



UFR de Sciences Humaines et Arts

Master esDOC - Information, Documentation, Bibliothèque

Année universitaire 2018-2019

L'expérience de jeu en bibliothèque : le cas du jeu vidéo

Mémoire pour l'obtention du grade de master
mention « Information, communication »

Présenté par

Mélina Simon

Le 30 août 2019

Sous la direction de

M. David Guillemin

Université de Poitiers



UFR de Sciences Humaines et Arts

Master esDOC - Information, Documentation, Bibliothèque

Année universitaire 2018-2019

L'expérience de jeu en bibliothèque : le cas du jeu vidéo

Mémoire pour l'obtention du grade de master
mention « Information, communication »

Présenté par

Mélina Simon

Le 30 août 2019

Sous la direction de

M. David Guillemin

Université de Poitiers

Remerciements

Je souhaite tout d'abord remercier mon directeur de mémoire, M. David Guillemin, pour sa très grande disponibilité, ses relectures pertinentes et ses conseils avisés qui ont permis de faire avancer autant ma réflexion que la rédaction du présent mémoire.

Je tiens également à remercier l'équipe de la médiathèque de Saint-Éloi, et en particulier Mme Caroline Hiegel pour m'avoir permis de mener à bien mes observations, ainsi que pour son implication et sa disponibilité.

Mes remerciements vont également à ma tutrice de stage, Mme Gaëlle Mallet, de la médiathèque de Neuville-de-Poitou, pour ses encouragements et sa compréhension, ainsi qu'à toute l'équipe de la médiathèque, pour la bonne humeur qui y a régné.

Table des matières

Remerciements	4
Introduction	7
Première partie : état de l'art	10
I. Typologie des jeux et des joueurs	10
<i>a. Définition du jeu</i>	10
<i>b. Classification des jeux</i>	12
<i>c. Typologie des joueurs</i>	15
II. Le jeu en bibliothèque	17
<i>a. L'arrivée du jeu en bibliothèque</i>	17
<i>b. Spécificités du jeu vidéo en bibliothèque</i>	20
<i>c. Paysage du jeu vidéo en bibliothèque</i>	23
III. Dispositifs de médiation	24
<i>a. Éléments de définition</i>	24
<i>b. Jeux vidéo et accessibilité en bibliothèque</i>	26
<i>c. L'expérience de jeu en bibliothèque</i>	27
Deuxième partie : méthodologie	33
I. La médiathèque de Saint-Éloi	33
<i>a. Présentation</i>	33
<i>b. Espace dédié et offre de jeux vidéo</i>	35
<i>c. Situation de jeu libre et Playtime</i>	36
II. L'observation	38
III. Critères d'observation	39
Troisième partie : résultats de l'observation	42
I. Offre vidéoludique et espaces.....	42
<i>a. Agencement des espaces de jeu</i>	42
<i>b. Collection de jeux</i>	44
<i>c. Fonctionnement des séances de jeu</i>	47

II. Place du professionnel et de l'utilisateur dans l'expérience de jeu	48
<i>a. Rôle du professionnel.....</i>	48
<i>b. L'utilisateur au sein des situations de jeu.....</i>	50
<i>c. Une frontière peu marquée entre joueurs et spectateurs</i>	52
III. Interactions entre les composantes du modèle de Nicholson	53
<i>a. L'influence du type et du mode de jeu sur les interactions</i>	53
<i>b. Le professionnel dans les interactions</i>	55
<i>c. Les ressources de la médiathèque</i>	57
Conclusion	59
Bibliographie	61
Table des annexes	66

Introduction

Le jeu fait depuis toujours partie du quotidien des êtres humains. S'il a longtemps été considéré comme une activité improductive et réservée aux enfants, de nombreux chercheurs, dans le domaine des sciences humaines, ont mis en exergue le rôle bénéfique qu'il peut avoir dans l'apprentissage, la sociabilisation ou encore l'éveil culturel et créatif. En psychologie, le jeu a été étudié par certains chercheurs, notamment Piaget, comme un élément constitutif du développement de l'enfant aux différentes périodes (sensori-motrice, période de la pensée symbolique et la période sociale), mais aussi comme manière d'être par rapport au monde. Pour certains chercheurs à nouveau (Freud, Lacan, Piaget) le jeu symbolique serait d'ailleurs une étape par laquelle tous les enfants passeraient au cours de leur développement.¹

De la même manière, à son apparition il y a cinquante ans, le jeu vidéo n'était pas perçu comme un produit fini et n'était destiné qu'à une petite partie de la population : ceux qui avaient alors de certaines connaissances en informatique. Son usage s'est démocratisé en suivant la croissance impressionnante de l'industrie du jeu vidéo durant ces dernières années, avec un chiffre d'affaires record de 4,9 milliard d'euros en 2018 et une croissance de 15% par rapport à l'année 2017.² Les types de jeu se sont diversifiés et les usages sont devenus pluriels, notamment avec l'apparition du *casual gaming*³ et la possibilité de pouvoir jouer depuis son smartphone ou depuis un navigateur web, ne rendant plus indispensable la détention d'un matériel dédié comme le sont les consoles de jeu. Les jeux vidéo ont donné naissance à une culture jonchée de références aujourd'hui bien ancrées

¹ BRUNER, Jérôme. *Le développement de l'enfant: Savoir faire, savoir dire*. Presses Universitaires de France, 2015.

² Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. *L'essentiel du jeu vidéo 2018*. Bilan du marché français. [en ligne] Disponible à l'adresse < https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019.pdf > Consulté le 23 avril 2019.

³ Le *casual gaming* fait référence au jeu occasionnel. Il s'agit d'un jeu vidéo conçu pour plaire au large public des joueurs occasionnels ; ce type de jeu se caractérise par un faible niveau de difficulté, des règles très simples et un design accessible.

dans la culture populaire contemporaine et font l'objet de nombreuses études de la part de chercheurs en sciences humaines, notamment dans le monde anglo-saxon dans le cadre de ce que l'on appelle les *game studies* qui recouvrent à la fois les travaux réalisés en sciences humaines, les écrits des concepteurs de jeux vidéo et les études narratologiques et ludologiques.⁴

Avec la démocratisation des jeux vidéo, de plus en plus de bibliothèques proposent du jeu et plus spécifiquement des espaces dédiés aux jeux vidéo, afin non seulement d'attirer un public qui ne serait pas familier du lieu, mais aussi de redorer l'image de cette institution, parfois poussiéreuse dans l'esprit de chacun. Cette offre nouvelle qui est celle des jeux vidéo répond de fait aux pratiques actuelles des individus et également au rôle que les bibliothèques se doivent d'avoir de donner accès à la culture au plus grand nombre. Depuis quelques années, le concept de troisième lieu appliqué aux bibliothèques incite celles-ci à devenir des endroits accueillants, conviviaux, où les usagers peuvent se retrouver et partager. L'accent n'est plus mis sur les collections que l'on y trouve mais sur le lieu en tant que tel ; un endroit où l'on reste, que l'on peut habiter le temps d'une visite et où l'on peut vivre une expérience, y compris en commun.

Le concept d'expérience de jeu qui renvoie aux conditions dans lequel le jeu est joué devient unique lorsqu'il est appliqué au contexte spécifique des bibliothèques de lecture publique. La diversité des types de jeu, des consoles et des usages offre la possibilité aux bibliothèques d'appréhender la pratique du jeu vidéo de différentes manières et de proposer une expérience de jeu singulière. Ainsi, nous chercherons à comprendre dans quelle mesure le dispositif de médiation autour des jeux vidéo permet une réelle expérience de jeu pour les usagers de la bibliothèque. Pour cela, nous nous appuyerons sur le concept d'expérience de jeu que Scott Nicholson a modélisé en 2010, en prenant en compte les différents éléments de la médiathèque au sein d'un schéma interactionnel⁵. Ces interactions

⁴ RUEFF, Julien. Où en sont les « game studies » ? *Rezeaux*. 21 décembre 2008. Vol. n° 151, n° 5, pp. 139-166. [en ligne] Disponible à l'adresse < <https://www.cairn.info/revue-rezeaux1-2008-5-page-139.htm#> > Consulté le 22 août 2019.

⁵ Nous reviendrons plus en détail sur ce modèle dans la première partie.

entre les composantes du modèle constitueraient la base de l'expérience de jeu en bibliothèque. Afin de pouvoir rendre compte de ce phénomène, nous avons choisi de mener une expérimentation basée sur l'observation au sein d'une médiathèque conçue dans l'esprit de troisième lieu, à savoir la médiathèque de quartier Saint-Éloi, à Poitiers.

Dans un premier temps, nous analyserons ce que le concept de jeu recouvre, puis nous nous intéresserons plus particulièrement à son application en bibliothèque, en établissant un état des lieux des services autour des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique françaises. Enfin, nous détaillerons les dispositifs de médiation mis en place dans les bibliothèques et leur lien avec l'expérience de jeu.

Première partie : état de l'art

I. Typologie des jeux et des joueurs

a. Définition du jeu

Depuis quelques années, le jeu occupe une place importante dans l'industrie culturelle. Sa pratique se démocratise dans le quotidien des individus, notamment depuis l'apparition des jeux vidéo et leur essor. Derrière le terme « jeu » se cache une notion complexe à définir, tant les implications qu'elle recouvre sont nombreuses. Le Grand Dictionnaire de la Langue Française la définit comme suit :

Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant et perdant et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté, et le hasard.

Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.

Ensemble des différents jeux de hasard, en particulier ceux où on risque de l'argent.

Ensemble des règles qui régissent un divertissement organisé.

Lieu où se pratiquent certains jeux.

Ensemble des éléments, des instruments nécessaires à la pratique d'un jeu.⁶

Cette définition très générale inclut toutes les acceptions du terme. Elle met en exergue la présence d'un gain potentiel lors d'une situation de jeu et l'aspect de divertissement, de plaisir qui s'y retrouve.

Comme le rappelle Ludovic Gaussot, le jeu a longtemps été considéré par les sociologues comme le propre de l'enfance⁷. De là, il est envisagé de deux manières

⁶ Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=17014945 > Consulté le 5 janvier 2019.

⁷ GAUSSOT, Ludovic. Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Spirale*. 2002. Vol. no 24, n° 4, pp. 39-51. <https://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-page-39.htm>

opposées ; d'un côté par sa dimension « frivole », qui s'oppose au travail et au sérieux, et qui correspondrait à un temps exclusivement de loisir dont on ne retire aucune qualité particulière. De l'autre, par sa dimension éducative, pédagogique, qui permettrait à l'enfant de se développer socialement et de construire ses représentations de la réalité dans le but de s'intégrer à la société. Le jeu a une place telle dans le quotidien de l'enfant qu'en 1989, la Convention Internationale des Droits de l'enfant, adoptée par les Nations Unies lui reconnaît « le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique »⁸.

Le jeu est un élément constitutif de la vie humaine. De tous temps et de tout âge, les hommes jouent et recherchent les situations de jeu. Le périmètre de ce que constitue une situation de jeu n'est pas très clair en fonction des approches que l'on en fait. Toutefois, il est possible de s'appuyer sur des codes qui viendraient systématiquement régir ces situations. Ainsi, Roger Caillois, en 1958, définissait le jeu comme une activité :

Libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

Séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

Incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement ;

Improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

Réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

Fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.⁹

⁸ Convention internationale des droits de l'enfant, 1989. article 31. Disponible en ligne : https://www.diplomatie.gouv.fr/IMG/pdf/Conv_Droit_Enfant.pdf . Consulté le 12 janvier 2019.

⁹ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1991.

Pour Caillois de nouveau, le jeu a une véritable fonction sociale¹⁰. Le joueur chercherait des éléments de rivalité afin de mesurer son savoir-faire en se comparant à autrui. Et ce, même pour des jeux solitaires qui ne se prêteraient pas d'instinct à une forme de rivalité. Caillois évoque l'exemple du cerf-volant. Il n'est pas nécessaire pour qui souhaiterait faire voler un cerf-volant d'être accompagné. Pourtant, il souligne que l'exercice du jeu ne suppose pas la solitude, mais la compagnie. Ainsi, les individus peuvent déceler un intérêt à se réunir à des événements tels qu'une compétition de cerfs-volants, afin de trouver cette notion de rivalité.

Le lien entre jeu et culture a été étudié de nombreuses fois. Pour Huizinga, ce seraient des éléments indissociables, il soutient que le jeu est une des composantes à la base de toute culture¹¹.

Aujourd'hui, on ne revient pas sur la légitimation culturelle du jeu, il est admis que le jeu est un élément constitutif de la culture.

b. Classification des jeux

L'un des premiers à tenter d'établir une classification des jeux est Roger Caillois. Dans son ouvrage, il décrit ainsi quatre catégories de jeux, chacune se caractérisant par l'élément dominant la situation de jeu :

- La compétition (*agôn*)
- Le hasard (*alea*)
- Le simulacre (*mimicry*)
- La recherche du vertige (*ilinx*)¹²

L'auteur évoque également la présence d'un continuum entre le *paida*, qui correspond à une fantaisie incontrôlée dans laquelle le joueur agit librement sans

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951.

¹² CAILLOIS, Roger. *op. cit.*

chercher à atteindre des objectifs imposés, et le *ludus* qui renvoie au jeu sous contraintes, aux règles qu'il est nécessaire de suivre afin de poursuivre des objectifs et améliorer ses compétences. Par exemple, la réussite serait une combinaison entre le *ludus* et l'*alea*.

Il est toutefois compliqué de concevoir une classification optimale, dans laquelle chaque jeu n'entrerait que dans une seule catégorie.

La théorie des jeux, inscrite dans le domaine des mathématiques et développée par John von Neumann, s'intéresse aux interactions des joueurs au sein de la situation de jeu¹³. Elle concerne les jeux compétitifs qui amènent à des comportements stratégiques et durant lesquels chaque joueur prendrait des décisions en fonction de celles des autres. Cette théorie permet une approche différente de la classification des jeux, puisqu'elle induit un classement à partir de leurs critères fondamentaux, et non plus par grandes catégories.

Depuis les années 2000, le jeu vidéo s'est particulièrement développé. Celui-ci se définit comme « une œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition. »¹⁴ S'il est difficile de faire le rapprochement direct avec la classification de Caillois, établie bien avant l'apparition des dispositifs électroniques que constituent les jeux vidéo, se trouvent dans cette définition des caractéristiques propres au jeu, comme l'objectif de divertissement qu'il suppose. De plus, les jeux vidéo font l'objet de nombreuses études depuis ces dernières années. Ainsi, certains auteurs ont œuvré afin de dresser une typologie des jeux vidéo. Les différents types prennent en compte la diversité des *gameplay* qu'offrent les jeux vidéo. Le *gameplay* recouvre deux dimensions ; celle liée au jeu en lui-même telles que l'histoire du jeu et ses règles, et celle liée à l'interaction entre le joueur et le jeu. Le *gameplay* recouvre donc à la

¹³ MORGENSTERN, Oskar et NEUMANN, von John. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press, 1944, 1^{re} éd.

¹⁴ Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8355614 > Consulté le 22 janvier 2019.

fois des critères de jouabilité, de maniabilité et de niveau de difficulté. Il n'existe pas de typologie « officielle » qui ferait consensus, les types de jeux étant particulièrement diversifiés¹⁵. Cela dit, certaines grandes catégories reviennent fréquemment parmi les typologies dressées de part et d'autre :

- Les jeux d'action
- Les jeux d'aventure et les jeux *point and click*
- Les jeux de gestion et les jeux de simulation
- Les jeux de sport et les jeux de course
- Les jeux de rôle
- Les jeux musicaux
- Les jeux de réflexion et *puzzle game*
- Les jeux sérieux
- Les jeux sociaux

Ces grandes catégories regroupent différents sous-genres. Par exemple, dans la catégorie « jeux d'action », se trouvent les jeux de combat à progression (ou *beat them all*), les jeux de combat (ou *beat them up*), les jeux de tir, les jeux d'infiltration, les jeux de plateforme, certains jeux de stratégie, etc. En somme, les jeux demandant une certaine habileté et mettant à l'épreuve les réflexes du joueur. Avec cette typologie, il est ainsi possible de classer l'offre variée et hétéroclite qui est celle des jeux vidéo.

