

Collections de jeux dans les bibliothèques collégiales et universitaires

Game Collections in College and University Libraries

Colección de videojuegos en bibliotecas de facultades y de universidades

Stéphanie Cadieux

Volume 56, numéro 3, juillet–septembre 2010

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1029122ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1029122ar>

[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). Collections de jeux dans les bibliothèques collégiales et universitaires. *Documentation et bibliothèques*, 56(3), 113–119.
<https://doi.org/10.7202/1029122ar>

Résumé de l'article

Cet article démontre la pertinence de développer une collection de jeux vidéo dans les milieux collégial et universitaire, notamment à cause des programmes de création de jeux, mais aussi pour leur valeur dans le cadre d'autres programmes de formation postsecondaire, en éducation et en médecine par exemple. Les éléments à considérer pour la sélection des jeux sont la création d'une aire de jeux et le choix des consoles, les considérations pratiques, le contenu, la valeur intrinsèque du jeu et les valeurs d'apprentissage et d'enseignement.

Tous droits réservés © Association pour l'avancement des sciences et des techniques de la documentation (ASTED), 2010

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

é
rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Collections de jeux dans les bibliothèques collégiales et universitaires

STÉPHANIE CADIEUX

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

RÉSUMÉ | ABSTRACTS | RESUMEN

Cet article démontre la pertinence de développer une collection de jeux vidéo dans les milieux collégial et universitaire, notamment à cause des programmes de création de jeux, mais aussi pour leur valeur dans le cadre d'autres programmes de formation post-secondaire, en éducation et en médecine par exemple. Les éléments à considérer pour la sélection des jeux sont la création d'une aire de jeux et le choix des consoles, les considérations pratiques, le contenu, la valeur intrinsèque du jeu et les valeurs d'apprentissage et d'enseignement.

Game Collections in College and University Libraries

This article underscores the relevance of developing video game collections in colleges and universities, namely because of the game-creation programmes as well as for their value for other post-secondary education programmes such as education and medicine. When developing such collections, one must consider the space that will be used, the consoles, the practical considerations, their contents, the intrinsic value of the game and their learning and teaching values.

Colección de videojuegos en bibliotecas de facultades y de universidades

En este artículo, se demuestra la importancia del desarrollo de una colección de videojuegos en un entorno facultativo y universitario, en especial para los programas de creación de videojuegos, pero también por su valor en el marco de otros programas de formación post secundaria, por ejemplo, en educación y en medicina. Para seleccionar los videojuegos, deben tenerse en cuenta la creación de un entorno de juegos y la selección de las consolas; las consideraciones prácticas; el contenido y el valor intrínseco del juego, así como los valores de aprendizaje y de enseñanza.

Introduction

LES JEUX VIDÉO font plus que jamais partie de notre quotidien, et il serait erroné de croire qu'ils n'ont aucune incidence directe sur nos vies. En effet, l'intérêt marqué de certaines personnes envers les jeux vidéo résulte en une volonté de faire carrière dans ce domaine et de participer activement à cette industrie. De plus, comme les jeux vidéo sont plus populaires que jamais (*Comment ça marche*, 2008 ; Dumons, 2007), les entreprises ont besoin d'une main-d'œuvre qualifiée pour créer de nouveaux produits. Ces deux facteurs combinés ont participé à la création de programmes de formation spécialisés en jeux vidéo dans les établissements d'enseignement postsecondaire à travers le monde.

Ces nouveaux programmes nécessitent une adaptation des bibliothèques et des centres de documentation dans les établissements qui les proposent. Smith remarque que les bibliothécaires doivent saisir l'occasion de participer activement à la création d'une nouvelle discipline en se positionnant comme service essentiel dans les établissements qui offrent ces programmes (2008 : 206). Pour ce faire, il importe que les bibliothécaires soient sensibilisés à ces formations et laissent tomber le préjugé populaire que les jeux vidéo ne servent qu'au divertissement. Les responsables des bibliothèques collégiales et universitaires doivent faire de la place aux jeux vidéo sur leurs rayonnages. Une sélection doit être faite, car tous les jeux ne présentent pas le même intérêt, tant du point de vue du joueur que de celui du créateur.

Le présent article aborde plusieurs questions entourant la création d'une collection de jeux vidéo. La pertinence de développer une telle collection est d'abord démontrée. La possibilité de créer une aire de jeu à la bibliothèque est ensuite abordée, et les critères de sélection des plateformes sont proposés. Enfin, les critères de sélection des jeux eux-mêmes sont présentés, regroupés sous quatre thèmes : considérations pratiques, contenu, classiques et valeur d'apprentissage et de formation.

