

# Des jeux vidéo à la bibliothèque

## regards croisés autour de la médiation

PROPOS RECUEILLIS PAR CÉLINE MENEGHIN

Démocratisée dans les bibliothèques au cours des années 2010, la médiation du jeu vidéo a évolué au fil des innovations technologiques et des générations de consoles. Nicolas Périssé – du réseau des médiathèques de Cergy – et Mélissa Diemert – de la médiathèque de quartier Maurice-Genevoix à Blois – se sont prêtés au jeu de l'interview et partagent leurs expériences et leurs regards sur les pratiques actuelles. L'intervieweuse? Céline Meneghin, conservatrice en chef des bibliothèques et responsable de la bibliothèque départementale du Loir-et-Cher. Elle a été la première à consacrer son mémoire de l'Essib au jeu vidéo en bibliothèque.

### Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ainsi que vos parcours?

**Nicolas Périssé:** J'ai débuté comme animateur multimédia à la Petite Bibliothèque Ronde en 2008. À cette occasion j'ai pu travailler sur l'évolution de l'offre numérique jeunesse, laquelle m'a permis d'aller vers le jeu vidéo. Persuadé que ce support avait sa place parmi les collections, j'ai rejoint plusieurs associations dont l'ABF, ce qui m'a permis d'intervenir à de nombreuses occasions lors de journées d'étude sur le sujet. En 2013, j'ai intégré le réseau des médiathèques de Cergy en tant que référent jeux vidéo et aujourd'hui je suis chargé de l'ensemble de l'offre jeux qui inclut également les jeux de société. À côté, je continue de donner des formations sur cette question et de valoriser les échanges sur ce support à travers le salon de discussion sur Discord<sup>1</sup> «Jeuxvidéothèque».

**Mélissa Diemert:** Je travaille en bibliothèque depuis 2016, après mes études, et sur ce poste à la médiathèque de quartier Maurice-Genevoix à Blois depuis 2018. Je suis médiathécaire, et je tiens à ce terme. Je ne fais pas de bibliothéconomie mais de la médiation, du service auprès des usagers, au sein d'un service mutualisé multimédia : numérique (comprenant également un

accès aux labos de langues), cinéma, musique et jeux vidéo. Dès le début de mes études, je me suis orientée vers l'approche numérique à développer au sein des bibliothèques. Personnellement, je suis joueuse sur console et PC, je le suis devenue assez tardivement avec mon cercle amical vers la fin du lycée. Mon métier m'a permis de développer encore cette appétence. J'aime les jeux de plateforme et les puzzle games. J'aime aussi regarder les autres jouer, notamment aux RPG (jeux de rôle) qui ont un côté très cinématographique.

### Nicolas, comment, selon toi, a évolué la perception du jeu vidéo en bibliothèque?

**NP:** On pense souvent que le jeu vidéo est apparu en bibliothèque vers les années 2010 mais en réalité, il est arrivé avec les premiers micro-ordinateurs en bibliothèque. Dès les années 1980, on proposait des logiciels de jeux jusqu'à l'émergence des logithèques spécialisées dans le prêt et la consultation de logiciels, parmi lesquels les jeux vidéo.

Avec l'apparition du cédérom dans les années 1990, les bibliothèques ont développé les collections de logiciels ludo-éducatifs sur PC mais c'est vraiment à l'arrivée des consoles que les choses ont évolué.



↑ Espace Jeux vidéo à la médiathèque Maurice-Genevoix à Blois.

En 2010, proposer du jeu vidéo en médiathèque était encore étonnant : sans intérêt pour certains, dangereux pour d'autres, c'était la bête à abattre car elle secouait trop les habitudes de culture « légitime » ! Il faut dire qu'il y avait encore peu d'outils et de réflexions sur le sujet : on avait le site « jvbib » d'un ancien membre de l'ABF et ton mémoire, Céline !<sup>2</sup> Il a longtemps servi de référence. La publication du Médiathème « Jeux vidéo en bibliothèque » en 2014 a permis de poser les bases, d'expliquer pourquoi le jeu avait sa place en bibliothèque et surtout comment s'en emparer. Cet engouement était aussi favorisé par les réflexions des médiathèques « troisième lieu » qui se voulaient plus accueillantes et en phase avec les pratiques culturelles actuelles par de nouveaux services.