Le jeu vidéo étant par définition un dispositif électronique, son usage nécessite un support de stockage et un équipement particulier. De fait, on distingue le support physique du support dématérialisé d'un jeu. Historiquement, les jeux sont stockés sur des supports à insérer dans une machine, que ce soient des cartouches, des CD-ROM, des DVD ou des Blu-ray. Depuis quelques années, ce support tend à disparaître, au profit des jeux dématérialisés. Il s'agit alors d'un logiciel téléchargé et installé ensuite sur un disque dur. Parmi les jeux dématérialisés, on retrouve évidemment les jeux payants et les jeux à abonnement qui peuvent se vendre

¹⁵ Typologie des jeux vidéo. *Hermès, La Revue*. 2012. Vol. 62, n°1, p.15-16. Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm>

également sur support physique, mais aussi les jeux gratuits ainsi que les jeux *free to play*. Ces derniers se caractérisent par un accès gratuit au jeu, mais au sein duquel des achats sont possibles, que ce soit pour accélérer sa progression, pour bénéficier d'améliorations graphiques, ou pour accéder à des contenus qui ne sont accessibles qu'en payant.

Enfin, il existe différentes machines permettant de faire usage du jeu vidéo. Parmi elles, on retrouve les consoles de salon, les consoles portables, les ordinateurs et les smartphones et tablettes. Les consoles de salon nécessitent un équipement particulier ; un écran, des périphériques, comme les manettes, et des accessoires qui personnalisent ou complètent l'usage de la console, comme des micros-casques pour communiquer en ligne lors des parties multi-joueurs ou des accessoires permettant de simuler l'usage d'un instrument de musique, pour les jeux comme *Guitar Hero*, ou celui d'un club de golf, dans *Wii Sports*. Il en est de même pour les ordinateurs, nécessitant au minimum un écran, un clavier et une souris, il est possible d'ajouter des accessoires.

La huitième génération de consoles a fait son apparition avec la Wii U, en 2012. Parmi les consoles de salon, on retrouve aussi la Xbox One, et la Playstation 4. La Nintendo Switch, par son aspect hybride, peut à la fois être considérée comme une console de salon, elle est en effet dotée d'un mode téléviseur permettant de jouer sur grand écran et ainsi de réunir jusqu'à huit joueurs sur la même console, et à la fois comme une console portable, au même titre que la 3DS, ou la Playstation Vita.

c. Typologie des joueurs

On ne peut parler de jeu, de condition ou de situation de jeu sans évoquer la présence et la participation des joueurs. Christian Schmidt écrit, concernant les jeux de société, « toute situation de jeu se compose de trois éléments : les règles du jeu, les joueurs et le concept de solution du jeu »¹⁶.

¹⁶ SCHMIDT, Christian. Du jeu aux joueurs : sur quelques extensions de la théorie des jeux. *Psychotropes*. 2007. Vol. Vol. 13, n° 3, pp. 55-75.

Les enquêtes permettent de recueillir des données concernant les profils des joueurs, et plus particulièrement en ce qui concerne les jeux vidéo. En 2008, l'enquête sur les pratiques culturelles des français consacrait, pour la première fois, une partie de son questionnaire aux jeux vidéo¹⁷. Ainsi, l'enquête révèle que plus de 35 % de la population française de plus de 15 ans y a joué au moins une fois au cours des douze derniers mois. Plus récemment, une enquête réalisée par l'Ifop en 2015 révèle que 73,3 % des français jouent aux jeux vidéo¹⁸. Aussi, et contrairement aux idées reçues, cette enquête révèle que la parité homme/femme est atteinte, avec 49% de joueuses et 51% de joueurs. Cependant, si la parité est respectée, hommes et femmes auraient des pratiques différentes. En effet, certains types de jeu comme les jeux de sport ont un public majoritairement masculin (69% de joueurs et 31% de joueuses). À l'inverse, les jeux musicaux attireraient un public plus féminin (57,9% de joueuses et 42,1% de joueurs).

Ces enquêtes et les chiffres relevés confirment l'idée que le jeu vidéo devient une pratique courante dans le quotidien des individus. Au-delà de cela, des catégories de joueurs ont été élaborées en fonction de la fréquence de jeu de chacun et de la durée de leurs sessions de jeu :

- Les joueurs occasionnels
- Les joueurs modérés
- Les joueurs passionnés

De la même manière, des auteurs ont montré qu'il était possible de dresser une typologie des joueurs en fonction des lieux et du contexte dans lesquels ils jouent¹⁹. En effet, la diversité des supports et des types de jeu sous-tendent un usage pluriel.

¹⁷ DEPS ministère de la Culture et de la Communication. *Les pratiques culturelles des Français* [en ligne]. 2008 < <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/08resultat.php> > Consulté le 12 janvier 2019.

¹⁸ CNC. *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français* [en ligne]. 2015. CNC/Ifop. [Consulté le 29 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais_233935

¹⁹ RUFAT, Samuel, MINASSIAN, Hovig Ter et COAVOUX, Samuel. Jouer aux jeux vidéo en France. *L'Espace géographique*. 2014. Vol. Tome 43, n° 4, pp. 308-323.

Les consoles portables et les smartphones permettent un usage nomade, plutôt solitaire. Tandis que les consoles de salon se prêtent à un usage casanier, tantôt solitaire, tantôt social. On retrouve ainsi des profils de joueurs variés.

Alors même que le jeu vidéo en ligne n'en était qu'à ses débuts, Richard Bartle, en 1996, avait imaginé une typologie des joueurs en fonction de leurs pratiques au sein même du jeu²⁰. Ses travaux se basaient initialement sur les *multi-user dungeon*, qui correspondent peu ou prou aux actuels MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), et qui offrent la possibilité de s'intéresser à la manière dont un individu se comporte dans un monde virtuel. Ainsi, il a pu mettre en évidence quatre grandes catégories de joueurs :

- *achievers* : ceux qui cherchent à accomplir des actions dans le contexte du jeu
- *explorers* : ceux qui préfèrent explorer l'univers du jeu
- *socialisers* : ceux qui privilégient l'interaction avec les autres joueurs
- *killers* : ceux qui cherchent à s'imposer aux autres joueurs

Ces différentes manières d'appréhender un jeu renvoient aux motivations intrinsèques que les joueurs ont à l'égard du jeu. Comme le montre l'enquête de 2015, les joueurs évoquent l'épanouissement, la stimulation intellectuelle et le lien social comme les principales raisons de jouer, au-delà de l'aspect purement divertissant.

II. Le jeu en bibliothèque

a. L'arrivée du jeu en bibliothèque

En France, c'est d'abord dans les ludothèques que la pratique du jeu s'installe. C'est à Dijon que la première ludothèque voit le jour en 1968, d'autres feront leur

²⁰ A. BARTLE, Richard. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* [en ligne]. 1996. [Consulté le 26 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

apparition sur le territoire national dans les années 1970. Les ludothèques se définissent comme « des équipements culturels qui mènent des actions autour du jeu en tant que pratique : l'acte de jouer, et en tant que patrimoine : les jeux et les jouets »²¹. Elles ont pour fonction de promouvoir la culture ludique, de favoriser les rencontres et les échanges autour du jeu et de préserver et valoriser le patrimoine ludique.

Les bibliothèques et les ludothèques partagent les mêmes valeurs de démocratisation et d'accès à la culture. Tandis que les ludothèques se dédient exclusivement au jeu et à la culture ludique, les missions des bibliothèques sont d'apporter des contenus aux usagers, qu'ils soient source d'information ou de divertissement. Aussi, le Manifeste de l'UNESCO évoque le fait que les bibliothèques de lecture publique se doivent

de recourir, pour les collections qu'elles constituent et les services qu'elles assurent, à tous les types de médias appropriés et à toutes les technologies modernes aussi bien qu'aux supports traditionnels. [...] Elle doit être à la fois reflet des tendances du moment et de l'évolution de la société [...].²²

Par conséquent, le jeu a sa place parmi les offres que la bibliothèque propose au public. Puisque celle-ci doit savoir s'adapter aux besoins des usagers, aux nouvelles pratiques culturelles et aux nouveaux supports qui en découlent.

En 2007, la Bibliothèque Publique d'Information publiait un livre dans lequel Bruno Maresca soulignait une diversification des usages qui redéfinissait la fonction même des bibliothèques. L'enquête réalisée auprès d'usagers révélait que ceux-ci percevaient la bibliothèque à la fois comme un lieu culturel, un lieu d'instruction et un lieu de détente et d'évasion.

Ainsi, depuis quelques années, de nombreuses bibliothèques se sont mises à développer une offre de jeux, des espaces dédiés et des animations autour de la

²¹ Association des Ludothèques Françaises. [en ligne]. [Consulté le 28 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/>

²² Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque de lecture publique, 1994 – UNESCO Bibliothèque Numérique. [en ligne]. [Consulté le 28 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122_fre

culture ludique. Par ailleurs, l'intérêt grandissant des professionnels autour de ces questions suscite le développement de nombreuses journées de formation, mais aussi d'espaces d'échange en ligne, notamment avec la présence de groupes Facebook²³, sur lesquels les professionnels publient leurs retours d'expérience, partagent leur veille autour de l'actualité des jeux vidéo, etc.

Il est également possible de penser une typologie des jeux spécifique au milieu des bibliothèques de lecture publique, en excluant notamment les jeux d'argent et de plein-air. Scott Nicholson a envisagé une classification en fonction des diverses situations de jeu auxquelles sont confrontés les joueurs, et en considérant deux grandes familles de jeu :

- Les jeux de société : « Jeu d'intérieur se jouant à plusieurs personnes, généralement assises autour d'une table, selon des règles définies et à l'aide d'un matériel donné. »²⁴
- Les jeux vidéo : « Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition. »²⁵

Ainsi, pour Scott Nicholson, il y aurait cinq catégories sous-jacentes aux archétypes de l'expérience de jeu en bibliothèque :

- Les jeux à dimension éducative et culturelle
- Les jeux sociaux

²³ Jeux vidéo en bibliothèque. [en ligne]. [Consulté le 29 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://fr-fr.facebook.com/groups/jvbib/>.

Jeu en bibliothèque. [en ligne]. [Consulté le 29 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://fr-fr.facebook.com/groups/jeubibliotheque/>

²⁴ Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26543707 > Consulté le 22 janvier 2019.

²⁵ Le Grand dictionnaire terminologique, Office québécois de la langue française (OQLF) [En ligne] < http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8355614 > Consulté le 22 janvier 2019.

- Les jeux narratifs
- Les jeux de stratégie
- Les jeux d'action²⁶

Cette typologie, à l'inverse de celle conçue par Roger Caillois, regroupe des catégories dans lesquelles il est possible de classer les jeux de manière non perméable, mais elle ne prétend pas être aussi exhaustive.

b. Spécificités du jeu vidéo en bibliothèque

Dans son mémoire de l'Enssib, Céline Méneghin argumente les nombreux avantages qu'implique la présence d'une offre de jeux vidéo pour les bibliothèques²⁷. Parmi eux, le fait notamment que proposer une offre de jeux vidéo sur différents supports permet de démocratiser l'accès à un loisir coûteux. Par ailleurs, elle souligne la question de l'attractivité de la bibliothèque qui est pertinente dans le sens où les bibliothèques sont des lieux voués à être fréquentés. De fait, fidéliser ses usagers et attirer un nouveau public sont des arguments à faire valoir. Une étude menée par Scott Nicholson en 2007 dans les bibliothèques américaines a montré que 64 % des usagers ayant participé à une session de jeu vidéo sont revenus à la bibliothèque pour un autre service et que 61 % des usagers ayant participé à une session de jeu vidéo ont utilisé un autre service durant leur présence à la bibliothèque²⁸. Ainsi, l'impact sur la fréquentation du lieu peut se révéler conséquent. De plus, comme nous l'avons évoqué, la pratique du jeu vidéo s'est très largement répandue depuis ces dernières années. Il paraît indéniable

²⁶ NICHOLSON, Scott. *Everyone plays at the library*. Medford, NJ : Information Today, 2010.

²⁷ MENEHIN, Céline. *Des jeux vidéo à la bibliothèque*. [en ligne]. Diplôme de conservateur. Enssib, 2009. [Consulté le 15 février 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf>

²⁸ NICHOLSON, Scott. Library Gaming Census Report, Year 2. [en ligne]. *American Libraries*. 2009. Vol. 1, n°40, pp. 44. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://scottnicholson.com/pubs/CensusReport2007ALA.pdf>

d'inclure en bibliothèque un média occupant une telle place dans le quotidien et les pratiques culturelles des individus.

Si les avantages concernant une offre autour de jeux vidéo en bibliothèque sont nombreux, la pratique du jeu vidéo nécessite de se poser des questions quant à l'espace même de la bibliothèque. En effet, les différents supports vidéoludiques impliquent des relations à l'espace diverses. Comme il est mentionné dans l'ouvrage *Jeux vidéo en bibliothèque*²⁹, il existe trois postures possibles :

- Forme traditionnelle : le joueur est assis à distance de l'écran, manette/clavier/souris en mains, dans une position fixe.
- Forme portable : le joueur a juste besoin d'une assise pour profiter de sa console portable.
- Forme mobilité : développée avec la Wii, le PS Move et Kinect, le joueur est désormais obligé de se mouvoir pour jouer, ce qui nécessite un espace laissé libre autour de lui.³⁰

Ces postures, au-delà de poser des questions purement pratiques d'aménagement de l'espace, impliquent des situations de jeu différentes. En effet, nous pouvons tout à fait concevoir que le joueur figurant seul face à sa console portable n'interagira pas avec son environnement à la manière des joueurs adoptant la posture « mobile ».

Un autre aspect spécifique au jeu vidéo : celui-ci n'est pas défini clairement dans les textes de loi. Si son statut juridique n'est pas officiellement fixé, puisqu'il se situe entre le logiciel et l'œuvre de collaboration, toutes ses composantes lui confèrent le statut d'œuvre de l'esprit. En effet, d'après l'article L112-2 du Code de la Propriété Intellectuelle (CPI) :

Sont considérés notamment comme œuvres de l'esprit au sens du présent code :

1° Les livres, brochures et autres écrits littéraires, artistiques et scientifiques ;

²⁹ GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas. *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF, 2014. Médiathèmes, 12.

³⁰ *Ibid.*, p.99

- 2° Les conférences, allocutions, sermons, plaidoiries et autres œuvres de même nature ;
 - 3° Les œuvres dramatiques ou dramatico-musicales ;
 - 4° Les œuvres chorégraphiques, les numéros et tours de cirque, les pantomimes, dont la mise en œuvre est fixée par écrit ou autrement ;
 - 5° Les compositions musicales avec ou sans paroles ;
 - 6° Les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, dénommées ensemble œuvres audiovisuelles ;
 - 7° Les œuvres de dessin, de peinture, d'architecture, de sculpture, de gravure, de lithographie ;
 - 8° Les œuvres graphiques et typographiques ;
 - 9° Les œuvres photographiques et celles réalisées à l'aide de techniques analogues à la photographie ;
 - 10° Les œuvres des arts appliqués ;
 - 11° Les illustrations, les cartes géographiques ;
 - 12° Les plans, croquis et ouvrages plastiques relatifs à la géographie, à la topographie, à l'architecture et aux sciences ;
 - 13° Les logiciels, y compris le matériel de conception préparatoire ;
- [...]

De fait, le prêt et la consultation sur place des jeux vidéo sont soumis aux contraintes du code de la propriété intellectuelle. Cela signifie que les droits doivent être négociés auprès des auteurs, producteurs ou éditeurs. Les bibliothèques peuvent ainsi passer par des fournisseurs spécialisés qui ont déjà négocié les droits de prêt et de consultation auprès des éditeurs (RDM, COLACO...), mais l'offre vidéoludique proposée par ces fournisseurs est très restreinte. De plus, si les droits sont censés être négociés auprès des éditeurs, les fournisseurs ne sont pas toujours aptes à prouver que la négociation ait bien eu lieu. Ainsi, il n'est pas rare pour les bibliothèques de passer par des boutiques spécialisées, en respectant le cadre légal de la commande publique³¹.

³¹ *Ibid.*, p. 88

c. Paysage du jeu vidéo en bibliothèque

En 2009, une commission « Jeux vidéo en bibliothèque » a été créée par l'Association des Bibliothécaires de France (ABF), avec comme objectif d'accompagner les structures souhaitant développer des services autour du jeu vidéo et de sensibiliser les professionnels à la mutation que cela implique³². Avec la mobilisation des professionnels autour de ces questions, il est possible de se représenter la quantité de bibliothèques proposant une offre et des services autour du jeu vidéo. En effet, la carte de France disponible sur le site jeuxvideotheque.com fait apparaître les équipements culturels proposant des jeux vidéo³³. Si la carte n'a pas été mise à jour depuis quelque temps, on s'aperçoit tout de même que les bibliothèques sont réparties sur tout le territoire national, notamment à proximité des grandes villes, ne laissant que peu de zone « vide ».

