

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, Number 1, January–March 2010

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

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

[See table of contents](#)

Publisher(s)

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

ISSN

0315-2340 (print)

2291-8949 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this 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>

Article abstract

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.

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 démystifierons 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.

Les jeux vidéo en bibliothèque publique

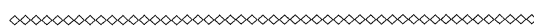
Préhistoire et début

Depuis plus de 150 ans, les jeux d'échecs font partie de la collection de bon nombre de bibliothèques et on sait que les jeux circulent depuis la Grande Dépression (1929). Les jeux remplissent une partie de la mission des bibliothèques publiques, soit de « fournir à chaque personne les moyens d'évoluer de manière créative » et de « stimuler l'imagination et la créativité des enfants et des jeunes » (UNESCO, [s.d.]). On peut citer, à cet effet, une entrevue faite en 1975 avec une bibliothécaire du Maryland qui affirmait qu'ils étaient la prochaine cible pour l'acquisition de documents non imprimés (American Library Association, [s.d.]).

En 1980, une étude a été menée auprès de 310 spécialistes du secteur jeunes de 74 bibliothèques en Californie pour connaître les ressources non imprimées qu'elles mettaient à la disposition de leur clientèle. À cette époque, seulement un peu plus de 50 % de ces bibliothèques offraient des jeux, pour consultation sur place ou en location, et cette situation, jumelée avec le manque de matériel audio-visuel, était considérée comme problématique (Grover et Moore, 1982). Les jeux étaient alors vus par les auteurs comme partie intégrante et importante de la collection jeunesse. À la fin de leur article, Grover et Moore concluaient que « [w]ith the rapid advancement and diffusion of computer and video technology, librarians must be ready to incorporate new media into their collections and service » (Grover et Moore, 1982 : 269). Cette attitude ouvrait la porte non seulement aux vidéo-cassettes, ordinateurs et CD de musique, mais également aux jeux vidéo.

En 1971, les jeux vidéo font leur apparition sur le marché grâce à l'entreprise Nutting, qui met en vente la première machine, le Computer Space (GameSpot, 2009). Dix ans plus tard, peu de temps après que la notion de console supportant plusieurs jeux ait fait son apparition sur le marché (GameSpot, 2009), les jeux vidéo font aussi leur apparition dans les bibliothèques publiques. White a écrit un article dans le *Library Journal* à propos de l'aire de jeu de la bibliothèque de Piqua, Ohio, qui consistait en un Atari et 17 jeux. Il mentionne que les jeux remplissent un objectif de divertissement et qu'ils ont autant leur place dans la collection que la « light fiction », les magazines populaires et les albums à saveur humoristique (White, 1981). Près de 10 ans plus tard, Pitman (1990) défend la présence de jeux vidéo en bibliothèque comme moyen d'attirer les jeunes adultes ; il affirme que si certains jeux sont violents, certains livres le sont tout autant et que, par conséquent, si le bibliothécaire fait un choix éclairé, il peut non seulement acquérir des jeux qui ne sont pas violents, mais aussi des jeux intéressants et populaires. De plus, Pitman mentionne

Certains jeux ont une valeur éducative, ne serait-ce que parce qu'ils permettent de se familiariser avec les nouvelles technologies, et, par conséquent, sont conformes aux missions d'éducation et de loisir des bibliothèques publiques.



que, comme la mission des bibliothèques n'est pas liée au profit, la location de jeux pour trois semaines ou un mois serait envisageable et même préférable, car ce délai permettrait aux usagers de maîtriser et de terminer les jeux, ce que ne permettent pas les délais imposés par les entreprises de location de jeux.

Même si nous désirons nous concentrer sur la situation américaine dans cette recherche, nous croyons toutefois intéressant de mentionner que la question des jeux vidéo en bibliothèques publiques a beaucoup voyagé et avait été traitée dans un article publié en Afrique du Sud aussi tôt qu'en 1988 (Poller, 1988). Dans son article, l'auteure s'interroge sur la pertinence des jeux vidéo en bibliothèques publiques pour attirer les jeunes et conclut que certains jeux ont une valeur éducative, ne serait-ce que parce qu'ils permettent de se familiariser avec les nouvelles technologies, et, par conséquent, sont conformes aux missions d'éducation et de loisir des bibliothèques publiques.

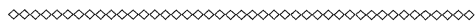
La tendance actuelle aux États-Unis

Selon l'ALA, depuis 2006, la tendance est davantage aux jeux vidéo sur consoles que sur ordinateur et qu'aux jeux de société. Toujours selon l'organisme, en 2007, 75 % des bibliothèques publiques offraient des jeux sous toutes formes (American Library Association, [s.d.]). Pour les jeux vidéo, on dénote trois grandes tendances : les jeux sur place, sous la forme de tournois ou de jeu libre, un rassemblement de participants avec leurs propres consoles et le prêt.