Aujourd'hui, on ne compte plus les médiathèques qui proposent du jeu vidéo en prêt, à jouer sur place ou lors d'actions culturelles, et ce quelle que soit leur taille. Si les nouvelles constructions envisagent leur intégration dès les premières étapes du projet, les plus anciennes repensent leur projet d'établissement pour leur faire une place.

La preuve la plus flagrante, à mon sens, reste la participation conséquente des membres du groupe Facebook « Jeux vidéo en bibliothèque »<sup>3</sup>. Désormais, les échanges se font entre des bibliothécaires beaucoup plus informés sur le sujet qu'à l'origine, signe de l'évolution du médium et sans doute des équipes.

## Patrimoine et jeu vidéo à la BnF

Objet culturel inventif et populaire, produit d'une filière de création et d'édition de grande renommée en France, le jeu vidéo a fait son entrée officielle dans les collections de la Bibliothèque nationale de France en 1992. Détenrice de la première collection publique de jeux vidéo en France, la BnF est devenue un acteur majeur de la conservation du patrimoine vidéoludique. Les collections du département Son, vidéo, multimédia sont constituées de plus de 20 000 jeux vidéo, 40 000 supports (cartouches, disquettes, etc.), 55 consoles, avec un accroissement de plus de 1 000 nouveaux jeux entrés chaque année. La collection historique est accessible dans la bibliothèque de recherche, et plus de cent jeux vidéo récents sont à disposition en bibliothèque tous publics.

Collections de JV et salles de consultation :

<https://www.bnf.fr/fr/departement-son-video-multimedia-o>



↑ Console de jeux vidéo Mattel – Intellivision, Collection Charles Cros. Gallica.



↑ Consultation de jeux vidéo à la BnF, site François Mitterrand. (Photo Laurent Julliard / BnF.)

La programmation culturelle de la BnF propose chaque année des conférences autour du jeu vidéo :

- Les « rendez-vous du jeu vidéo », un cycle de conférences qui explore l'évolution de la production vidéoludique, en lien avec des chercheurs-chercheuses : play-conférences, présentations d'ouvrages, séminaires... ;
- Le cycle « nouvelles écritures » met en lumière l'actualité de cette création numérique ;
- Des journées d'étude et colloques internationaux.

Cycles « les rdv du JV » : <https://www.bnf.fr/fr/agenda/les-rendez-vous-du-jeu-video>

### Sur l'implication des équipes justement, les collègues d'autres secteurs s'intéressent-ils plus spontanément au jeu vidéo ?

**NP :** Les équipes sont beaucoup moins réfractaires à la présence du jeu vidéo en médiathèque. Au contraire, elles ont compris l'intérêt pour le public et en font la promotion. Bien évidemment, il reste quelques irréductibles qui ont encore besoin d'être convaincus, mais avec les milliers d'expériences qui ont fait leurs preuves partout en France, c'est désormais beaucoup plus simple.

Là où il y a encore du travail, c'est dans l'aisance technique. Quand je forme des collègues, j'explique que pour le jeu sur place, on n'attend pas d'eux qu'ils sachent jouer comme des pros, mais que leur rôle est simplement de lancer et d'arrêter un jeu, autrement dit donner accès au service. Fort heureusement, les équipes se sont étoffées avec des spécialistes qui sont là pour les accompagner au quotidien.

Pour le prêt, il faut aussi former les collègues aux différents pictogrammes des boîtes de jeux. La classification PEGI est facilement décriée, mais elle reste un outil pour aider les équipes à faire la promotion des jeux lorsque les usagers souhaitent des renseignements.