La pertinence de développer une collection de jeux vidéo

Les programmes de formation liés aux jeux vidéo sont très récents et doivent être intégrés dans les curriculums déjà très chargés des établissements

d'enseignement postsecondaire. Dans cette optique, il n'est pas rare que ces nouvelles spécialités soient intégrées dans des programmes existants, comme le cinéma ou l'informatique ; cinéma et informatique sont en fait des composantes de jeux vidéo qui ne peuvent en traiter, de manière exhaustive, tous les aspects (Aarseth, 2001 ; Smith, 2008). Toutefois, les universités commencent à créer des programmes spécifiques à la création de jeux vidéo ; citons en exemple la University of California Santa Cruz (UCSC) (Kane, Soehner et Wei, 2007), DigiPen, University of Abertay Dundee (Smith, 2008) et l'Université McMaster de Hamilton (Buback, 2008). Devant cette discipline nouvelle, il est important que les bibliothécaires se positionnent stratégiquement afin de se rendre indispensables, tant auprès des étudiants que des professeurs, pour le soutien documentaire et informationnel à l'implantation et au développement de nouveaux programmes (Smith, 2008).

On pourrait penser que les manuels sur les différents logiciels utilisés en création de jeux ainsi que les travaux de recherche sur les jeux pourraient suffire. Toutefois, comme le fait remarquer Espen Aarseth, « *[games are both object and process ; they can't be read as texts or listened to as music, they must be played. Playing is integral, not coincidental like the appreciative reader or listener]* » (Aarseth, 2001). Les étudiants comme les professeurs peuvent certainement tirer avantage de la possibilité d'explorer toutes les facettes qu'offrent les jeux vidéo. Les jeux peuvent servir d'exemples pour les professeurs, alimenter la créativité des étudiants et leur permettre de voir, d'une façon pratique plutôt que théorique, les notions acquises lors des cours.

Tout comme pour les livres, les CD, les DVD et les ressources électroniques, les jeux vidéo doivent faire l'objet d'un choix de la part de la personne responsable du développement de la collection. Comme les ressources financières et immobilières sont limitées, on ne peut pas tout acquérir. De plus, les jeux ne présentent pas tous le même intérêt pour l'enseignement et l'apprentissage.

Les trois prochaines sections présentent quelques éléments de réflexion et des suggestions qui pourraient permettre aux bibliothécaires de gérer les acquisitions de jeux et de consoles pour les bibliothèques en milieu collégial et universitaire.

Aire de jeu

Avant de procéder à l'acquisition de jeux vidéo, il est important de s'interroger sur la pertinence et la faisabilité de la création d'une aire de jeu dans la bibliothèque. L'idée de créer un tel espace ne date pas d'hier ; on retrouve ce concept depuis un certain temps dans les bibliothèques publiques, comme le montre un texte de White (1981) dans lequel il explique l'acquisition de jeux vidéo pour la console Atari dans la bibliothèque de Piqua, en Ohio. Toutefois, la mission des bibliothèques publiques concerne « *l'information, l'alphabétisation,*

l'éducation et la culture » (UNESCO, [s.d.]) et diffère, par conséquent, de celle des bibliothèques collégiales et universitaires. Par exemple, le mandat du réseau des bibliothèques de l'Université de Montréal est de « *fournir à la communauté universitaire les ressources et les services documentaires nécessaires à l'enseignement et à la recherche* » (Université de Montréal, 2009). Certes, les objectifs spécifiques diffèrent d'un établissement à l'autre, mais cet objectif général est caractéristique des bibliothèques rattachées aux institutions d'enseignement postsecondaire. Dans cette optique, les jeux vidéo peuvent être jugés nécessaires pour l'enseignement et la recherche et, dans un souci d'égalité d'accès à l'information, la création d'une aire de jeu pourrait être envisageable et justifiable auprès de la direction de l'établissement. En effet, ce ne sont pas tous les étudiants qui possèdent toutes les consoles et, par conséquent, ceux qui n'ont pas les moyens de se les procurer seront brimés dans leur accès aux jeux s'ils n'ont pas la possibilité de les utiliser sur place.

Si le responsable de la bibliothèque décide de créer une aire de jeu, il doit la pourvoir de consoles, d'écrans de télévision et de sièges supplémentaires. Si la bibliothèque ne s'intéresse qu'aux jeux récents, il n'y aura pas de problème sur le plan des acquisitions. Toutefois, si le besoin d'acquérir des jeux plus anciens se fait sentir, l'acquisition de consoles discontinuées et usagées pourrait être problématique ; nous reviendrons sur ce point dans la prochaine section. De plus, il est important de prévoir des consoles de rechange, afin de pallier d'éventuels bris, ainsi que des cartes mémoires pour que les joueurs puissent sauvegarder leurs parties au cours d'une séance.