Dans son mémoire d'études en 2015, Sarah Perreau a tenté de dresser un état des lieux de ce que constituaient alors les jeux vidéo en bibliothèque³⁴. L'enquête qu'elle a menée interrogeait pas moins de 203 bibliothèques. Parmi elles, 58,6% proposaient un service autour du jeu vidéo dans leur établissement. Parmi les 41% de bibliothèques ne proposant pas de services en lien avec le jeu vidéo, 7,1% avaient un projet en cours d'élaboration et 67,9% souhaitaient proposer une offre vidéoludique à leurs usagers dans les prochaines années. Par ailleurs, seulement 5% des bibliothèques interrogées étaient opposées au jeu vidéo en bibliothèque³⁵.

Les bibliothèques départementales jouent un rôle important pour les bibliothèques rurales ou celles situées dans de petites communes, puisqu'elles leur permettent de proposer une offre de jeux vidéo sans avoir à débloquer un budget ou lever des

³² Commission Jeux vidéo en bibliothèque, ABF.

<http://www.abf.asso.fr/3/140/437/ABF/commission-jeux-video-en-bibliotheque-presentation?p=6>

³³ Carte de France du jeu vidéo. <http://jeuxvideotheque.com/carte-de-france-du-jeu-video/>

³⁴ PERREAU, Sarah. État des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique [en ligne]. Mémoire de l'enssib, 2015 [Consulté le 2 mars 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf>

³⁵ *Ibid.*, p. 31

fonds. Certaines bibliothèques départementales peuvent ainsi prêter aux bibliothèques du département des malles thématiques contenant une sélection de jeux vidéo, des consoles, et les périphériques nécessaires à leur fonctionnement ou simplement des ressources vidéoludiques que les bibliothèques sélectionnent de la même manière que les autres documents, en fonction de leurs besoins. C'est le cas par exemple de la bibliothèque départementale de la Seine-et-Marne, qui peut prêter des malles Wii U et PS4, comportant tout le matériel nécessaire, aux bibliothèques du territoire, pour une durée de 3 mois³⁶. Elle propose également des valises composées d'une sélection de jeux, pour les bibliothèques déjà équipées de console. Les consoles de salon sont les plus représentées parmi les plates-formes proposées par les bibliothèques départementales (68,7%)³⁷. En effet, celles-ci favorisent le jeu en multijoueur et permettent de susciter la curiosité des usagers, qui verraient une partie de jeu vidéo sur un grand écran. Elles renforcent également l'aspect convivial du lieu, ce qui semble être une priorité pour les bibliothèques.

Les services mis en place autour de l'offre vidéoludique sont variés et dépendent des objectifs de la structure. Les bibliothèques peuvent proposer une consultation sur place, des prêts de jeux vidéo et/ou de matériels ainsi que mettre en place des actions culturelles autour du jeu vidéo.

III. Dispositifs de médiation

a. Éléments de définition

La médiation, dans son acception la plus large, est le fait de servir d'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses. En bibliothèque de lecture publique, on parle surtout de médiation culturelle. En lien avec les missions des bibliothèques et le rôle qu'elles jouent dans la démocratisation de la culture, la médiation culturelle peut être définie ici comme « l'ensemble des actions qui visent à réduire l'écart

³⁶ <https://mediatheque.seine-et-marne.fr/malles-jeux-video>

³⁷ Ibid., p. 36

entre l'œuvre, l'objet d'art ou de culture, les publics et les populations. »³⁸. Aussi, la médiation fait partie intégrante des missions des professionnels des bibliothèques, mais elle se manifeste de manière très diverse. De fait, pour Anne-Marie Bertrand, tout ce qui fait l'intermédiaire entre les œuvres et les usagers est de la médiation, que ce soient l'accueil des publics, la signalétique, le catalogue, etc.³⁹.

Il est pertinent de s'intéresser aux objectifs de la médiation en bibliothèque pour tenter d'appréhender de manière plus fine la façon dont elle s'exprime. Ainsi, pour Dominique Tabah, les principaux objectifs des actions culturelles en bibliothèque sont de permettre la découverte, favoriser la création, instaurer un espace public de rencontre et de partage, et créer du lien social⁴⁰. Cela amène David Sandoz, dans sa recherche d'acceptation adéquate, à définir la médiation culturelle comme « les dispositifs qui ont pour fin d'éveiller, d'ouvrir les usagers à du nouveau, de l'inconnu, des œuvres, des formes, des idées ou des connaissances nouvelles. »⁴¹

De fait, le rôle des professionnels autour de la médiation est de mettre à disposition un espace, organiser les collections et les services de sorte à faciliter l'appropriation des contenus par les usagers. Sans qu'il y ait nécessairement besoin d'une intervention de sa part. Ainsi, le dispositif peut aussi bien être la manière dont l'espace est agencé qu'un événement ponctuel autour d'une thématique.

³⁸ BEILLEROT, Jacky. Médiation. In Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation. Nathan, 2000. p. 679.

³⁹ BERTRAND, Anne-Marie. Les bibliothécaires face au public. Paris : BPI, 1995.

⁴⁰ TABAH, Dominique. Le Rôle social et culturel des bibliothèques vu de Bobigny. Bulletin des bibliothèques de France. 1997. n° 1. p. 41-50. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1997-01-0041-007>>. ISSN 1292-8399

⁴¹ SANDOZ, David. Repenser la médiation culturelle en bibliothèque publique : participation et quotidienneté. [en ligne]. Diplôme de conservateur. Enssib, 2010. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/48311-repenser-la-mediation-culturelle-en-bibliotheque-publique-participation-et-quotidiennete.pdf>

b. Jeux vidéo et accessibilité en bibliothèque

Depuis la loi du 11 février 2005 sur l'égalité des droits et des chances, la question de l'accessibilité en bibliothèque se pose. En 2006, la Délégation interministérielle aux personnes handicapées définit l'accessibilité comme suit :

La réduction de la discordance entre, d'une part, les possibilités, les compétences et les capacités d'une personne et, d'autre part, les ressources de son environnement lui permettant de façon autonome de participer à la vie de la cité.

En bibliothèque, l'accessibilité se traduit par une possibilité d'accès aussi bien physique à l'intégralité des espaces et des collections de la bibliothèque qu'un accès aux services et aux animations proposées. Dans un souci d'égalité d'accès à la culture, la médiation à destination d'un public en situation de handicap fait particulièrement sens. Même si « la mise en accessibilité ne se résume pas au cadre bâti, ni aux collections adaptées ou aux services mixtes, [puisqu'il s'agit] aussi une question de politique de tarification et de recrutement de personnes handicapées, de formation des bibliothécaires et de communication »⁴², elle peut passer aussi par une médiation.

En France, l'association CapGame œuvre depuis sa création, en 2013 pour l'accessibilité des jeux vidéo en proposant entre autres des solutions matérielles et logicielles⁴³. Alexis Sepcha, dans sa thèse sur l'accessibilité des jeux vidéo, la définit comme suit :

la possibilité de jouer à un jeu même dans le cadre d'un fonctionnement sous conditions limitantes. Ces conditions limitantes pouvant être d'ordre fonctionnel ou liées à un handicap telles que la non voyance, la surdit  ou la mobilit  r duite⁴⁴.

⁴² BONELLO, Claire. *Accessibilit  et handicap en biblioth que*. [en ligne] BBF. 2009. N  5, pp. 7. [Consult  le 12 janvier 2019]. Disponible   l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/40713-accessibilite-et-handicap-en-bibliotheque.pdf>

⁴³ <http://www.capgame.fr/>

⁴⁴ SEPCHAT, Alexis. *Jeux vid o accessibles pour personnes en situation de handicap* [en ligne]. Tours : Universit  Fran ois Rabelais, 2008. [Consult  le 12 janvier 2019]. Disponible   l'adresse : http://www.applis.univ-tours.fr/theses/2008/alexis.sepchat_3024.pdf

Comme l'évoque Claire Bonello, une mise en accessibilité de la bibliothèque et de ses services ne suffit pas à faire venir un public en situation de handicap. Pour cela, il est nécessaire que ce public se sentent à sa place et intégré. C'est en cela que le rôle de médiateur du professionnel est important :

rendre accessible la bibliothèque aux personnes handicapées suppose de conférer au bibliothécaire des missions aussi diverses que celles de guide traçant des itinéraires à travers les espaces physiques et les corpus, d'animateur et de créateur de lien social.⁴⁵

De fait, les bibliothèques peuvent faire l'acquisition de matériels spécifiques pour permettre aux personnes en situation de handicap de profiter de l'offre vidéoludique. Et également faire des animations autour de cela. À la bibliothèque de Lyon Part-Dieu se tiennent des ateliers autour des jeux vidéo accessibles, durant lesquels peuvent se rencontrer un public valide et un public handicapé afin de partager une expérience de jeu⁴⁶.

c. L'expérience de jeu en bibliothèque

Il y a deux manières d'envisager la question de la médiation autour du jeu, en effet, il peut à la fois être un outil de médiation, et en être l'objet.

Depuis quelques années, les musées investissent de plus en plus l'aspect ludique pour permettre au public d'approcher plus aisément les œuvres mises à disposition. Comme évoque Pierre Balloffet, qui s'est intéressé à la place du divertissement dans l'offre muséale, « de plus en plus de musées se tournent vers des modes de présentation innovateurs et séducteurs qui comportent des éléments de nature récréative afin de valoriser des contenus traditionnellement jugés austères. »⁴⁷. Ainsi, les bibliothèques peuvent être amenées à aborder l'objet jeu de la même manière, en tant qu'outil attractif, qui inciterait les usagers à consulter les collections. L'une des missions des bibliothèques de lecture publique est de

⁴⁵ BONELLO, Claire. *op. cit.*

⁴⁶ https://www.bm-lyon.fr/spip.php?page=agenda_date_id&source=326&date_id=11313

⁴⁷ BALLOFFET, Pierre. Quand le jeu s'invite au musée. *Gestion*. 14 septembre 2017. Vol. Vol. 42, n° 2, pp. 74-77.

promouvoir la lecture, de fait il n'est pas incohérent d'user de moyens afin d'encourager la lecture. Cela peut être le cas des animations intitulées « l'heure du conte numérique » dans différentes bibliothèques, durant lesquelles un jeu narratif, généralement un jeu d'aventure *point and click*, est utilisé pour raconter une histoire. Cela permet d'une part de faire découvrir la diversité de la création vidéoludique et d'autre part de capter l'attention d'un public qui ne serait pas familier au livre, de l'inciter à s'intéresser à l'histoire contée par le professionnel afin de lui donner goût au récit.

Cela dit, il serait réducteur de considérer le jeu vidéo uniquement comme un outil. Nous ne reviendrons pas sur la légitimité du jeu vidéo en tant qu'objet culturel, cela a en effet fait l'objet de nombreuses études durant ces dernières années et si le jeu vidéo a une place importante dans l'industrie culturelle, sa légitimité est encore aujourd'hui discutée⁴⁸. Toutefois, au lieu d'inscrire le jeu vidéo en tant qu'outil dans la démarche de médiation, il peut en être l'objet. Ainsi, il y a plusieurs moyens de procéder pour accoutumer un public à une pratique qui lui est inconnue ou pour faire découvrir de nouveaux contenus à un public déjà familier. Les animations en tant que telles peuvent être considérées comme des dispositifs de médiation. Que ce soit par le biais d'ateliers, d'expositions, de tournois, etc.

Par ailleurs, les jeux vidéo incitent plutôt à un usage casanier et solitaire, permettant à un joueur de se trouver seul face à l'écran et de s'immerger dans l'univers. Le fait de l'inscrire dans des pratiques collectives au sein des bibliothèques permet de recréer des liens réels, de lier la communauté virtuelle au monde réel, mais également de se faire rencontrer des usagers qui ne se seraient pas fréquentés en temps usuel, de favoriser la mixité sociale et de proposer une expérience de jeu singulière.

⁴⁸ BENGHOZI, Pierre-Jean et CHANTEPIE, Philippe. Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ? Paris : Ministère de la culture, 2017. Questions de culture

L'expérience de jeu renvoie aux « conditions dans lesquelles le jeu est joué »⁴⁹. Un jeu seul ne suffit pas à créer une expérience de jeu. Celle-ci s'appuierait sur « les ajustements entre le joueur et le dispositif de jeu »⁵⁰. Mathieu Triclot insiste sur le fait que la situation a un rôle important dans l'expérience de jeu :

Je crois que l'on n'a pas grand-chose à dire sur les expériences en soi, mais beaucoup à dire sur les expériences en situation. Il n'y a d'expérience que parce qu'il y a des milieux, matériels, technologiques, humains où celle-ci peut se déployer. L'expérience ce n'est pas un noyau de subjectivité isolée, c'est un agencement et une manière de faire circuler du désir dans cet agencement.⁵¹

Ainsi, le milieu des bibliothèques offre un contexte particulier dans lequel jouer. Pour Scott Nicholson, c'est précisément pour cette expérience de jeu singulière que les usagers viendraient jouer en bibliothèque⁵². Il a conçu un modèle selon lequel l'expérience de jeu se formerait autour de différents niveaux d'interaction. Tout d'abord, l'objet jeu se découperait en deux éléments :

- L'état de jeu, qui est ce sur quoi les joueurs agissent. Il peut s'agir d'un plateau et des pièces pour les jeux de société, et est représenté à travers des pixels pour les jeux vidéo. Les joueurs modifient cet état de jeu en étant impliqués par des pions ou des avatars les représentant et en suivant un ensemble de règles convenues jusqu'à ce que la condition de fin soit atteinte et qu'un gagnant soit désigné.
- L'univers de jeu, qui correspond à l'histoire, au contexte dans lequel le jeu s'inscrit. Contrairement à l'état de jeu, l'univers de jeu n'est pas directement manipulable par les joueurs.

⁴⁹ DEVRIENDT, Julien. *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015. La Boîte à outils, 34. p. 97.

⁵⁰ TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones. 2011. p. 17

⁵¹ LEFEBVRE, Martin, TRICLOT, Mathieu. Penser l'expérience du joueur. *Merlanfrit.net* [en ligne]. 29 novembre 2011. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : www.merlanfrit.net/Penser-l-experience-du-joueur

⁵² NICHOLSON, Scott. *Everyone plays at the library*. Medford, N.J : Information Today, 2010.

Lorsque l'on parle d'un jeu vidéo, s'ajoute la notion de *gameplay*. Le *gameplay* d'un jeu vidéo recouvre ces deux dimensions. Celle liée au jeu en lui-même : l'histoire du jeu et ses règles, et celle liée à l'interaction entre le joueur et le jeu. Le *gameplay* recouvre donc à la fois des critères de jouabilité, de maniabilité et de niveau de difficulté.⁵³

Les joueurs interagissent ainsi entre eux à travers l'état de jeu et leur personnage, ou de manière directe, sans passer par l'objet jeu. Là encore, il y a plusieurs niveaux d'interaction entre les joueurs. D'une part, Nicholson considère que la modification de l'état de jeu par un joueur est une interaction. Lorsqu'un joueur bouge une pièce sur un échiquier, il interagit de cette manière avec son adversaire, par le biais du médium. D'autre part, il y a les interactions sociales. Celles-ci peuvent avoir lieu au sein même du jeu, par exemple, lorsque l'on procède à un échange, il s'agit d'une interaction régie par les règles du jeu, ou être externes à la situation de jeu, dans ce cas, les joueurs échangent directement entre eux, sans nécessairement qu'il y ait un quelconque rapport avec le jeu. Ces interactions, bien qu'elles puissent n'avoir aucun lien avec le jeu, font partie de l'expérience de jeu.

En bibliothèque, il y a d'autres composantes à prendre en considération et qui entrent dans ce modèle. Les spectateurs ont un rôle dans l'expérience de jeu, ils peuvent à la fois interagir entre eux et avec les joueurs, et également avoir une influence sur le déroulé de la partie. Plus encore pour les jeux vidéo, qui, au-delà de l'espace de la bibliothèque, sont de véritables « spectacles » et rassemblent de plus en plus de spectateurs, que ce soient lors de tournois de jeux compétitifs ou de simples *let's play*. En effet, les plateformes telles que Twitch permettant de diffuser en direct des contenus vidéoludiques donnent aux joueurs la possibilité d'être vus et peuvent modifier leur manière d'appréhender et d'évoluer au sein du jeu. Par ailleurs, les spectateurs peuvent retirer de leur côté une véritable expérience de jeu, alors même qu'ils n'ont pas joué, à proprement parler. Jean-

⁵³ DJAOUTI, Damien, ALVAREZ, Julian, JESSEL, Jean-Pierre, METHEL, Gilles et MOLINIER, Pierre. A Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*. 2008. Vol. 2008, pp. 1-7.

Louis Weissberg revient sur la prétendue passivité du spectateur, pour lui, les dispositifs interactifs rendraient floue cette distinction entre acteur et spectateur, être spectateur impliquerait une véritable coopération, et il se propose de réunir ces deux états⁵⁴.

