsiste à propos d'un flou juridique en ce qui concerne le jeu vidéo en bibliothèque. Cette absence de base solide n'est pas un « flou juridique » mais plutôt une « hésitation jurisprudentielle ». <sup>74</sup> Les bibliothèques proposant des jeux vidéo aux usagers, que ce soit sur place ou en prêt, ne respectent pas le cadre juridique.

Les jeux vidéo sont composés de plusieurs éléments, comme le logiciel, le scénario, la musique. Ce support a le statut d'œuvre de collaboration. L'article L112-2 du Code de la Propriété Intellectuelle précise que « sont considérés notamment comme œuvres de l'esprit au sens du présent code : [...] 13°. Les logiciels, y compris le matériel de conception préparatoire », ce qui signifie que les programmes et les codes sources sont protégés par le droit d'auteur. <sup>75</sup>

Pour pouvoir proposer du jeu vidéo légalement, les bibliothèques devraient en théorie demander le droit de diffuser ces documents aux différents éditeurs. Les bibliothèques n'ont en général pas le temps, les moyens et les compétences pour négocier les droits. Qui plus est, les éditeurs ne répondant quasiment à aucune requête, les bibliothécaires peuvent utiliser d'autres procédés. Les bibliothèques doivent passer par des offres dédiées aux établissements publics. La situation est quasiment similaire avec les CD musicaux qui ne bénéficient d'aucune offre de ce type. Les fournisseurs comme RDM Vidéo, CVS ou Colaco négocient les droits auprès des éditeurs. Ces offres sont donc destinées à des usages collectifs. La plateforme sur PC *Steam* propose également des licences spéciales pour les cybercafés et les espaces publics qui autorisent l'utilisation de certains jeux dans ces lieux. Cependant l'offre de ces fournisseurs est souvent très restreinte voire complètement dépassée, des jeux de consoles de « sixième génération » étant encore proposés. Actuellement les consoles sont dites de « huitième génération » et sont sorties pour la plupart entre 2012 et 2013. Dans ces catalogues, les jeux indépendants sont majoritairement absents. La plupart des bibliothèques préfèrent donc passer par des fournisseurs spécialisés (Micromania) ou par des grandes enseignes (Fnac, Espace Culturel Leclerc).

---

<sup>74</sup> Inspection Générale des Bibliothèques, *Jeu et bibliothèque : Pour une conjugaison fertile* [en ligne], 2015. Disponible sur : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> (consulté le 16 juillet 2019).

<sup>75</sup> GAUDION, A.-G., PERISSE, N., (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, Paris, Association des Bibliothécaires de France, 2014.

Il serait souhaitable d'engager une clarification au niveau national pour que les droits d'auteur soient respectés par les bibliothèques. « C'est bien souvent la pratique qui pousse à légiférer dans un sens ou dans un autre. (...) Alors, peut-être qu'une offre légale correspondant aux besoins des bibliothécaires verra le jour, qu'il faut se tenir prêts à adopter. (...) Il faut innover, inventer, expérimenter, et c'est de nos usages et de nos besoins que se construiront les méthodes pour payer la rémunération que méritent les auteurs d'un jeu vidéo, au même titre que ceux de toute œuvre de l'esprit. »<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> *Ibid.*

## B. Le jeu vidéo en bibliothèque départementale

### *Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque départementale ?*

Les bibliothèques départementales ont pour vocation le prêt de documents sur tous supports, que ce soit les livres, les vidéos, les CD musicaux ou encore les jeux de société et les jeux vidéo. Les bibliothèques municipales profitent d'un appui grâce aux bibliothèques départementales proposant du jeu. Ce service leur permet d'expérimenter ces collections, de proposer des animations originales et les tester à moindre risque. Cette aide leur permet également de renouveler leur offre rapidement et de bénéficier de conseils de la part des bibliothécaires des bibliothèques départementales.

Les moyens des collectivités territoriales, intercommunales et départementales seront de plus en plus réduits dans les années à venir.<sup>77</sup> Les budgets d'acquisition sont en baisse depuis plusieurs années et cette tendance peut rendre difficile le maintien d'une offre documentaire large et originale.

Dans son mémoire de master en sciences humaines et sociales,<sup>78</sup> Sarah Perreau insiste sur le « rôle primordial des bibliothèques départementales de prêt dans la ruralité ». Proposer du jeu vidéo en bibliothèque départementale doit permettre un accès égalitaire à toute la population à ce support encore considéré comme nouveau et parfois mal perçu. Le prêt de jeux vidéo par les bibliothèques départementales permet également aux bibliothécaires du territoire d'expérimenter ce support souvent méconnu par les professionnels. Suite à l'emprunt de jeux vidéo, des bibliothèques municipales décident parfois de créer leur propre service ou de compléter une offre déjà existante mais parfois trop restreinte ou trop peu animée pour être attirante pour les publics. Les bibliothèques du réseau peuvent s'appuyer sur la bibliothèque départementale pour s'investir dans leur projet sur le jeu vidéo et proposer des actions culturelles pertinentes. Il est donc important que les bibliothèques souhaitant proposer du jeu vidéo se rapprochent des bibliothèques départementales pour faire connaître leurs besoins.

La plupart des bibliothèques départementales proposent des malles thématiques en rapport avec le jeu vidéo qui peuvent prendre plusieurs noms : kits, packs, valises. D'autres bibliothèques départementales préfèrent laisser le choix aux bibliothèques du réseau quant à leurs sélections de jeux. Ces deux approches complémentaires sont intéressantes car il est cohérent de proposer seulement des jeux aux bibliothèques ayant déjà un fonds propre mais aussi de pouvoir prêter des valises complètes pour les bibliothèques ne possédant pas du tout de jeux vidéo.

---

<sup>77</sup> Inspection Générale des Bibliothèques, *Jeu et bibliothèque : Pour une conjugaison fertile* [en ligne], 2015. Disponible sur : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> (consulté le 16 juillet 2019).

<sup>78</sup> PERREAU, S., *États des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, Mémoire de master en sciences humaines et sociales, Sous la direction de Céline Méneghin, Villeurbanne, ENSSIB, 2015.

Les bibliothèques départementales peuvent également fournir des conseils en ce qui concerne la politique documentaire du service jeux vidéo. Il faut que les jeux aient un intérêt certain en termes de *gameplay*<sup>79</sup>, de scénario, de graphisme ou de musique. Tous les genres de jeux doivent être représentés et dans l'idéal des jeux pour tous les âges doivent être disponibles, du PEGI 3 au PEGI 18. Certaines bibliothèques départementales regrettent que les animations proposées par les bibliothèques attirent essentiellement des enfants et adolescents mais très peu, voire aucun adulte.

Les bibliothèques municipales ne sont pas toujours intéressées par les jeux vidéo mais les bibliothèques départementales cherchent à faire découvrir l'existence et l'importance de ce nouveau support. Les professionnels ont le désir de démocratiser l'accès aux jeux vidéo dans les bibliothèques de leur réseau, notamment les petites structures.

### **État des lieux des bibliothèques départementales**

Lors de mon stage à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes, j'ai été amené à contacter plusieurs bibliothèques départementales pour recueillir des informations pour m'aider dans la réflexion et la création d'un service jeux vidéo. Cet état des lieux a pris la forme d'entretiens téléphoniques avec sept bibliothèques départementales. La Bibliothèque départementale de l'Ariège et la Bibliothèque de l'Aveyron ont été choisies pour leur ressemblance avec la BD05, c'est-à-dire ayant en charge un territoire rural peu densément peuplé. Les autres bibliothèques sont les bibliothèques départementales des Bouches-du-Rhône, d'Ille-et-Vilaine, de l'Isère, de la Loire-Atlantique et du Var.

Pour faciliter l'entretien et assurer d'avoir toutes les informations nécessaires, j'ai créé un questionnaire à suivre durant la discussion.<sup>80</sup> Une fois les réponses collectées, les réponses ont été compilées dans un tableau complet pour retrouver facilement les différents éléments puis une synthèse a été réalisée pour en permettre une lecture rapide.

La synthèse réalisée suite aux différents entretiens téléphoniques menés auprès de différentes bibliothèques départementales est la suivante : les projets ont en moyenne entre trois et quatre ans donc sont assez récents. Dans la plupart des cas (70%), un seul agent est responsable du secteur jeux vidéo et dans les autres cas deux agents ou plus s'occupent du service au sein de la bibliothèque (Ille-et-Vilaine, Isère). Les jeux vidéo en bibliothèque départementale sont généralement prêtés sous forme de malles ou de valises regroupant une console et tous les accessoires (connectiques, manettes) ainsi qu'une sélection de jeux. La durée de prêt de ces outils d'animation varie entre deux et trois mois pour permettre

---

<sup>79</sup> Gameplay (de l'anglais *How the game plays*) : « le *gameplay* est l'articulation entre le *game*, les structures et règles de jeu, et le *play*, la façon dont le joueur s'approprie les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles "constitutives" du jeu lui imposent. », Marc Goetzmann & Thibaud Zuppinger.

<sup>80</sup> Annexe 4 : Questionnaire pour les bibliothécaires départementales.

d'organiser plusieurs animations. Un règlement de prêt avec attestation d'assurance est à faire signer par la mairie avant l'emprunt de la valise.

Le budget de constitution du fonds jeux vidéo se situe entre 12 000€ et 15 000€ en moyenne. Le budget annuel est également très variable selon les bibliothèques, ce dernier pouvant aller de 800€ à 2000€ par an. Pour les fournisseurs, les bibliothèques départementales font appel pour la plupart à l'enseigne la Fnac et à l'Espace Culturel Leclerc. Les bibliothèques départementales de l'Ariège et d'Ille-et-Vilaine achètent les jeux auprès de RDM Vidéo qui négocie les droits d'auteur avec les éditeurs. Environ la moitié des bibliothèques prêtent également des téléviseurs en plus des valises jeux vidéo pour les petites structures ne disposant pas de matériels récents.

En ce qui concerne la politique documentaire, la plupart des jeux proposés sont des jeux très médiatisés (également appelés Triple-A) comme les licences *Call of Duty* (Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games), *Assassin's Creed* (Ubisoft), *Grand Theft Auto* (Rockstar Games) et des jeux conviviaux et multijoueurs. Les premiers sont surtout destinés à du prêt à domicile car souvent notés PEGI 16 et PEGI 18 et les seconds sont adaptés à la consultation sur place en bibliothèque car adaptés à tous les publics. Le jeu vidéo indépendant rentre également progressivement dans les collections des bibliothèques départementales (par exemple celles de l'Isère et de la Loire-Atlantique). Une seule bibliothèque départementale propose du rétrogaming (Isère) en proposant à son réseau une borne d'arcade et une console Super Nintendo Classic Mini.

Les jeux vidéo sont de plus en plus achetés et téléchargés de manière dématérialisée plutôt qu'en version « physique ». Les achats en ligne se font grâce à des cartes prépayées d'un montant de 15€. La Bibliothèque départementale de la Loire-Atlantique ne propose que des jeux en version dématérialisé pour éviter les pertes, les vols ou l'usure fréquente à cause des nombreuses manipulations lors des changements de jeux.