### Mélissa, tu as débuté dans le métier alors que les jeux vidéo étaient déjà présents en bibliothèque, cela t'a-t-il semblé naturel ? Avait-on passé le cap de la justification de la légitimité de leur présence ou cette question se pose-t-elle encore ?

**MD :** Pour ma part, tous les supports me paraissent évidents et naturels en bibliothèque. Malgré tout, il est encore nécessaire d'argumenter sur le bien-fondé du jeu vidéo et du numérique auprès de collègues et d'élus qui, par méconnaissance de ces supports, ont des préjugés. Nous faisons donc attention à la manière d'aborder les actions et expliquons leur intérêt et leurs objectifs pour les publics.



↑ Espace Jeux vidéo de la médiathèque Astrolabe de Cergy.

## Avis de jeunes joueurs

### Qu'est-ce qui te plaît dans le jeu vidéo à plusieurs ?

Violette, 14 ans : Lorsque je joue, c'est très souvent avec d'autres gens. Par exemple, j'aime beaucoup 1,2 Switch. C'est surtout le fait de jouer en équipe que j'apprécie.

Thomas, 11 ans : Je joue à des jeux multijoueurs, par exemple *Minecraft*, *Brawl Stars* ou *Roblox*. Ce qui me plaît, c'est que ça rajoute de la vie aux jeux. Si tu joues tout seul, ça devient monotone au bout d'un moment.

### Quelles animations mets-tu en place ? Quelles sont celles qui fonctionnent le mieux et quel-s publics attirent-elles ?

**MD:** En plus du jeu sur place, nous proposons trois actions culturelles récurrentes :

- Game over : 1 mercredi sur 2 autour de la découverte des nouveautés,
- le « Coin des gamers » le samedi matin propose dans l'espace public numérique des jeux sur PC à partir de 12 ans, cela permet de répondre aux demandes des joueurs qui souhaitaient pouvoir jouer à des jeux comme *Fortnite*,
- la découverte de jeux sur tablette et smartphone : 1 fois par trimestre.

Ces actions ont toutes trouvé leur public, le Coin des gamers a un public fidélisé de jeunes du quartier depuis sa création en 2018. Certains y viennent depuis la création et entraînent d'autres joueurs qui découvrent le jeu sur PC. C'est leur rendez-vous. Le public du Game over est plus jeune et plus

volatile. Sur tablette, le public est beaucoup plus diversifié, il est généralement intéressé par les thématiques proposées : les énigmes, le collaboratif... et notamment les mamans car le tactile est très abordable pour qui n'a jamais joué.

Nous organisons des tournois et choisissons également des jeux qui présentent peu d'intérêt seul à la maison mais trouvent tout leur sens en animation collaborative comme les *Nintendo Labs* ou *Mario Kart circuit*, un vrai effet « wahou! ».

Nous avons la chance d'avoir des moyens budgétaires confortables pour mettre en place toutes ces animations, acheter le matériel et les jeux nécessaires.

### Selon vous, le jeu vidéo a-t-il contribué à modifier de manière significative l'image de la bibliothèque au fil des années ?

**NP:** Chaque semaine, je constate l'étonnement positif d'usagers de tous âges à la vue d'une console

ou d'un rayon de jeux. Bien évidemment, on a toujours affaire à des parents agacés qui protestent que s'ils ont amené leurs enfants à la médiathèque, ce n'est certainement pas pour qu'ils retournent sur les écrans ! On m'a aussi rapporté la défiance de publics dans certaines régions rurales, des familles ayant fait le choix d'un « retour à la nature », elles préfèrent éviter que leurs enfants ne s'intéressent de trop près à ces supports. Mais plus que la présence des jeux vidéo, je pense que c'est surtout la médiation des équipes qui a véritablement contribué à changer l'image de la bibliothèque.