Lors du projet pilote de création d'une aire de jeu dans la bibliothèque de l'UCSC, l'équipe responsable a déterminé qu'elle avait besoin de cinq télévisions, de neuf consoles différentes et de deux manettes pour chaque console (Kane, Soehner et Wei, 2007 : 82) pour une population étudiante de 15 000 personnes (University of California Santa Cruz, 2008). Une aire de jeu peut également inclure des ordinateurs, car les jeux ne sont pas tous sur console.

La décision de ne pas créer d'aire de jeu ne mène pas nécessairement à des économies. Si un jeu sort sur les trois consoles populaires du moment (Playstation 3, Xbox et Wii), que les graphiques et la jouabilité sont les mêmes, le bibliothécaire doit acquérir les trois versions du jeu afin de ne brimer aucun usager. Les étudiants ne possèdent probablement pas toutes les consoles et pourraient ne pas pouvoir profiter d'un jeu si la bibliothèque n'en propose qu'une seule version. Cette réalité peut devenir un problème à plus long terme, car les budgets d'acquisitions ne permettront peut-être pas autant d'achats et l'espace sur les rayonnages se fera de plus en plus rare. De plus, les jeux plus anciens ne pourront pas être acquis, puisque les usagers de la bibliothèque ne possèdent probablement pas les consoles discontinuées depuis un certain temps.

Peu importe l'option choisie, il est important de considérer les coûts liés à chacune d'elles et de faire un choix éclairé pour répondre le mieux possible aux besoins des étudiants.

Choix de plateforme

À l'heure actuelle, trois grands fabricants de consoles dominent le marché : Sony, Nintendo et Microsoft. Ils offrent respectivement trois consoles et une console portable, cinq consoles et quatre consoles portables et deux consoles (Sony Computer Entertainment America Inc., 2008 ; Nintendo, c2008a ; Microsoft, c2009b).

Il est important de souligner que le choix de console doit être fait en parallèle avec l'acquisition de jeux. En effet, tous les jeux ne tournent pas sur toutes les consoles. Qui plus est, certains jeux conçus pour plus d'une console peuvent présenter des différences assez importantes entre eux pour que, dans un contexte de formation, il soit souhaitable d'en acquérir plus d'une version (Tappeiner et Lyon, 2008). Cela est particulièrement vrai avec la Wii, la plus récente console de Nintendo, sur laquelle le contrôle des jeux se fait en fonction des mouvements des joueurs (Nintendo, c2008b). Cette spécificité offre une jouabilité complètement différente qui peut être intéressante pour les futurs concepteurs.

Dans l'absolu, la décision d'acheter une console, si on ne considère pas les jeux, repose certainement sur les coûts qui y sont liés. Outre le prix de la console elle-même, deux autres facteurs de dépenses peuvent s'y rattacher : les accessoires et la rétrocompatibilité. Les accessoires peuvent faire monter la facture assez rapidement. Pour la Xbox 360, la plus récente console de Microsoft, les accessoires incluent des manettes sans fil, un casque qui permet de donner des commandes vocales, une caméra et un volant (Microsoft, c2009b). Les accessoires de la Playstation 3, de Sony, sont sensiblement les mêmes (Sony Computer Entertainment America Inc., c2008). La plupart de ces accessoires sont optionnels ou liés à un seul jeu. Il en est autrement pour la Wii. On y retrouve la manette habituelle, le nunchuk, la manette classique pour jouer aux anciens jeux, le tapis, le micro et le volant. Pour cette console, les accessoires sont nécessaires pour un grand nombre de jeux (Nintendo, c2008b). Ils sont souvent inclus avec la console ou avec les jeux, mais les coûts de remplacement sont à prévoir en cas de bris.

La rétrocompatibilité se définit comme suit : « Dans le domaine du jeu vidéo, on parle de rétrocompatibilité quand on évoque notamment le fait qu'une console peut lire indifféremment les jeux vidéo créés spécifiquement pour elle, comme les jeux ayant été créés pour des consoles de générations précédentes. » (Office québécois de la langue française [s.d.]). La Xbox 360 permet la rétrocompatibilité avec certains jeux de la première génération de Xbox et promet d'augmenter la quantité de ces

jeux (Microsoft, c2009b). Nintendo n'offre pas la rétrocompatibilité comme telle, mais permet l'achat en ligne de jeux parus sur les consoles antérieures (Nintendo, c2008b). La Playstation 3 offrait auparavant la rétrocompatibilité, mais Sony a décidé de ne pas l'inclure sur ses nouvelles gammes de produits ; si l'achat de jeux pour Playstation 2 est envisagé, il faudra également acheter la console. Notons que cette dernière permet de lire les jeux de la console de première génération (Sony Computer Entertainment America Inc., c2008). En ce qui concerne les consoles portables, aucune n'offre la rétrocompatibilité.