L'âge des publics ciblés par la création d'un service jeux vidéo est fluctuant. Certaines bibliothèques départementales s'orientent clairement vers les enfants et les adolescents (8 à 16 ans) alors que d'autres veulent toucher le plus grand nombre d'utilisateurs, et donc également les adultes. Ces derniers ne se sentent malheureusement souvent pas concernés par le jeu vidéo en bibliothèque, que ce soit à cause d'un rejet du support, une méconnaissance ou simplement le fait que les jeux vidéo sont souvent accessibles dans l'espace jeunesse, ce qui peut rebuter les plus âgés. Une des solutions est de proposer des jeux vidéo empruntables par les usagers à domicile.

Les agents des bibliothèques départementales interrogées conseillent principalement d'acquérir des consoles de salon, ces dernières ayant tendance à renforcer la convivialité. Il est également plus simple d'attirer la curiosité des usagers non-joueurs avec une retransmission sur un écran ou grâce à un vidéoprojecteur.

La réalité virtuelle commence à se démocratiser dans les foyers et dans les bibliothèques. En effet 70% des bibliothèques départementales interrogées en proposent dans leurs valises d'animation pour montrer une nouvelle forme de jeu, faire découvrir des expériences différentes et originales qui pourraient attirer un nouveau public à la bibliothèque. Les agents responsables du service jeux vidéo à bibliothèque départementale d'Ille-et-Vilaine préfèrent plutôt acquérir prochainement la manette Xbox Adaptive Controller qui est adaptée pour des joueurs en situation de handicap moteur.<sup>81</sup>

Les consoles prêtées par les bibliothèques départementales restent en général dans l'enceinte de la bibliothèque municipale les ayant empruntées mais parfois une convention est passée pour des sorties exceptionnelles lors d'évènements à la mairie par exemple (Isère).

Pour la diffusion et la communication du service jeux vidéo, ce dernier est toujours visible sur le portail web des bibliothèques départementales et en général accessible dans les « Outils d'animation » ou les « outils numériques ». De nombreux articles en rapport avec le jeu vidéo, la législation en bibliothèque ou comment organiser un espace de jeux sont disponibles sur le portail de la bibliothèque départementale de l'Ariège.<sup>82</sup> Peu d'autres communications sont mises en place par les différentes bibliothèques à part quelques exceptions. Le responsable jeu vidéo de la Biblio13 (Bouches-du-Rhône) a organisé une tournée dans une quinzaine de bibliothèques du réseau au lancement du projet avec des ateliers et conférences sur le jeu vidéo et des séances de jeux libres. La bibliothèque départementale d'Ille-et-Vilaine organise des rencontres régulières tous les six mois avec les bibliothécaires et les partenaires locaux pour parler du jeu vidéo et diffuse également une sélection coups de cœur tous les ans.

L'espace minimal recommandé par les agents des bibliothèques départementales pour accueillir le service jeu vidéo est de 6m<sup>2</sup>. L'agent se rend généralement sur place pour conseiller les bibliothécaires sur l'organisation de l'espace. Les préconisations sont variables et prennent souvent deux formes. Certains agents préconisent de s'installer dans un espace central et accessible par tous pour attirer les curieux et les non-joueurs et apprendre aux enfants à respecter les autres usagers. L'inconvénient est que les jeux sont forcément adaptés à tous les âges (PEGI 3 et PEGI 7). D'autres agents conseillent plutôt de trouver un espace isolé pour que les joueurs soient tranquilles et où la lumière peut être éteinte pour une meilleure immersion. Cet espace permet également aux adolescents de jouer à d'autres types de jeux (parfois violents). Des problèmes d'espace peuvent cependant se poser dans les petites bibliothèques rurales qui ne peuvent pas emprunter de consoles à cause d'une structure trop petite.

Des formations sur le jeu vidéo sont proposées par les bibliothèques départementales de l'Ille-et-Vilaine (« Le succès du gaming : pourquoi faire jouer les adolescents en

---

<sup>81</sup> <https://www.xbox.com/fr-FR/xbox-one/accessories/controllers/xbox-adaptive-controller> (Consulté le 19 juillet 2019).

<sup>82</sup> <http://bda.ariège.fr/Lire-Ecouter-Voir/Services-numeriques/Jouer-aux-Jeux-video>



bibliothèque ? »), de l'Isère (« Jeux vidéo en bibliothèque : découverte et sensibilisation » et « Jeux vidéo en bibliothèque : gestion et animation d'un service »). Ces formations sont destinées aux agents des bibliothèques départementales, aux agents du réseau de bibliothèques et aux bénévoles. Des formations plus informelles sont également données sur place aux bibliothécaires qui empruntent les valises.

Dans les bibliothèques départementales où seul un agent est en charge du secteur jeu vidéo, il reste important de former en interne les agents en cas d'absence du responsable pour que le service continue à fonctionner normalement. Cette préconisation est tout de même rarement appliquée. Une présentation est souvent prévue au début du lancement du service. Des présentations de jeux sont parfois proposées et acceptées sur le temps de travail dans certaines structures.

Les difficultés rencontrées dans la mise en place d'un service jeu vidéo sont souvent les mêmes entre les différentes bibliothèques. La plus importante concerne les réticences face aux jeux vidéo, qu'ils soient présents en interne ou dans les bibliothèques du réseau. Les critiques touchent à la légitimité du jeu vidéo en bibliothèque, à son prix et au gaspillage de budgets dans ce support peu reconnu actuellement. En externe les réticences se retrouvent souvent chez les bénévoles qui ont une vision des bibliothèques priorisant la lecture. Certaines bibliothèques ne réservent jamais les valises « Jeux vidéo » à cause de ces réticences ou à cause de manque d'espace dans la structure. Un argumentaire à travailler pour éviter ce refus et légitimer la proposition du jeu vidéo dans les établissements de lecture publique.

En guise de bilan nous pouvons noter que la légitimité du jeu vidéo est encore à prouver auprès des bibliothécaires et parfois auprès des publics. Peu de fiches bilan sont remplies par les bibliothécaires empruntant les valises, les retours se faisant la plupart du temps informellement lors d'entretiens téléphoniques. L'évaluation peu rigoureuse du service est peut-être liée au manque de légitimité du service qui se développe en autonomie, échappant ainsi à une évaluation classique. Une autre hypothèse envisageable est le manque de formation des équipes de direction à propos de ce support et qui laisse plus de liberté dans l'évaluation de ce service particulier. Le manque d'accompagnement et de méthodologie, souple et adapté pour des structures essentiellement tenues par des bénévoles peut également être un autre élément de réponse. Quoiqu'il en soit, les valises sont toujours très demandées, certaines bibliothèques interrogées d'ailleurs qu'ils n'en proposent pas assez pour répondre de façon optimale aux nombreuses demandes reçues.

### *L'accompagnement des bibliothèques municipales dans leurs projets de service jeu vidéo*

Une des missions des bibliothèques départementales est l'accompagnement des bibliothèques municipales dans leur fonctionnement et leurs projets d'action culturelle. Ces dernières peuvent s'appuyer sur l'expertise des agents des bibliothèques départementales

pour recevoir de l'aide et mieux maîtriser de nouveaux éléments du métier de bibliothécaire. La volonté de création de service de jeux vidéo rentre dans ce cadre d'accompagnement.

Un projet d'extension des locaux est en cours à la bibliothèque de Saint-Bonnet dans les Hautes-Alpes. Durant mon stage j'ai donc pu rentrer en contact avec la responsable de l'équipement pour la conseiller dans sa volonté de création de service jeux vidéo. La future bibliothèque aura désormais une surface de 300m<sup>2</sup> et sera équipée d'une salle d'animation. L'élaboration du Projet Scientifique et Culturel (PSC) étant en cours, la bibliothécaire et les élus s'intéressent aux jeux vidéo pour proposer aux usagers une bibliothèque moderne, en lien avec les usages actuels et dans le but d'accompagner les découvertes dans ce domaine. L'équipe de la bibliothèque est actuellement composée d'une salariée et de bénévoles. Un recrutement devrait avoir lieu prochainement, le nouveau salarié devant s'occuper du nouveau service de jeux. Pour conforter leur choix dans la proposition de jeux vidéo, un appel à la population a été lancé pour connaître les attentes du public en ce qui concerne la nouvelle médiathèque de la commune. Toute la population a été interrogée, que ce soit les écoliers, les collégiens, les adultes et les seniors et la volonté d'avoir accès à du jeu vidéo est ressorti grâce à ces questionnaires. La responsable de la bibliothèque prévoit de travailler en collaboration avec le centre social associatif pour adolescents Planète Champsaur.<sup>83</sup>

Les conseils donnés à la responsable de la bibliothèque concernaient plusieurs points. Tout d'abord une aide sur la budgétisation d'un tel service pour une bibliothèque d'une petite commune. Ensuite des conseils ont été donnés sur la sélection de la console à proposer au public. Le choix s'est porté sur la *Nintendo Switch* car il s'agit d'une console plutôt destinée à un public de joueurs occasionnels et qui permet à toute la famille de s'amuser, même le public non-joueur. Il s'agit également de la console de salon la moins chère sur le marché, ce qui est un point positif pour les bibliothèques avec peu de moyens. L'espace dédié aux jeux vidéo doit être assez grand pour accueillir des petits groupes d'enfants ou d'adolescents, la salle d'animation semble donc idéale pour cela. Il est aussi intéressant de proposer un accès au service permanent qui respecte les mêmes heures d'ouverture que la bibliothèque et ne pas seulement proposer des animations ponctuelles. Enfin le dernier point soulevé concernait l'organisation du secteur. Tout d'abord un exemple de charte d'accès au service a été proposé à la responsable de la bibliothèque de Saint-Bonnet, document qu'elle pourra modifier et réutiliser. Ensuite des conseils ont été donnés sur l'organisation quotidienne avec la mise en place d'un planning d'inscription et sur la mise en place d'animations régulières pour les usagers de la bibliothèque.

Un projet de plus grande envergure est actuellement en cours de réflexion pour la ville de Briançon. La nouvelle bibliothèque de la commune représentera une superficie d'environ 1000 m<sup>2</sup> contre seulement 153 m<sup>2</sup> actuellement. Un espace de 6 m<sup>2</sup> était prévu dans le plan de la médiathèque mais cette surface a été jugée largement insuffisante pour accueillir un service de jeux vidéo. Le responsable a donc fait appel à la BD05 pour recevoir des

---

<sup>83</sup> <https://www.planetechampsaur.fr/>

informations pour proposer un service plus pertinent dans une nouvelle médiathèque moderne. Plusieurs questionnements ont alors été soulevés. Tout d'abord la question de l'espace à dédier à ce nouveau service, ensuite s'il fallait proposer les jeux en prêt ou uniquement en session de jeu sur place et enfin les bibliothécaires cherchaient des ressources pour réaliser les acquisitions et pouvoir proposer facilement des animations.

Pour aider à la réflexion et s'appuyer sur des exemples concrets, des entretiens ont été menés avec des bibliothèques de différentes tailles pour en connaître le fonctionnement de leurs services de jeux vidéo. Un agent de la bibliothèque de Briançon s'est occupé de contacter la moitié des bibliothèques grâce à un questionnaire en ligne. Pour ma part j'ai contacté les responsables jeux vidéo des bibliothèques pour leur faire passer des entretiens téléphoniques, jugés plus personnalisés et plus complets pour récolter des réponses. J'ai ainsi contacté les bibliothèques de Melun, Meylan, Montpellier (Federio Fellini) et Suresnes.

