La place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques : état de la situation

The Place and Role of Video Games in Public Libraries: The Current Situation

Importancia y función de los juegos de video en las bibliotecas públicas: estado de la situación

Stéphanie Cadieux

Volume 56, numéro 1, janvier–mars 2010

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1029170ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1029170ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association pour l'avancement des sciences et des techniques de la documentation (ASTED)

ISSN

0315-2340 (imprimé)

2291-8949 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Cadieux, S. (2010). La place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques : état de la situation. *Documentation et bibliothèques*, 56(1), 25–31. <https://doi.org/10.7202/1029170ar>

Résumé de l'article

Le présent article vise à décrire la place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques aux États-Unis et au Québec. L'auteure aborde les origines de l'intégration de jeux aux collections, les grandes tendances qui se dessinent aux États-Unis, le rôle de l'American Library Association (ALA) et l'initiative de la Syracuse University. Le cas particulier de la bibliothèque de Montréal-Nord, au Québec, est traité. L'auteure mentionne également les points de vue dissidents.

La place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques : état de la situation

STÉPHANIE CADIEUX

Étudiante à la maîtrise en sciences de l'information
EBSI, Université de Montréal
stephanie.cadieux@umontreal.ca

RÉSUMÉ | ABSTRACTS | RESUMEN

Le présent article vise à décrire la place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques aux États-Unis et au Québec. L'auteure aborde les origines de l'intégration de jeux aux collections, les grandes tendances qui se dessinent aux États-Unis, le rôle de l'American Library Association (ALA) et l'initiative de la Syracuse University. Le cas particulier de la bibliothèque de Montréal-Nord, au Québec, est traité. L'auteure mentionne également les points de vue dissidents.

The Place and Role of Video Games in Public Libraries : The Current Situation

This article describes the place and the role of video games in the public libraries of the United States and Québec. The author describes the origins of games in library collections, the major trends currently observed in the United States, the role of the American Library Association (ALA) and a project at Syracuse University. The case of the public library of Montréal-Nord, Québec, is presented. The author also mentions the position taken by the opponents.

Importancia y función de los juegos de video en las bibliotecas públicas : estado de la situación

Este artículo tiene como objetivo describir la importancia y la función de los juegos de video en las bibliotecas públicas de los Estados Unidos y de Québec. La autora aborda los orígenes de la integración de los juegos en las colecciones, las grandes tendencias que surgen en los Estados Unidos, la función de la Asociación de Bibliotecas Americanas (American Library Association - ALA) y la iniciativa de la Universidad de Siracusa. Asimismo, trata el caso particular de la biblioteca de Montréal-Nord, de Québec y menciona puntos de vista disidentes.

Introduction

POUR JUSTIFIER LEUR RAISON D'ÊTRE et pour rester « dans le coup », les bibliothèques publiques se doivent d'adapter leurs services pour aller chercher de nouveaux usagers. Dernièrement, les clientèles à courtiser pour les bibliothécaires sont les garçons et les adolescents (Saxton, 2007 ; Welch, 2008). Une solution pour accrocher ce public, que certains qualifient de récalcitrant, serait d'intégrer les jeux vidéo dans les bibliothèques.

Le présent article est un survol de la place et du rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques, pour permettre, à qui veut se lancer dans la création d'une collection de jeux, de faire des choix éclairés et de connaître les grandes tendances.

Premièrement, nous démystifions quelques idées préconçues concernant les jeux vidéo et leurs adeptes. Par la suite, nous dresserons un portrait de la situation actuelle, en commençant par l'apparition des jeux vidéo en bibliothèques publiques jusqu'à l'acceptation croissante des jeux en bibliothèques qui se remarque présentement aux États-Unis. Nous évoquerons également le rôle de l'American Library Association (ALA) dans ce nouveau créneau, ainsi que l'initiative de la Syracuse University. Nous aborderons ensuite, d'une façon plus approfondie, la situation québécoise, qui se résume essentiellement au programme offert par l'une des bibliothèques de Montréal-Nord. Nous allons terminer avec l'opposition que rencontre l'idée d'acquérir des jeux vidéo en bibliothèques publiques.

Quelques mythes sur les jeux et les joueurs

Les jeux vidéo n'ont jamais fait l'unanimité et quelques idées préconçues donnent aux jeux une image négative. C'est pourquoi il est important de départager le vrai du faux, surtout si l'on souhaite créer un nouveau service dans les bibliothèques. Voici donc trois mythes négatifs importants et leurs rectifications qui permettent de jeter un regard différent sur une industrie florissante.

