

JOURNÉE PRO. « JEUX VIDÉO EN BIBLIOTHÈQUE »

Le 14 déc. 2012 : de 9h30 à 16h30

Bibliothèque Robert Desnos – Montreuil

Après avoir commencé à aborder la question des jeux vidéo en bibliothèque dans le cadre du comité de Navigation Internet Jeunesse, l'association Bibliothèque en Seine-Saint-Denis (www.bibliotheques93.fr) organise une journée professionnelle autour du jeu vidéo : l'occasion d'en savoir davantage sur ce média, et de penser / échanger autour de la place à lui laisser en bibliothèque.

9h30 - 10h00 / Accueil - Ouverture

Accueil café et ouverture de la journée

10h00 – 12h30 / INTRODUCTION « Le jeu vidéo : histoire & actualité »

10h00 – 11h00 : HISTOIRE DU JEU VIDÉO

Par : **Xavier Sené**, Conservateur à la Bibliothèque nationale de France

La BNF a pour mission de collecter le patrimoine national sous toutes ses formes. En 1992, la loi étendit aux documents multimédia (logiciels, bases de données dont jeux vidéo) la loi sur le dépôt légal, qui est l'obligation pour tout éditeur imprimeur, producteur, distributeur, importateur de déposer à la BNF chaque document qu'il édite, imprime, produit, distribue.

Parmi ces documents multimédia, les jeux vidéo représentent environ 15000 titres, dont les plus anciens remontent aux années 1980.

Afin d'appréhender largement la nature du jeu vidéo et son histoire, Xavier Sené présentera cette collection dans tous ses aspects : collecte, communication, valorisation.

11h00 – 12h30 : ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO

Par : **Anthony Avila**, Responsable Image – Son – Multimédia à la Médiathèque d'Osny (Réseau des Bibliothèques de Cergy-Pontoise), et membre de MO5.COM (Association agissant dans le domaine de la préservation du patrimoine informatique et vidéo ludique)

Certains en créent, d'autres en vendent, certains y jouent, d'autres même l'exposent, quelques uns le théorisent, et nombreux sont ceux qui en parlent, ... mais qui sait vraiment ce qu'est le jeu vidéo ?

Et aussi ... Jeux en ligne, jeux indépendants, jeux libres, jeux commerciaux : comment se retrouver dans cette terminologie complexe ?

Anthony Avila proposera de donner une typologie des jeux vidéo, quelques éléments sur les supports de jeu et les différentes expériences de jeu qu'ils impulsent, ainsi que des clefs de compréhension sur le modèle économique et juridique de ce média : quelles offres pour les bibliothèques, quelles possibilités : jeu sur place, prêt de jeux ... ? Et enfin : comment et où faire une veille efficace ?

12h30 – 14h00 / Pause Déjeuner

Déjeuner libre

14h00 – 16h30 / TABLES RONDES : « La place du jeu vidéo en bibliothèque »

14h00 – 14h30 : INTRODUCTION « La place du jeu vidéo en bibliothèque »

Par : Nicolas Perisse, Responsable de l'offre multimédia à la Petite Bibliothèque Ronde de Clamart (92) et membre de MO5.COM (Association agissant dans le domaine de la préservation du patrimoine informatique et vidéo ludique)

Pourquoi et comment intégrer les jeux vidéo en bibliothèque ? Quels objectifs possibles ? Pour quels publics ? Dans quel espace ? Avec quels moyens ? Comment dépasser les problèmes techniques ?

Comment former les équipes ? Comment constituer un fond et avec quels jeux pour la bibliothèque ?

De nombreuses questions auxquelles cette introduction de Nicolas Perisse tentera de répondre.

14h30 – 16h00 : RETOURS D'EXPÉRIENCES

Par : Xavier Ferreira, coordinateur multimédia sur le réseau des médiathèques de Plaine Commune (93)

Marion Mercier, Responsable de la section multimédia de la Médiathèque Boris VIAN de Chevilly Larue (94)

Nicolas Perisse, Responsable de l'offre multimédia à la Petite Bibliothèque Ronde de Clamart (92) et membre de MO5.COM

16h00 – 16h30 : PARTENARIATS

Par : Philippe Dubois, président et fondateur de l'association MO5.COM (<http://www.mo5.com>)

MO5.COM est une association de collectionneurs pour la préservation du patrimoine informatique et vidéo ludique. Les membres de cette association sont entre autres choses habitués à monter des expositions et à faire des conférences autour du jeu vidéo.

Philippe Dubois se propose en guise de conclusion ouverte de rendre compte des expériences d'animations menées par MO5.COM à la Maison des savoirs d'Adge, Levallois-Perret, Plessis-Pâté, et à Paris à la Cité des sciences et de l'industrie, la Fnac, Festival du Jeu Vidéo, Musée des Arts et Métiers, BnF, Musée des Arts Décoratifs, Musée Guimet, etc.

INSCRIPTIONS : pour des raisons d'organisation nous vous remercions de vous inscrire en remplissant le formulaire à télécharger au lien suivant : <http://www.bibliotheques93.fr/?p=9309>

Et à renvoyer complété par mail à : dbody@bibliotheques93.fr

INFOS PRATIQUES :

Bibliothèque Robert Desnos (au fond du parc) : 14, Bd Rouget de Lisle 93100 Montreuil / 01 48 70 69 04

Accès Métro : Ligne 9, station Mairie de Montreuil

Contact Asso. Bib.93 : Daisy Body, dbody@bibliotheques93.fr / 01 48 45 95 52

Et en cas d'urgence : 06 07 31 87 63 (port. Perso)