Julien Devriendt (dir.)

Jouer en bibliothèque

Presses de l'enssib

Constituer une collection de jeux : quels objectifs ?

Anthony Avila

DOI : 10.4000/books.pressesenssib.4596
Éditeur : Presses de l'enssib
Lieu d'édition : Villeurbanne
Année d'édition : 2015
Date de mise en ligne : 30 janvier 2019
Collection : La Boîte à outils
EAN électronique : 9782375460719

OpenEdition Books

http://books.openedition.org

Édition imprimée
Date de publication : 1 janvier 2015

Référence électronique
AVILA, Anthony. *Constituer une collection de jeux : quels objectifs ?* In : *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015 (généré le 18 octobre 2023). Disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/pressesenssib/4596>. ISBN : 9782375460719. DOI : https://doi.org/10.4000/books.pressesenssib.4596.

Ce document a été généré automatiquement le 18 octobre 2023.

Le texte seul est utilisable sous licence . Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Constituer une collection de jeux : quels objectifs ?

Anthony Avila

1 L'offre en termes de jeux est variée et est, par bien des égards, plus complexe que le marché du livre ou de l'audiovisuel, par exemple. On joue avec de nombreux supports (jouets, jeux de société, livres, consoles de jeux, ordinateurs, tablettes, etc.) et pour de nombreuses raisons (s'amuser, apprendre, s'occuper, partager etc.). Ainsi, constituer une offre de jeu en médiathèque ne peut pas être pris à la légère : il convient de définir des objectifs, de monter un véritable projet.

Le projet

2 Plusieurs questions se posent alors simultanément : qui constituera le fonds, pour quel public et avec quels moyens ? En découle alors le choix de l'offre qui sera proposée.

Qui constitue le fonds ?

3 Il existe des professionnels du jeu, les ludothécaires, qui font un travail similaire aux bibliothécaires mais autour du jeu sous toutes ses formes[1]. Pour constituer un fonds de jeu, il semble indispensable de passer soit par le recrutement d'un ludothécaire (tout comme on recrute des discothécaires pour s'occuper des fonds musicaux) ou au moins de former une partie du personnel à ce métier. Au minimum, une personne particulièrement sensible aux univers du jeu semble indispensable.

4 Cependant, si cela n'est pas possible, il est envisageable de suivre la méthode de la médiathèque Nelson Mandela d'Angers : un comité d'usagers a été constitué pour la création de leur fonds de jeux vidéo. Le personnel de la médiathèque a ainsi construit le projet et a choisi les titres qui seraient achetés en partenariat avec des usagers volontaires. Le comité continue de se réunir tous les trimestres depuis avril 2012 et est ouvert à tous, sans critère d'âge ou même de résidence.

Pour quel public ?

5 Se pose en parallèle la question du public que l'on souhaite toucher avec les jeux. Les enfants viennent à l'esprit de la majorité des gens, et l'offre est effectivement très importante à leur intention. Il existe par ailleurs de très nombreux jeux de qualité dédiés aux adolescents et aux adultes qui méritent notre attention. En effet, si les plus jeunes sont un public très présent dans nos espaces, il peut être intéressant de développer en parallèle ce fonds pour toucher de nouveaux publics.

6 De même, la proposition qui sera faite entre jeu sur place et collection empruntable définiront les usagers qui pourront en bénéficier. Des adultes actifs préféreront pouvoir emprunter et ne seront pas disponibles plus d'une fois par mois pour une soirée jeux, tandis qu'il sera par exemple possible d'organiser des animations simples tous les samedis après-midi avec les enfants.

Avec quels moyens ?

7 Enfin, les moyens disponibles, humains et financiers, définiront également le type de projet qui peut être mis en place. Avec peu de moyens, il vaudra mieux se concentrer sur une offre plus circonscrite mais efficace, plutôt qu'essayer de tout faire en petite quantité et de frustrer le public.

8 Le prix moyen d'un jeu de société pour les moins de huit ans se situe aux alentours de 15 €, tandis que celui d'un jeu pour les plus de huit ans monte à près de 30 €. Pour les jeux vidéo, les prix varient en général de 40 à 70 € pour un jeu neuf, auxquels il faut ajouter le coût des consoles de jeux, entre 200 et 500 €.

9 Ainsi, il sera aisé, avec des fonds d'acquisition réduits, de monter un petit fond d'animation sur place, alors qu'une offre de prêt demandera plus de temps ou plus d'argent pour devenir viable. Il faut cependant prendre en compte la surcharge de travail en accueil et en animation que cela représente en plus des activités habituelles des agents.