**MD :** Nous montrons qu'il y a un intérêt positif dans l'accompagnement des publics, notamment pour des enfants venant seuls à partir de 8 ans, ce qui arrive souvent dans le quartier. Les chartes sont signées conjointement par l'enfant et le parent, nous expliquons le cadre que nous fixons en tant que médiathécaires et la sélection des jeux que nous effectuons. Nous diversifions d'ailleurs notre offre et privilégions toujours des jeux où il est possible de jouer à plusieurs et pour tout public. Le cadre est bien compris par les usagers et cela se passe très bien. Il y a désormais une dynamique autour du jeu vidéo, l'image devient de plus en plus positive dans la société. C'est notre rôle de représenter toutes les cultures et de montrer son intérêt à tous les publics.

**Il y a 15 ans, le public qui s'est tout de suite approprié le jeu vidéo en bibliothèque était plutôt composé de jeunes ados ou préados masculins, au risque d'exclure les autres publics. Au vu de vos expériences s'est-il diversifié en âge ? Féminisé ?**

**NP :** La diversification dépend du service proposé. Pour le jeu sur place, depuis 10 ans de service, je constate une moyenne d'âge constante de 12-13 ans chaque année et majoritairement des garçons. En revanche sur le prêt, les adultes sont davantage présents. Malgré tout, le public féminin reste assez peu présent malheureusement.

**MD :** Le choix des jeux proposés permet de travailler à la mixité des publics et des âges. Les enfants jouent à toutes sortes de jeux indifféremment et ensemble, à l'adolescence ça devient plus compliqué, on voit plus les garçons sur les consoles et PC. Mais les filles sont de plus en plus nombreuses à

venir, il faut échanger avec elles autour des animations, notamment *Amongus* qui leur plaît bien. J'ai organisé un Coin des gamers spécial *Sims 4* sans indiquer que c'était pour cibler le public des jeunes filles, ça avait bien marché, il y avait eu parité lors de cette séance. Elles ont continué à venir jusqu'au Covid.

Nous proposons également du rétrogaming sur place. On attire des publics plus âgés, des adultes avec qui les échanges autour de ces jeux sont très riches.

En dehors du rétrogaming, le public adulte vient surtout pour jouer avec les enfants, le jeu sur place est ainsi familial grâce à des jeux simples d'accès : pas de barrière de la langue, faciles à prendre en main pour des mamans qui ne jouent pas beaucoup.

**Mélissa, une communauté de joueurs s'est-elle développée autour du jeu vidéo dans la médiathèque ?**

**MD :** Nous avons coorganisé le tournoi *Smash bros. ultimate* avec les jeunes qui ont même créé une association autour du jeu à la suite de cette animation. Lors des tournois, les usagers viennent avec leur propre matériel, échangent avec les autres joueurs, s'entraident, etc. Nous avons vu que les relations se sont nouées entre les usagers, ce qui n'aurait pas été le cas sans le jeu vidéo. Ce côté social est aussi important que le jeu vidéo lui-même.

Le Coin des gamers est devenu une vraie communauté, les jeunes ont mis en place des discussions WhatsApp pour se tenir au courant des animations ou se donner rendez-vous et des salons Discord thématiques. Cette sociabilité a dépassé le cadre de la médiathèque : ils s'organisent des goûters, se souhaitent leurs anniversaires, etc. Les anciens forment les nouveaux et ainsi de suite.

**Il y a encore quelques années, un simple flyer permettait de faire savoir que la bibliothèque proposait du jeu vidéo, comment communiquer sur ces actions à l'heure des réseaux sociaux ?**

**MD :** Les affiches, pour le public ado, ça ne fonctionne plus, ce n'est pas leur manière de communiquer. Il faut être là où ils sont, malheureusement c'est souvent compliqué de faire comprendre aux

collectivités l'intérêt pour une bibliothèque d'être sur Tiktok, Instagram, Twitch, etc. Nous sommes donc invisibles auprès du public que nous ciblons. Heureusement le bouche-à-oreille fonctionne encore très bien, nous parlons beaucoup avec les jeunes pour nous faire connaître et un jeune qui capte une information va la transmettre sur ses réseaux.