Les tournois

Présentement, on retrouve beaucoup d'articles professionnels qui se concentrent sur les jeux vidéo. Bon nombre de ceux-ci font l'éloge des tournois comme étant une bonne façon d'attirer les jeunes à la bibliothèque (Hoeffgen, 2009 ; Saxton, 2007 ; Gallaway et Lauzon, 2006 ; Helmrich et Neiburger, 2005). Les tournois ont tendance à être organisés et publicisés par les participants, ils donnent l'accès aux consoles à un plus grand nombre de personnes qu'en jeu libre et ils attirent les jeunes en leur permettant de prouver qu'ils sont

Les tournois n'engendrent pas de problèmes de discipline plus importants que d'autres événements organisés dans les bibliothèques.



les meilleurs (Saxton, 2007). Ces trois facteurs constituent des points positifs en faveur de ce mode de diffusion. Un quatrième point positif peut être aisément ajouté : le coût. En effet, les tournois ne requièrent pas nécessairement d'achat de la part de la bibliothèque. La personne responsable peut louer les consoles et les jeux (Saxton, 2007 ; Gallaway et Lauzon, 2006), ou encore les emprunter au personnel ou aux participants (Hoefgen, 2009 ; Saxton, 2007 ; Gallaway et Lauzon, 2006 ; Helmrich et Neiburger, 2005). Les auteurs mentionnent que, contrairement à ce qu'on pourrait penser, les tournois n'engendrent pas de problèmes de discipline plus importants que d'autres événements organisés dans les bibliothèques (Saxton, 2007 ; Gallaway et Lauzon, 2006). Ils sont une bonne façon d'attirer les jeunes et de leur faire connaître les services de la bibliothèque, tout en gardant un contrôle sur la qualité et le contenu des jeux. Le tournoi, en ciblant un ou des jeux, permet de rassurer les parents sur le contenu et de savoir exactement à quoi s'en tenir.

Le jeu libre

Si les tournois sont une méthode populaire pour attirer les jeunes à la bibliothèque, il y a aussi d'autres manières d'y introduire les jeux vidéo. Saxton (2007) propose deux autres solutions : les périodes de jeu libre et les rencontres de joueurs qui ont des consoles portables.

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.

Les rencontres

La deuxième option de Saxton (2007) consiste en un rassemblement de joueurs qui ont des consoles

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.

Le prêt

Si le prêt était abordé et fortement encouragé par Pitman en 1990, l'idée ne semble pas être très encouragée dans la littérature actuelle. Cette solution n'est peut-être pas la plus populaire en ce moment, notamment en raison des coûts engendrés. Certes, le développement d'une nouvelle collection, peu importe le support, est toujours coûteux. Une collection de jeux vidéo destinée au prêt engendre des coûts plus élevés encore ; si un jeu tourne sur plus d'une console, par exemple sur la Wii, la Playstation 3 et la Xbox 360, le bibliothécaire se doit d'acheter les trois versions afin de ne pas défavoriser les usagers qui n'ont pas toutes les consoles. De plus, la peur de perdre des jeux, de les voir revenir endommagés ou de se les faire voler peut être un autre facteur déterminant dans la décision de ne pas les prêter. Toutefois, comme le mentionne Pitman (1990), la maîtrise d'un jeu prend du temps et, en général, on ne peut pas le terminer en une heure ; le prêt est donc une solution pour permettre aux usagers de profiter pleinement de la collection.

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.

Le rôle de l'ALA

L'American Library Association (ALA) a le mandat suivant : « [t]o provide leadership for the development, promotion and improvement of library and information services and the profession of librarianship in order to enhance learning and ensure access to information for all » (American Library Association, c2009). Dans cette optique de développement et d'amélioration des bibliothèques, l'Association a lancé une trousse d'outils pour les collections de jeux sous toutes formes, ce qui inclut les jeux vidéo.

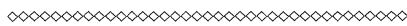
Sur le site *The Librarian's Guide to Gaming : an online toolkit for building gaming @ your library* <<http://www.librarygamingtoolkit.org/tools.html>>, on retrouve un bref historique des jeux en bibliothèque, les raisons pour offrir des jeux aux usagers et un guide de démarrage et d'amélioration de la collection actuelle, le cas échéant. Le site offre des guides pour créer des activités liées aux jeux, pour évaluer le succès de ces activités et pour connaître les avantages et les désavantages de la création d'un tel service. De plus, on y retrouve des liens vers des articles qui relatent l'expérience de certaines bibliothèques.