10 Il s'agit donc d'être correctement informé et de définir des objectifs clairs en fonction de ces trois critères : quels agents (avec quelle formation), pour quels publics et avec quels moyens ? Pour cela, nous allons étudier un peu plus en profondeur les types de jeux existants et ce que l'on peut faire avec, comment les sélectionner et les acquérir, avec un focus particulier sur les jeux vidéo.

Un fonds de jeux « classiques »

11 On pense souvent avant tout aux jeux de société, quand on imagine du jeu en bibliothèque ou même en ludothèque, mais ce n'est en fait qu'une des dimensions indispensables du jeu. Les ludothécaires ont mis en place un système de classification, ESAR[2], pour exercice, symbolique, assemblage et règles.

Le système de classification ESAR : 4 grandes catégories de jeux

Les sont les jeux des tout-petits, qu'on peut aussi appeler jeux d'éveil. On y joue pour un résultat sensoriel fort et immédiat. Ils vont du trampoline aux jouets sonores en passant par les jeux de miroir ou de manipulation.

Les jeux symboliques sont ceux qui permettent de faire semblant. C'est autant le fait d'enfiler un costume que de jouer avec un baigneur ou avec des figurines et d'inventer des histoires. Pour les plus grands, ce sera par exemple les jeux de rôle sur table, qui incluent par ailleurs des mécanismes de jeux de règles.

Les jeux d'assemblage sont ceux qui permettent d'assembler ou de construire des choses. On pense évidemment aux Lego® ou aux Kapla, mais il en existe de nombreux autres. Ils ont la particularité d'être particulièrement transgénérationnels et de passionner de la même façon autant les adultes que les enfants.

Enfin, les **jeux de règles** sont ceux que l'on appelle en général jeux de société. On y suit un lot de règles précises communes aux différents joueurs. On y retrouve évidemment les jeux de plateau, mais aussi les jeux de cartes, de dés, ou même les sports quand ils sont pratiqués pour le plaisir.

Jeux de société

12 Si les jeux d'exercice, symboliques et d'assemblage sont relativement bien connus des gens – au moins des parents et des animateurs petite enfance – la variété de la production de jeux de règles en boîte reste largement méconnue, malgré un succès grandissant et une production annuelle toujours plus importante.

13 En effet, au-delà des classiques *Monopoly*®, *Cluedo*® et autres *Pictionnary*®, il y a depuis quelques années de nouveaux éditeurs et auteurs qui ont su faire preuve d'originalité et proposer de nouveaux concepts particulièrement efficaces, pour tous les âges.

14 Djeco est sans doute le meilleur éditeur pour le jeune public, avec des jeux solides et bien conçus, aux côtés de Haba, qui propose également de très beaux jeux en bois. Asmodée est un éditeur qui a su conquérir le grand public avec des jeux courts et intenses que l'on trouve désormais même dans certaines grandes surfaces. Mais il y en a d'autres encore, comme *Days of Wonder*, *Edge*, *Iello*, *Filosofia*, *Queen Games*, etc. Il est possible de s'informer sur l'actualité de ces jeux au travers de la presse papier (Plato[3]) ou de sites web (Tric Trac[4] ou La sélection du dimanche[5]). Un certain nombre de prix d'excellence sont distribués dans le monde, dont notamment l'As d'Or[6] et le Spiel des Jahres[7].

15 Ces quatre catégories permettent non seulement de catégoriser toutes les formes de jeu, mais forment aussi un tout indissociable d'une ludothèque équilibrée. Cependant, ce qu'il est possible de faire est dépendant de l'espace consacré au jeu.

Quel espace disponible ?

16 En effet, le jeu est une pratique qui peut nécessiter un espace important, et peut empiéter sur les activités habituelles de la médiathèque, ne serait-ce que par le bruit et le mouvement qui sont générés par l'activité.

17 La ludo-médiathèque de Fosses par exemple a mis en place un espace jeu central dans le bâtiment, avec notamment une grande place dédiée aux jeux d'exercice, symboliques et d'assemblage, libres d'accès. Cependant, cela se fait au détriment des autres collections, moins conséquentes, et surtout du calme global du lieu. Le jeu est néanmoins particulièrement bien mis en avant et rythme la vie du lieu.

18 La médiathèque de Sotteville-lès-Rouen a mis en place une offre de jeux, notamment de jeux de règles, sans pour autant prévoir un espace dédié. Les jeux sont en accès indirect au niveau d'un bureau d'accueil dédié, et les usagers peuvent les emprunter pour les emmener ou pour jouer sur place dans les espaces déjà existants.

19 D'autres médiathèques mettent en place des événements plus ponctuels dans un espace fermé, voire même à des horaires spécifiques, comme la médiathèque Blaise-Cendrars de Conflans-Sainte-Honorine qui organise régulièrement des animations jeux de rôle en soirée, par exemple.