Les facteurs énoncés précédemment sont valides pour les consoles disponibles actuellement sur le marché. Toutefois, il est possible que les professeurs demandent à utiliser des jeux tournant sur des consoles discontinuées fabriquées par d'autres compagnies, par exemple les consoles de Sega (entre autres, la Saturn et la Dreamcast) et les consoles plus vieilles telles Atari et Colecovision. Il faut supposer que l'achat de ces consoles dépendra de leur disponibilité dans des magasins de jeux usagés ou sur des sites tels eBay, de leur prix, de la possibilité de les retourner et de celle de suivre sa commande à différentes étapes de livraison (Kane, Soeher et Wei, 2007). Il est probable que plus la console est rare, plus son prix sera élevé. Il faut donc s'assurer que l'investissement en vaille la peine. De plus, il est important de vérifier que la console pourra lire les jeux achetés dans le pays où est située la bibliothèque ; il existe des « régions » sur les consoles comme sur les jeux et il est impératif que les deux soient compatibles (Chan, 2001). Il est également possible de télécharger des émulateurs sur Internet, qui permettent de jouer des anciens jeux de consoles discontinuées sur l'ordinateur. Toutefois, ces logiciels sont illégaux et contreviennent au droit d'auteur (Chaplin, 2007).

Il ne faut pas non plus oublier que bon nombre de jeux sont lus par des ordinateurs. Il faut donc s'assurer que les ordinateurs que l'on désire acquérir ou réserver pour ces jeux sont capables de les faire rouler. Les jeux plus anciens peuvent alors poser problème, car l'ordinateur peut être « trop » performant et, du coup, ne pas être capable de lire le jeu. L'achat d'un ordinateur usagé doit alors être envisagé.

Choix de jeux

Plusieurs critères sont retenus pour procéder à la sélection des jeux vidéo. Les critères qui s'appliquent à d'autres types de documents peuvent évidemment être utilisés. On doit considérer, par exemple, le coût de la ressource, auquel s'ajoutent les coûts de traitement, de stockage et de préservation (Kane, Soehner et Wei, 2007). Toutefois, des critères plus spécifiques sont également utilisés.

Les critères que nous proposons ci-dessous sont adaptés des ouvrages *Building a Collection of Video Games in Support of a Newly Created Degree Program at*

the University of California Santa Cruz (Kane, Soehner et Wei, 2007) et *Selection criteria for academic video game collections* (Tappeiner et Lyons, 2008) ; toute information provenant d'une autre source est identifiée comme telle dans le texte. Notre réflexion et notre expertise personnelles sont également mises à profit dans l'établissement de l'inventaire et de l'explication des critères de sélection.

Considérations pratiques

Une première considération pratique est directement liée à la disponibilité d'une ou de plusieurs plateforme(s) de jeu en bibliothèque. Si la console nécessaire à l'utilisation d'un jeu est discontinuée, si elle ne doit être acquise que pour ce seul jeu ou si elle est très coûteuse, de manière directe ou indirecte, l'acquisition du jeu sera plus difficile à justifier. De plus, l'obligation de se procurer des accessoires est à considérer et peut influencer la décision du bibliothécaire. Un jeu comme *Rock Band*, par exemple, qui nécessite l'acquisition non seulement du jeu lui-même, mais aussi d'une guitare, d'une batterie et d'un micro, peut être coûteux à long terme, particulièrement en cas de bris. Les coûts associés à l'entretien du jeu et du support de lecture (ordinateur ou console) doivent toujours être pris en compte.

Dans le cas de jeux discontinués, si on envisage de les acheter en ligne ou dans des magasins spécialisés, il faut s'assurer que leur région soit compatible avec la région des consoles en bibliothèque, lorsqu'il y a une aire de jeu. Si la bibliothèque ne dispose pas d'un tel espace, il est primordial que la région du jeu corresponde à celle du pays où se trouve la bibliothèque. Lorsqu'on acquiert des jeux usagés, il est important de vérifier la langue, puisqu'il est possible d'acheter des jeux en plusieurs langues sur Internet. Lorsque les jeux sont obtenus par don, les coûts de traitement et d'entreposage, ainsi que des accessoires nécessaires, le cas échéant, sont à prévoir. Le jeu et la plateforme doivent permettre la sauvegarde, que ce soit directement sur le support ou sur une carte mémoire.