Les différentes réponses récoltées ont ensuite été compilées dans un tableau sur *Drive* (Google) pour être facilement accessibles par les deux agents et pouvoir être modifiées en temps réel.

Les réponses recueillies durant ces entretiens et qui intéressaient le plus l'agent responsable du service jeux vidéo la bibliothèque de Briançon sont les suivantes : les jeux vidéo présents à la bibliothèque ne sont que très rarement empruntables, seul la bibliothèque de Melun en autorise le prêt. Cette solution n'est viable que si la bibliothèque possède une collection suffisante en nombre de jeux. Les problématiques de prêt direct ou indirect ne se posent pas dans le cas de consultation exclusivement sur place et les problèmes d'usure sont moins fréquents.

En ce qui concerne la question des espaces, la salle originellement prévue de 6m<sup>2</sup> a été jugée largement insuffisante par tous les professionnels interrogés. Ces derniers considèrent que l'espace doit être assez grand pour pouvoir accueillir plusieurs personnes durant une session de jeu pour favoriser la découverte et l'échange entre les joueurs. Si possible la salle doit tout de même être située à l'écart de la bibliothèque pour réduire les risques de bruit gênants les autres usagers mais également pour permettre la consultation de jeux vidéo non destinés à tous les âges (PEGI 16 et PEGI 18). La salle d'animation de la nouvelle médiathèque correspond donc bien plus à un espace qui pourrait être dédié aux jeux vidéo certains jours de la semaine pendant des animations puis le service pourrait être relocalisé dans un plus petit espace durant le reste des horaires d'ouverture de la structure.

Enfin pour organiser des animations, j'ai pu proposer différents ressources au responsable de la bibliothèque de Briançon tels que les fiches animation de Bibliothèques sans Frontières ou encore des exemples de médiations disponibles sur JeuxVidéoThèque.com<sup>84</sup>, qui sont en général des fiches « clé en main » et qui sont donc utilisables très rapidement et facilement à condition d'avoir le matériel nécessaire. J'ai également pu les diriger vers

---

<sup>84</sup> <http://jeuxvideotheque.com/>

différents sites de veille en rapport avec le jeu vidéo, que ce soit des jeux grand public ou des jeux indépendants.

## C. Projet de service jeux vidéo à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes

### *Le jeu vidéo dans les bibliothèques des Hautes-Alpes*

Quelques bibliothèques des Hautes-Alpes proposent déjà du jeu vidéo dans leurs murs. Ces bibliothèques sont celles des communes de Chorges, Crots, Saint-Jean-Saint-Nicolas et Sigoyer. Pour certaines de ces bibliothèques, le service de jeux vidéo consiste simplement à un accès libre à une console de jeu durant les heures d'ouverture de la bibliothèque. Ces consoles ne sont par ailleurs pas forcément des consoles de huitième génération mais des consoles de septième génération donc relativement anciennes et donc désormais peu utilisées par le grand public.

La bibliothèque de Saint-Jean-Saint-Nicolas propose quant à elle des animations de jeux vidéo plusieurs fois par mois, généralement destinés aux enfants ayant entre 8 et 14 ans. La bibliothèque possède des consoles de dernière génération (PS4 et Nintendo Switch) et propose principalement des jeux multijoueurs et coopératifs. Ce nouveau service connaît un succès certain dans sa fréquentation, des usagers d'autres communes se rendant à Saint-Jean-Saint-Nicolas dans le seul but d'y assister.

Actuellement de nombreux recrutements de médiateurs numériques sont en cours dans les bibliothèques des Hautes-Alpes (Briançon, Veynes ou encore la Bâtie-Neuve). L'arrivée de ces professionnels va permettre un plus grand essor de la médiation numérique et aussi du jeu vidéo sur le département. Le nouveau médiateur de la médiathèque de Chorges a déjà mis en place des sessions de jeu vidéo sur ordinateurs. Des jeux sont aussi disponibles sur les tablettes de la bibliothèque, ces derniers pouvant être considérés comme une porte d'entrée dans le monde du jeu vidéo. Pour avoir accès à ce service, les usagers doivent signer une charte d'utilisation de l'espace numérique. Le temps de jeu est limité selon l'âge des usagers. Il est de trente minutes de jeu pour les enfants entre 8 et 10 ans puis passe à 45 minutes pour les enfants entre 10 et 12 ans. Peu de joueurs ont plus de 14 ans, ce qui est dû au territoire et à l'absence de collège et de lycée sur la commune de Chorges.

Des animations sont proposées aux adolescents avec une régularité d'un atelier toutes les deux semaines. Des ateliers sont aussi préparés pour les parents, ces derniers ayant souvent beaucoup de questionnements sur le jeu vidéo et ne sachant pas vers qui s'orienter pour trouver des réponses. Lors de ces « info-discussions », les jeux vidéo et leur intérêt sont présentés aux parents pendant une vingtaine de minutes et sont suivis par une trentaine de minutes d'échanges avec le médiateur numérique.

### *Projet d'un service jeux vidéo à la BD05*

La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes a déjà mis en place plusieurs médiations numériques et elle s'intéresse désormais aux jeux vidéo. Elle souhaite proposer

un service pertinent adapté aux bibliothèques de son réseau. L'élaboration de ce service a commencé avec mon arrivée à la BD05 puis se prolongera avec le travail de Stéphanie Rosso, médiatrice numérique, également en charge du CDLI.

Plusieurs étapes ont été programmées pour mettre en place un service jeu vidéo à la Bibliothèque départementale durant mon stage. La première étape était la préparation du projet à travers l'élaboration d'une fiche projet et un état des lieux des projets jeux vidéo dans les bibliothèques départementales. L'objectif suivant était de préparer une valise « jeux vidéo » qui serait ensuite proposée aux bibliothèques du réseau et d'en faire la médiation en s'appuyant sur des fiches d'animations. Durant le stage d'autres travaux ont été réalisés, par exemple la création des journées CDLI, l'élaboration de documents pour le futur secteur jeux vidéo, la rédaction d'articles pour le portail de la BD05 ou encore l'accompagnement de bibliothèques souhaitant proposer à leurs publics un service jeux vidéo permanent.

La valorisation du nouveau service de jeux vidéo devra s'appuyer sur des médiations proposées aux bibliothèques de département. Ces dernières ont deux utilités, tout d'abord remettre aux bibliothécaires qui se sentiraient peu à l'aise avec le numérique d'avoir une première approche des jeux vidéo sur tablettes sans pour autant réaliser elles-mêmes l'animation. Elles seraient alors rassurées pour l'emprunt des valises et cela réduirait les risques de stagnation du service qui ne serait peut-être pas utilisé. Les médiations menées par les agents de la BD05 permettent aussi d'engager une première discussion argumentée avec les professionnels mais également avec les parents et les enfants sur la bonne pratique des jeux vidéo, ces derniers véhiculant encore une image négative.

Pour faire la communication du service de jeux vidéo, tous les moyens sont bons à utiliser. Le plus facile à mettre en place est la publication d'articles sur le portail en rapport avec le monde du jeu vidéo pour en faciliter la compréhension et les différentes modalités pour emprunter les valises numériques de la BD05. La Bibliothèque départementale diffuse également une *newsletter* mensuelle dans laquelle peut apparaître ce genre d'informations. Une fois les valises empruntées par les bibliothèques du réseau, ces dernières doivent aussi faire de la communication qui passerait par les réseaux sociaux ou les médias locaux (affichage public, journal local) et dans l'idéal préparer des événements de lancement familiaux lors de l'emprunt du matériel d'animation.

Différents projets sont en cours de réflexion pour la suite du service de jeux vidéo à la BD05. Les valises de jeux vidéo sur tablettes devraient être complétées par des valises contenant des consoles de salon. Différentes configurations ont été budgétées avec un nombre de consoles différents. La BD05 devrait plutôt s'orienter vers les consoles PS4 pour son catalogue d'exclusivité et son homogénéité et vers la Nintendo Switch pour son approche familiale du jeu vidéo. A la console PS4 devrait s'ajouter un casque de réalité virtuelle<sup>85</sup>, le

---

<sup>85</sup> Réalité virtuelle : technologie simulant un environnement 3D dans lequel le joueur peut interagir grâce à un casque et différents contrôleurs de jeu.

PSVR, qui permet de faire connaître de nouvelles pratiques de jeux originales au public. Cette technologie étant assez récente, son coût est très élevé et la proposer en bibliothèque permet donc aux usagers de pouvoir l'essayer plus facilement.

Le prêt de consoles de salon sera peut-être complété par la suite avec l'acquisition d'une borne d'arcade. La question subsiste entre le choix d'une borne dédiée au rétrogaming et donc potentiellement illégale<sup>86</sup>, même si des bibliothèques départementales en proposent déjà, ou plutôt l'achat d'une borne d'arcade produite par Divercities et qui propose une partie du catalogue de la ressource numérique Digame, qui est quant à elle tout à fait légale mais qui ne propose pas de jeux rétro mais plutôt des jeux indépendants récents.

Enfin la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes devra proposer aux bibliothécaires du réseau des formations en lien avec le jeu vidéo en bibliothèque. Ces formations sont de première importance dans un territoire rural peu enclin à ce genre de pratiques, notamment en bibliothèque. Durant les formations liées aux jeux vidéo, les agents pourront alors connaître les différentes pratiques du jeu vidéo, apprendre à en parler avec les usagers que ce soit les parents ou les enfants et également apprendre à argumenter sur l'utilité et le bien-fondé de la présence de ces collections en bibliothèque. Un autre élément fondamental de ces formations est de faire essayer les jeux vidéo aux bibliothécaires pour dédramatiser la pratique et démontrer que la plupart des jeux récents sont accessibles facilement, même aux non-joueurs et aux personnes âgées par exemple.

### *Critères de sélection des jeux*

La politique documentaire définit une ligne à suivre dans les acquisitions du service jeu vidéo. Pour être sélectionnés, les jeux doivent avoir une pertinence certaine en termes de *gameplay* qui par exemple développe la créativité, d'esthétique graphique et une direction artistique travaillée ou encore de scénarios originaux. Tous les genres du jeu vidéo sont à représenter de manière équilibrée dans la collection.

Le jeu vidéo n'est plus destiné exclusivement aux enfants et aux adolescents, certains d'entre eux sont clairement développés pour un public adulte n'ayant pas les mêmes attentes et questionnements. Ces derniers doivent également être présents dans la collection. Les jeux conviviaux multijoueurs sont tout de même à privilégier car ils sont plus facilement jouables en bibliothèques, surtout lors de consultation sur place. Les jeux en lien avec d'autres supports (cross-média<sup>87</sup>) sont également intéressants à proposer pour faciliter les liens vers d'autres supports que le jeu vidéo. Le rétrogaming a un intérêt certain en bibliothèque, notamment grâce à la sortie récente des consoles « Minis » car elles ne nécessitent pas une connexion à internet pour réaliser des mises à jour (argument fondamental dans un territoire rural parfois mal desservi), elles sont plus simples à prendre en main, moins fragiles et

---

<sup>86</sup> Voir *Législation du jeu vidéo en bibliothèque*

<sup>87</sup> Cross média : biens culturels qui sont portés sur plusieurs supports (livres, films, jeux vidéo) comme par exemple : *Harry Potter*.

favorisent le jeu et ont le dialogue entre les parents et les enfants. Enfin les jeux indépendants et la production française sont à favoriser en bibliothèque pour faire découvrir de nouveaux jeux et de nouvelles pratiques aux usagers.