20 L'espace qui pourra être mis à disposition pour le fonds définira largement ce qui peut effectivement être fait. Les pratiques ludiques, même dans les meilleures conditions, seront toujours plus bruyantes que les autres activités habituelles de la médiathèque. S'il est possible de dédier un espace fermé ou que le bruit ne pose pas de problème, tout est possible. Par contre, si l'aménagement des lieux ne peut pas être adapté au jeu, du prêt uniquement, voire de l'animation ponctuelle est à envisager.

Les modalités d'acquisitions

21 Pour effectuer les acquisitions, il faut respecter les règles des procédures de marchés publics. Celles-ci autorisent des démarches adaptées au-dessous de 15 000 €. Avec un budget annuel raisonnable, il est possible de faire une simple mise en concurrence : il faut contacter au moins trois fournisseurs et comparer leur offre (attention, la valeur du marché peut être cumulée sur plusieurs années, ainsi, en cas de marché reconductible sur trois ans à hauteur de 5 000 € par an, il faut passer par un appel d'offres). Dans certains cas, il est possible pour des sommes plus importantes de passer par un marché à procédure adapté (MAPA) qui permet par exemple de limiter l'offre à des fournisseurs sélectionnés à l'avance, toujours trois au minimum, mais avec un acte d'engagement plus fort et plus sécurisé de la part du fournisseur.

22 La médiathèque d'Osny, par exemple, a mis en place des mises en concurrence à hauteur de 4 000 € chaque année pendant trois ans pour constituer le fonds et envisage de dépenser environ 1 000 € par an par la suite pour entretenir le fonds.

23 Il est possible de passer par certains grossistes habitués des marchés publics comme Wesco et Ogeo, essentiellement pour les jeux d'exercice, symboliques et d'assemblage et les jeux de règles pour les plus petits. Pour des jeux de société adulte et des jeux de rôle, il faudra passer par de plus petites boutiques en général, comme Ludik Bazar[8] et Philibert[9] qui répondent efficacement et rapidement aux demandes de devis par email.

24 Il n'est pas nécessaire d'acquérir de droit particulier pour faire de l'animation sur place ou du prêt de jeux de société ou de jouets.

Un fonds de jeux vidéo

25 Les jeux vidéo sont un support particulier de jeux qui naviguent la plupart du temps entre jeu de règles et jeu symbolique, bien qu'il existe également des jeux vidéo de construction virtuelle et même des jeux d'exercice. Ils ont un succès certain depuis quelques années et touchent une partie de plus en plus importante de la population, au point d'être devenus une des industries culturelles les plus importantes en France.

26 Les mêmes contraintes concernant l'espace sont valables pour les jeux classiques et les jeux vidéo : leur pratique est par nature assez bruyante, surtout en groupe, mais il est aussi possible de jouer plus silencieusement avec un casque audio. Là encore cependant, un espace dédié sera préférable pour faire de l'animation sur place.

27 Le choix des acquisitions se fera comme pour les autres jeux en fonction des agents formés, du public visé et des moyens disponibles, mais d'autres obligations entrent en jeu. Il existe en effet des protections sur certains jeux qui empêchent de les prêter, notamment sur les jeux sur ordinateur. En effet, le jeu est associé à un compte utilisateur à la première utilisation et ne peut pas être installé par un autre emprunteur par la suite. Il conviendra donc d'être vigilant.

28 Par ailleurs, comme pour les autres jeux, l'offre de jeux vidéo est riche et complexe et nécessite de s'informer activement. Des formations et des journées d'étude sont proposées régulièrement sur le sujet, mais il est possible de suivre également la presse (Jeuxvideomagazine.com[10], Games[11]) ou certains sites web (jeuxvideo.com[12], gamekult.com[13], indius.org[14]) pour se tenir informé de l'actualité.

Les modalités d'acquisitions

29 Les mêmes règles de marchés publics s'appliquent aux jeux vidéo.

30 Le réseau des médiathèques de Cergy (trois équipements) a acquis environ 5 000 € de jeux vidéo par an depuis trois ans pour faire de l'animation ponctuelle essentiellement, mais ils envisagent depuis peu de faire du prêt également. Il n'y a que des jeux et des consoles actuels.