Le personnel de la bibliothèque peut également être impliqué dans les interactions, que ce soient avec les joueurs ou les spectateurs, en les accueillant à l'événement, en présentant le jeu et en s'assurant que chacun respecte les règles mais aussi en encourageant les spectateurs à rejoindre une partie, ou en leur présentant les services connexes.

Enfin, les dernières composantes du modèle de Nicholson sont les ressources de la bibliothèque. Celles-ci peuvent être mises en avant lors d'événements particuliers et peuvent susciter des questions ou discussions de la part des participants mais peuvent également être source d'échanges entre eux.

Nicholson représente ainsi son modèle de l'expérience de jeu en bibliothèque⁵⁵ :

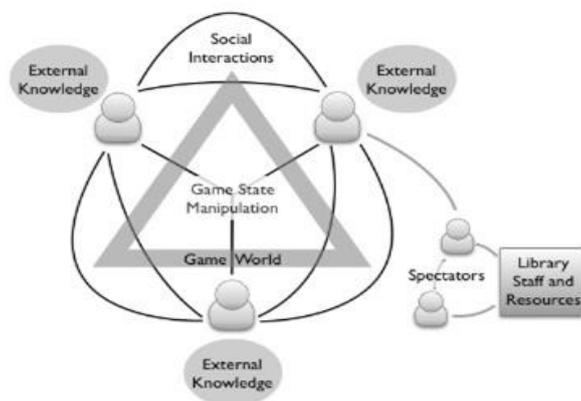


Figure 1 : Modèle de l'expérience de jeu en bibliothèque

⁵⁴ AMATO, Etienne Armand, WEISSBERG, Jean-Louis. Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité., in *Interfaces, Anomalie digital_arts*, n°3, 2003. sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele. Édition HX. p.41-51.

⁵⁵ NICHOLSON, Scott. op. cit. Chapter 3.

Ce schéma illustre ainsi les interactions qui peuvent avoir lieu entre les composantes du modèle de l'expérience de jeu. On retrouve les différents niveaux d'interaction entre joueurs décrits par Nicholson, à savoir les interactions à travers la modification de l'état de jeu et les interactions sociales, qui peuvent aussi bien avoir lieu au sein même du jeu ou lui être extérieur. Les spectateurs, le personnel et les ressources de la bibliothèque étant aussi pensés comme des composantes de l'expérience de jeu, figurent dans le modèle interactionnel.

Pour conclure, le présent état de l'art nous a permis de contextualiser le phénomène des jeux vidéo en bibliothèque et d'approcher le concept d'expérience de jeu qui serait propre au milieu des bibliothèques. En s'ancrant dans ce contexte particulier, il s'agira de comprendre comment les différentes composantes du modèle de Nicholson interagissent entre elles, quelle posture adoptent les professionnels et quelle influence celle-ci peut avoir sur l'expérience, ainsi que de comparer des situations de jeu qui différeraient selon le type de jeu ou selon le dispositif et l'organisation même de ces situations. Ces éléments nous permettront de comprendre dans quelle mesure le dispositif de médiation autour des jeux vidéo permet une réelle expérience de jeu pour les usagers de la bibliothèque.

Deuxième partie : méthodologie

Cette deuxième partie présente le cas concret que constitue l'objet d'étude du présent mémoire, et qui permet de confronter les différentes notions abordées dans l'état de l'art.

Pour ce faire, nous avons choisi d'observer et d'étudier les situations de jeu par les biais des interactions entre les différentes composantes du modèle de Nicholson, des pratiques professionnelles et des comportements des usagers, mais aussi de l'organisation de l'espace, au sein d'une médiathèque proposant une offre et un espace dédié aux jeux vidéo.

I. La médiathèque de Saint-Éloi

a. Présentation

La médiathèque de Saint-Éloi fait partie du réseau des bibliothèques de Poitiers. Celui-ci comprend six médiathèques, deux ludothèques, dont une itinérante, et une artothèque située dans la médiathèque François-Mitterrand, en centre-ville. La médiathèque de Saint-Éloi partage ses locaux avec la maison de services au public (MSAP), gérée par l'association PIMMS.⁵⁶ Elle est située face au lycée Kyoto et à proximité du collège Jean Moulin, ainsi que de la maison de quartier SEVE, où les jeunes peuvent se retrouver et où sont proposés divers services tels que des accueils et activités de loisirs ou l'inscription au contrat local d'accompagnement à la scolarité (CLAS), permettant à l'enfant et sa famille de surmonter les difficultés rencontrées lors de son parcours scolaire.⁵⁷ C'est donc dans un quartier vivant et dont la proportion de jeunes est important que s'inscrit cette médiathèque.

L'organisation et l'aménagement de la médiathèque ont été pensés en fonction de l'approche dite « troisième lieu ». En effet, le projet de la médiathèque dès sa

⁵⁶ MSAP de Saint-Éloi : <http://www.pimms.org/popupAgence.jsp?currentPubId=2821>

⁵⁷ Maison de quartier SEVE : <http://seve86.centres-sociaux.fr/>

construction était de proposer un lieu attractif pour les habitants du quartier de Saint-Eloi, mais également de répondre aux attentes et besoins d'un maximum de profils d'usagers possible et de considérer le public dans sa globalité. Le concept de « troisième lieu » s'ajoutant au premier lieu - le foyer - et au deuxième - le travail - renvoie à la vie sociale de l'individu et correspond à des espaces conviviaux dans lesquels les individus peuvent se rencontrer, partager et échanger de façon informelle⁵⁸. Nous pensons traditionnellement aux cafés, mais les troisièmes lieux peuvent se trouver ailleurs, et notamment en bibliothèque. De fait, la médiathèque de Saint-Éloi a l'ambition d'être un lieu de vie, renforçant le lien social, où différents usages cohabitent et où les usagers peuvent se réunir et partager des moments.

Ainsi, en plus de disposer d'un certain nombre de documents empruntables, la médiathèque propose un espace de travail, des postes informatiques, divers endroits pour s'installer, des postes d'écoute musicaux et un espace jeu vidéo. Il s'agit de la seule médiathèque du réseau à proposer une offre de jeux vidéo⁵⁹. Ceux-ci ne sont pas empruntables mais les usagers peuvent avoir accès à plus d'une centaine de jeux, sur cinq consoles, et jouer sur place dans l'espace dédié.

La médiathèque se compose de deux étages. Au rez-de-chaussée, se situent la banque d'accueil ainsi que les automates de prêts/retours, l'espace presse et revues, composé de fauteuils, d'une fontaine à eau ainsi qu'un distributeur de boissons et de friandises, incitant les usagers à s'installer et à rester dans le lieu. C'est également au rez-de-chaussée qu'est l'espace jeux vidéo. Il s'agit d'une pièce que l'on peut fermer ou ouvrir au gré des besoins. À l'étage, se trouvent l'espace jeunesse et les collections de BD, comics, manga, DVD, documentaires. Quelques postes informatiques sont situés derrière les travées qui constituent l'espace des documentaires. L'étage bénéficie également d'un téléviseur sur lequel les usagers peuvent regarder des films avec casques audio, de nombreux sièges et poufs afin que les usagers puissent s'installer et consulter les documents sur place, ainsi

⁵⁸ SERVET, Mathilde. « Les Bibliothèques troisième lieu ». Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 2010, n° 4, p. 57-63. Disponible en ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>. [Consulté le 4 avril 2019]

⁵⁹ La ludothèque possède, en fait, un fonds de jeux de Wii mais ne propose pas de consultation sur place, il est utilisé lors d'événements ou d'animations spécifiques.

qu'une salle de travail dans laquelle sont disposés le reste des postes informatiques et des tables, constituant un espace plus silencieux, propice au travail.

Le mobilier de la médiathèque est sur roulettes. De fait, l'agencement des meubles varie en fonction des besoins et des événements. Les plans⁶⁰ donnent à voir une disposition du mobilier à titre indicatif, telle qu'elle l'était la majorité du temps, entre les mois d'avril et juillet. La salle d'animation, située au rez-de-chaussée, correspond également à l'espace jeux vidéo.

b. Espace dédié et offre de jeux vidéo

L'idée de disposer d'une offre de jeux vidéo et d'un espace dédié faisait partie du projet initial, même si celui-ci n'a pas immédiatement été mis en place sitôt l'ouverture. En effet, la médiathèque a ouvert en février 2014, et l'espace jeux vidéo a, quant à lui, ouvert en avril 2016, soit plus de deux ans plus tard. Avant la construction de la médiathèque, l'idée était de proposer une offre de jeux vidéo à la médiathèque François Mitterrand, en centre-ville, mais cela s'est avéré impossible pour cause de manque de place disponible. Le projet de construction de la médiathèque de Saint-Éloi était alors l'occasion d'y intégrer un espace dédié à la consultation d'une offre vidéoludique.

L'espace se compose de deux téléviseurs et d'un vidéoprojecteur, permettant en somme de proposer l'usage de trois consoles simultanément. La médiathèque dispose de la dernière génération de consoles, à savoir la XBOX One, la Playstation 4 et la Nintendo Switch. Elle possède également la Playstation 3 et la Wii U, ainsi que deux consoles rétrogaming ; la Megadrive et l'Atari 2600. Toutes deux sont des éditions spéciales avec des jeux préinstallés, mais elles ne sont pas accessibles au public et ne sont sorties qu'en cas d'événement ou d'animation particulière en lien avec le rétrogaming. La médiathèque dispose également d'un casque de réalité virtuelle, fonctionnant avec la Playstation 4, et mis en avant lors d'animations.

⁶⁰ Annexe 1 : Plan de la médiathèque de Saint-Éloi - RDC
Annexe 2 : Plan de la médiathèque de Saint-Éloi - Niveau 1

La constitution de la collection de jeux vidéo suit des objectifs précis qui sont la convivialité et la création d'une expérience multijoueur. La médiathèque souhaite faire de cet espace jeux vidéo, un espace de partage, de convivialité et d'échanges intergénérationnels, en lien avec le concept de « troisième lieu » qui s'inscrit plus largement dans le projet de la médiathèque et se décline dans les différentes propositions de Saint-Éloi pour ses publics. De fait, la priorité est d'acquérir des jeux tous publics, se jouant à plusieurs, sans toutefois faire l'impasse sur l'acquisition de jeux solo ou de jeux PEGI 16 et plus. Le système de classification par âge PEGI (Pan-European Game Information) donne une idée de l'âge à partir duquel le jeu convient. À la médiathèque de Saint-Éloi, sont considérés tous publics les jeux PEGI 3, 7 et 12, sauf exception. Aussi, aucune pièce justificative n'est demandée à l'enfant souhaitant jouer à l'un de ces jeux. Néanmoins, l'âge minimum requis pour pouvoir jouer est de 6 ans, et tout enfant de moins de 10 ans doit être accompagné d'un adulte.

L'offre vidéoludique et le service de consultation ne ciblent pas de public particulier, l'objectif étant de tous les atteindre. Toutefois, quelques stratégies pouvant chercher à toucher un public spécifique sont mises en place, comme l'ouverture de l'espace le jeudi entre midi et quatorze heures, pour les lycéens venant à la médiathèque durant leur pause déjeuner.

c. Situation de jeu libre et *Playtime*

Si les consoles sont bien mises en évidence et se situent dans un espace libre d'accès, incitant leur utilisation, les usagers doivent nécessairement avoir recours à un professionnel pour entamer une session de jeu. En effet, les manettes sont prêtées à l'utilisateur en échange de sa carte de lecteur – ou toute autre carte ou objet de valeur, puisque l'inscription n'est pas obligatoire pour pouvoir jouer. De plus, le jeu n'est donné qu'à cet instant-là, s'il s'agit d'un support physique. La médiathèque a choisi de fonctionner avec un système de « boîtiers fantômes », offrant la possibilité aux usagers de pouvoir consulter la collection de jeux vidéo, et facilitant ainsi le choix nécessaire au lancement d'une session de jeu.

Il y a deux situations de jeu distinctes l'une de l'autre à la médiathèque de Saint-Éloi : la situation de jeu libre et celle plus encadrée que constituent les après-midis *Playtime*.

Situation de jeu libre

La médiathèque ouvre l'espace jeux vidéo généralement le mercredi après-midi et le samedi toute la journée, selon les heures d'ouverture de la médiathèque et sauf si des événements particuliers ont lieu durant ces périodes. Pendant ces créneaux, les usagers sont libres de choisir le jeu auquel ils souhaitent jouer, mais doivent passer par le professionnel en charge de l'espace pour obtenir une manette et afin que celui-ci s'occupe de l'installation nécessaire à la session de jeu. Une session dure 45mn. Cela permet de pouvoir contenter tous les usagers, dont ceux qui attendraient leur tour en cas de forte affluence.

Les rendez-vous Playtime

Approximativement une fois par mois le mercredi après-midi, ont lieu les rendez-vous *Playtime*. L'objectif de ces moments-là est de promouvoir le jeu et de faire en sorte que chaque personne entrant dans la médiathèque soit en contact avec le jeu vidéo. Pour cela, l'intégralité de l'espace de la médiathèque est utilisé pour accueillir les consoles et les divers matériels, afin que ceux-ci ne cohabitent plus seulement dans leur espace habituel. Lors des après-midis *Playtime*, seuls quelques titres sont sélectionnés, de sorte que chaque console ne propose qu'un unique jeu pour l'après-midi. Cela permet de valoriser des jeux qui sont peut-être méconnus du public, ou simplement moins sollicités par les joueurs lors des sessions de jeu libre. Pour la sélection, les titres doivent être tous publics et les jeux multijoueur sont priorités, et ce afin de favoriser une ambiance conviviale et de partage intergénérationnel.

Il n'est pas nécessaire pour les usagers de procéder à une remise de carte pour l'obtention d'une manette, et la limite de temps de session de 45 minutes est levée. L'objectif est de faciliter la rotation des joueurs, estimés plus nombreux et variés

lors de ces après-midis, en supprimant les contraintes habituelles pouvant être des freins pour les usagers peu coutumiers de la pratique.

II. L'observation

Comme évoqué précédemment, cette étude consiste à approcher les situations de jeu afin d'appréhender et de comprendre le phénomène d'expérience de jeu dans un contexte particulier qui est celui des bibliothèques. Pour rendre compte des usages et des pratiques dans un lieu spécifique, l'observation, en tant qu'approche anthropologique, est une méthode largement utilisée. L'objectif est d'accéder directement aux pratiques et comportements en s'immergeant au sein même du lieu ou de la communauté que l'on étudie.

La médiathèque étant un univers familier, il s'est agi de prendre garde à ne pas donner de l'importance à nos propres représentations sur le lieu et les pratiques, mais également sur la manière dont les personnes évoluent dans l'espace et interagissent entre elles. De fait, une part importante du travail a été de différencier les données d'observations factuelles de celles bénéficiant d'ores et déjà d'un travail d'interprétation. La médiathèque est une institution publique, dans laquelle chacun est libre de pénétrer anonymement, seul ou accompagné, en interagissant ou non avec les autres, et pour en faire l'usage qu'il le souhaite ; étudier, consulter des documents sur place, chercher un document précis, parcourir les rayonnages, emprunter, effectuer une recherche, se retrouver entre amis, jouer, etc. La médiathèque étant de plus en plus incitée à être un lieu « agréable à vivre » et à être aménagée pour la détente et la sociabilité de loisirs, les pratiques du lieu sont aussi diverses que variées pour les personnes amenées à franchir les portes. Sans chercher à dresser un profil précis des utilisateurs de l'espace jeux vidéo de la médiathèque de Saint-Éloi, la question de savoir qui utilise l'espace au regard de ceux qui ne l'utilisent pas pourrait être intéressant, tout comme la portée que peuvent avoir cet espace et les situations de jeu sur les non-utilisateurs.

L'observation s'est constituée de deux phases. Durant la première phase, il a été question d'appropriation et de familiarisation avec les espaces de la médiathèque, de premiers échanges avec les professionnels, d'analyse de l'offre vidéoludique et d'observation directe. Cette étape est importante puisqu'elle permet de recueillir les éléments nécessaires à la compréhension du fonctionnement même de l'espace jeux vidéo. La seconde phase, basée sur les constats observés durant la première, est caractérisée par une implication plus forte dans les situations de jeu et dans les interactions avec les usagers et les professionnels, et ce surtout afin de pouvoir accéder à des éléments de sens et vérifier qu'il n'y a pas de mauvaises interprétations.

L'observation s'est étendue sur une période de trois mois, d'avril à juillet, sur une fréquence de visite d'une à deux fois par semaine, durant des sessions de deux à quatre heures et demie, l'espace jeux vidéo de la médiathèque de Saint-Éloi étant ouvert le mercredi après-midi et le samedi de 10h à 12h puis de 14h à 17h30.