Le jeu libre

Les périodes de jeu libre nécessitent un peu plus d'investissements. Premièrement, il faut acquérir les consoles et les jeux et, évidemment, plus le nombre de personnes qui peuvent jouer est élevé, plus le service risque d'être populaire. Comme l'auteure le fait remarquer, il faut décider préalablement sur quelle base les périodes de jeu seront attribuées (par partie ou par durée de temps), qui aura le droit de changer les jeux dans les consoles et qui aura accès aux jeux qui ne sont pas utilisés. Cette approche nécessitera, par conséquent, du personnel pour la gestion des consoles, une tâche qui se rapproche un peu de la gestion des postes Internet offerts dans la majorité des bibliothèques.

portables pour jouer ensemble en ligne, grâce à un wifi. Les consoles portables de nouvelles générations (Nintendo DS et DSi ainsi que la Playstation Portable) offrent toutes la possibilité de se connecter à un réseau Internet sans-fil. Les organisateurs choisissent une plage horaire et un jeu en particulier et invitent les usagers à venir jouer ensemble à la bibliothèque. Les personnes qui ne possèdent pas de consoles portables ne peuvent pas participer, mais il n'en demeure pas moins que cette solution est facile à organiser, permet aux jeunes de voir que la bibliothèque est ouverte aux nouvelles technologies et n'engendre aucun coût supplémentaire au temps requis pour choisir le jeu et l'horaire ainsi qu'à la publicité autour de l'activité. Si l'activité fonctionne bien, elle peut servir de tremplin pour aller chercher des fonds pour créer des tournois, voire même une collection de jeux vidéo.

La Guilderland Public Library, dans l'état de New York, offre une collection de jeux destinés au prêt. Oakley (2008) aborde son expérience à cette bibliothèque en mentionnant premièrement que les jeux achetés étaient classés pour tous (*Everyone*), pour les 10 ans et plus ou pour adolescents et que, par conséquent, aucun jeu pour les 17 ans et plus (*Mature*) n'était acquis, car la clientèle visée était constituée de jeunes adolescents. Les jeux retenus pour l'acquisition étaient ceux qui étaient les plus populaires selon un sondage effectué par la bibliothèque. En 2007, seulement six jeux ont été volés, ce qui contredit l'idée que le nombre de vols serait important. On peut croire que la tendance générale au prêt de jeux ira peut-être en augmentant si les statistiques de vols sont aussi basses, car l'exemple de la Guilderland Public Library est très encourageant.

Conclusion

À notre avis, la question de la place et du rôle des jeux vidéo en bibliothèques publiques ne fait que commencer à être abordée. Ce type de ressource, trop souvent jugé comme étant peu sérieux et puéril, gagne en importance. Des études défont plusieurs mythes que l'on retrouvait dans la culture populaire, ce qui a permis de donner aux jeux une plus grande crédibilité. Pour certains, les jeux vidéo ont autant leur place que les jeux traditionnels dans les bibliothèques, et cette idée est défendue depuis le début des années 1980 dans la littérature professionnelle. Dernièrement, plusieurs auteurs américains proposent trois façons de faire entrer les jeux vidéo dans les bibliothèques : le jeu sur place (tournois et jeu libre), les rencontres et le prêt. Devant la popularité de ces nouvelles ressources, l'ALA a jugé utile de mettre sur pied une trousse d'aide au développement de collections de jeux, qu'ils soient vidéo ou traditionnels. Pour informer les professionnels, la Syracuse University offre des cours en ligne, accessibles par tous sur YouTube.

Du côté québécois, la seule bibliothèque qui offre présentement un service lié aux jeux vidéo est la bibliothèque de Montréal-Nord ; les bibliothèques de Pierrefonds, de Gatineau et de Brossard voudraient également lui emboîter le pas.

Finalement, l'idée d'introduire des jeux vidéo en bibliothèque publique ne fait pas l'unanimité, puisque certains les voient comme des leures pour augmenter les statistiques de façon artificielle.

Les types de ressources et les supports présents en bibliothèques publiques ne cessent de se diversifier au fil des années. Désormais, les DVD, les CD de musique, les CD-ROM et les jeux traditionnels font partie intégrante des collections. Dans cette optique, les jeux vidéo ont tout à fait leur place en bibliothèques publiques. Toutefois, le développement de collection ne devrait jamais être pris à la légère et les bibliothécaires qui en sont chargés gagneraient à s'informer et à faire appel à des gens qui s'y connaissent en la matière. Car si le développement est fait en vitesse et que les activités ne sont pas conçues de façon optimale, il n'y a aucun doute que la pertinence des jeux vidéo en bibliothèque publique sera remise en question et que les opposants se feront plus nombreux. ■