La priorité est donnée aux consoles de salon plutôt qu'aux consoles portables pour des raisons de risques de vol ou de détérioration plus importants. Les consoles de salon permettent de renforcer la convivialité du moment de jeu et la retransmission sur un écran de télévision ou un écran projeté permet d'attirer la curiosité des usagers ne pratiquant pas le jeu vidéo. Les jeux dématérialisés ont un intérêt certain pour éviter les risques d'usures, de pertes et de vol.

De nombreux outils de veille sont disponibles pour suivre l'actualité de la production du milieu du jeu vidéo.

<b>Outils de veille Jeux vidéo</b>		
Références	Types de ressource	Adresse
Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV)	Site web industrie jeu vidéo	<a href="https://www.afjv.com/">https://www.afjv.com/</a>
Chronic'art	Revue/site web	<a href="https://www.chronicart.com/">https://www.chronicart.com/</a>
Gameblog	Site web spécialisé	<a href="http://www.gameblog.fr/">http://www.gameblog.fr/</a>
Gamekult	Site Web spécialisé	<a href="https://www.gamekult.com/">https://www.gamekult.com/</a>
IndieMag	Site web spécialisé	<a href="https://www.indiemag.fr/">https://www.indiemag.fr/</a>
Les Inrocks	Revue/site web	<a href="https://www.lesinrocks.com/jeux-video/">https://www.lesinrocks.com/jeux-video/</a>
JeuxVidéo.com	Site web spécialisé	<a href="http://www.jeuxvideo.com/">http://www.jeuxvideo.com/</a>
JeuxVidéoThèque	Site web professionnel bibliothèque	<a href="http://jeuxvideotheque.com/">http://jeuxvideotheque.com/</a>
Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)	Site web industrie jeu vidéo	<a href="http://snjv.org/">http://snjv.org/</a>

Le budget alloué au service jeu vidéo devrait dans l'idéal se situer entre 12 000€ et 15 000€ pour la constitution de fonds puis s'élever à environ 1 000€ ou 2 000€ par an.

Un bilan du service jeu vidéo est à réaliser tous les ans. Ce bilan doit contenir la durée des prêts et les bibliothèques ayant empruntées la valise, les animations proposées par les bibliothèques du territoire ou par la BD05, les nouveautés et les événements du service.

### **Valise jeux vidéo**

Le plus simple pour commencer à proposer des jeux vidéo était de s'appuyer sur les nombreuses tablettes déjà achetées et qui n'étaient pas utilisées. C'est pour cette raison que la valise jeux vidéo s'est imposée facilement. Le jeu sur tablette permet également de toucher plus de monde car il est en général plus facile d'accès aux non joueurs que le jeu sur consoles.



Les tablettes n'ont pour l'instant pas vocation à être prêtées aux publics mais plutôt à rester disponibles dans l'enceinte de la bibliothèque.

Pour les sélections des applications, je me suis appuyé sur les différents guides du collectif La Souris Grise<sup>88</sup>, sur les sélections des autres bibliothèques départementales proposant du jeu sur tablettes, sur les sites de veille et d'actualité sur le jeu vidéo comme *JeuxVidéo.com*<sup>89</sup>, *Gamekult*<sup>90</sup>, ou *IndieMag*<sup>91</sup>, et enfin mes propres connaissances personnelles dans ce domaine. Après le téléchargement des applications, j'ai réalisé un listing à maintenir à jour pour bien savoir quels jeux sont installés. Dans cette liste apparaît le genre du jeu, l'âge minimal recommandé et les animations pouvant être menées à partir de l'application. L'équilibre entre les différents genres des jeux vidéo est respecté dans la sélection des applications de la BD05. Des liens avec les collections physiques de la Bibliothèque départementale sont tissés dans les fiches animation et qui indiquent des sélections documentaires qui peuvent s'ajouter à la médiation.

Un ensemble de documents ont été rédigés pour l'emprunt de la valise. Ces documents sont notamment un règlement de prêt à respecter par la bibliothèque réservant l'outil d'animation, un bulletin de réservation ainsi qu'une assurance à faire valider par la mairie, une affiche de communication utilisable par la bibliothèque ou encore un guide des applications. La valise sera empruntable pendant deux à trois mois par les bibliothèques du département qui devront dans l'idéal fournir à la BD05 un projet pertinent en lien avec les jeux vidéo. Pour terminer une fiche bilan sera également à remplir par les bibliothécaires ayant emprunté la valise.

En ce qui concerne les éléments de communication, des fiches d'évaluation des jeux détaillées ont été rédigées pour décrire les différentes mécaniques des jeux et en donner une notation pour en connaître la pertinence selon les attentes du public. À partir de ces fiches a été réalisé un guide des applications disponibles sur les tablettes de la BD05. Il synthétise les éléments pour n'en garder que l'essentiel, c'est-à-dire l'âge conseillé, l'histoire et un avis concis sur le jeu, guide qui sera proposé aux publics des bibliothèques ayant emprunté la valise.

### *Médiations jeux vidéo dans les bibliothèques des Hautes-Alpes*

Les bibliothécaires du réseau étant peu formés au numérique et donc aux jeux vidéo, la Bibliothèque départementale a décidé de leur proposer des médiations numériques menées par les agents de la BD05 pendant les vacances scolaires. Les médiations étaient divisées en trois sujets : une animation sur la valise Osmo, une animation sur les bandes dessinées numériques et sur la création de bande dessinée numérique et enfin une animation

---

<sup>88</sup> DESCHAMPS, L., *Les meilleures applications pour les enfants !*, Paris, Souris Grise, 2015.

<sup>89</sup> <http://www.jeuxvideo.com/>

<sup>90</sup> <https://www.gamekult.com/>

<sup>91</sup> <https://www.indiemag.fr/>

de jeux vidéo. J'ai moi-même animé les médiations jeux vidéo avec l'aide de la médiatrice numérique de la BD05.

Deux animations de jeux vidéo ont été proposées aux usagers des bibliothèques du département. La première était une animation de rétrogaming sur tablettes. Cette animation a eu lieu à la bibliothèque du Poët et a attiré une dizaine de jeunes participants. Après une courte introduction sur la pratique du jeu vidéo par les participants, ces derniers ont pu découvrir les différents jeux et participer à un tournoi sur un jeu de course (*Retro Racing*).

Un temps de pause était prévu pour les enfants. Durant cette pause des discussions informelles ont eu lieu pour échanger plus précisément sur la pratique du jeu vidéo par les enfants et également leurs attentes dans le cas où la bibliothèque qu'ils fréquentent proposerait du jeu dans un futur proche. Lors de ces discussions, les enfants parlent souvent des mêmes jeux (*Fortnite, Overwatch, Mario Kart, FIFA*) et souhaiterait les retrouver en bibliothèque. Cependant ils sont tout de même satisfaits de découvrir de nouveaux jeux dans l'enceinte de la bibliothèque. En général il est rare que les usagers présents connaissent les jeux indépendants, il peut donc être intéressant de profiter de ces animations pour leur faire découvrir de nouvelles pratiques de jeu. Enfin certains enfants étaient déçus de ne pas jouer sur consoles, notamment la PS4 qui est la console la plus possédée, mais ils ont tout de même apprécié le jeu sur tablettes. Suite à cette animation, une fiche de médiation a été rédigée pour permettre aux bibliothécaires de proposer plus facilement cette activité dans leur propre bibliothèque lorsqu'elles emprunteront la valise jeux vidéo.<sup>92</sup>

Les animations de jeux vidéo suivantes avaient pour but de faire jouer les enfants en coopération grâce à des jeux multijoueurs sur tablettes. Ces médiations ont été présentées dans les bibliothèques de Chabottes, de Saint-Jean-Saint-Nicolas et d'Embrun. La responsable de la bibliothèque de Chabottes prévoit d'acquérir du jeu vidéo pour proposer aux usagers un service de jeu vidéo plus permanent, notamment grâce à la volonté des élus de la ville. La Bibliothèque départementale sera alors présente pour répondre aux différents questionnements et apporter son expertise dans la volonté de création d'un service de jeux vidéo. Le public présent était essentiellement composé d'enfants, seule une personne âgée a participé à l'animation à Embrun. Les connaissances en jeu vidéo était éclectique mas tous les joueurs ont rapidement pris en main les jeux et ont découvert de nouvelles manières de jouer.

### *L'importance de la parentalité face au jeu vidéo*

La parentalité face au jeu vidéo est un élément important dans la construction d'un service de jeux à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes. L'objectif est de favoriser l'implication des parents dans l'accompagnement des enfants vers un usage responsable et citoyen du numérique. Pour travailler sur le sujet de la parentalité, la BD05 peut faire appel à l'association Ludambule. Cette dernière organise régulièrement des conférences et des

---

<sup>92</sup> Annexe 5 : Fiche animation Rétrogaming

médiations de prévention sur les pratiques du jeu vidéo. Durant ces ateliers, le dialogue avec les parents ou les joueurs sont privilégiés pour répondre aux différentes questions et réduire les inquiétudes face aux écrans et aux jeux vidéo. Les membres de l'association peuvent également fléchir vers des ressources extérieures comme le site PédagoJeux. L'association organise aussi des interventions dans les collèges ou les lycées sur différents thèmes, notamment la violence ou le sexisme dans le monde du jeu vidéo.

Dans le cadre des journées CDLI, la Bibliothèque départementale travaille en partenariat avec Ludambule pour proposer aux bibliothèques du réseau des journées ayant pour thème le jeu vidéo et la parentalité. Il s'agira de journées ou de demi-journées composées d'un temps de jeu, important pour que les parents puissent mieux comprendre le fonctionnement des jeux vidéo, suivi d'une conférence et d'un débat. Les objectifs de ces journées sont d'être intergénérationnel et d'attirer des publics de tous les âges et de sensibiliser les publics aux jeux vidéo en tant que produit culturel à part entière. Les discussions autour de la parentalité auront pour but de démontrer que les enfants et les adolescents grandissent dans un monde numérique, que les relations sociales et l'ouverture au monde passent par ce dernier, que le jeu vidéo est désormais le premier produit culturel mondial et enfin que les parents doivent intégrer ce médium dans leur relation avec leurs enfants.

Le jeu vidéo a un vrai enjeu d'autorité parentale. Le manque de communication autour de ce support est fréquent dans la famille. Cette absence de communication peut pousser l'enfant à s'enfermer davantage mais s'intéresser aux jeux vidéo et en discuter avec son enfant est positif. Il faut considérer le fait de jouer comme une action normale et valoriser les expériences et les succès liés à la pratique du jeu vidéo. Jouer est une activité sociale avec des vertus éducatives qui permet parfois d'échapper à une réalité anxiogène.<sup>93</sup> Les enfants et les adolescents arrivent en général à légitimer leurs pratiques culturelles, il suffit d'instaurer un dialogue avec eux.

Pour éviter les excès, les parents doivent mettre en place des règles claires. Tout d'abord il faut mieux gérer le temps passé à jouer. Il est important d'interdire les comportements dégradants ou asociaux tout comme dans la vie quotidienne. Les parents peuvent regarder l'âge minimum conseillé pour jouer à un jeu grâce au système PEGI et paramétrer un contrôle parental sur la plupart des consoles actuelles. Enfin il faut faire preuve de psychologie si le jeu est autorisé à des joueurs plus grands dans la famille et non aux plus jeunes. Les jeux vidéo peuvent être une belle source de rapprochement et dans la mesure, les parents doivent limiter leur propre consommation d'écran pour donner le bon exemple à leurs enfants.