III. Critères d'observation

Tout d'abord, pour ce qui concerne l'analyse de l'offre, du matériel et des espaces, plusieurs critères ont été retenus, le tout basé sur la cohérence de fonctionnement de l'ensemble. Pour les espaces, il s'est agi de vérifier qu'ils répondaient aux besoins de la pratique du jeu vidéo, qui est une activité incluant autant de relations à l'espace qu'il n'y a de postures. Nous pensons notamment à la posture traditionnelle induite par l'utilisation de manettes et à la posture plus mobile développée avec la Wii ou les accessoires de réalité virtuelle, astreignant le joueur à évoluer dans l'espace, requérant ainsi plus d'espace libre. De la même manière, la capacité d'accueil est un élément important. La pratique du jeu étant souvent collective il convient à l'espace de pouvoir accueillir un certain nombre de personnes, que celles-ci soient des joueurs ou des spectateurs. Les analyses du matériel et des titres de jeu vont de pair avec celle de l'espace. Il a été question d'inventorier le matériel – manettes, accessoires, équipements techniques – afin de pouvoir corréler ce dernier à un type d'usage spécifique. Les titres de jeu vidéo ont,

quant à eux, été listés selon la console à laquelle ils appartiennent, le type de jeu auquel ils renvoient, leur classification PEGI et leur mode de jeu (solo, multijoueur et/ou coopératif).

Durant cette analyse, des échanges ont eu lieu avec le personnel de la médiathèque, et ce principalement afin de connaître les objectifs de la structure se cachant derrière l'offre vidéoludique, d'en savoir plus sur l'historique de l'espace, sur son évolution, mais aussi de recueillir leur avis par rapport au fonctionnement même de l'espace et des rendez-vous *Playtime*.

Parallèlement, des séances d'observation directe ont eu lieu. Durant ces séances, il s'agissait de recueillir des données permettant d'appréhender le phénomène d'expérience de jeu. Ainsi, différents éléments ont été retenus tels que le nombre de joueurs participant à une session de jeu, le type de jeu, le nombre de spectateurs, le nombre de spectateurs devenant joueurs, le temps de jeu mais également tout ce qui renvoie aux interactions entre les joueurs – au sein du jeu ou en réel – entre les joueurs et les spectateurs, entre les spectateurs et avec le personnel ainsi que les ressources de la médiathèque. Il a importé aussi de connaître le rôle et la place du personnel dans les situations de jeu. Enfin, il s'est agi de s'intéresser aux parcours des joueurs au sein de la médiathèque, et ce afin d'avoir une idée des raisons pour lesquelles ils se rendent dans ce lieu, se retrouvent-ils dans l'espace jeux vidéo par hasard ou curiosité après avoir utilisé d'autres services ou viennent-ils exclusivement pour participer à une session de jeu ?

Toutes ces données issues de l'observation directe ont permis de souligner les points qui méritaient d'être approfondis. Ainsi, les séances d'observation participante ont permis d'éclaircir certains éléments, notamment ceux qui renvoient aux interactions. L'objectif était alors de comprendre ces interactions en nous situant non plus à l'extérieur mais au sein même du réseau d'interaction, que ce soit à la place du joueur, du spectateur et parfois également du personnel. En plus d'obtenir des éléments de sens renvoyant aux interactions, cela a permis d'échanger spontanément avec les usagers et ainsi recueillir des données sur leurs

habitudes concernant le jeu vidéo – de manière plus globale, pas limité à sa pratique au sein de la médiathèque -, et leurs visites à la médiathèque.

Troisième partie : résultats de l'observation

Cette troisième et dernière partie présente les résultats de l'observation menée à la médiathèque de Saint-Éloi.⁶¹ Elle inclut tous les éléments d'observation nécessaires à la compréhension du concept d'expérience de jeu en bibliothèque ainsi que l'analyse de l'offre et des espaces et les propos des professionnels ou des usagers recueillis lors de ces séances d'observation.

I. Offre vidéoludique et espaces

a. Agencement des espaces de jeu

Les espaces publics de la médiathèque sont entièrement modulables. En effet, le mobilier accueillant des collections est équipé de roulettes autobloquantes facilitant son déplacement et permettant aux espaces d'évoluer au gré des besoins. L'objectif étant que l'implantation du mobilier favorise aussi bien l'échange et la convivialité qu'un isolement relatif. De fait, on trouve des assises et recoins adaptés aux différents besoins des usagers.

Comme évoqué précédemment, l'espace dédié aux jeux vidéo se trouve au rez-de-chaussée. Il s'agit en fait de la salle d'animation de la médiathèque. D'une superficie de 43m² et pouvant contenir une trentaine de personnes, elle accueille les créneaux de jeu libre qui ont lieu deux fois par semaine. Si l'agencement de cet espace est amené à changer régulièrement, on trouve pendant les créneaux de jeu libre deux téléviseurs et un écran de projection offrant la possibilité de jouer sur trois consoles simultanément.

Durant les après-midis *Playtime*, les téléviseurs disposés dans l'espace jeux vidéo sont amenés à être déplacés dans d'autres endroits de la médiathèque, afin de toucher un nouveau public et de faire en sorte que tous les usagers soient en

⁶¹ La synthèse de chacune des séances d'observation se trouve en annexe : Annexe 7 : Détail des séances d'observation

contact avec le jeu. Ainsi, l'étage est largement utilisé pour accueillir des situations de jeu lors de ces événements. La salle de lecture, habituellement calme et fréquentée par des usagers venant travailler, trouve ainsi un nouvel usage en recevant une console de jeu et l'équipement nécessaire à son fonctionnement. Des usagers pas ou peu habitués à fréquenter cet espace d'ordinaire silencieux se retrouvent pour une session de jeu. À l'inverse, des usagers familiers de cet espace sont amenés à côtoyer le jeu et à composer avec une utilisation du lieu complètement différente pour les uns et les autres. Il est intéressant de remarquer que l'utilisation de cet espace pour des sessions de jeu ne freine pas la fréquentation des usagers venus travailler ou chercher le calme. La salle endosse alors un double rôle, celui de contenter à la fois des joueurs et spectateurs venus découvrir un contenu vidéoludique et des usagers souhaitant étudier ou effectuer des recherches sur les postes informatiques. De la même manière, le téléviseur destiné au visionnage de films devient un écran de jeu. Il n'est ainsi plus possible pour les usagers lors de l'événement *Playtime* de visionner un film. Toutefois, cela renforce l'impact de l'événement sur l'espace public de la médiathèque. Il est en effet difficile de ne pas être en contact avec l'offre vidéoludique lorsque l'on pénètre dans la médiathèque durant un après-midi *Playtime*. Presque tous les espaces sont mobilisés pour accueillir des sessions de jeu. De fait, on remarque pendant ces séances une part de spectateurs plus élevée que pendant les séances de jeu libre.

La circulation à travers les différents espaces se fait aisément. En effet, nombreux sont les joueurs à vouloir découvrir les différents jeux proposés. Ils alternent ainsi entre les consoles, sans forcément suivre un parcours logique. Certains peuvent ne pas avoir fait attention au dispositif de jeu installé au rez-de-chaussée mais se trouvent confrontés au dispositif mis en place à l'étage. Ils reviennent alors sur leurs pas après avoir expérimenté les consoles et pris le temps de découvrir, ou redécouvrir, un titre de jeu. Le comportement des spectateurs – et spectateurs uniquement, car nombre de spectateurs deviennent joueurs à un moment donné – à l'égard des espaces n'est pas tout à fait le même. En effet, on remarque que ceux-ci viennent trouver à la médiathèque, à ce moment-là, un usage spécifique et se trouvent en contact avec le jeu souvent par hasard. Si certains se montrent curieux au point de vouloir jeter un œil à chaque partie en cours, davantage se limitent à

observer la situation de jeu, ou la partie en cours, à l'endroit même où l'objet de leur visite les mène, ou sur leur parcours. En cela, les après-midis *Playtime* remplissent leur rôle dans le sens où ils initient le contact avec le jeu vidéo pour les usagers qui n'en sont pas familiers.

b. Collection de jeux

Cinq consoles sont présentes à la médiathèque de Saint-Éloi : les Playstation 3 et 4, la XBOX One, la Wii U et la Switch. Au total, ce sont environ 150 titres de jeux qui sont disponibles en consultation sur place. Toutefois, ce chiffre est imprécis et représente plutôt un ordre d'idée puisque les titres ne sont pas catalogués sur le logiciel SIGB, ne font pas l'objet d'une liste exhaustive, et ne sont pas stockés à un seul et unique endroit de la médiathèque. Si certains boîtiers fantômes sont disposés à l'étage dans le secteur image et son, à proximité des DVD, cela ne représente qu'une partie du fonds physique – faute de place. Il existe en plus une offre dématérialisée, notamment avec les plateformes d'achat de jeux vidéo numériques *Playstation Network* et le *Microsoft Store*, qu'il est plus compliqué de mettre en valeur. Une tentative de valorisation des titres de jeux a été mise en place sur *Pinterest*, et est accessible *via* le site de la médiathèque⁶². Mais une fois encore, cela ne représente pas le fonds complet de jeux vidéo.

Nous avons tout de même tenté de classer ces titres en fonction de la console, de leur genre, de la classification PEGI et de leur mode de jeu afin de voir dans un premier temps si l'offre recouvrait tous les genres et pouvait répondre aux besoins et aux attentes d'un public se voulant diversifié, et n'ayant pas les mêmes relations au jeu vidéo, ni la même expérience.

En reprenant la typologie des jeux introduite dans la première partie, il est possible de classer l'offre vidéoludique de la médiathèque de Saint-Éloi en fonction des différents genres.⁶³ Le constat est que les genres les plus représentés sont les jeux

⁶² Tableau épinglant les titres de jeux de la médiathèque sur Pinterest : <https://www.pinterest.fr/steloinumerique/jeux-vid%C3%A9o-consoles-de-salon/>

⁶³ Cf. Annexe 3 : Classification par genre des titres de jeu présents à la médiathèque de Saint-Éloi

d'action et d'aventure. En particulier les jeux de tir, les jeux de plate-forme et les jeux d'action-aventure. Les jeux de tir mettent à l'épreuve les réflexes et l'habileté du joueur. Ils sont généralement destinés à un public expérimenté par la difficulté parfois associée à ce type de jeu. De fait, les jeux de tir présents dans les collections de la médiathèque sont principalement classés PEGI 16 et 18, quatre d'entre eux sont classés PEGI 7 et un seul PEGI 3. Ces classifications PEGI se justifient par la violence inhérente au genre en lui-même. Ce sont également des jeux qui se jouent majoritairement en campagne solo, même si 10 jeux parmi les 23 proposent en plus un mode multijoueur⁶⁴. Les jeux de plate-forme se caractérisent par une évolution du personnage contrôlé sur un plan horizontal, ce sont souvent des jeux procédant par niveaux et dont l'objectif est de collecter des items pour gagner des points ou de la vie, tout en se débarrassant d'ennemis. Ces jeux sont généralement destinés à de jeunes joueurs, notamment par les graphismes et les interfaces colorées. De fait, contrairement aux jeux de tir, la grande majorité des titres de jeux de plate-forme présents à la médiathèque ont une classification PEGI de 3 et 7. Seuls 2 jeux sont classés PEGI 12 et un PEGI 16. Si ces titres possèdent tous un mode de jeu solo, la moitié d'entre eux dispose en plus d'un mode multijoueur. Enfin, les jeux d'action-aventure reprennent les principes du jeu d'aventure, avec un univers de jeu très développé et un aspect narratif important auxquels s'ajoutent des éléments propres aux jeux d'action, notamment ceux associés aux jeux de tir, d'infiltration ou de plate-forme. Seuls 5 titres sur les 26 présents à la médiathèque possèdent un mode de jeu multijoueur. 16 d'entre eux sont classés PEGI 16 et 18. Les genres les plus représentés n'excluent pas le mode de jeu multijoueur même s'ils sont majoritairement jouables en solo. Toutes les catégories PEGI sont représentées, même si les jeux de tir et d'action-aventure regroupent une majorité de titres PEGI 16 et 18.

La répartition des titres de jeu par console et par classification PEGI nous permet de comparer le type de joueurs ciblés.⁶⁵ Au total, c'est plus d'un tiers de la collection

⁶⁴ Nous appelons ici « mode multijoueur » la possibilité de jouer entre 2 et 4 joueurs (jusqu'à 8 joueurs sur la Switch) sur un même écran et avec une unique console. Sont exclus les modes multijoueur en ligne, non-disponibles à la médiathèque de Saint-Éloi.

⁶⁵ Cf. Annexe 4 : Répartition des titres de jeu par console et classification PEGI

de jeux vidéo – 37% - qui est classé PEGI 16 ou 18. Rappelons que la médiathèque de Saint-Éloi fait le choix de considérer « tous publics » les jeux classés PEGI 3, 7 et 12, sauf exception. Ce qui signifie qu'environ 65% des jeux vidéo présents à la médiathèque s'adresse à tous les publics. Cela concorde avec l'objectif de la structure qui est d'intéresser le plus grand nombre en proposant des contenus et services pour tous, tout en ne négligeant pas l'intérêt d'un public plus spécifique. En effet, les jeux classés PEGI 16 et 18 sont plus susceptibles d'intéresser les adolescents et jeunes adultes, qui font partie intégrante de la population du quartier de Saint-Éloi. Par ailleurs, nous constatons sans surprise que les titres proposés sur les consoles Nintendo – Wii U et Switch – sont tous publics. En effet, ces consoles privilégient l'aspect convivial des sessions de jeu, en proposant une offre globalement multijoueur. À l'inverse, les titres PEGI 16 et 18 sont généralement proposés par les consoles Playstation et Microsoft.

Concernant les modes de jeu, nous considérons trois modes distincts :

- Le mode solo, dans lequel un seul joueur peut interagir directement avec le jeu
- Le mode multijoueur, dans lequel plusieurs joueurs, entre 2 et 4 (8 pour la Switch), peuvent jouer simultanément, sur la même partie, en partageant le même écran, en local
- Le mode coopératif, nécessairement multijoueur, dans lequel plusieurs joueurs évoluent ensemble sur la même partie et doivent unir leurs actions dans un but commun

Si 56,7% des jeux présents à la médiathèque se joue exclusivement en solo, nous constatons tout de même que 40,7% des jeux propose un mode multijoueur ou coopératif en plus d'un mode solo⁶⁶. Ainsi, la médiathèque ne se limite pas à proposer une offre vidéoludique exclusivement multijoueur malgré son objectif de partage, de sociabilité et de convivialité. Elle souhaite considérer le jeu en tant qu'objet culturel et de fait, pouvoir proposer des *best-sellers* et faire découvrir des

⁶⁶ Cf. Annexe 5 : Répartition des titres de jeu par console et mode de jeu

titres coups de cœur méconnus du grand public sans que le mode multijoueur ne soit un critère obligatoire, même si cela reste une priorité.

Cette analyse de l'offre nous permet de penser que des profils d'utilisateurs différents peuvent profiter du service. En effet, toutes les classifications PEGI sont représentées parmi les titres de jeu. De la même manière, la collection recouvre une multitude de genres et trois modes de jeu qui sont autant de façons d'appréhender une session de jeu vidéo. De fait, nous supposons que les interactions entre les joueurs et entre les joueurs et spectateurs varient également, et par extension, que l'expérience de jeu vidéo se veut plurielle.

c. Fonctionnement des séances de jeu

Rappelons qu'il y a, à la médiathèque de Saint-Éloi, les séances de jeu libre et les après-midis *Playtime*. Durant les séances de jeu libre, les utilisateurs doivent systématiquement avoir recours à un professionnel pour entamer une session de jeu. En effet, les jeux ne sont pas en libre accès et sont stockés sous clefs au niveau de l'accueil. De plus, pour se prémunir des vols ou des dommages matériels, il est demandé une caution aux utilisateurs en l'échange d'une manette de jeu. Il peut s'agir de leur carte de lecteur s'ils sont inscrits à la médiathèque, d'une carte d'identité ou de tout autre objet de valeur qui sera récupéré à l'issue de la session de jeu. Enfin, s'il n'est pas indispensable de réserver un créneau à l'avance, cela permet aux utilisateurs de s'assurer qu'une place leur sera disponible. Rappelons que les créneaux de jeu sont de 45 minutes et qu'il est possible d'en effectuer maximum deux par jour. Ces différentes règles sont mentionnées à certains endroits de la médiathèque, sous forme d'affichages.⁶⁷ Si le règlement paraît strict aux premiers abords, nous constatons toutefois une certaine souplesse de la part des professionnels lors de ces séances de jeu. Par exemple, il est laissé aux joueurs la possibilité de terminer leur partie même si les 45 minutes sont écoulées et s'il n'y a aucune réservation derrière. De la même manière, il n'est pas systématiquement demandé aux enfants leur âge. Ainsi, des enfants de 8/9 ans peuvent être amenés

⁶⁷ Cf. Annexe 6 : Affiche concernant le fonctionnement de l'espace jeux vidéo

à jouer sans l'accompagnement d'un adulte. Toutefois, les jeux PEGI 16 et 18 ne sont disponibles que sur réservation. La souplesse et l'adaptation du professionnel aux différentes situations est mise en avant par les professionnels eux-mêmes qui veulent faire régner une ambiance agréable, sans que les règles ne se fassent trop ressentir par les joueurs et les usagers de manière générale. Leur volonté est que les usagers se sentent comme chez eux et qu'ils n'aient pas le sentiment d'être contraints dans leur utilisation des espaces et du service de consultation sur place de l'offre vidéoludique.