Contenu

Évidemment, le contenu des jeux est important lorsqu'on bâtit une collection. Toutefois, il n'est pas toujours facile d'accéder au contenu pour en faire l'évaluation, car il faut jouer pour en prendre connaissance. Heureusement, il existe sur Internet plusieurs guides qui permettent de trouver de l'information concernant les jeux à paraître aussi bien que sur les jeux parus depuis un certain temps. Citons notamment *Game Spot* <<http://www.gamespot.com>>, *Game Kult* <<http://www.gamekult.com>>, *Jeuxvidéo.com* <<http://www.jeuxvideo.com>> et *Digisplay* <<http://www.digisplay.info/digibiblio>>. Les trois premiers sites s'adressent davantage à des joueurs, néophytes ou non, et les auteurs critiquent

et attribuent des cotes en fonction des paramètres qui intéressent leurs lecteurs. Les critiques portent principalement sur l'histoire, les graphiques et la jouabilité. De plus, ils contiennent parfois des *walkthrough*, des guides qui détaillent la liste des actions à accomplir pour terminer le jeu. Le responsable du développement de la collection sait ainsi exactement à quoi s'en tenir quant à l'histoire du jeu à acquérir. Le quatrième site fournit une bibliographie de titres d'articles et de rapports de recherche de niveau universitaire sur les jeux vidéo. Les disciplines et les aspects couverts sont multiples, mais les références peuvent être utiles dans un contexte de référence ou de développement de collection sur une thématique précise (la modélisation 3D, l'ergonomie, etc.).

Certaines universités mettent des ressources spécialisées à la disposition de leurs étudiants et chercheurs. Par exemple, la bibliothèque de la University of Illinois at Urbana-Champaign (UIUC) offre à ses étudiants des livres ainsi que quatre périodiques spécialisés : *Games & Culture : A Journal of Interactive Media*, *The Journal of Game Development*, *Electronic Game Monthly* et *Computer Gaming World* <<http://www.library.uiuc.edu/gaming/gaminglit.html>>. Plus près de nous, la bibliothèque de l'Université de Montréal offre l'accès en ligne aux périodiques *Game Studies*, *Simulation & Games* et *Simulation & Gaming* <http://opurl.bib.umontreal.ca:9003/sfx_local/az>. Dans ses collections, on retrouve entre autres les périodiques *Games & Culture*, *Game Now* et *Official U.S. Playstation Magazine*, en plus de nombreux livres portant sur les jeux vidéo. Ces deux exemples illustrent bien ce que certaines bibliothèques d'établissements d'enseignement postsecondaire proposent comme ressources concernant les jeux vidéo. Même si ces ressources ne sont pas acquises pour les bibliothécaires, elles ont une utilité certaine pour le développement de collections.

Les éléments individuels à considérer en ce qui a trait au contenu du jeu sont les suivants : les graphiques, le son, la jouabilité et la valeur (Kane, Soehner et Wei, 2007). Les graphiques ont beaucoup évolué avec le temps, surtout depuis le perfectionnement des techniques de modélisation 3D. Il s'agit probablement de l'aspect sur lequel les joueurs sont les plus exigeants. Comme beaucoup de formations tournent autour des aspects graphiques, de l'ergonomie de l'espace et de la modélisation, les graphiques sont, à notre avis, l'élément qui risque d'être le plus important pour un grand nombre d'établissements d'enseignement.

Le facteur son ne se limite pas aux effets sonores, mais englobe aussi la musique et le jeu des acteurs pour la voix, lorsqu'il y en a. Quand ces éléments sont adéquats, ils permettent un plus grand réalisme et, par conséquent, améliorent grandement l'expérience de jeu.

La jouabilité se définit comme suit : « *Qualité d'un jeu vidéo faisant référence à la facilité de contrôle du jeu, à l'originalité des actions à effectuer, à la cohérence des menus, à la fluidité des mouvements et à leur préci-*

sion. » (OQLF, [s.d.]). Il semble évident qu'il s'agit d'un élément important à considérer puisqu'un jeu, même s'il se caractérise par d'excellents graphiques et des effets sonores extraordinaires, ne sera pas beaucoup emprunté s'il n'a pas une bonne jouabilité, car l'expérience de jeu en elle-même ne sera pas agréable.

La valeur intrinsèque du jeu se traduit par « *sa longueur, s'il peut être rejoué et son coût total* » (Kane, Soehner et Wei, 2007 : 83, traduction de l'auteure). Si un jeu est trop court et s'il se déroule de façon linéaire, il ne sera pas aussi intéressant qu'un jeu plus long et dans lequel le joueur a beaucoup de liberté sur ses actions. Le jeu se doit d'être d'une longueur et d'un niveau de difficultés acceptables pour être vraiment intéressant à explorer. Jenkins résume très bien ce concept : « *La pire chose qu'un enfant puisse dire à propos d'un travail, c'est qu'il est trop difficile ; la pire chose qu'un enfant puisse dire à propos d'un jeu, c'est qu'il est trop facile.* » (Jenkins, 2005, traduction de l'auteure). Cette citation s'applique également à la grande majorité de joueurs qui aiment relever des défis grâce aux jeux vidéo. Il est donc important de considérer cet aspect lors de la sélection afin de s'assurer que le jeu sera emprunté et apprécié. Toutefois, à notre avis, le critère de valeur intrinsèque est le moins important des quatre éléments à considérer dans la perspective du développement de collection comme soutien à la formation parce qu'il est le moins technique.