---

<sup>93</sup> PédagoJeux, *Le jeu vidéo, enjeu d'autorité parentale*, 2018. Disponible sur : <http://www.pedagojeux.fr/comprendre/jeux-et-enjeux/le-jeu-vidéo-enjeu-dautorite-parentale/> (consulté le 18 août 2019).

Dans son article pour PédagoJeux<sup>94</sup>, Mickaël Sora, psychologue à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines démontre que jouer à un jeu vidéo permet d'améliorer les représentations de l'espace tridimensionnel. Jouer permet également l'amélioration de l'intelligence déductive, c'est-à-dire de formuler des hypothèses après l'observation d'un problème et de définir des solutions adéquates pour le résoudre. La répétition des épreuves dans certains jeux vidéo pousse à la persévérance et le jeu permet à des élèves en difficulté de se rassurer en leur permettant de se battre contre des « incompétences supposées » et d'obtenir des réussites qui ne sont pas forcément atteintes dans la vie quotidienne. Pour M. Sora, il est primordial qu'il existe un véritable dialogue sur le jeu vidéo dans la famille, les enfants acceptant mieux les limites si les parents connaissent bien le sujet dont ils parlent. Il ne faut surtout pas interdire la pratique du jeu mais travailler les règles à suivre par l'enfant. Il est également essentiel de réinventer une pratique collective entre les parents et les enfants.

---

<sup>94</sup> STORA, M., *L'impact du jeu sur la psychologie de mon enfant*, 2008. Disponible sur : <http://www.pedagojeux.fr/comprendre/jeux-et-enjeux/limpact-du-jeu-sur-la-psychologie-de-mon-enfant/> (consulté le 18 août 2019).

### III. Perspectives du jeu vidéo

#### A. Jeux vidéo et handicap

##### *Différentes solutions selon le handicap*

Les personnes en situation de handicap ont autant de légitimité à avoir accès aux jeux vidéo que les autres. Certains éditeurs proposent depuis quelques années des solutions pour permettre accès au jeu vidéo aux personnes handicapées. Concernant les personnes avec un handicap auditif, la proposition la plus répandue est de permettre de rajouter des sous-titres aux dialogues et aux actions dans les jeux pour en faciliter la compréhension. En effet les joueurs peuvent se retrouver complètement perdus sans ces indications. La plupart des jeux sont comportent désormais ce genre de sous-titres.

Pour les personnes souffrant de déficience visuelle, des jeux sonores sont développés pour leur permettre à ces publics de jouer. En règle générale, ces jeux sont dépourvus d'interface graphique et ne sont composés que de musique d'ambiance et de sons pour permettre au joueur de se repérer dans l'espace du jeu, l'utilisation d'un casque audio est donc fortement conseillé. Ces jeux sont surtout développés sur PC, tablettes et smartphones. Un exemple pouvant être cité ici est *A Blind Legend*, développé par Dowino (un studio de développement français) et dans lequel le joueur incarne un chevalier aveugle.

Enfin de nouveaux supports sont créés pour permettre aux joueurs en situation de handicap moteur de pouvoir également jouer aux jeux vidéo. L'exemple le plus concret est la manette *Xbox Adaptive*. Cette manette a été développée par Microsoft et elle est sortie au cours de l'année 2018. Cette manette exclusivement disponible sur le Microsoft Store se décompose en plusieurs éléments. L'élément principal en est une manette comprenant une flèche analogique et deux boutons imposants. A cette manette peut s'ajouter au maximum deux joysticks et dix-huit périphériques à adapter en fonction de l'handicap du joueur, ce qui en fait un contrôleur de jeu très polyvalent.

L'Éducation Nationale s'intéresse également aux jeux vidéo destinés aux élèves en situation de handicap. Ces derniers sont divisés en deux catégories, la première concerne les jeux pour favoriser l'inclusion scolaire et la seconde concerne les jeux destinés aux élèves porteurs de troubles.<sup>95</sup>

##### *Intérêt en bibliothèque*

Les jeux tournés vers un public en situation de handicap permettent de faire connaître le jeu vidéo à certaines personnes qui pouvait se sentir exclus ou incapable d'y jouer précédemment. Évidemment, ces jeux ne sont pas exclusivement destinés aux personnes

---

<sup>95</sup> <https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-handicap/edunum-handicap-04>

handicapées et restent des expériences originales à essayer par les joueurs réguliers ou occasionnels.

Des séances de jeux en communs auxquelles participeraient des personnes en situation de handicap sont intéressantes à mettre en place pour permettre une meilleure intégration de ces derniers dans le monde du jeu et de favoriser le dialogue entre les joueurs. Des exemples concluants ont été mis en place à l'espace Louis Braille de la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris ou encore dans l'Espace Public numérique de la Part-Dieu à Lyon.<sup>96</sup>

Les jeux destinés aux personnes en situation de handicap peuvent être proposés par les bibliothèques départementales dans leurs sélections de jeux facilement. Cependant il est plus possible pour ces bibliothèques de proposer des supports comme la manette *Xbox Adaptive*, notamment dans des territoires ruraux car cette dernière demande une certaine expertise de la part des bibliothécaires pour être fonctionnelle. Le manque de lien avec le public est un autre élément car les agents des bibliothèques départementales peuvent avoir une expertise qui manque aux bibliothèques du réseau, que ce soit en termes de connaissances techniques mais également de connaissances en animation et en gestion d'utilisateurs en situation de handicap.

## B. Les *serious game* en bibliothèque

### *Définitions, enjeux et usages*

Les *serious games*, parfois francisé en « jeux sérieux » peuvent « apparaître comme un oxymore ».<sup>97</sup> La définition du spécialiste français Julian Alvarez est la suivante : « application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (*Serious*) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu-vidéo (*Game*). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. ». Ces jeux sont soutenus par un vrai marché composé de développeurs de jeux vidéo comme par exemple le studio Games for Change, d'un public de connaisseurs et bénéficie d'un véritable intérêt de la part de l'Éducation Nationale. Le jeu vidéo peut également être utilisé dans l'Éducation Nationale comme le démontre le professeur Romain Vincent sur son blog « Jeux vidéo, Histoire, Éducation ».<sup>98</sup>

Les *serious games* sont donc des jeux créés dans un but d'information mais qui est composé de règles et d'objectifs ludiques. Les développeurs de ces jeux souhaitent sensibiliser et informer les citoyens sur des sujets d'actualité ou de première importance. Les *serious*

---

<sup>96</sup> GAUDION, A.-G., PERISSE, N., (dir.), *Op. cit.*

<sup>97</sup> ENSSIB (collectif), *Les serious games en bibliothèque : définitions, enjeux et usages*, 2012. Disponible sur : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60535-les-serious-games-en-bibliotheque.pdf> (consulté le 18 août 2019).

<sup>98</sup> <http://jeuvideohistoire.com/>

*games* permettent aux joueurs de faciliter la compréhension d'évènements complexes en les expérimentant soi-même par l'intermédiaire du jeu.<sup>99</sup> Ce type de jeu intéresse aussi bien le secteur public comme les bibliothèques, que les associations ou encore les entreprises privées. Certains exemples de jeux peuvent être donnés ici : *J'aime les patates* (Minority Media Inc.), *Papers Please* (Lucas Pope) ou encore *Type Rider* (Ex Nihilo).

### *Les serious games en bibliothèque*

Les bibliothèques ne s'intéressent actuellement que très peu aux *serious games*. Seules quelques unes comme la bibliothèque de Montpellier en proposent à leurs publics. Les *serious games* sont pourtant pertinents dans les « missions d'information, de formation, d'auto-formation, de loisirs, de communication ou de citoyenneté » des bibliothèques.<sup>100</sup>

Les sujets de ces jeux peuvent parfois être sensibles, ils nécessitent donc une forte médiation auprès des publics. Lors d'animation avec ces jeux, les bibliothécaires doivent bien présenter et expliquer le sujet et donner envie aux usagers de les essayer malgré parfois une interface moins attractive que d'autres jeux récents.

Il faut également mettre en perspectives l'utilisation des *serious games* en bibliothèque. En effet, il ne faut pas toujours chercher à trouver une utilité à chaque activité, le jeu vidéo restant avant tout un moment de détente et de loisir. Il ne faut pas forcément jouer pour apprendre de nouvelles informations. Les lieux de lecture publique ne doivent donc pas exclusivement proposer des *serious games* à leurs publics qui cherchent également des moments de divertissements dans les bibliothèques troisièmes lieux modernes.

## *C. Do it yourself à la bibliothèque*

### *Définition*

Il existe actuellement une mode du *do it yourself* (DIY), traduit en français par l'expression « Faites-le vous-même ». Cette pratique consiste à créer ou modifier de manière artisanale des objets de la vie quotidienne ou technologiques.

### *Utilisation en bibliothèque*

Le *do it yourself* se retrouve déjà en bibliothèques sous plusieurs formes et touche parfois aux jeux vidéo. L'entreprise japonaise de jeux vidéo Nintendo a lancé depuis avril 2018 une série de jeux de construction ressemblant à du *do it yourself* et dénommés les *Nintendo Labo*. En effet, les joueurs achètent différents kits (pour l'instant quatre kits différents sont disponibles) qui sont composés d'éléments en carton à monter soi-même pour créer de nouveaux contrôleurs de jeu. Une fois le nouveau support monté, il peut être utilisé pour

---

<sup>99</sup> MAURIN, F., *Jeu vidéo : « Je perds, donc je pense »* [en ligne], 2010. Disponible sur : [https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5\\_1385386\\_3236.html](https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html) (consulté le 20 août 2019).

<sup>100</sup> ENSSIB (collectif), *Op. cit.*

jouer à des applications dédiées comme la conduite d'une voiture, le contrôle de robots, la création puis l'utilisation d'un piano miniature ou encore l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle.

Les kits *Nintendo Labo* sont déjà populaires en bibliothèque.<sup>101</sup> Ils permettent d'améliorer la créativité et la coopération des enfants tout en leur faisant acquérir de meilleures connaissances dans la création de jeux vidéo. Les kits sont réutilisables plusieurs fois donc les bibliothèques départementales peuvent également en acquérir et les proposer dans les valises numériques de jeux vidéo.

### *Ateliers de création de jeux vidéo*

Les bibliothèques proposent de plus en plus d'ateliers liés au numérique et à la création de jeux vidéo. Les usagers sont actifs durant ces ateliers et participent eux-mêmes à la construction des projets. Plusieurs types d'ateliers peuvent être proposés au public.

Le système le plus répandu est le système *Makey Makey*<sup>102</sup> qui permet d'émuler<sup>103</sup> un clavier à partir d'objets du quotidien. Un contrôleur de jeu peut donc être créé avec toutes sortes d'objets originaux puis être utilisé pour jouer à des jeux sur ordinateurs. Des nano-ordinateurs comme le *Raspberry Pi* ou l'*Arduino* sont également utilisés en bibliothèque. Le premier permet d'émuler de vieilles consoles et de jouer à des jeux rétro alors que le second peut servir de contrôleur une fois paramétré.