Certes, le site Web n'est pas exhaustif et les questions liées aux critères de sélection ne sont abordées qu'en surface. De plus, il ne s'agit pas d'un outil exclusivement dédié aux jeux vidéo, même si une grande partie les concerne. Mais il n'en demeure pas moins que cette initiative permet aux bibliothécaires de se familiariser avec la place et le rôle des jeux vidéo en bibliothèques, de voir les possibilités et de s'ouvrir à cette idée. Il s'agit certainement d'un grand pas dans la bonne direction, puisque l'ALA jouit d'une grande renommée et que ses initiatives ont une importante visibilité dans le milieu bibliothéconomique.

La Syracuse University

En ce qui concerne la sensibilisation et l'information aux bibliothécaires sur l'intégration des jeux vidéo en bibliothèques publiques, en plus de l'ALA, la Syracuse University, située dans l'état de New-York, a eu une initiative que nous trouvons particulièrement intéressante. Durant l'été 2009, des cours sur les jeux vidéo en bibliothèques y ont été donnés. Ces cours magistraux et les conférences d'invités étaient offerts sur YouTube et étaient, par le fait même, accessibles à toute la communauté Internet. Les vidéos sont toujours disponibles sur la chaîne de Syracuse <<http://www.youtube.com/syracuse>>. Cette ressource gratuite est une source d'information immense et très précieuse, offerte par des professionnels du milieu pour de futurs professionnels. Ce projet donne une fois de plus de l'importance à la présence et à la pertinence des jeux vidéo en bibliothèque publique.

Au Québec la situation des jeux vidéo en bibliothèque publique n'est pas très reluisante. [...] les collections n'ont pas été mises à jour et les jeux ne sont plus très populaires.



Situation québécoise

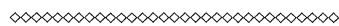
Au Québec la situation des jeux vidéo en bibliothèque publique n'est pas très reluisante. Lors d'un entretien informel avec une bibliothécaire-responsable à la Ville de Montréal, nous avons appris que les collections de jeux sur CD-ROM dans les bibliothèques de la ville avaient été introduites dans la deuxième moitié des années 1990. Toutefois, les collections n'ont pas été mises à jour et les jeux ne sont plus très populaires. Cette situation a comme conséquence directe que les jeux sont désuets, qu'ils ne peuvent plus être utilisés sur les ordinateurs récents et que les usagers ne voient pas cette collection comme un service avantageux offert par leur bibliothèque.

En ce qui concerne les jeux sur consoles, Benoît Ferland, chef de division de la Bibliothèque de l'arrondissement Montréal-Nord, a affirmé lors du cours *Services techniques et automatisés* donné à l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'information (EBSI) de l'Université de Montréal à l'hiver 2009, que la bibliothèque de la Maison culturelle et communautaire, à Montréal-Nord, était la seule bibliothèque au Québec à offrir un service lié aux jeux vidéo, soit des soirées de jeux pour les adolescents et les jeunes adultes. Nous allons dresser un bref portrait de cette situation particulière pour en expliquer les causes et la démarche qui a permis aux personnes impliquées de mener à bien la création de ce service.

En 2008, à Montréal-Nord, le jeune Freddy Villanueva, 18 ans, a été tué par un policier alors qu'il jouait aux dés avec ses amis dans un parc, après la tombée de la nuit. La version de la famille est que les policiers ont voulu vérifier les activités du groupe et ont fait feu à la suite d'un refus de coopérer. La version officielle n'est pas encore établie, l'enquête du coroner n'étant pas terminée au moment de la rédaction de cet article. En réaction à cet incident, la population du quartier a organisé une manifestation pour dénoncer les conflits avec la police. Les habitants accusent le corps policier de racisme et de profilage racial. La situation demeure délicate entre les forces de l'ordre et les résidents (Gagnon, 2008).

À la suite de l'affaire Villanueva, des mesures ont été mises sur pied pour améliorer la qualité de vie à Montréal-Nord en offrant de nouvelles activités aux jeunes de ce quartier défavorisé et pour ainsi diminuer le vagabondage. À la bibliothèque, la création de soirées

Pour plusieurs, les jeux vidéo servent à attirer les jeunes dans la bibliothèque dans l'espoir que les jeux ne seront pas la seule ressource utilisée.



de jeux vidéo a été rendue possible grâce à une subvention de 125 000 \$ obtenue dans le cadre de ces mesures (Beauchemin, 2009).

Les soirées de jeux vidéo ont lieu le vendredi et le samedi soir, entre 18h et 21h, et s'adressent aux jeunes de 13 à 25 ans. La soirée du vendredi est réservée exclusivement aux jeunes de 13 à 17 ans, tandis que la soirée du samedi offre des jeux pour les 13 à 17 ans et pour les 18 à 25 ans dans des salles séparées. L'activité n'est offerte qu'à 50 personnes par soir et elle est gratuite (Ville de Montréal, [s.d.]). Pour permettre cette activité, la bibliothèque a fait l'acquisition de huit consoles Wii, sept consoles Xbox, une console Playstation 3 et une centaine de jeux (Ville de Montréal, [s.d.]). Des jeux de société et des jeux sur ordinateur sont également offerts aux participants. Les jeux retenus ont été sélectionnés selon le classement ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), qui indique l'âge recommandé pour y jouer, et les jeux contenant de la violence ou du racisme ont été exclus (Beauchemin, 2009).