Lors des après-midis *Playtime*, certaines restrictions sont levées. En effet, il n'est pas nécessaire de procéder à un échange d'objet pour bénéficier d'une manette de jeu et il n'existe plus de créneaux de 45 minutes à proprement parler. L'objectif est de faire participer un maximum d'usagers. Les manettes de jeu passent, de fait, sans cesse de mains en mains et la frontière entre joueurs et spectateurs se fait plus floue.

II. Place du professionnel et de l'utilisateur dans l'expérience de jeu

a. Rôle du professionnel

Le professionnel chargé de faire vivre l'espace jeux vidéo pendant son ouverture n'est pas toujours le responsable de l'espace. Il s'agit en fait de l'un ou l'autre des deux agents présents à l'accueil à ce moment-là. L'espace étant situé à proximité de la banque d'accueil, cela facilite non seulement le travail des agents mais permet aussi d'améliorer la visibilité de l'espace. En effet, celui-ci est visible par quiconque viendrait demander un renseignement, ou effectuer n'importe quelle requête à la banque d'accueil. Cependant, le fait qu'un agent ne soit pas chargé exclusivement d'assurer le bon fonctionnement de l'espace induit un manque de disponibilité pour les usagers qui auraient d'éventuelles questions ou demandes liées à l'espace, mais aussi pour les joueurs qui peuvent parfois avoir besoin d'aide, que ce soit pour

évoluer au sein d'un jeu, pour se faire conseiller un titre ou pour satisfaire leur curiosité sur un univers de jeu en particulier. Cela permet toutefois de laisser une certaine liberté et autonomie aux joueurs lors de leur session de jeu. En effet, nous avons pu observer que l'espace jeux vidéo était souvent sans « surveillance » lors des situations de jeu libre. Cela signifie que lorsque les joueurs rencontraient un problème ou avaient une question quelconque, ils devaient se rendre à l'accueil et expliciter leur problème. Cela peut être vécu positivement pour les joueurs qui se sentent à l'aise avec le matériel et le *gameplay* mais moins pour les joueurs débutants, qui peuvent avoir besoin d'accompagnement. En comparaison, lors des après-midis *Playtime*, il y a toujours au moins un professionnel alentours, qui se rend compte de lui-même quand quelque chose ne va pas au sein d'une situation de jeu. Cela est aussi dû au fait que cet événement est justement conçu pour accueillir et faire découvrir le jeu vidéo aux usagers qui n'en auraient pas l'habitude.

Durant les séances de jeu libre, le professionnel assure la médiation non seulement entre les usagers et l'espace jeux vidéo, mais aussi entre les joueurs et les situations de jeu elles-mêmes. En effet, puisqu'il est indispensable de passer par le professionnel pour se procurer une manette et entamer une session de jeu, les joueurs ne sont pas autonomes quant à l'accès aux situations de jeu. La procédure de lancement d'une session se fait globalement toujours de la même manière : le professionnel se charge de l'aspect technique – insertion du jeu dans la console, vérification des paramètres, synchronisation des manettes, navigation dans les différents menus -, s'assure que les joueurs connaissent le *gameplay* et les commandes, et leur indique qu'il reste disponible au besoin.

L'une des missions du professionnel est de mettre en relation les usagers avec des situations de jeu. Il s'agit là d'une raison pour laquelle l'espace jeux vidéo est ouvert et situé au rez-de-chaussée, à proximité de l'accueil, pour améliorer sa visibilité et ainsi inciter les usagers à prendre part au jeu. Nous avons observé que le professionnel n'attendait pas forcément que l'utilisateur pose des questions sur l'espace pour présenter le service de consultation sur place ainsi que les après-midis *Playtime*. Malgré les trois années d'existence du service, nombreux sont les usagers le découvrant encore aujourd'hui, d'où la nécessité pour le personnel

d'insister sur l'aspect médiation. Cela est davantage notable lors des après-midis *Playtime*. Pour ces séances, les agents sont mobilisés plus largement pour s'assurer de leur bon fonctionnement et pour que la participation des usagers soit considérable. De fait, il y a toujours au moins un agent au rez-de-chaussée et un autre à l'étage qui se consacrent à la gestion de l'événement. Ce sont dans ces situations-là que nous remarquons en plus grand nombre les interactions au sujet du jeu vidéo entre le professionnel et l'utilisateur de la médiathèque.

b. L'utilisateur au sein des situations de jeu

Tout d'abord, distinguons les trois termes utilisés pour nommer l'utilisateur de la médiathèque dans les situations de jeu :

- L'utilisateur est le terme le plus générique. Il désigne ici à la fois le joueur habitué du service de consultation sur place que le visiteur occasionnel
- Le spectateur est un utilisateur qui participe à une situation de jeu, ne pouvant pas agir directement sur l'état de jeu, à un instant t
- Le joueur est un utilisateur qui participe à une situation de jeu, pouvant interagir avec l'état de jeu, à un instant t

Le terme « non-joueur » aurait ici pu être ajouté mais il correspond davantage à une étape qu'à une place au sein des situations de jeu, puisque par définition, il en est exclu. À noter que ces différents rôles ne sont pas immuables. Un même individu peut se trouver spectateur, joueur et non-joueur à différents moments.

La fréquentation de la médiathèque par les joueurs n'est pas forcément motivée par l'offre vidéoludique. En effet, si certains habitués se rendent chaque semaine à la médiathèque dans le but de jouer, d'autres utilisateurs se trouvent confrontés aux situations de jeu un peu par hasard. C'est évidemment surtout le cas pour les après-midis *Playtime*, qui rassemblent entre 20 et 25 joueurs à chaque fois, contre une moyenne de 9,7 joueurs sur les créneaux d'ouverture de l'espace, sur une même durée. Nous remarquons de fait que les profils de joueurs sont différents d'une situation à l'autre. Les séances de jeu libre réunissent en majorité plutôt des enfants,

âgés de 8 à 13 ans généralement habitués à l'espace et aux jeux vidéo, résidant dans le quartier de la médiathèque et s'y rendant non-accompagnés d'un adulte. Ce sont souvent des usagers qui connaissent le fonctionnement de l'espace, et qui entretiennent une relation de proximité avec le personnel de la médiathèque mais aussi avec les autres joueurs. Pour ces enfants, la médiathèque constitue un espace où ils se retrouvent entre eux, et ce, au-delà des sessions de jeu. En effet, puisque la durée d'une session est limitée mais qu'il est possible d'en effectuer deux par jour, nombreux sont les enfants qui profitent de l'intervalle entre deux sessions pour déambuler dans la médiathèque, profiter des espaces de confort en échangeant et en consultant des documents sur place. Certains enfants, astucieux, profitent de cette pause pour consulter les postes informatiques, à l'étage. Aucune offre vidéoludique n'est proposée par la médiathèque sur les postes informatiques, mais il est possible de jouer à des jeux par navigateur gratuitement. Ceux-ci ne nécessitent aucune installation particulière. De la même manière, *Minecraft* a pu être installé sur certains postes, par les usagers eux-mêmes, puisque le jeu propose une version gratuite. La médiathèque est donc un lieu familier pour cette catégorie de joueurs spécifiques s'y rendant principalement pour retrouver leurs amis et jouer. En effet, nous avons observé à plusieurs reprises que des enfants se retrouvaient dans l'espace jeux vidéo pour prendre part à une session de jeu. À l'issue de leur session et en patientant jusqu'à la seconde, ils sont amenés à rester ensemble et jouer sur les postes informatiques, ou discuter confortablement installés dans des poufs, ou encore à se séparer, chacun profitant du lieu comme il l'entend, pour se retrouver un peu plus tard, pour leur seconde session. À l'inverse, certains joueurs sont familiers des services connexes, mais moins de l'espace jeux vidéo. Nous les retrouvons en particulier lors des séances *Playtime* mais il arrive qu'ils soient présents durant les créneaux de jeu libre. Ce sont des usagers se rendant généralement à la médiathèque en famille. Ainsi, les enfants profitent d'une session de jeu vidéo pendant que les parents, ou autre adulte accompagnateur, prennent le temps de choisir les documents à emprunter. L'exemple ici de deux jeunes filles, ne sachant pas trop quoi faire et s'étant postées en tant que spectatrices lors d'une partie de Mario Kart, ont été encouragées à participer par le professionnel qui les avait alors repérées. De deux joueurs sur la Wii U, ils sont passés à quatre joueurs :

deux binômes ne se connaissant pas. Cela n'a pas empêché les interactions entre eux. Au contraire, après quelques minutes de réserve de part et d'autre et quelques circuits finis, les échanges entre les joueurs n'ont cessé qu'à l'issue de la session.

Durant les créneaux de jeu libre, il n'y a exclusivement que des enfants, et parfois quelques adolescents qui utilisent cet espace jeux vidéo, bien que le catalogue de jeux propose une sélection de titres adultes. Toutefois, les après-midis *Playtime* permettent de voir de nouveaux types d'usages, notamment la forte implication des spectateurs dans la situation de jeu, mais également des séances de jeu intergénérationnelles, où les différences d'âge et de niveau se font sentir. Cela a été observé lors de l'après-midi *Playtime* du 15 mai, où il était possible de jouer à *Mario Kart* sur Wii U, à l'étage, au niveau de la salle de lecture. Un père de famille patientait en tant que spectateur le temps que ses deux fils terminent leur course. Après quelques refus de sa part à la demande de ses fils pour participer, et avec les encouragements du professionnel, il finit toutefois par accepter de se prendre au jeu. Les interactions ne se sont alors plus focalisées sur la course en elle-même mais sur le niveau de chacun. Les fils donnaient des conseils au père qui luttait pour ne pas finir à la toute dernière place.

c. Une frontière peu marquée entre joueurs et spectateurs

Durant les séances de jeu libre et *Playtime*, nous remarquons que les relations aux situations de jeu pour les usagers sont variées. Comme évoqué précédemment, leur place n'est pas fixe. Ainsi, ils se trouvent tour à tour joueurs et spectateurs. Si les spectateurs sont bien souvent là pour attendre d'avoir les commandes et de pouvoir agir à leur tour sur l'état de jeu, ils n'en sont pas moins impliqués dans la partie en cours. En effet, ils vivent la partie à la manière des joueurs ; ils apportent des suggestions sur les actions à réaliser, s'exclament aux mêmes instants, expriment une frustration identique en cas de défaite et la même euphorie en cas de victoire. Cela a notamment été observé durant l'après-midi *Playtime*, lorsque de nombreux usagers suivaient l'intrigue du jeu *Quantum Break*. Le jeu propose quelques énigmes à résoudre pour pouvoir poursuivre l'histoire, souvent axées sur les pouvoirs que possède le personnage incarné et son influence sur l'espace-temps.

Ce sont des situations complexes qui nécessitent parfois de s'y prendre à plusieurs reprises pour comprendre le fonctionnement et tester différentes combinaisons d'interactions que le joueur peut avoir avec l'environnement de l'état de jeu. Lors de ces situations, nous avons observé que le joueur n'agissait pas seul mais que les spectateurs influençaient grandement les interactions de celui-ci avec l'état de jeu. Il n'est pas nécessaire d'avoir la manette en mains pour réfléchir et parfois même trouver la juste solution.

De la même manière, en comparant avec les situations de jeu sans le moindre spectateur, il semblerait que celui-ci stimulerait davantage les joueurs. Les parties sans spectateur sont généralement détendues, tandis que la tension est palpable lorsque les joueurs se savent observés. Ces derniers sont alors plus concentrés, comme s'il y avait de véritables enjeux. De leur côté, les spectateurs vivent le jeu et en retirent une réelle expérience. Il s'agit parfois d'une vraie coopération qui s'instaure entre les joueurs et les spectateurs pour mener à bien une partie de jeu. Aussi, ils sont capables d'échanger entre eux à l'issue de la partie sur son contenu, sur les stratégies adoptées, etc. Ce sont des moments privilégiés d'échange et de partage des compétences et connaissances de chacun. Ces échanges ont été observés de nombreuses fois au cours des situations de jeu libre. Il est arrivé par exemple que des joueurs et spectateurs partagent oralement leurs connaissances et compétences à propos d'un jeu après une session et se retrouvent plus tard pour cette fois-ci jouer ensemble, comme pour mettre en application l'expérience théorique discutée de part et d'autre.

III. Interactions entre les composantes du modèle de Nicholson

a. L'influence du type et du mode de jeu sur les interactions

Le type et le mode de jeu influent grandement le déroulement des séances de jeu et les relations que les usagers peuvent entretenir avec la situation de jeu et les

autres usagers. Nous le constatons à la fois durant les séances de jeu libre et durant les après-midis *Playtime*.

Tout d'abord, le fait qu'un jeu ne se joue qu'en solo ne signifie pas qu'un seul joueur bénéficiera d'une expérience de jeu. En effet, ce sont souvent des jeux dont la narration et l'univers de jeu sont particulièrement développés et peuvent être intéressants à suivre pour les spectateurs. Cela change des parties multijoueur dans lesquelles l'issue consiste généralement à désigner un vainqueur et un perdant. Ici, c'est l'histoire qui peut susciter l'intérêt du spectateur, ainsi que les différentes énigmes à résoudre ou actions à réaliser pour débloquer une situation et poursuivre l'intrigue. Nous l'avons constaté par exemple lors d'un après-midi *Playtime*, le jeu *Quantum Break* sur XBOX One était alors projeté sur grand écran. Il s'agit d'un jeu de type action-aventure et de tir, jouable en solo, dans lequel le joueur incarne un personnage qui, après un accident entraînant une fracture temporelle, détient des pouvoirs et se charge de faire reprendre au temps son cours normal. Le jeu nécessite d'effectuer des choix et de prendre des décisions qui auront un impact sur le déroulé de l'histoire. Bien que les usagers de la médiathèque aient été un peu réticents à l'idée de jouer à un jeu qui leur est inconnu, le professionnel a su éveiller leur intérêt et nombreux sont ceux qui ont suivi l'aventure de Jack Joyce pendant toute la durée de l'événement. Le professionnel tâche de faire en sorte que chaque spectateur présent devienne joueur à un moment donné. En faisant ainsi passer la manette de mains en mains, les usagers se trouvent particulièrement impliqués dans le déroulement de l'histoire et il se noue une vraie coopération entre joueur et spectateurs.

À l'inverse, les spectateurs assistant à une partie multijoueur ont davantage tendance à attendre que la partie se termine pour pouvoir jouer à leur tour. Lorsqu'un joueur termine sa partie et donne sa manette au suivant, il ne devient pas nécessairement lui-même spectateur de ce jeu. Nous constatons que l'intérêt des jeux multijoueur pour les spectateurs est justement de jouer, de participer à la situation de jeu à laquelle ils assistent et se confronter eux-mêmes à d'autres joueurs. Pour ce mode de jeu, ce sont les interactions entre joueurs qui sont plus intéressantes. Qu'ils s'agissent de jeux dans lesquels les joueurs s'opposent ou au

contraire s'allient, il y a toujours des interactions entre eux, qu'elles soient directes ou qu'elles se fassent à travers le médium, par la modification de l'état de jeu. Souvent, une interaction en entraîne une autre. Par exemple, lorsqu'un joueur envoie une carapace rouge pour freiner la course d'un autre joueur lors d'une partie sur *Mario Kart*, cela entraîne une réaction de la part des deux joueurs de manière directe. L'un va se réjouir de pouvoir gagner une place sur le classement, tandis que l'autre maugréera, le menacera de lui rendre la pareille, ou tentera de l'attendrir pour qu'il l'attende avant la ligne d'arrivée... À l'inverse, les joueurs peuvent d'abord interagir de manière directe afin de mettre en place une stratégie ou de se mettre d'accord pour appréhender une situation d'une certaine façon, et ensuite interagir à travers l'état de jeu. Il est intéressant de noter que ces interactions entre joueurs ont lieu quelle que soit la nature des relations préétablies. C'est-à-dire que même si les joueurs ne se connaissaient pas auparavant, la situation de jeu créera systématiquement des interactions directes entre eux.