Lorsqu'un jeu est disponible pour plusieurs consoles, il est possible que des différences significatives au niveau des quatre critères de sélection soient observées. Il est alors important de s'assurer d'acquérir au moins celle des versions du jeu qui correspond le plus aux normes demandées par les professeurs et par les étudiants.

Nous croyons important de rappeler que le développement d'une collection de jeux vidéo doit être fait en lien direct avec les programmes offerts dans l'établissement. Si l'établissement n'offre que des programmes touchant la programmation 3D, la sélection doit accorder plus d'importance à la qualité des graphiques qu'à sa durée ou sa complexité. Dans la même optique, un diplôme en design sonore, tel qu'offert à la Musitechnic <<http://www.musitechnic.com/index.php>> va demander des jeux dont la musique et les effets sonores sont excellents, peu importe la qualité des graphiques. L'importance relative des critères de sélection varie donc en fonction des objectifs spécifiques des programmes offerts dans l'établissement d'enseignement où se trouve la bibliothèque.

Les classiques

Dans les études en littérature et en cinéma, il est important de connaître les classiques, il en va de même dans l'étude et la création des jeux vidéo. Henry Lowood, de la Stanford University, a établi, avec un comité composé de quatre autres membres, la liste des

jeux vidéo les plus importants : « *Spacewar ! (1962), Star Raiders (1979), Zork (1980), Tetris (1985), SimCity (1989), Super Mario Bros. 3 (1990), Civilization I/II (1991), Doom (1993), Warcraft series (beginning 1994) and Sensible World of Soccer (1994)* » (Chaplin, 2007) Chacun à leur façon, ces jeux ont révolutionné le monde du jeu vidéo et ils sont considérés par les experts comme indispensables à toute collection.

Pour savoir si un jeu a le potentiel d'être un classique ou s'il est jugé important par l'industrie, il est utile de remarquer comment l'entreprise qui l'a créé le soutient avec le temps ; s'il est disponible depuis longtemps, si plusieurs éditions en sont faites et s'il fait partie de la liste de jeux rétrocompatibles ou achetables pour les nouvelles consoles. Parfois, les créateurs qualifient eux-mêmes leurs jeux de « classiques » ; il faut être vigilant, ce n'est souvent qu'une technique de marketing.

Pour identifier d'autres jeux vidéo qui peuvent avoir valeur de classiques, on consulte les sites Web spécialisés qui attribuent une cote aux jeux. *Game Spot* <<http://www.gamespot.com>>, par exemple, permet de repérer les jeux les mieux cotés « *de tous les temps* », ce qui est très utile pour du développement rétrospectif.

Valeurs intrinsèques pour l'enseignement et l'apprentissage

Dans la perspective du développement d'une collection de jeux vidéo en bibliothèque collégiale et universitaire, il importe de vérifier que les titres choisis permettront aux enseignants d'illustrer la matière vue dans leurs cours et aux étudiants d'acquérir de nouvelles connaissances. Toutefois, dans la perspective d'un soutien aux programmes liés aux jeux vidéo, les trois critères précédents peuvent être amplement suffisants.

Dans un établissement d'enseignement qui se spécialise dans plusieurs domaines, il peut être intéressant d'acquérir des jeux qui, non seulement seront utiles pour l'enseignement des disciplines directement liées aux jeux vidéo, mais qui pourront également soutenir d'autres disciplines. Plusieurs domaines d'enseignement font maintenant appel aux jeux vidéo. En éducation, par exemple, Squire a travaillé sur les possibilités que peuvent apporter les jeux vidéo en soutien à l'enseignement en travaillant, entre autres, avec le jeu *Civilization III* (Squire, 2008). En psychologie, Ballard a mesuré l'effet de différents types de jeux sur la pression artérielle des participants (Ballard et al, 2006). Les jeux sont utilisés aussi dans des disciplines auxquelles les bibliothécaires pourraient ne pas avoir songé, en médecine notamment. Une étude menée au *Banner Good Samaritan Medical Center* à Phoenix a démontré que les futurs chirurgiens réussissaient mieux lorsqu'ils jouaient à *Koroninpa : Marble Mania* une heure avant leur simulation de chirurgie, car ce jeu demande une bonne coordination main-œil (Tappeiner et Lyons, 2008). Toutes les possibilités d'utilisation sont à considérer lors des acqui-

sitions et afin de déterminer des priorités d'achat dans le cas où les demandes pour les programmes liés aux jeux vidéo ne sont pas nécessairement prioritaires.