Pour remplir sa mission spéciale et sensibiliser les jeunes défavorisés aux ressources qui les entourent, l'activité inclut une pause « collation » de 15 minutes durant laquelle des organismes présents dans l'arrondissement font des mini-conférences. Parmi eux, on compte le Carrefour jeunesse-emploi et le Centre de santé et de services sociaux (CSSS) (Beauchemin, 2009). De plus, selon un document interne de la bibliothèque de Montréal-Nord que Benoit Ferland nous a gracieusement communiqué, la bibliothèque chercherait à effectuer, dans un avenir rapproché, des tournois interbibliothèques avec les bibliothèques de Gatineau et de Pierrefonds, qui ont comme projet, elles aussi, d'inclure des activités de jeux vidéo à leurs services.

L'initiative de Montréal-Nord est très intéressante et il est agréable d'apprendre que d'autres bibliothèques vont emboîter le pas. Un bibliothécaire de Brossard, par exemple, nous a informé que sa bibliothèque mettrait sur pied très bientôt un service lié aux jeux vidéo. Nous croyons que davantage d'initiatives de la sorte attireraient les adolescents dans les bibliothèques québécoises et, surtout, permettraient à tous de voir que la bibliothèque n'est plus le lieu où tous doivent être cois, tranquilles et sérieux, mais bien un endroit où l'on peut trouver son compte en matière de divertissement et d'information.

L'envers de la médaille

Il serait faux de croire que les jeux vidéo en bibliothèques publiques font l'unanimité. Si beaucoup y voient une façon d'attirer les jeunes à la bibliothèque, d'autres croient que, justement, il ne s'agit que d'une façon d'avoir plus de visiteurs et d'augmenter les statistiques d'une façon artificielle en offrant un service qui ne s'inscrit pas directement dans la mission de la bibliothèque publique (Annoyed Librarian, 2008).

Un bon exemple d'utilisation des jeux vidéo uniquement pour diriger les jeunes vers les ressources « traditionnelles » est le service de la bibliothèque de Carvers Bay, en Caroline du Sud. On y trouve trois niveaux d'accès aux jeux. Le premier niveau permet aux jeunes de jouer deux heures par jour. Les jeunes du deuxième et du troisième niveau peuvent jouer plus longtemps. Mais pour atteindre le deuxième niveau, les jeunes doivent s'engager à emprunter quatre documents par mois, dont deux livres (Stephens, 2006). Il est évident que l'initiative ne fait pas l'unanimité et vient renforcer l'idée qu'il ne s'agit que d'une manière d'augmenter artificiellement les statistiques.

Toutefois, même dans les cas moins extrêmes, il y a quand même lieu de s'interroger sur la pertinence des jeux vidéo en bibliothèques publiques. En fait, la question est très légitime : est-ce que la popularité et la nouvelle affluence sont des facteurs assez importants, dans le contexte d'un service à la population, pour justifier une nouvelle collection ou un nouveau service ? Et, surtout, est-ce que nous voulons attirer cette nouvelle clientèle pour les bonnes raisons ?

Pour plusieurs, les jeux vidéo servent à attirer les jeunes dans la bibliothèque dans l'espoir que les jeux ne seront pas la seule ressource utilisée et qu'ils vont utiliser d'autres types de ressources (Welch, 2008 ; Annoyed Librarian, 2008 ; Saxton, 2007). Dans cette optique, on pourrait parler, pour employer la terminologie de Levine (2008), de leurre pour attirer une plus grosse clientèle vers les services dits traditionnels.

De plus, comme le mentionne l'auteure qui signe sous le pseudonyme de Annoyed Librarian (2008), la mission des bibliothèques publiques est de permettre à la population de s'instruire et d'accéder à l'information. Dans cette optique, les jeux vidéo n'y ont pas vraiment leur place. Elle déplore que les bibliothèques publiques n'aient plus de mission cohérente et qu'il ne s'agisse désormais que d'attirer le plus de gens possible afin de justifier la présence de l'institution.

Ces réflexions mettent en perspective le rôle des jeux en bibliothèque publique. Certes, l'idée de base est très bonne et permet d'offrir un service plus personnalisé aux joueurs. Il n'en demeure pas moins que le développement de collections et des activités doivent être en accord avec la mission des bibliothèques et que le service ne doit pas être offert dans le seul but de faire emprunter des documents « traditionnels » aux intéressés.

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 leurres 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/eric_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).
- Galloway, 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.jeuvideo.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/forum2-0/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, Rollie. 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.