

Médiathèque départementale de Seine-et-Marne

MÉDIAS

MALLES JEUX VIDEO

Proposer des animations jeux vidéo avec les malles Wii U et PS4.

Les jeux vidéo en bibliothèque

Parties prenantes de la création contemporaine, les jeux vidéo côtoient et interagissent avec les autres domaines culturels, que ce soient la musique, le cinéma ou la littérature.

Plus de 140 bibliothèques proposent aujourd'hui des jeux vidéo. En plus des jeux en ligne et des applications sur tablette, certaines mettent à disposition l'offre sur console.

Les bibliothèques de Seine-et-Marne pourront expérimenter la proposition d'un service jeux vidéo en empruntant les malles, constituées en partenariat avec le médiateur numérique de Dammartin-en-Göele.

Pourquoi proposer des jeux vidéo ?



Jeux vidéo à la bibliothèque Vaclav Vavel

- Le jeu vidéo est un produit culturel à part entière même si son objectif premier est de divertir. Il relève du champ des cultures populaires, que les bibliothèques ont vocation à diffuser et à soutenir dans leur diversité.
- Le jeu est une activité en grande partie collective et un mode de sociabilité, pour lequel la bibliothèque est un lieu adapté.
- Les joueurs sont de plus en plus nombreux et en moyenne de plus en plus âgés, à mesure que la typologie des jeux et les façons de jouer se diversifient. Il ne s'agit donc pas de s'adresser à une communauté d'adolescents mais à un public potentiellement très large.
- Le jeu est un loisir coûteux pour un particulier; en proposant des jeux sur différents supports, les bibliothèques peuvent contribuer à en démocratiser l'accès.

Quelles activités mettre en place ?



Jeux vidéo à la bibliothèque de Châteauroux

- Dans la bibliothèque : libre accès sur réservation, démonstration, jeux à deux ou en groupe, tournoi, défis intergénérationnels...
- En prêt : en particulier les jeux nécessitant plus de temps, et plus individuels (surtout les jeux PS4).
- Cette partie sera prochainement complétée par des retours d'expérience.

En pratique

Malle jeux vidéo Wii U



Jeux vidéo BDP Val d'Oise

Chaque malle comporte une console, des manettes, deux casques audio, le matériel de connexion et des jeux qui seront actualisés. Une télévision est prêtée de façon optionnelle.

- Malle Wii U : **visant un large public et encourageant les jeux à plusieurs, y compris en famille.** Pour la bibliothèque, cela nécessite un espace permettant les mouvements.

Des jeux l'accompagnent tels que Mario kart, Lego Marvel, Just Dance, Wii sport club, Sonic Boom, Donkey Kong, Zelda Windwalker...

Valeur assurance jeux : 569 € / Valeur pack console : 909 €.

Malle jeux vidéo PS4



Jeux vidéo BDP Calvados

- **Malle PS4 : elle vise un public plus ado-adulte** Les graphismes sont plus élaborés, les contenus plus "agressifs", la pratique plus individuelle.

On y trouve des jeux comme Assassin's Creed, Call of Duty, Evolve, Injustice, Dragon Age Inquisition, Little Big Planet, Minecraft, Need For Speed Rivals, Transformer the dark, Sherlock Holmes Crimes mais aussi Dragon ball, Warcraft et Fifa 15 inclus dans la console. Valeur assurance jeux : 578 € / valeur pack console : 1031 €.

- Trois valises de jeux vidéo pour PS4 peuvent être empruntées indépendamment de la malle principale. Elles sont prêtées aux bibliothèques possédant déjà une PS4 et souhaitant diversifier leur offre de jeux. Le contenu et la disponibilité de ces valises est consultable sur le catalogue :

→ [Valise jeux vidéo pour PS4 n°1](#)

→ [Valise jeux vidéo pour PS4 n°2](#)

→ [Valise jeux vidéo pour PS4 n°3](#)

Modalités de réservation

Si vous souhaitez les emprunter, prenez contact avec votre bibliothécaire, référent de territoire à la Médiathèque départementale. Précisez-lui vos attentes et besoins, notamment en termes d'aide et conseil pour mettre en place votre projet d'action culturelle.

Une ou deux malles jeux vidéo peuvent être empruntées jusqu'à 3 mois, la durée sera déterminée en fonction des projets. Si besoin, une télévision peut aussi être prêtée avec chaque malle.

Avant de rendre une malle, il est important de vérifier qu'elle soit complète et en bon état. Merci de signaler par mail tout problème lors du transport, de l'installation ou de l'utilisation de ces ressources : bris, objets manquants ou dysfonctionnement.

PRÊT DES JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE

En l'absence actuelle de réglementation officielle, les jeux vidéos peuvent être prêtés pour une pratique publique ou privée.