31 La médiathèque d'Osny, dans le cadre de sa construction, a pu débloquer des fonds importants : 15 000 € par an pendant trois ans ont été dépensés pour constituer le fonds, et il est envisagé de dépenser un peu plus de 2 500 € par an par la suite pour entretenir la collection. Le fonds sera divisé entre fonds patrimonial (un tiers) et jeux actuels (deux tiers), sur console exclusivement. Des jeux sur ordinateur seront proposés également, mais uniquement sur place. Tout le reste sera proposé en prêt, jeux comme consoles de jeux. La particularité de ce fonds est qu'il a été pensé comme n'importe quelle autre acquisition de la médiathèque, avec autant d'achats de « classiques » (les premiers Mario, d'anciennes consoles, etc.) que d'actualité.

32 De manière générale, 5 000 € permettent de monter un fonds représentatif de l'année pendant laquelle il est créé (y compris les consoles), mais le nombre de jeux sera un peu faible pour faire du prêt sans frustrer les usagers. C'est cependant un chiffre correct sur plusieurs années, pour constituer un fonds petit à petit.

33 Certains fournisseurs de médiathèques spécialisés dans l'audiovisuel - comme CVS, Colaco ou RDM[15] - proposent dans leur catalogue du jeu vidéo avec droits de consultation uniquement, mais il semblerait que les droits ne soient pas vraiment

négociés. Il n'est pas indispensable donc de passer par ces prestataires qui par ailleurs gonflent les prix. L'idéal est de passer par des boutiques spécialisées. Les FNAC sont en général en mesure de travailler efficacement avec des collectivités, ainsi que certaines boutiques, comme GameSpirit[16]. Il est possible de se tourner vers une boutique locale par ailleurs. Les Micromania sont théoriquement en mesure de fournir une collectivité, mais il faudra passer par le siège de l'entreprise pour certaines démarches administratives et par le magasin pour le devis.

34 Il peut être intéressant également d'installer une borne d'arcade* dans les espaces publics. Il existe des fournisseurs[17] et des formats de plus en plus nombreux, certains proposant des machines avec plusieurs milliers de jeux inclus pour du jeu sur place. Il faut compter de 1 200 à 3 500 € selon les modèles.

35 L'important est de construire un projet adapté à la situation de la médiathèque. Il faut bien prendre en compte les espaces, et les moyens - pour savoir ce qu'il est possible de faire - mais aussi faire des choix quant au public que l'on souhaite attirer avec ce genre d'offre. Il existe autant de façons de jouer que de joueurs, et une offre à l'image de cette variété. Vouloir tout faire peut autant diluer l'offre que trop se concentrer sur certaines choses risque d'exclure certaines pratiques. Il n'y a cependant pas de recette parfaite, et c'est à chaque équipement de trouver l'équilibre qui lui convient.

NOTES

1. À l'exception du jeu vidéo, très rarement présent en ludothèque.

2. Denise Garon, Rolande Filion et Robert Chiasson (collab.), *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Montréal, Éd. ASTED ; Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2002.

3. Le dernier magazine dédié aux jeux de société encore publié en France [En ligne] < http://www.plato-magazine.com >.

4. Actualité et base de données encyclopédique des jeux de société [En ligne] < http://www.trictrac.net >.

5. Blog essentiellement dédié aux jeux de société [En ligne] < http://www.laselectiondudimanche.com >.

6. Délivré chaque année lors du Festival international des jeux de Cannes (voir la liste des jeux primés : [En ligne] : < http://fr.wikipedia.org/wiki/As_d'or_Jeu_de_l'année >.

7. Délivré chaque année en Allemagne mais sans doute le prix majeur du milieu (voire la liste des jeux primés : [En ligne] : < http://fr.wikipedia.org/wiki/Spiel_des_Jahres >.

8. [En ligne] : < http://www.ludikbazar.com >.

9. [En ligne] : < http://www.philibertnet.com >.

10. Magazine spécialisé classique, sur les « blockbuster » du jeu vidéo essentiellement.

11. Magazine plus pointu sur les artistes et auteurs du monde des jeux vidéo.

12. Le site web le plus consulté en France sur les jeux vidéo.

13. Site web d'actualité connu pour la sévérité de ses tests.

14. Site web d'actualité spécialisé dans les jeux indépendants.

15. CVS : < http://www.cvs-mediatheques.com/ > ; Colaco : < http://www.colaco.fr/ > ; RDM vidéo : < http://www.rdm-video.fr/ >.

16. [En ligne] : < http://www.gamespirit.fr >.

17. The Arcade Company pour des mini-bornes. [En ligne] : < http://www.the-arcade-company.com >, Neo Legend, un des plus anciens acteurs du marché en France, matériel de très bonne qualité. [En ligne] : < http://www.neo-legend.com >, Neo Arcadia, machines japonaises de série. [En ligne] : < http://arcade.am >, Game Spirit est également revendeur. [En ligne] : < http://www.gamespirit.fr >, etc.