Enfin des ateliers de création de jeux peuvent être organisés sur différents logiciels faciles à prendre en main comme *Scratch*<sup>104</sup>. Des liens peuvent être créés avec d'autres médiums s'approchant du jeu vidéo, comme le logiciel *Twyne*<sup>105</sup> qui permet de réaliser des jeux hypertextuels ressemblant aux « livres dont vous êtes le héros ». De nombreuses ressources en ligne permettent d'avoir accès à des fiches animation « clé en main » pour mettre en place rapidement ce genre d'animations en bibliothèque.

---

<sup>101</sup> PERISSE, N., *Nintendo Labo en bibliothèque* [en ligne], 2018. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/dossiers-thematiques/nintendo-labo-en-mediatheque/> (consulté le 20 août 2019).

<sup>102</sup> <https://makeymakey.com/>

<sup>103</sup> Émulation (informatique) : procédé permettant d'imiter ou simuler un matériel ancien ou un programme.

<sup>104</sup> <https://scratch.mit.edu/>

<sup>105</sup> <https://twinery.org/>



## Conclusion

Bien que les bibliothèques départementales connaissent actuellement des évolutions dans leurs rôles d'accompagnement des petites structures, elles ont toujours pour objectif d'aider à la création de bibliothèques modernes qui restent attrayantes pour les publics. Dans ce cadre, tous les supports et les cultures doivent être représentés dans les lieux de lecture publique. Il est donc normal de proposer du jeu vidéo en bibliothèque, ce qui contribue également à sa légitimation.

La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes suit cette logique de modernisation avec la volonté de création de son propre service de jeux vidéo qui serait ensuite proposé aux bibliothèques de son réseau. Le service actuellement en cours de construction s'appuiera pour débiter sur des journées d'information et de prévention notamment dédiées au sujet de la parentalité e sur la possibilité pour les bibliothèques du département d'emprunter une valise de jeux vidéo sur tablettes considérée comme une porte d'entrée vers le monde du jeu vidéo. Dans un second temps, des consoles de salon ainsi que des technologies très récentes comme les casques de réalité virtuelle seront proposées au prêt. Le travail de médiation et de formation destiné aux professionnels du département sera important pour légitimer une culture parfois peu présente dans les territoires ruraux.

De nouvelles pratiques du jeu vidéo font sans cesse leur apparition et ces dernières sont également à promouvoir en bibliothèque. Tout d'abord l'utilisation de supports spécifiques et de jeux adaptés pour les publics handicapés, mais aussi l'accès à des *serious games* ou encore la proposition d'ateliers de création et d'apprentissage *do it yourself*.

Les bibliothèques départementales ont donc un rôle primordial à jouer dans la diffusion du jeu vidéo dans les réseaux de lecture publique. En effet le jeu vidéo reste une pratique coûteuse qui n'est pas accessible à tous, les bibliothèques se doivent donc d'en proposer pour rester attractives et modernes et permettre un accès égalitaire à la culture pour tous.

## Bibliographie

### Monde des bibliothèques

Association des Bibliothécaires de France, *La bibliothèques est une affaire publique* [en ligne], 2012. Disponible sur : [http://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/manifeste\\_ABf\\_2012.pdf](http://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/manifeste_ABf_2012.pdf) (consulté le 23 avril 2019).

Association des Bibliothécaires Départementaux, *Histoire des BDP* [en ligne], ABD, 2007. Disponible sur : <http://www.abd-asso.org/index.php/les-bdp/presentation-histoire/98-histoire-des-bdp> (consulté le 22 juillet 2019).

Département des Alpes-de-Haute-Provence & Département des Hautes-Alpes, *Bibliothèque numérique de référence : Projet scientifique et culturel des bibliothèques départementales des Alpes-de-Haute-Provence et des Hautes-Alpes, défini en vue de l'obtention du label Bibliothèque Numérique de référence*, 2019.

Inspection Générale des Bibliothèques, *La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes*, 2014.

Inspection Générale des Bibliothèques, *Les Bibliothèques départementales de prêt : indispensables autrement*, 2013.

LAHARY, D., *Les bibliothèques départementales à l'heure de la montée des réseaux de lecture publique* [en ligne], 2019. Disponible sur : <http://www.bibenreseau.abf.asso.fr/wp-content/uploads/2019/03/ABF-Bibenreseau-10-departement-1.pdf> (consulté le 04 juillet 2019).

Ministère de la culture. Direction du livre et de la lecture. *Circulaire DLL 6 n° 85 -47 du 1er août 1985* [en ligne], 1985. Disponible sur : <http://www.abd-asso.org/index.php/les-bdp/presentation-histoire/103-circulaire-dll-6-n-85-47-du-1er-aout-1985> (consulté le 24 avril 2019).

PERRIN, G., *Ouvrir plus, ouvrir mieux : un défi pour les bibliothèques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, 2015.

POULAIN, M., *Les bibliothèques du XIXe siècle : 1914-1990*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 1992.

UNESCO, *Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique* [en ligne], 1994. Disponible sur : [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122\\_fre](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122_fre) (consulté le 23 avril 2019).

### Industrie du jeu vidéo

Fabrique Spinoza, *Positiver le jeu vidéo* [en ligne], 2019. Disponible sur : <http://fabriquespinoza.fr/wp-content/uploads/2019/03/Positiver-le-jeu-vid%C3%A9o-Mars2019.pdf> (consulté le 19 juillet 2019).

FERGUSON, C. J., « Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance », *Perspectives on psychological science*, Volume 10, Numéro 5, 2015, p.646-666. Disponible sur : <https://journals.sagepub.com/toc/ppsa/10/5> (consulté le 23 avril 2019).

FOURNIS, G., et al. « Violence, crimes et jeux vidéo violents : le point sur la question », *L'information psychiatrique*, vol. 91, no. 4, 2015, pp. 331-337. Disponible sur : <https://www-cairn-info.sidnomade-2.grenet.fr/revue-l-information-psychiatrique-2015-4-page-331.htm> (consulté le 20 août 2019).

MAO, B., *Le monde expliqué aux vieux : les jeux vidéo*, Paris, 10/18, 2013.

MAURIN, F., *Jeu vidéo : « Je perds, donc je pense »* [en ligne], 2010. Disponible sur : [https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5\\_1385386\\_3236.html](https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html) (consulté le 20 août 2019).

PédaGoJeux, *Le jeu vidéo, enjeu d'autorité parentale*, 2018. Disponible sur : <http://www.pedagojeux.fr/comprendre/jeux-et-enjeux/le-jeu-video-enjeu-dautorite-parentale/> (consulté le 18 août 2019).

STORA, M., *L'impact du jeu sur la psychologie de mon enfant*, 2008. Disponible sur : <http://www.pedagojeux.fr/comprendre/jeux-et-enjeux/limpact-du-jeu-sur-la-psychologie-de-mon-enfant/> (consulté le 18 août 2019).

SUVILAY, B., *Indie Games : Histoire, Artwork, Soud design des jeux vidéo indépendants*, Paris, Bragelonne, 2018.

Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, *L'essentiel du jeu vidéo, février 2019* [en ligne], 2019. Disponible sur : [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell\\_essentiel\\_du\\_jeu\\_video\\_2019\\_0.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf) (consulté le 24 avril 2019).

TADAAKI, F., et BACQUÉ, M., F., « Les « Hikikomori » ou les « disparus-vivants » qui ne voulaient pas mourir », *Études sur la mort*, vol. 150, no. 2, 2016, pp. 113-124. Disponible sur : <https://www-cairn-info.sidnomade-2.grenet.fr/revue-etudes-sur-la-mort-2016-2-page-113.htm> (consulté le 20 août 2019).

TRICLOT, M. *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017.

## Jeux et jeux vidéo en bibliothèque

DEVRIENDT, J. (dir.), *Jouer en bibliothèque*, Villeurbanne, Presses de l'Esssib, 2015.

DEVRIENDT, J., « Silence on joue ! Le médiateur, les jeux vidéo et les fonds documentaires », In GALAUP., X. (dir.), *Développer la médiation documentaire numérique*, Villeurbanne, Presses de l'Esssib, 2012. p. 168-172.

ENSSIB (collectif), *Les serious games en bibliothèque : définitions, enjeux et usages*, 2012. Disponible sur : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60535-les-serious-games-en-bibliotheque.pdf> (consulté le 18 août 2019).

GAUDION, A.-G., PERISSE, N., (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, Paris, Association des Bibliothécaires de France, 2014.

GOSCINIAK, C., *Réalité virtuelle et réalité augmentée en bibliothèque : panorama et perspectives*, Mémoire d'étude (Diplôme de conservateur des bibliothèques), Sous la direction de Romain Gaillard, Villeurbanne, ENSSIB, 2018.

Inspection Générale des Bibliothèques, *Jeu et bibliothèque : Pour une conjugaison fertile* [en ligne], 2015. Disponible sur : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf> (consulté le 16 juillet 2019).

MENEGHIN, C., *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, Mémoire d'étude (Diplôme de conservateur des bibliothèques), Sous la direction de Benoît Epron, Villeurbanne, ENSSIB, 2009.

PERISSE, N., *Nintendo Labo en bibliothèque* [en ligne], 2018. Disponible sur : <http://jeuxvideotheque.com/dossiers-thematiques/nintendo-labo-en-mediatheque/> (consulté le 20 août 2019).

PERREAU, S., *États des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique*, Mémoire de master en sciences humaines et sociales, Sous la direction de Céline Méneghin, Villeurbanne, Esssib, 2015.

PLAIS, A., *Jeux vidéo et bibliothèque : Une relation légitime*, Mémoire de master en sciences humaines, Sous la direction de Valérie Neveu, Angers, Université d'Angers, 2018.

## **Divers**

BARRON, G., LE GOFF-JANTON, P. (dir.), *Intégrer des ressources numériques dans les collections*, Villeurbanne, Presses de l'Esssib, 2014.

Centre pour l'éducation aux médias et à l'information, *La famille Tout-Écran, Conseils en éducation aux médias et à l'information*, Paris, Centre national de documentation pédagogique, 2017.