Là où certains spectateurs préfèrent justement garder cette place de spectateur et en retirent une expérience, notamment durant les sessions de jeu où le scénario et la narration tiennent une place conséquente. Il faut toutefois les différencier des spectateurs « accompagnateurs », qui ne deviennent joueur à aucun moment et qui ne s'intéressent pas au jeu mais se trouvent dans cette position malgré eux, parce qu'ils attendent que le joueur ait terminé sa partie pour quitter les lieux. Cela a notamment été le cas durant l'après-midi *Playtime*, où des adultes se trouvaient là parce que leurs enfants avaient entendu parler de l'événement, ils se plaçaient alors en tant que spectateurs, sans vraiment en être, en étant aucunement investi dans la situation de jeu, et ce malgré les encouragements des professionnels présents comme quelques fois ceux des enfants.

b. Le professionnel dans les interactions

Nous avons vu précédemment que le professionnel avait un rôle particulier dans les différentes situations de jeu qui ont lieu à la médiathèque de Saint-Éloi. En effet, il agit surtout en tant que médiateur et s'assure que chacun se sente à sa place et soit en contact, à un moment ou à un autre, avec le jeu. Cependant, son rôle, à

l'image des usagers tantôt joueurs tantôt spectateurs, évolue constamment et s'adapte aux situations dans lesquelles il se trouve et aux besoins qui en ressortent. Ainsi, il est amené à se situer au cœur des interactions pendant une situation de jeu. Là où il est habituellement présent avant la mise en place de la situation et après, afin de s'assurer que tout s'est bien passé. Il arrive que le professionnel soit perçu comme celui qui connaît tous les aspects du jeu vidéo par les usagers, et soit ainsi sollicité durant une session de jeu pour débloquer une situation ou surmonter une difficulté quelconque. Les interactions se font alors de manière directe entre les joueurs et le professionnel, afin que ceux-ci puissent modifier l'état de jeu après conseils. Le professionnel ne prend que rarement la manette en main pour interagir avec l'état de jeu, son objectif est de faire en sorte que les joueurs soient autonomes et puissent se dépêtrer d'une situation par eux-mêmes. Cela ajoute quelquefois du jeu au jeu. En effet, le professionnel peut apporter son aide en donnant des indications sous forme d'indices ou d'énigmes, renforçant l'aspect ludique et incitant les joueurs comme les spectateurs à s'investir encore davantage. C'est alors une place à part entière qu'il occupe, servant à nourrir et stimuler la situation de jeu, à maintenir l'attention des joueurs et susciter l'envie de poursuivre la session de jeu. Toutefois, cette place nécessite que le professionnel puisse être en mesure d'apporter son aide aux joueurs, ce qui n'est pas toujours le cas. Si les jeux sont testés avant d'être proposés au public, ils ne sont pas effectués du début à la fin et les chances que le professionnel ignore comment répondre à une difficulté au sein d'un jeu sont élevées. À ce moment-là, le professionnel n'est plus la solution mais se place au même niveau de connaissance que les joueurs et spectateurs, et participe à la réflexion générale, renforçant ainsi le sentiment de coopération et les liens d'entraide établis entre joueurs et spectateurs, et entre usagers et professionnel. Cela a notamment été le cas durant une session de jeu sur *Horizon Zero Dawn*. Un joueur souhaitait bénéficier d'indications quant à l'avancée de sa quête et le professionnel, ne sachant pas vraiment comment lui venir en aide, a pris le temps de s'installer et réfléchir aux différentes possibilités en échangeant sur les dernières actions effectuées. Peu à peu, ils sont parvenus à trouver la solution à force de coopération.

c. Les ressources de la médiathèque

Pour finir, les interactions avec les ressources de la médiathèque pendant ou en lien avec l'expérience de jeu se font plus rares que les niveaux d'interactions développés précédemment. En effet, lors des séances de jeu libre, les situations de jeu se situent exclusivement dans l'espace dédié, qui ne contient que le matériel nécessaire et ne fait pas vraiment lien avec les collections. Toutefois, les joueurs peuvent être amenés à se mouvoir dans les différents espaces de la médiathèque, que ce soit pour consulter les titres de jeux disponibles à l'étage, lorsqu'ils patientent en attendant le créneau de jeu qu'il leur est réservé, ou encore à l'issue de leur session. Dans tous les cas, ce sont généralement les joueurs eux-mêmes qui sont à l'initiative de consultation d'autres documents ou d'utilisation de services connexes. Si le professionnel fait rarement le lien entre les joueurs-spectateurs et les collections de la médiathèque, le fait que les usagers habitent la médiathèque durant leur session de jeu les oblige à être en contact avec celles-ci. De la même manière, les situations de jeu favorisant les échanges entre les usagers, ceux-ci sont amenés à partager leur expérience du lieu, à communiquer sur les différents services, les événements et animations proposés. C'est alors par le bouche-à-oreille et par des discussions entre pairs que les joueurs s'informent et accèdent pour certains à une nouvelle utilisation du lieu. De fait, nous constatons que nombreux sont les joueurs qui utilisent d'autres services ou qui fréquentent d'autres espaces que celui dédié aux jeux vidéo lors de leur visite. Il est intéressant de noter que le professionnel ne joue aucun rôle – sauf lorsqu'un usager en exprime la demande –, et que les choses se font naturellement. Les joueurs sont conscients qu'ils se trouvent dans un lieu où la consultation sur place de jeux vidéo ne représente qu'une part des services proposés dont, pour la plupart, ils bénéficient. Cependant, il convient de distinguer l'expérience de jeu de celle du lieu. Si la relation entre les joueurs et les ressources de la médiathèque est due à leur motif de visite qui est précisément la consultation sur place de l'offre vidéoludique, cela ne signifie pas que les ressources influent sur leur expérience de jeu. Il s'agit alors d'une conséquence, ou d'une interaction secondaire liée aux situations de jeu à la médiathèque. De fait, nous avons déjà souligné auparavant que nombreux sont les

joueurs profitant de la pause entre deux sessions de jeu vidéo pour profiter des services connexes. Certains lisent, profitent des espaces de confort, regardent un film ou échangent entre eux.

Conclusion

L'objectif de ce mémoire était de comprendre dans quelle mesure le dispositif de médiation autour des jeux vidéo permet une réelle expérience de jeu pour les usagers de la bibliothèque à travers l'observation d'un cas concret qui est celui de la médiathèque de Saint-Éloi. L'état de l'art nous a permis d'appréhender le modèle de Nicholson qui conceptualise l'expérience de jeu en bibliothèque par des interactions qui auraient lieu entre différentes composantes propres à ce contexte ; les joueurs, les spectateurs, les professionnels et les ressources de la bibliothèque. Nos observations se sont basées principalement sur ces interactions, en les comparant selon la situation de jeu – libre ou *Playtime*. Au cours des observations, nous avons constaté que la situation n'était pas le seul facteur pouvant influencer les interactions et de fait, l'expérience de jeu elle-même. En effet, l'analyse de l'offre vidéoludique nous a permis de classer les titres selon le type de jeu ainsi que le mode – solo ou multijoueur. Ainsi, nous avons observé que ces variables ont également une grande influence sur la manière qu'ont les usagers de concevoir ou du moins d'agir sur la situation de jeu. Le jeu vidéo en médiathèque favorise des usages peu communs et une expérience de jeu se voulant conviviale et multijoueur. Nos observations ont permis de rendre compte que le spectateur pouvait retirer une réelle expérience de jeu tant il est parfois impliqué dans la situation de jeu ; il participe à la résolution de l'intrigue et s'imprègne de l'histoire tout autant que le joueur. Ainsi, une expérience de jeu multijoueur ne va pas nécessairement de pair avec un mode de jeu multijoueur. Ce sont précisément ces usages particuliers mettant l'accent sur la coopération et la participation de chacun, qui distinguent l'expérience de jeu en bibliothèque.

L'expérience de jeu étant liée ici au contexte des bibliothèques, les espaces et l'organisation du jeu autour de ceux-ci est un point crucial. Les situations de jeu ont lieu dans l'espace de la médiathèque, qui regroupe des usages pluriels. La cohabitation des usages, si elle ne fait pas partie intégrante de l'expérience de jeu, pourrait avoir pour conséquence de restreindre le joueur dans son rapport au jeu, de garder un certain contrôle sur ses agissements, afin de limiter les nuisances

sonores. Nous n'avons pas observé ni entendu de témoignages qui iraient dans ce sens, lors de nos observations à la médiathèque de Saint-Éloi. Toutefois, cela nous amène à préciser que cette étude s'est réalisée dans un contexte particulier qui est celui d'une seule médiathèque de quartier. Ainsi, nous ne pouvons pas nous permettre d'étendre nos résultats à l'échelle de toutes les bibliothèques. En cela, il pourrait être pertinent de mener des observations sur un plus grand nombre de bibliothèques, inscrites sur des territoires hétéroclites, afin de comparer le fonctionnement de la consultation sur place de jeux vidéo, mais surtout de pouvoir constater si une convergence des résultats et des facteurs relevés est présente.

Bibliographie

A. BARTLE, Richard. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* [en ligne]. 1996. [Consulté le 26 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://mud.co.uk/richard/hcnds.htm>

BALLOFFET, Pierre. Quand le jeu s'invite au musée. *Gestion*. 14 septembre 2017. Vol. Vol. 42, n° 2, pp. 74-77.

BARBIER, Benjamin. *Le processus de patrimonialisation des cultures populaires à l'ère numérique: le cas du jeu vidéo*. [en ligne]. Paris 8, 2016. [Consulté le 1 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/2016PA080092>

BARBIER-BOUVET, Jean-François et POULAIN, Martine. *Publics à l'oeuvre: pratiques culturelles à la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou*. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, La Documentation française, 1986. Études et recherche. ISBN 978-2-11-001622-5.

BENGHOZI, Pierre-Jean et CHANTEPIE, Philippe. *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* Paris : Ministère de la culture, 2017. Questions de culture. ISBN 978-2-7246-2180-8.

BERTRAND, Anne-Marie. *Les bibliothécaires face au public*. Paris : BPI, 1995.

BONELLO, Claire. *Accessibilité et handicap en bibliothèque*. [en ligne] BBF. 2009. N° 5, pp. 7. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/40713-accessibilite-et-handicap-en-bibliotheque.pdf>

BOUTET, Manuel. Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*. 25 juillet 2012. N° 173-174, pp. 207-234. DOI 10.3917/res.173.0207.

BRUNER, Jérôme. *Le développement de l'enfant: Savoir faire, savoir dire*. Presses Universitaires de France, 2015. ISBN 978-2-13-074190-9.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1991. ISBN 2-07-032672-1.

CHEVALDONNÉ, Yves. Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée, Intertextuality between video games, literature, film and comics. *Hermès, La Revue*. 2012. N° 62, pp. 115-121.

CNC. *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français* [en ligne]. 2015. CNC/Ifop. [Consulté le 29 octobre 2018]. Disponible à l'adresse : https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais_233935

DEVRIENDT, Julien. *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015. La Boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6.

DJAOUTI, Damien, ALVAREZ, Julian, JESSEL, Jean-Pierre, METHEL, Gilles et MOLINIER, Pierre. A Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*. 2008. Vol. 2008, pp. 1-7. DOI 10.1155/2008/470350.

GAUDION, Anne-Gaëlle et PERISSE, Nicolas. *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF, 2014. Médiathèmes, 12. ISBN 978-2-900177-39-6.

GAUSSOT, Ludovic. Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Spirale*. 2002. Vol. no 24, n° 4, pp. 39-51.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951. ISBN 2-07-023266-2.

KIRSCH, Breanne A. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*. McFarland, 2014. ISBN 978-0-7864-7491-2.

KOSTER, Raphaël. Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. *Nouvelle revue d'esthétique*. 2013. N° 11, pp. 99-106. DOI 10.3917/nre.011.0099.

LEFEBVRE, Martin et TRICLOT, Mathieu. Penser l'expérience du joueur. *Merlanfrit.net* [en ligne]. 2011. [Consulté le 30 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.merlanfrit.net/Penser-l-experience-du-joueur>

MALABY, Thomas M. ID 922456: *Beyond Play: A New Approach to Games* [en ligne]. SSRN Scholarly Paper. Rochester, NY : Social Science Research Network, 2006. [Consulté le 24 septembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://papers.ssrn.com/abstract=922456>

MENEGHIN, Céline. *Des jeux vidéo à la bibliothèque*. [en ligne]. Diplôme de conservateur. Enssib, 2009. [Consulté le 15 février 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf>

NEUMANN, John von et MORGENSTERN, Oskar. *Theory of Games and Economic Behavior*. 1re éd. Princeton University Press, 1944.

NICHOLSON, Scott. *Everyone plays at the library*. Medford, N.J : Information Today, 2010. ISBN 978-1-57387-398-7.

NICHOLSON, Scott. Library Gaming Census Report, Year 2. [en ligne]. *American Libraries*. 2009. Vol. 1, n°40, pp. 44. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://scottnicholson.com/pubs/CensusReport2007ALA.pdf>

PERREAU, Sarah. État des lieux et perspectives des jeux vidéo dans les bibliothèques de lecture publique [en ligne]. Mémoire de l'enssib, 2015 [Consulté le 2 mars 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/66791-etat-des-lieux-et-perspectives-des-jeux-video-dans-les-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf>

RUEFF, Julien. Où en sont les « game studies » ? *Reseaux*. 21 décembre 2008. Vol. n° 151, n° 5, pp. 139-166. [en ligne] Disponible à l'adresse <

<https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm#> > Consulté le 22 août 2019.

RUFAT, Samuel, MINASSIAN, Hovig Ter et COAVOUX, Samuel. Jouer aux jeux vidéo en France. *L'Espace géographique*. 2014. Vol. Tome 43, n° 4, pp. 308-323.

SANDOZ, David. *Repenser la médiation culturelle en bibliothèque publique : participation et quotidienneté*. [en ligne]. Diplôme de conservateur. Esssib, 2010. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/48311-repenser-la-mediation-culturelle-en-bibliotheque-publique-participation-et-quotidiennete.pdf>

SCHMIDT, Christian. Du jeu aux joueurs : sur quelques extensions de la théorie des jeux. *Psychotropes*. 2007. Vol. Vol. 13, n° 3, pp. 55-75.

SEPCHAT, Alexis. *Jeux vidéo accessibles pour personnes en situation de handicap* [en ligne]. Tours : Université François Rabelais, 2008. [Consulté le 12 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : http://www.applis.univ-tours.fr/theses/2008/alexis.sepchat_3024.pdf

SERVET, Mathilde. Les Bibliothèques troisième lieu. *Bulletin des bibliothèques de France* (BBF) [en ligne]. 2010. n° 4, p. 57-63. [Consulté le 4 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>

Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. *L'essentiel du jeu vidéo 2018*. Bilan du marché français. [en ligne] Disponible à l'adresse < https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019.pdf > Consulté le 23 avril 2019.

TABAH, Dominique. Le Rôle social et culturel des bibliothèques vu de Bobigny. *Bulletin des Bibliothèques de France* [en ligne]. 1 janvier 1997. [Consulté le 28 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1997-01-0041-007>

TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones. 2011.

Les jeux vidéo. Quand jouer, c'est communiquer. *Hermès, La Revue*. 2012. Vol. 62, n° 1, pp. 196.