Sources consultées

- American Library Association. [s.d.] *The Librarian's Guide to Gaming : An Online Toolkit for Building Gaming*. <<http://www.librarygamingtoolkit.org/index.html>> (consultée le 17 avril 2009).
- American Library Association. c2009. *Mission & Priorities*. <<http://www.ala.org/ala/aboutala/missionhistory/mission/index.cfm>> (consultée le 20 avril 2009).
- Annoyed Librarian. 2008. Chapter Eight : Public Libraries : Why Do They Bother ? *Journal of Access Services* 5 (4) : 611-621.
- Benderoff, Eric. *Gran Theft Auto and video-game violence : few stop kids from playing*. <http://featureblogs.chicagotribune.com/eric2_o/2008/04post.html> (consultée le 18 avril 2009).
- Beauchemin, Philippe. 2009. *Le jeu vidéo au service de la lecture*. Le Guide de Montréal-Nord. <<http://www.guidemtnord.com/article-326252-Le-jeu-video-au-service-de-la-lecture.html>> (consultée le 17 avril 2009).
- Gagnon, Katia. 2009. *La situation demeure explosive à Montréal-Nord*. La Presse. 2 avril 2009. <<http://www.cyberpresse.ca/actualites/quebec-canada/justice-et-faits-divers/200904/01/01-842426-la-situation-demeure-explosive-a-montreal-nord.php>> (consultée le 17 avril 2009).
- Gallaway, Beth et Alissa Lauzon. 2006. I can't dance without arrows : Getting Active @ your library with video game programs. *Young Adult Library Services* 4 (4) : 20-25.
- GameKult.com. c2000-2009. *Gran Theft Auto IV, le test complet sur PlayStation 3*. <http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000074918_test.html> (consultée le 18 avril 2009).
- GameSpot.com. c2009 *The History of Video Games*. <<http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>> (consultée le 17 avril 2009).
- Grover, Robert et Mary Kevin Moore. 1982. Print dominates library service to children : A California public library study yields some surprising results. *American Libraries* 13 (4) : 268-269.
- Guinness World Records Limited. 2009. *News : GTA IV*. <http://gamers.guinnessworldrecords.com/news/130508_GTA_IV_break_record.aspx> (consultée le 18 avril 2009).
- Helmrich, Erin et Eli Neiburger. 2005. Video Games as a Service : Hosting Tournaments at Your Library. *Voice of Youth Advocates* 27 (6) : 450-453.
- Hoeffgen, Beth. 2009. Grants Get Teens Gaming : Teen Tech Week 2008 at the public library of Mount Vernon and Knox County. *Young Adult Library Services* 7 (2) : 8-9.
- Jeuxvideo.com. c1997-2009. *Chiffre d'affaires record pour Guitar Hero III aux US*. <<http://www.jeuxvideo.com/news/2009/00031190-chiffre-d-affaires-record-pour-guitar-hero-iii-aux-us.htm>> (consultée le 17 avril 2009).
- Levine, Jenny. 2007. Getting Your Game On. *American Libraries* 38 (1) : 36.
- Levine, Jenny. 2008. The Game People Play : understanding gaming in library. *American Libraries* 39 (7) : 38.
- Microsoft. c2007. *Halo 3*. <<http://halo.xbox.com/halo3>> (consultée le 18 avril 2009).
- Oakley, Trevor. 2008. Circulating Video Games. *School Library Journal* 54 (4) : 30-32.
- Palmer, Katherine. 2009. Gaming in libraries. *Forum des bibliothèques de Montréal 2.0*. <http://webomanie.com/BiblioMontreal/forum2-o/Katherine_Palmer_gaming.pps> (consultée le 15 avril 2009).
- Pitman, Randy. 1990. Video Games in the Library : Hammering out the issues. *Wilson Library Bulletin* 64 : 76-77.
- Poller, Anna C. 1998. Videogames as public library material a theoretical evaluation. *South African Journal of Library and Information Science* 56 : 38-43.
- Saxton, Beth. 2007. All thumbs isn't a bad thing : Video Game Programs @ your library. *Young Adult Library Services* 5 (2) : 31-33.
- Stephens, Michael. 2006. *Carvers Bay (SC) Branch Library : Gaming the Way to Literacy*. <http://www.tamtheweb.com/2006/08/carvers_bay_sc_branch_library.html> (consultée le 17 avril 2009).
- UNESCO. [s.d.] Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique. <http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html> (consultée le 20 avril 2009).
- Ville de Montréal. [s.d.] *Arrondissement de Montréal-Nord : Soirée jeux vidéo*. <http://ville.montreal.qc.ca/portal/page?_pageid=2120_37381570&_dad=portal&schema=PORTAL> (consultée le 18 avril 2009).
- Welch, Rollic. 2008. From Platforms to Books ? I'm Game. *Young Adult Library Services* 6 (2) : 30-31.
- White, Wallace. 1981. What's that funny noise ? Videogames in the Library. *Library Journal* 106 (8) : 859-860.