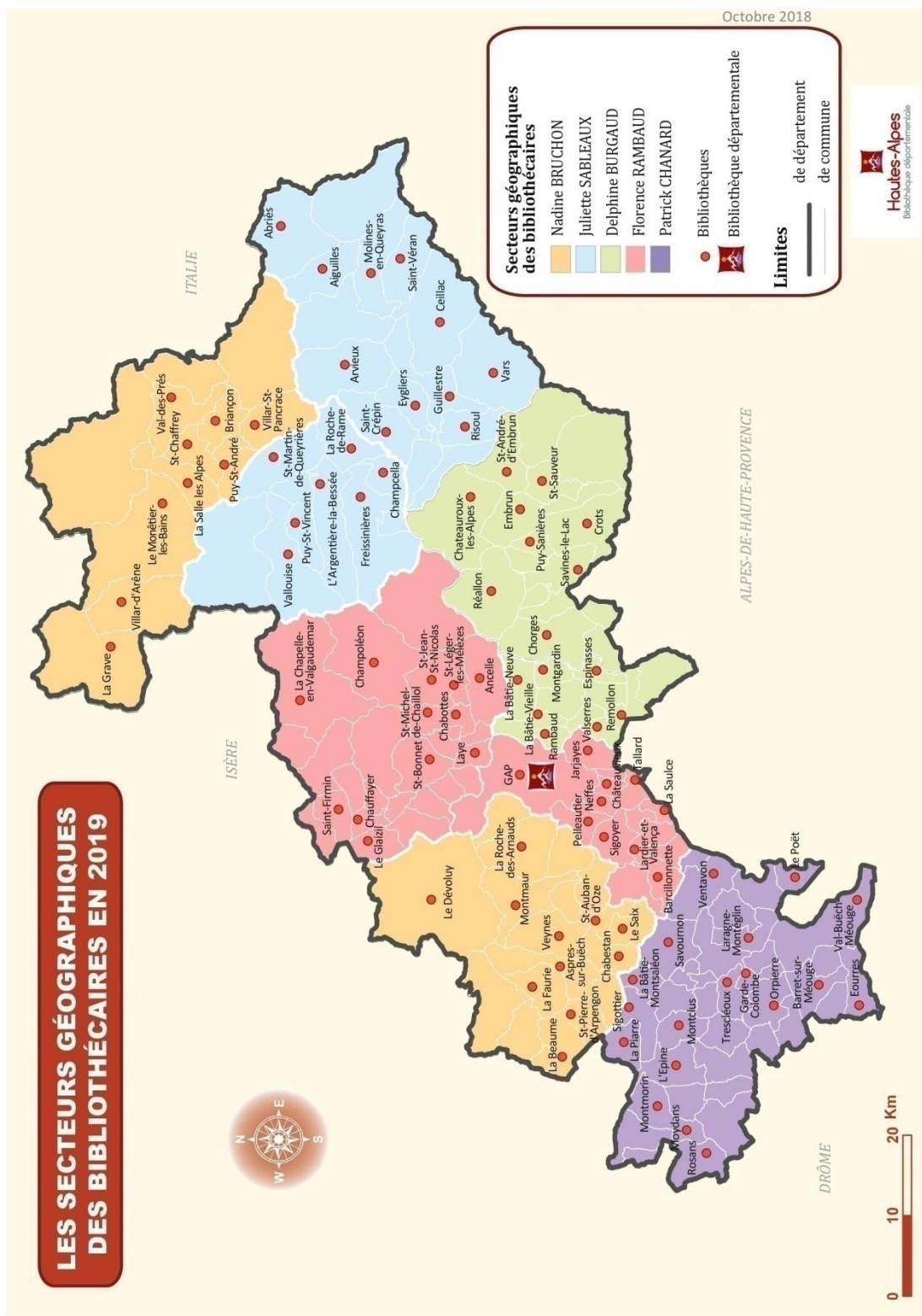
DESCHAMPS, L., *Les meilleures applications pour les enfants !* Paris, Souris Grise, 2015.

INSEE, *Estimations de population par sexe et âge au 1er janvier 2019 : Comparaisons régionales et départementales* [En ligne], 2019. Disponible sur [https://www.insee.fr/fr/statistiques/2012692#graphique-TCRD\\_021\\_tab1\\_departements](https://www.insee.fr/fr/statistiques/2012692#graphique-TCRD_021_tab1_departements) (consulté le 27 juin 2019).

Inspection Générale des Bibliothèques, *La nouvelle politique de lecture publique du Département des Yvelines* [en ligne], 2017. Disponible sur : [http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/2017/35/7/rapport\\_bibliotheques\\_809357.pdf](http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/2017/35/7/rapport_bibliotheques_809357.pdf) (consulté le 29 juillet 2019).

## Annexes

### Annexe 1 : Les secteurs géographiques des bibliothécaires en 2019



## Annexe 2 : Typologie des jeux vidéo

### Typologie des jeux vidéo (inspiré de la typologie de Julien Devriendt)

#### - Action

→ Jeux de tir

→ First Person Shooter (FPS) ou jeux de tir en vue subjective : *le joueur voit la scène à travers les yeux du personnage dont n'apparaissent que les mains et les armes. Call of Duty, Battlefield*

→ Third Person Shooter (TPS) ou jeux à la troisième personne : *les TPS sont des jeux de tir dans lesquels le personnage contrôlé apparaît à l'écran vu de dos. Fortnite, SpecOps : The line*

→ Shoot'em Up : *le joueur contrôle un véhicule et doit tirer à un rythme effréné sur des vagues d'ennemis avec la plupart du temps des scrollings horizontaux ou verticaux. Gadius, DoDonPachi*

→ Jeux de combat (Versus fighting) : *deux personnages face à face s'affrontent dans une arène fermée. Les joueurs ont la possibilité de choisir parmi plusieurs personnages aux caractéristiques et aux aptitudes différentes. Street Fighter, Tekken*

→ Jeux de plateformes : *le joueur doit déplacer son personnage dans un environnement généralement en 2D en évitant de nombreux pièges et ennemis. Super Mario, Rayman*

→ Jeux de rythme et jeux conviviaux : *jeux basés sur des principes simples, une prise en main immédiate et des parties courtes pour toute la famille. Overcooked, Guitar Hero*

#### - Aventures

→ Point & Click : *l'arrivée des graphismes et de la souris permet l'émergence d'un nouveau genre où le joueur déplace un curseur à l'écran pour sélectionner des objets et interagir avec les éléments du jeu. Myst, Day of the Tentacle*

- **Action aventures** : *demande au joueur de combiner habileté et observation, réflexes et réflexion. Tomb Raider, Uncharted*

→ Survival Horror : *le joueur doit survivre dans un environnement hostile rempli de monstres. Le genre utilise tous les codes du cinéma d'horreur pour créer des ambiances oppressantes. Le personnage incarné dispose de peu de ressources pour affronter ses ennemis. Resident Evil, Silent Hill*

→ Infiltration : *l'objectif premier est de ne pas être repéré et d'éviter au maximum les conflits pour s'introduire au cœur d'une base ennemie. Hitman, SplinterCell*

- **Jeux de rôles ou Role-Playing Game (RPG)** : incarner un personnage qu'il faudra faire progresser en termes de puissance, de capacités ou d'expérience. *Elder Scrolls : Skyrim, Fallout*

→ Action RPG : RPG intégrant des phases d'action, notamment dans les combats qui se déroulent en temps réel. *Zelda, Dark Souls*

→ Tactical RPG : le joueur contrôle plusieurs personnages. Les combats se déroulent au tour par tour sur une carte découpée en cases. *Final Fantasy, Fire Emblem*

→ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ou Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs : ces jeux plongent les utilisateurs dans des univers persistants, évolutifs, jouables en ligne et réunissant de nombreux joueurs dans le monde entier. *World of Warcraft, Dofus*

- **Réflexion** : jeux qui demandent aux joueurs de l'observation, de la réflexion et la patience pour résoudre des énigmes de plus en plus complexes. *Portal, Professeur Layton*

- **Stratégie** : il s'agit de fonder une civilisation ou de mener une armée à la victoire sur fond d'histoire, d'heroic fantasy ou d'épopée spatiale.

→ Jeux de stratégie en tour par tour : chaque camp dispose de temps pour planifier ses mouvements en fonction du placement de son adversaire. Une fois les actions validées, c'est au tour de l'opposant. *Civilization, Total War*

→ Jeux de stratégie en temps réel ou Real Time Strategy (RTS) : le joueur, en plus de ses capacités de réflexion, devra faire preuve de réactivité pour ne pas se laisser déborder par son adversaire et gérer simultanément la collecte des ressources, le déplacement de ses unités et les combats. *Age of Empires, Europa Universalis*

- **Jeux de simulation** : inspirés de la réalité, les jeux de simulation font revivre la vie quotidienne, le pilotage d'avions ou encore la pratique d'un sport, entre autres. *Les Sims, Flight Simulator*

→ Jeux de gestion : Dans le rôle d'un gestionnaire devant construire et développer une ville, une entreprise, un hôpital, un parc d'attraction, le joueur doit utiliser les ressources mises à sa disposition pour créer de nouveaux services et obtenir des ressources supplémentaires. *Simcity, Tropico*



## Annexe 3 : Système de classification PEGI

### PEGI PAN EUROPEAN GAME INFORMATION

Le système de classification par âge PEGI (Pan European Game Information, « système européen d'information sur les jeux ») permet aux parents de toute l'Europe de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo.

ancé au printemps 2003, PEGI s'est substitué à un certain nombre de systèmes nationaux de classification par âge au moyen d'une signalétique unique, désormais utilisée dans la plupart des pays européens. Le système bénéficie de l'appui des principaux fabricants de consoles (dont Sony, Microsoft et Nintendo), ainsi que des éditeurs et développeurs de jeux interactifs à travers toute l'Europe. Il est également utilisé pour toutes les nouvelles applications disponibles sur le Google Play Store. Le système de classification par âge a été élaboré par la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ESL, Interactive Software Federation of Europe)

#### QUE SIGNIFIENT LES PICTOGRAMMES ?

Les pictogrammes PEGI, qui apparaissent sur le devant et le dos de la jaquette, indiquent l'une des classifications suivantes: 3, 7, 12, 16 ou 18 (dans). Ils donnent une indication fiable du contenu du jeu en matière de protection des mineurs.







La classification par âge ne tient pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu. Ce sont les descripteurs (voir ci-dessous) affichés sur la jaquette qui révèlent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification particulière.

CRÉÉ EN 2003	PRÉSENT DANS 36 PAYS	PRÈS DE 30 000 JEUX RATIFIÉS	REGROUPE 1 800 SOCIÉTÉS MEMBRES
-----------------	-------------------------	------------------------------------	---------------------------------------









#### LES DESCRIPTEURS



#### LES PICTOGRAMMES PEGI

						
<b>3</b> www.pegi.info	—	—	—	—	—	—
<b>7</b> www.pegi.info	✓	✓	—	—	—	—
<b>12</b> www.pegi.info	✓	✓	✓	✓	✓	—
<b>16</b> www.pegi.info	✓	✓	—	✓	✓	✓
<b>18</b> www.pegi.info	✓	✓	—	✓	✓	✓

 <b>Langage grossier</b> Ce jeu fait usage d'un langage grossier.	 <b>Discrimination</b> Ce jeu contient des images susceptibles d'inciter à la discrimination.	 <b>Jeux d'argent</b> Ce jeu apprend et/ou incite à parier.
 <b>Drogues</b> Ce jeu se réfère à la consommation de drogues (cocaïne, alcoolisées et tabac inclus) ou y fait allusion.	 <b>Sexe</b> Ce jeu représente des corps nus et/ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.	 <b>Jeux d'argent</b> Le jeu permet d'acheter des biens virtuels avec de l'argent réel.
 <b>Violence</b> Ce jeu contient des scènes de violence.	 <b>Violence</b> Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.	

## **Annexe 4** : Questionnaire pour les bibliothèques départementales

### Historique du projet et méthodes

- Présentation rapide du secteur et du responsable

→ **Année de construction du projet, biens et services proposés par la bibliothèque**(rapide compte-rendu)

→ **Combien de personnes sont associés au service (ETP) ?**

→ Motivations et enjeux liés au projet. **Y a-t-il des éléments de diagnostic ? Un lien vers les publics ?**(Histoire du projet pour ramener du sens)

- **Existe-t-il d'autres services ou projets numériques ?**

→ Ressources numériques (dont Digame)

→ Informatique (coding, Rasperry ou Arduino)

- **Comment associe-t-on les élus ?** (Documentation sur la politique culturelle)

### Organisation et gestion du service

- **Budget de constitution de fonds puis d'acquisition ?**

→ Comment fait-on les acquisitions ? (Fournisseurs de bibliothèques ou enseignes spécialisées)

- Politique documentaire

→ **Quelle est la typologie des jeux adoptée ?** (Combien de genres ; documents de référence) ; (Grand public/indépendant, rétrogaming) ; VR et pourquoi ?