Association des Ludothèques Françaises. [en ligne]. [Consulté le 28 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/>

Enquête sur les pratiques culturelles des Français - Les résultats de l'enquête 2008. [en ligne]. [Consulté le 26 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/08resultat.php>

Jeu en bibliothèque. [en ligne]. [Consulté le 29 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://fr-fr.facebook.com/groups/jeubibliotheque/>

Jeux vidéo en bibliothèque. [en ligne]. [Consulté le 29 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : <https://fr-fr.facebook.com/groups/jvbib/>

Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique, 1994 - UNESCO Bibliothèque Numérique. [en ligne]. [Consulté le 28 janvier 2019]. Disponible à l'adresse : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122_fre

Table des annexes

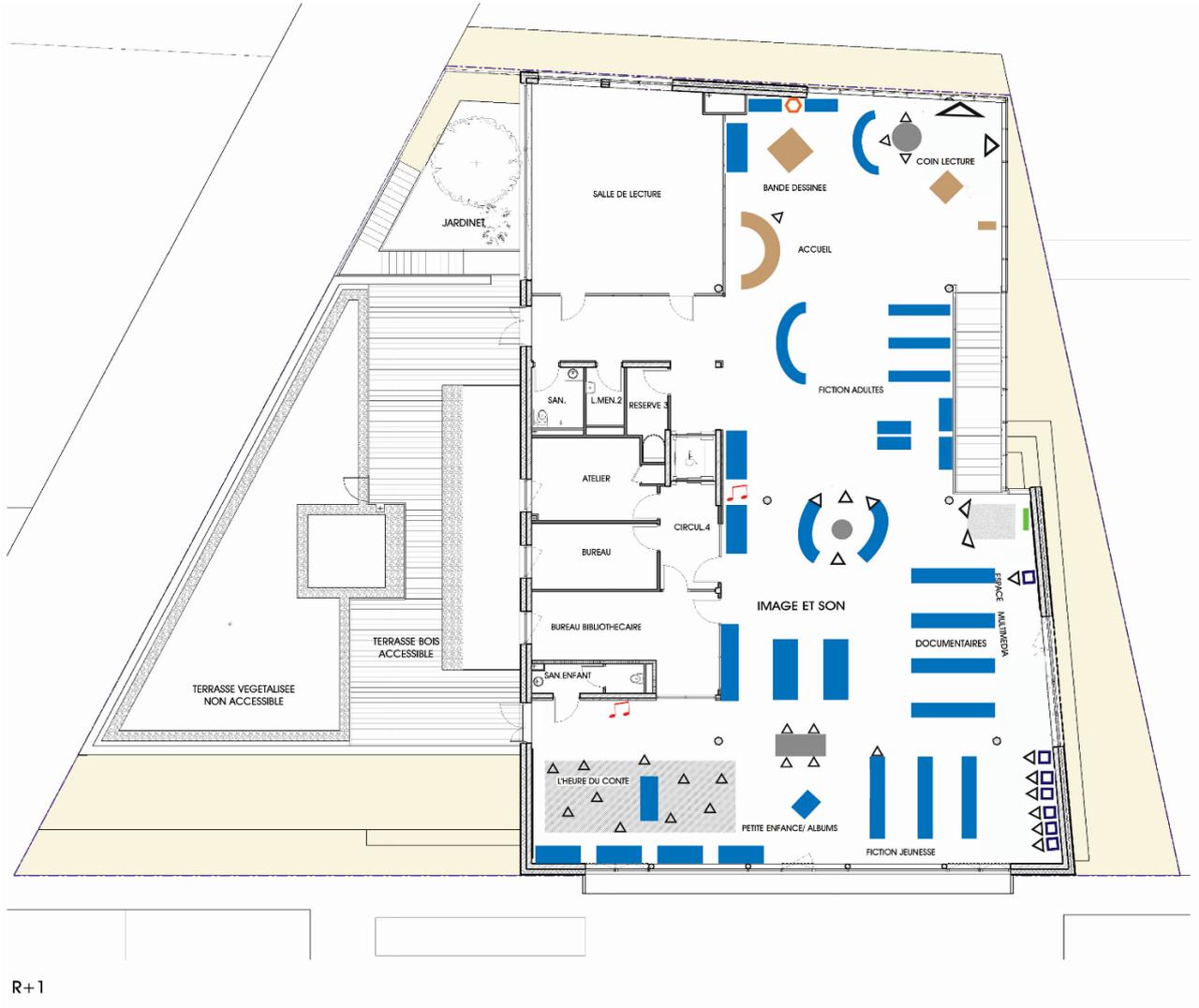
Annexe 1 : Plan de la médiathèque de Saint-Éloi - RDC	67
Annexe 2 : Plan de la médiathèque de Saint-Éloi - Niveau 1	68
Annexe 3 : Classification par genre des titres de jeu présents à la médiathèque de Saint-Éloi	69
Annexe 4 : Répartition des titres de jeu par console et classification PEGI.....	70
Annexe 5 : Répartition des titres de jeu par console et mode de jeu	71
Annexe 6 : Affiche concernant le fonctionnement de l'espace jeux vidéo	72
Annexe 7 : Détail des séances d'observation	73

Annexe 1 : Plan de la médiathèque de Saint-Éloi - RDC



-  Banque de prêt, accueil
-  Étagère, mobilier accueillant des collections
-  Table
-  Siège, chaise, fauteuil
-  Automate de prêt
-  Table, meuble à présentations
-  Poste informatique
-  Téléviseur, écran
-  Point d'écoute musique

Annexe 2 : Plan de la médiathèque de Saint-Éloi - Niveau 1



-  Banque de prêt, accueil
-  Étagère, mobilier accueillant des collections
-  Table
-  Siège, chaise, fauteuil
-  Automate de prêt
-  Table, meuble à présentations
-  Poste informatique
-  Téléviseur, écran
-  Point d'écoute musique

Annexe 3 : Classification par genre des titres de jeu présents à la médiathèque de Saint-Éloi

Genre	Effectif	Fréquence
Action	64	42,7%
Jeux de combat	9	6,0%
Jeux de tir	23	15,3%
Jeux d'infiltration	6	4,0%
Jeux de plate-forme	23	15,3%
Jeux de stratégie	2	1,3%
Aventure	44	29,3%
Jeux <i>point and click</i>	5	3,3%
Jeux action-aventure	26	17,3%
<i>Survival horror</i>	4	2,7%
Jeux de gestion / jeux de simulation	3	2,0%
Jeux de gestion	1	0,7%
Jeux de simulation	2	1,3%
Jeux de sport / jeux de course	19	12,7%
Jeux de sport	6	4,0%
Jeux de course	10	6,7%
Jeux bac à sable	3	2,0%
RPG	14	9,3%
<i>Tactical RPG</i>	3	2,0%
<i>Action-RPG</i>	6	4,0%
Donjon RPG	0	0,0%
MMORPG	0	0,0%
Jeux musicaux	2	1,3%
Jeux vidéo de rythme	2	1,3%
Jeux vidéo instrumentaux	0	0,0%
Jeux vidéo de chant	0	0,0%
Jeux d'arcade	0	0,0%
Puzzle game et jeux de réflexion	15	10,0%
Jeux de réflexion	9	6,0%
Puzzle game	6	4,0%
Labyrinthes	0	0,0%
Jeux sérieux	0	0,0%
Jeux sociaux	3	2,0%
<i>Party game</i>	3	2,0%
Autre	4	2,7%
Livre interactif	2	1,3%
Coaching	1	0,7%

Annexe 4 : Répartition des titres de jeu par console et classification PEGI

Console	Classification PEGI	Effectif	Fréquence
PS3		65	43,33%
	3	14	9,33%
	7	13	8,67%
	12	12	8,00%
	16	14	9,33%
	18	12	8,00%
PS4		22	14,67%
	3	5	3,33%
	7	4	2,67%
	12	4	2,67%
	16	6	4,00%
	18	3	2,00%
Switch		3	2,00%
	3	1	0,67%
	7	2	1,33%
Wii U		29	19,33%
	3	11	7,33%
	7	14	9,33%
	12	4	2,67%
Xbox One		31	20,67%
	3	4	2,67%
	7	2	1,33%
	12	4	2,67%
	16	6	4,00%
	18	15	10,00%
Total général		150	100,00%

Annexe 5 : Répartition des titres de jeu par console et mode de jeu

Console	Mode de jeu	Effectif	Fréquence
PS3		65	43,3%
	Solo	42	28,0%
	Solo et multijoueur	19	12,7%
	Solo et coopératif	3	2,0%
	Coopératif	1	0,7%
PS4		22	14,7%
	Solo	13	8,7%
	Solo et multijoueur	6	4,0%
	Solo et coopératif	1	0,7%
	Multijoueur	2	1,3%
Switch		3	2,0%
	Solo	1	0,7%
	Solo et multijoueur	2	1,3%
Wii U		29	19,3%
	Solo	7	4,7%
	Solo et multijoueur	18	12,0%
	Solo et coopératif	3	2,0%
	Multijoueur	1	0,7%
XBOX One		31	20,7%
	Solo	22	14,7%
	Solo et multijoueur	7	4,7%
	Solo et coopératif	2	1,3%
Total général		150	100,0%

Annexe 6 : Affiche concernant le fonctionnement de l'espace jeux vidéo

ESPACE JEUX VIDEO



Jeux disponibles à l'étage, à côté des dvd actions. Informations au rez de chaussée

Qui peut jouer ?

Tout le monde à partir de 6 ans. Mais en dessous de 10 ans, les enfants doivent être accompagnés d'un adulte.

Il y'a des conditions ?

Le Pegi* du jeu doit correspondre à votre âge. Nous le vérifions sur votre carte de médiathèque, ou à défaut une carte d'identité.

Les créneaux de jeu sont de 45 minutes, maximum 2 créneaux par jour (soit 1h30).

Quels sont les horaires ?

Le service est ouvert tous les jours, sauf exception indiquée par un drapeau rouge sur le tableau.

Je peux réserver en avance ?

Oui ! Un seul créneau par semaine.

Et les jeux vidéo pour adultes ?

La médiathèque propose des jeux pour tous les publics.
Les jeux 16+ et 18+ sont privilégiés hors affluence des publics scolaires ou sur réservation.

Nocturnes, séances spéciales sont également prévues.

Un comportement fairplay est évidemment recommandé :)

« Le fair-play, en français L'esprit sportif ou le franc-jeu, désigne une conduite honnête dans un jeu, puis dans toutes circonstances. Utilisé couramment dans le monde du sport, ce terme recouvre à la fois le respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public et de l'esprit du jeu, mais aussi la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite. » Wikipédia.

* Le Pegi est un système de classification des jeux vidéo par âge qui détermine l'âge minimum recommandé

Annexe 7 : Détail des séances d'observation

27 avril 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h30-16h

Remarques : Espace jeux vidéo est fermé cet après-midi mais des enfants occupent les postes informatiques de l'étage pour jouer à *Minecraft*. Deux joueurs jouent ainsi sur la même partie en occupant chacun un poste différent. Les interactions entre eux ne semblent pas gêner les autres utilisateurs.

4 mai 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h30-17h

Remarques : Échanges avec Caroline Hiegel, la responsable, et William Moreaux, le responsable des acquisitions jeux vidéo, au sein même de l'espace. Premier constat de la souplesse des professionnels par rapport aux règles régissant le fonctionnement de l'espace (compromis pour céder une manette à un enfant n'ayant pas d'objet à échanger, sessions de jeu ne durent pas exactement 45min...).

11 mai 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h30-18h

Remarques : Rotation des joueurs et spectateurs au sein d'une même partie. La médiathèque (pas seulement l'espace jeux vidéo) constitue un endroit où des amis se retrouvent.

15 mai 2019

Situation : *Playtime*

Heures d'observation : 14h30-18h

Remarques : Plus grand nombre de spectateurs que pendant les situations de jeu libre. Nouvelles manières de jouer : casque de réalité virtuelle branché sur la PS4 (mode solo, jeu de course) ; découverte d'un jeu solo avec une narration très développée *Quantum Break*. 7 joueurs se sont relayés durant l'après-midi pour tenter d'aller le plus loin possible dans l'histoire. Toujours entre 3 et 6 spectateurs qui portaient un intérêt au jeu et participaient.

18 mai 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h30-16h

Remarques : Deux enfants ont évoqué avec d'autres l'événement *Playtime* qui avait eu lieu trois jours auparavant. Interactions entre des joueurs ne jouant même pas sur la même console et ne se connaissant pas. Pendant l'écran de chargement, joueurs solo chacun sur une console cherchent à établir un contact. Deux jeunes spectatrices sont encouragées par le professionnel à participer à une partie de *Mario Kart* en cours, rejoignant ainsi deux autres joueurs, avec qui les échanges autour de la partie n'ont plus cessé.

1^{er} juin 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 10h-12h

Remarques : Espace moins fréquenté. Seulement deux joueurs sur la matinée. Pas d'interaction. Un jeune de 10/12 ans fait une partie sur *Horizon Zero Down*. Habitué du lieu, il dit qu'il préfère venir le matin parce que l'ambiance est plus tranquille. Joue fréquemment aux jeux vidéo, possède une console mais cela lui plaît de jouer dans un autre environnement « avec des gens ».

12 juin 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h-17h

Remarques : Deux jeunes filles sollicitent l'aide du professionnel pour la sélection d'un jeu, pour leur expliquer le *gameplay* et pour naviguer à travers les différents menus. Les interactions entre joueurs sont systématiques lors d'une session multijoueur. Dans l'après-midi, des joueurs font deux sessions de jeu, entre lesquelles ils s'occupent dans la médiathèque (discutent, vont sur les postes informatiques de l'étage).

15 juin 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h-16h30

Remarques : Une réservation d'un créneau à 16h sur la Wii U a empêché deux jeunes filles de poursuivre leur partie sur Splatoon. Le professionnel a su orienter les joueuses sur un autre jeu multijoueur sur la Switch : Les Lapins Crétins. Si le *gameplay* n'est pas le même (on passe d'un jeu de tir à un *party-game* avec divers mini-jeux), les graphismes un peu enfantins et le niveau de difficulté se rapprochent : ce sont des jeux plutôt simples à prendre en mains.

22 juin 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 10h-12h

Remarques : L'espace est de nouveau peu fréquenté en matinée. Deux garçons jouent à *Rocket League*, un jeu vidéo de sport dans lequel ils s'affrontent lors d'un match de foot, au volant d'une voiture. Ils sont venus ensemble, pour jouer et ne feront rien d'autre de leur visite à la médiathèque. Leur session de jeu est détendue, ils jouent calmement, en se contentant d'interactions brèves. « Quel mode de jeu ? » « Ah, bien joué » « T'es prêt ? ».

Heures d'observation : 14h-16h

Remarques : Les deux garçons qui s'étaient retrouvés en matinée sont de nouveau là, dès 14h pour entamer une nouvelle session. Ils jouent au même jeu, et entretiennent une certaine relation de proximité avec le professionnel qui connaît leur prénom. Ils échangent avec lui au sujet de leurs performances en jeu, en comparant les scores des uns et des autres, ils évoquent un streamer sur Twitch qu'ils suivent tous les trois. Le professionnel doit s'absenter pour tenir l'accueil. Ils jouent cette fois dans un espace qui se remplit peu à peu, de spectateurs comme de joueurs sur d'autres consoles. Cela ne semble pas modifier leur attitude par rapport au jeu d'une quelconque manière. En revanche, lorsque deux spectateurs viennent commenter leur match, l'ambiance devient plus pressante, comme s'il fallait désormais qu'ils fassent de leur mieux pour « impressionner » et établir de bons scores. Les échanges entre joueurs et spectateurs se font là nombreux, que ce soit durant la partie ou à la fin. Quelques échanges de manette ont lieu, pour changer d'adversaire et permettre au gagnant du match de se mesurer à l'un des spectateurs.

29 juin 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 14h30-17h30

Remarques : On distingue les habitués de l'espace jeux vidéo des autres dans leur attitude par rapport au professionnel : aisance relationnelle, discussions... De nombreux enfants du quartier viennent chaque samedi après-midi à la médiathèque pour jouer et se retrouver entre eux. Cela favorise les liens non seulement entre pairs mais aussi avec les professionnels : familiarité, sentiment de liberté. Discussion avec un enfant qui vient souvent : « OK je viens pour les jeux vidéo, mais pas que. Parce que je retrouve des copains. Et parce qu'on fait un peu ce qu'on veut ici, c'est pas comme à l'école. C'est pas comme chez moi non plus : il n'y a pas ma mère pour me dire d'éteindre la console. En plus quand je rentre chez moi et que je dis que j'ai passé l'après-midi à la médiathèque, mes parents sont contents. Alors que je joue aux jeux vidéo et qu'ils n'aiment pas trop ça. Je leur dis pas, évidemment. »

6 juillet 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 10h-12h

Remarques : Le fait que l'espace et surtout la médiathèque soit moins fréquentée en matinée permet au professionnel d'être plus disponible pour les joueurs qui en auraient besoin. Ici, deux joueuses parvenant difficilement à maîtriser totalement la maniabilité du jeu Splatoon se font « coacher » par le professionnel, qui leur indique successivement ce qu'il conviendrait de faire, afin qu'elles maîtrisent davantage et puissent prendre véritablement du plaisir en jeu. Les répétitions d'échecs provoquent la frustration.

10 juillet 2019

Situation : jeu libre

Heures d'observation : 15h-18h

Remarques : Participation de deux spectateurs à une session de jeu sur *Horizon Zero Dawn*. Conseils apportés au joueur, sentiment que la partie est plus « vivante ». Grande possibilité d'interactions avec l'état de jeu car c'est un RPG en monde ouvert. Cela suscite la curiosité des spectateurs « Il est possible de faire ça ? » « essaye de grimper par-là ! » ainsi que toute sorte de réactions « ah ! échappe-toi ! », « cours ! cours ! ». Comme si les spectateurs vivaient le jeu exactement comme le joueur le vit à travers son personnage. Passage de manette quand la difficulté se fait sentir ; chacun tente de venir à bout de la situation ardue.