Depuis le tournoi *Smash Bros.* organisé en janvier 2023, il nous est demandé des retransmissions en direct, une pratique très présente chez les jeunes. Cela a été l'occasion de mettre en place un nouveau partenariat avec la radio locale Studio Zef, Sarah Abadie, animatrice sur cette radio, y anime le « quart d'heure e-sport »<sup>4</sup> les dimanches. Le tournoi a été retransmis en direct pendant deux heures avec deux commentateurs. C'est toujours disponible en podcast<sup>5</sup>. Cette expérience a permis de gagner en visibilité et de communiquer a posteriori notamment auprès des parents.

### Enfin, comment voyez-vous l'évolution du jeu vidéo en bibliothèque et du métier dans les années à venir ?

**NP:** Je pense que le métier a évolué avec les supports. Bien évidemment, il y a 15 ans, il y avait peu de retours d'expérience, il fallait faire des recherches soi-même pour alimenter une thématique ou animer une séance. Parfois simplement, parfois par tâtonnement. Actuellement, j'admire les médiathèques qui ont les moyens d'investir dans un espace gaming comme la médiathèque Émile Zola à Montpellier qui a de quoi faire pâlir (ils ont d'ailleurs toujours été à la pointe dans ce domaine) ainsi que les médiathèques qui parviennent à fidéliser leur public pour monter des équipes sportives à l'image des championnats nationaux que sont LOL en Bib<sup>6</sup> (tournoi autour du jeu *League of Legend*) et Rocket Bib<sup>7</sup> (tournoi autour du jeu *Rocket League*). Sans oublier celles qui explorent le domaine des jeux vidéo par de la création artistique ou des ateliers numériques. Les prochaines évolutions ? Je pense que le jeu vidéo a eu son heure de gloire et qu'il va disparaître dans la masse des supports et des services proposés en médiathèque tant il aura gagné sa légitimité. Et dans 10 ou 20 ans, une nouvelle évolution lui permettra de ressortir du lot. D'ici

là, les innovations viendront de notre capacité à renouveler l'offre par des actions dans lesquelles ce ne seront plus les jeux qui seront mis à l'honneur mais la participation des publics.

**MD:** Dans mon idéal (très utopiste) le numérique tous supports confondus deviendra le centre de gravité des services des bibliothèques. Actuellement, c'est encore assez segmenté dans les équipes, certains n'osent pas aller en permanence au jeu vidéo car il y a des câbles, ne connaissent pas les jeux..., même si peu à peu on déconstruit cela. À l'avenir tout le monde sera sur le numérique, même par obligation, c'est un mouvement déjà amorcé. Le lien avec le numérique sera naturel et mêler tous les supports et les services des bibliothèques tombera sous le sens ! ♦

1. [Discord est un logiciel de messagerie instantanée en ligne. Il est particulièrement apprécié des joueurs car permet de créer différents espaces personnalisés, les « salons », et d'échanger par écrit, en vocal ou en visioconférence durant les parties.](#)
2. <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque>
3. <https://www.facebook.com/groups/jvbib/>
4. <https://www.studiozef.fr/emissions/le-quart-dheure-e-sport>
5. <https://www.studiozef.fr/emissions/le-quart-dheure-e-sport/emission-lqhes-28-tournoi-ssbu-blois-1>
6. <https://lol-en-bib.jimdofree.com/>
7. <https://rocketbib.fr/>



### Pour aller plus loin

Céline Meneghin, *Des jeux vidéo à la bibliothèque. Mémoire du diplôme de conservateur des bibliothèques*, Enssib, 2009.

Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Perisse (dir.), *Jeux vidéo en bibliothèque*, Association des bibliothécaires de France (Médiathèmes), 2014.

Julien Devriendt (dir.), *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'Enssib (Collection La Boîte à outils), 2015.