→ **Y a-t-il une offre web ? Comment est réglée la question des connexions ?** (gérer identifiants, achats en ligne)

→ **Quels sont les publics visés ?** (Baromètre des publics, distinguer les publics qui jouent par âge et par genre de joueur (Casual/gamer), diagnostic des publics) ; **Action pour les publics éloignés pour ouvrir au plus grand nombre d'individus la bibliothèque ?**(Moment d'échange inclusif)

→ **Quelles sont les conditions d'accès aux services ?** (inscrit/non-inscrit, consultation ou prêt)

→ **Lien avec les autres services et personnels de la médiathèque ?**

- **Distinction et diffusion vers l'extérieur**

- **Comment apparait le secteur jeux vidéo sur le portail ?** (MAJ régulières, sélections, mise en relation avec d'autres secteurs)

- **Comment est faite la communication sur le service dans le réseau de bibliothèques ?**

- Catalogue

→ Typologie, ergonomie, trouver facilement l'information

- Listes des jeux, POLDOC (documents et outils de travail)

→ Informations sur les jeux (PédaGoJeux, système PEGI) ;

Espaces et aménagement

- **Préconisation sur la mise en place dans les bibliothèques municipales ?**

- **Risque du service car certaines bibliothèques ne peuvent pas accueillir le jeu vidéo pour des raisons pratiques**

→ Lien avec les autres espaces de la bibliothèque

- **Rematéraliser le secteur** (Outils d'évaluation : questionnaire pour les usagers, bilan de service)

→ Comment fonctionne le service lorsque le responsable est absent

Formation et médiation

- **Formation pour les agents**

→ Socle de formation sur le numérique ; y a-t-il un plan de formation interne et un axe numérique (documents sur la structuration des formations)

→ BD forment les agents ?

→ Partenariats avec des associations locales pour former les agents ?

- Médiation auprès de l'utilisateur (fiches médiation ou bilan)

→ Assuré par les BM ? (BM qui proposent ? Pouvez-vous vous appuyer sur des compétences dans le réseau ?)

→ Partenariats avec des associations locales pour former les publics et assurer la médiation ?

Difficultés rencontrées

**- Question ouverte**

→ Réticence de certains agents et bénévoles

→ Agents peu formés pour ce support et ces ressources

→ Chercher également des causes extérieures aux agents (manque de ressources : temps, argent)

Bilans et perspectives

**- *Turn over* des valises**

**- Retour des bibliothèques ayant réservé un pack jeux vidéo**

→ Positif, négatif, neutre (documents de bilan)



## Jeux vidéo

### Rétrogaming à la bibliothèque

Une fiche animation de la BD05

Créer un moment de jeu et d'échange autour du jeu vidéo entre parents et enfants, c'est facile avec le rétro gaming. Cette médiation ludique vous donnera l'occasion de revenir aux origines du jeu vidéo.

-----  
**Public** : à partir de 8 ans

**Participants** : 8 à 12

**Durée de l'animation** : 2h-2h30

**Animateurs nécessaires** : 2

**Budget** : 0 €

**Lieu** : un espace permettant de parler et jouer librement sans déranger

**Matériel à prévoir** :

- Prévoir au moins 4 tablettes
- Table et chaises
- vidéoprojecteur (optionnel)
- Enceinte (optionnelle)

-----  
La valise jeux vidéo est disponible auprès de la BD05.

Plus d'informations sur la médiation numérique : [ac-bdp@hautes-alpes.fr](mailto:ac-bdp@hautes-alpes.fr) ou [stephanie.rosso@hautes-alpes.fr](mailto:stephanie.rosso@hautes-alpes.fr).

Le rétro gaming est une pratique consistant à jouer à des jeux anciens sortis de l'actualité. Anciennement réservée aux passionnés, les évolutions technologiques la rendent aujourd'hui accessible au grand public. Une belle occasion de créer du dialogue et du jeu entre parents et enfants en bibliothèque.

#### OBJECTIFS DE LA MÉDIATION

- ❖ Sensibiliser les publics à la culture numérique.
- ❖ Amener à comprendre la culture et les pratiques du jeu vidéo.
- ❖ Créer un moment convivial entre les enfants.
- ❖ Instaurer un dialogue avec les parents sur le jeu vidéo.

#### ORGANISATION DE LA SALLE

- ❖ Aménager un coin jeu vidéo permettant aux enfants de se déplacer et discuter librement.
- ❖ Faire des petits groupes de 2-3 personnes.
- ❖ Relier une tablette et une enceinte au vidéoprojecteur.

#### DÉROULEMENT

L'animateur échange avec les enfants sur leur pratique du jeu vidéo (genres, temps, famille, etc.). Il oriente la discussion vers le rétro gaming, tissant un lien avec les jeux modernes et laissant les enfants qui connaissent cette pratique l'expliquer aux autres. Il est ensuite temps de jouer.

On rassemble les enfants pour leur expliquer le premier jeu, qu'ils pratiquent en petits groupes à tour de rôle. Prévoir ½ heure par jeu.

L'animateur coordonne un moment de tournoi d'une heure (duels, meilleur temps, score, etc.) à partir du jeu de son choix. La finale est projetée sur grand écran.

La fin de l'animation est dédiée au jeu libre si le temps le permet.

#### POUR ALLER PLUS LOIN

- ❖ La BD05 peut sélectionner avec vous jeux et documents (histoire du jeu vidéo, jeux indépendants) pour enrichir cette médiation.
- ❖ La BD05 met à votre disposition des valises numériques (kit Osmo, valise jeux vidéo) que vous pouvez emprunter pour une plus longue durée.
- ❖ Partenaire local : l'association Ludambule peut monter avec vous d'autres animations sur le thème du jeu vidéo.



Cette fiche est publiée sous licence Creative Commons. Elle peut être réutilisée et modifiée pour toute utilisation sans but commercial. Plus d'informations sur [creativecommons.org](http://creativecommons.org).

## Sommaire

Introduction.....	4
I. Les Bibliothèques départementales et la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes .....	7
A. Les bibliothèques départementales en France, histoire et évolution .....	7
<i>Rapide historique</i> .....	7
<i>Les missions principales des Bibliothèques Départementales</i> .....	8
<i>Évolution actuelle du rôle des Bibliothèques Départementales</i> .....	8
B. La Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes.....	11
<i>Le département des Hautes-Alpes</i> .....	11
<i>Les bibliothèques des Hautes-Alpes</i> .....	12
<i>Présentation de la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes</i> .....	13
<i>Quatrième Plan de développement de la lecture publique (PDLP)</i> .....	14
<i>Les Conventions avec les bibliothèques du réseau</i> .....	15
<i>Label Premières pages</i> .....	15
<i>Orphée : un SIGB commun au réseau</i> .....	16
<i>Un nouveau portail web pour la BD05</i> .....	17
<i>Un nouveau projet de service</i> .....	17
<i>Le Rapport annuel des bibliothèques</i> .....	17
<i>Serre-Ponçon, le premier réseau de bibliothèques des Hautes-Alpes</i> .....	18
<i>Les difficultés rencontrées à la BD05</i> .....	18
C. Des projets numériques à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes .....	20
<i>Projet Bibliothèque numérique de référence avec le département des Alpes-de Haute-Provence</i> .....	20
<i>Groupe de travail sur les ressources numériques</i> .....	20
<i>Découverte de la lecture numérique</i> .....	22
<i>Les valises numériques de la BD05</i> .....	22
<i>L'organisation de journées numériques en lien avec le Contrat Départemental de Lecture-Itinérance (CDLI)</i> .....	23
<i>Les formations en lien avec le numérique proposées à la BD05</i> .....	24
<i>Mes missions à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes</i> .....	24
<i>Conclusion de la première partie</i> .....	26
II. Le jeu vidéo en bibliothèque départementale.....	27
A. Industrie du jeu vidéo et jeu vidéo en bibliothèque .....	27
<i>Brève histoire du jeu vidéo</i> .....	27
<i>Démocratisation du jeu vidéo</i> .....	28

<i>La typologie des joueurs par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)</i> .....	29
<i>Rassemblement et conférences en rapport avec le jeu vidéo</i> .....	30
<i>Système de classification PEGI</i> .....	31
<i>Débats récurrents sur le jeu vidéo</i> .....	31
<i>Jeux vidéo en bibliothèque</i> .....	33
<i>Législation du jeu vidéo en bibliothèque</i> .....	34
B. <i>Le jeu vidéo en bibliothèque départementale</i> .....	36
<i>Pourquoi du jeu vidéo en bibliothèque départementale ?</i> .....	36
<i>État des lieux des bibliothèques départementales</i> .....	37
<i>L'accompagnement des bibliothèques municipales dans leurs projets de service jeux vidéo</i> .....	40
C. <i>Projet de service jeux vidéo à la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes</i> .....	44
<i>Le jeu vidéo dans les bibliothèques des Hautes-Alpes</i> .....	44
<i>Projet d'un service jeux vidéo à la BD05</i> .....	44
<i>Critères de sélection des jeux</i> .....	46
<i>Valise jeux vidéo</i> .....	47
<i>Médiations jeux vidéo dans les bibliothèques des Hautes-Alpes</i> .....	48
<i>L'importance de la parentalité face au jeu vidéo</i> .....	49
III. <i>Prospectives du jeu vidéo</i> .....	52
A. <i>Jeux vidéo et handicap</i> .....	52
<i>Différentes solutions selon le handicap</i> .....	52
<i>Intérêt en bibliothèque</i> .....	52
B. <i>Les serious game en bibliothèque</i> .....	53
<i>Définitions, enjeux et usages</i> .....	53
<i>Les serious games en bibliothèque</i> .....	54
C. <i>Do it yourself à la bibliothèque</i> .....	54
<i>Définition</i> .....	54
<i>Utilisation en bibliothèque</i> .....	54
<i>Ateliers de création de jeux vidéo</i> .....	55
Conclusion .....	56
Bibliographie.....	57
Annexes .....	61
Résumés .....	71

## Résumés

### Résumé

Les bibliothèques départementales connaissent actuellement des évolutions dans leur rôle d'accompagnement et la Bibliothèque départementale des Hautes-Alpes (BD05) ne fait pas exception à cette règle. Dans ce cadre, la BD05 souhaite continuer sa modernisation et proposer un service de jeux vidéo cohérent et correspondant aux attentes du public. Suite à une réflexion s'appuyant sur un état des lieux du jeu vidéo en bibliothèques départementales, la BD05 s'est lancé dans son propre projet pour son réseau de lecture publique.

### Mots clés

Bibliothèques départementales, jeux vidéo.

### Abstract

Departmental libraries are currently in a phase of changing and the departmental library of the Hautes-Alpes (BD05) follows the same way. In this context, the BD05 wish to continue her modernisation and offer a coherent video game service to the public. Following a reflection and an analyze of other video game service, the BD05 started her own service that will be proposed to her libraries network.

### Keywords

Departmental libraries, video games.