Certains jeux permettent d'acquérir des compétences qui ne sont pas directement liées au programme d'étude, mais qui sont importantes sur le marché du travail. Tappeiner et Lyons (2008) font remarquer que les jeux peuvent aussi représenter une époque ou un pays et permettre aux étudiants d'acquérir des connaissances sur cette époque ou ce pays. Lors d'un échange de courriels avec Jérôme Dumont, producteur exécutif responsable des projets de création de l'ENDI (École nationale de divertissement interactif, <<http://www.endi.qc.ca>>), à Québec, nous avons appris qu'il utilisait le jeu Mario Kart pour permettre aux étudiants de briser la glace entre eux et pour favoriser l'esprit d'équipe au sein de ses cohortes. Bon nombre de jeux requièrent également que les utilisateurs effectuent simultanément plusieurs tâches pour réussir. Or, le besoin de gérer plusieurs tâches en même temps est de plus en plus valorisé sur le marché du travail, et ce dans tous les milieux. Bref, les compétences dites transversales que l'on peut acquérir en jouant sont très nombreuses et peuvent être utiles pour les étudiants de disciplines qui ne sont pas nécessairement liées à la création de jeux vidéo.

On retrouvera la liste des critères de sélection des consoles et des jeux regroupés en annexes 1 et 2 du présent article, ce qui facilitera leur utilisation.

Conclusion

Les établissements d'enseignement postsecondaire offrent de plus en plus de programmes spécialisés dans la création de jeux vidéo. Il est important pour le bibliothécaire de se positionner stratégiquement pour servir adéquatement, à la fois, les étudiants et les professeurs dans cette nouvelle discipline. Pour bien remplir leur mission, les bibliothèques collégiales et universitaires doivent intégrer un nouveau type de ressource : le jeu vidéo.

Comme c'est le cas pour tous les types de ressources, le responsable du développement des collections doit procéder à une sélection qui permettra de satisfaire les besoins les plus courants et les plus communs.

Dans cet article, nous avons présenté les facteurs à considérer pour décider de l'établissement d'une aire de jeu et nous avons proposé des critères de sélection des consoles ainsi que des jeux eux-mêmes. Nous avons également fourni une liste d'outils qui pourrait en faciliter la sélection.

En pratique, la première étape du développement d'une collection de jeux vidéo est d'abord de décider si on créera ou non une aire de jeu à l'intérieur de la bibliothèque. Par la suite, la sélection des jeux est effectuée en collaboration avec les professeurs. Les critères de sélection ont été présentés dans l'ordre d'importance qui nous semble le plus logique. En ce qui concerne la sélection

des consoles, les critères énoncés serviront d'aide-mémoire quant aux problèmes occasionnés par l'acquisition de consoles et pour faciliter les choix en contexte de restrictions budgétaires ou immobilières.

Comme l'acquisition de jeux vidéo est une pratique récente dans les bibliothèques collégiales et universitaires, peu de textes ont abordé le sujet et le phénomène reste, par conséquent, méconnu. Il serait intéressant d'examiner la situation dans les bibliothèques des établissements d'enseignement postsecondaire où sont offerts des programmes directement liés aux jeux vidéo. L'ampleur du phénomène pourrait peut-être nous permettre d'évaluer l'importance et la viabilité à long terme de la présence et de l'utilisation de jeux vidéo dans leurs collections. ■

Sources consultées

Tous les sites Internet ont été consultés le 15 avril 2010

- Aarseth, E. 2001. *Computer Game Studies, Year One. Game Studies* 1 (1). <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>.
- Ballard, M. E., Hamby, R. H., Panee, C. D., Nivens, E. E. 2006. Repeated Exposure to Video Game Play Results in Decreased Blood Pressure Responding. *Media Psychology* 8 (4) : 323-341.
- Buback, S. 2008. *Libraries : Not just for books anymore*. McMaster University Libraries, <<http://library.mcmaster.ca/news/2961>>.
- Chan, L. 2001. *GameCube Regional Lockout Confirmed*. Neoseeker News Article. <<http://www.neoseeker.com/news/1176-gamecube-regional-lockout-confirmed/>>.
- Chaplin, H. 2007. Is That Just Some Game ? No, it's a Cultural Artifact. *The New York Times* (12 Mars 2007). <http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?_r=1>.
- Comment ça marche. 2008. 2007, l'année de tous les records en jeux vidéo. <<http://www.commentcamarche.net/actualites/2007-1-annee-de-tous-les-records-en-jeux-vidéo-4754737-actualite.php3>>.
- Dumons, O. 2007. Le jeu vidéo Halo 3 bat des records de vente. *Le Monde* (28 Septembre 2007). <http://www.lemonde.fr/cgi-bin/ACHATS/acheter.cgi?offre=ARCHIVES&type_item=ART_ARCH_30&objet_id=1006756&clef=ARC-TRK-NC_01>.
- Jenkins, H. 2005. Getting into the Game. *Educational Leadership* 62 (7) : 48-51.
- Kane, D., C. Soehner, et W. Wei. 2007. Building a Collection of Video Games in Support of a Newly Created Degree Program at the University of California, Santa Cruz. *Science & Technology Libraries* 24 (7) : 77-87.
- Microsoft. c2009a. Comment garantir la prise en charge de jeux Xbox d'origine par la Xbox 360. <<http://www.xbox.com/fr-FR/games/backwardscompatibility.htm>>.
- Microsoft. c2009b. Xbox. <<http://www.xbox.com/fr-FR/default.htm>>.
- Nintendo. c2008a. Where to buy Nintendo Products. Nintendo - Customer Service. <<http://www.nintendo.com/consumer/retail/index.jsp#oldproduct>>.
- Nintendo. c2008b. Wii - Nintendo. <http://fr.wii.com/wii/fr_FR/index.html>.
- Office québécois de la langue française (OQLF). [s.d.] *Grand dictionnaire terminologique*. <<http://www.granddictionnaire.com>>.
- Smith, B. 2008. Twenty-first century game studies in academic libraries : libraries and emerging discipline. *Reference Services Review* 36 (2) : 205-220.
- Sony Computer Entertainment America Inc. c2008. *Playstation.ca*. <<http://www.playstation.ca/home.aspx>>.

Squire, K.B. 2008. Video Games and Education : Designing Learning Systems for an Interactive Age. *Educational Technology* 48 (2) : 17-26.

Tappeiner, E., et C. Lyons. 2008. Selection criteria for academic video game collections. *Collection Building* 28 (1) : 121-125.

UNESCO. [s.d.] *Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique*. Paris : UNESCO. <http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html#2>.

University of California Santa Cruz. 2008. *About UC Santa Cruz*. <<http://www.ucsc.edu/about/>>.

Université de Montréal. 2009. À propos de nos bibliothèques. <http://www.bib.umontreal.ca/db/a_propos.htm>

University of Illinois at Urbana-Champaign. 2008. *Video Game and Gaming Collection*. UIUC Library. <<http://www.library.uiuc.edu/gaming/>>.

White, W. 1981. What's that funny noise Videogames in the library. *Library Journal* 106 (8) : 859.

Annexe 1. Sélection des plateformes

Critères de sélection des plateformes disponibles présentement sur le marché

- Jeux acquis ou en voie d'acquisition ;
- Coût de la plateforme ;
- Coûts liés à son entretien et son entreposage ;
- Accessoires nécessaires au bon fonctionnement de la plateforme ;
- Rétrocompatibilité.

Critères de sélection des plateformes discontinuées

- Disponibilité (en magasin ou sur Internet) ;
- Coût d'achat et coûts associés à l'entretien et à l'entreposage ;
- Possibilité de retour en cas d'insatisfaction ;
- Possibilité de suivre la commande à différentes étapes de livraison ;
- Région de la console.

Annexe 2. Sélection des jeux

Considérations pratiques

- Plateforme et facilité d'obtention ;
- Coût du jeu, coût de traitement, coût d'entreposage ;
- Accessoires nécessaires au jeu ;
- Région, langue et disponibilité du jeu (s'il est usagé) ;
- Possibilité de sauvegarde.

Les classiques

- Listes établies par des experts ;
- Critiques des internautes et des experts ;
- Soutien du fabricant.

Valeur intrinsèque pour l'enseignement et l'apprentissage

- Intérêt pour les autres disciplines enseignées dans l'établissement ;
- Acquisition de compétences connexes (être multi-tâches, développement de l'esprit d'équipe, etc.).

Contenu

- Critiques sur le Web ou dans les revues spécialisées ;
- Demandes des professeurs et des étudiants ;
- Qualité des graphiques ;
- Qualité de la musique, des effets sonores et du doublage ;
- Jouabilité ;
- Valeur du jeu (durée, complexité, possibilité de le rejouer et d'avoir une expérience différente) ;
- Dans le cas où le titre paraîtrait sur plusieurs plateformes, s'assurer d'acheter la version la plus appropriée pour son utilisation académique ;
- Priorités en fonction des disciplines couvertes par l'établissement.