



# MALLE JEUX VIDEO SWITCH

-

## Livret de médiation

LA MISE EN VALEUR DE LA MALLE JEUX VIDÉO  
DANS VOS BIBLIOTHÈQUES

## Comment utiliser cette malle ?

Tout comme les autres supports présents dans les bibliothèques, le jeu vidéo est un produit culturel à part entière qu'il est essentiel de faire découvrir et partager.

Objectifs :

- Attirer un public peu habitué aux bibliothèques
- Créer du lien en bibliothèque
- Diversifier / moderniser l'offre culturelle / coller aux pratiques actuelles

Le prêt de cette malle doit s'accompagner :

- D'une formation d'une demi-journée minimum pour l'installation de la malle (console et accessoires audio-vidéo) et prise en main du matériel en collaboration avec la BDF.
- D'une période de test (quelques jours) des jeux par l'équipe de la bibliothèque emprunteuse avant mise à disposition au public, afin de faciliter la médiation de cet outil auprès du public.

## Scénographie du module « jeux Vidéo »

Il convient à la bibliothèque de définir un espace dédié dans sa structure d'environ 10 m<sup>2</sup> pour l'installation du matériel et des assises.

Des étagères fermées à clef, ou un espace de rangement sécurisé, doit être prévu pour le stockage des boîtes de jeu.

Une table basse, ou du mobilier de rangement, peut être prévu pour la consultation des ouvrages dédiés au thème du gaming.

## Ressources fournies avec l'exposition

La malle « jeux vidéo » est composée d'une console Nintendo Switch et de 27 jeux destinés à toucher un public large.

La sélection de jeux proposés répond au classement PEGI suivant : 3-7-12-16-18 ans et +.

Les types de jeux sélectionnés correspondent à des genres variés : action / aventure, sport, jeux de rôle, stratégie/simulation, jeux éducatifs, classiques du jeu vidéo.

Les séances de jeux peuvent être réalisées en mode simple joueurs et multi-joueurs.

Composition de la malle :

- 1 projecteur portable
- 1 écran portable 2,40 mètres de large, 16:9
- 1 console Nintendo Switch
- 4 manettes Joy-Con
- 1 casque audio

- 1 enrouleur (10 mètres)
- 1 paire d'enceinte audio
- 4 poufs pour l'assise des joueurs
- 1 meuble de rangement

## Comment faire vivre la malle pendant la période de prêt ?

- Proposer des jeux collaboratifs avec réflexion en équipe : Over Cooked, Mario party...
- Créer des tournois multi-joueurs. Ex : Mario Kart, Mario Smash Bross, Mario Party, Dragon Ball Fighterz,
- Animer des séances intergénérationnelles autour de jeux courts. Ex : Instant sports, over cooked, 1-2 Switch
- Proposer des créneaux horaires spécifiques par tranche d'âge

## Les ressources du catalogue de la BDF sur le thème du gaming

### Films en ligne

Des films et documentaires, en lien avec le thème de l'exposition, sont disponibles dans le catalogue de la Médiathèque Numérique, de la plateforme [SYREN](#).

La BDF vous en propose une sélection :

#### **Jeux vidéo et cinéma / émission Blow Up - ARTE**

*L'émission Blow Up aborde les relations fructueuses qu'ont toujours entretenues les jeux vidéo avec le cinéma : Ready Player one, Tron, Les Mondes de Ralph, Pixels... mais quoi d'autres ?*

#### **Jeux vidéo - Les nouveaux maîtres du monde**

De Jérôme Fritel, sur une idée originale d'Olivier Heckmann

*En une trentaine d'années, le jeu vidéo a conquis un public de plus en plus large. Cette enquête rythmée et fouillée décrypte la domination écrasante de ce nouveau média de masse qui n'a désormais rien à envier aux superproductions hollywoodiennes.*

#### **Avalon**

De Mamoru Oshii (2000)

*Ash, une joueuse chevronnée, a toujours su prendre ses distances avec Avalon, un jeu vidéo illégal sur lequel les joueurs branchent directement leur cerveau et qui provoque des comportements addictifs : mais lorsque Murphy, son copain, se fait griller les neurones par Ghost, le chasseur virtuel du programme, le face-à-face entre Ash et Ghost devient inéluctable...*

#### **Game over**

De Hervé Martin Delpierre (2013)

*Depuis Pong (1972), inventé à l'origine sur un oscilloscope, le jeu vidéo est devenu la première industrie culturelle au monde. Et, avec la 3D, les kinects, les écrans tactiles et surtout Internet, sa puissance de feu s'est démultipliée.*

## **Alt-Frequencies, un jeu vidéo narratif**

Hors quota

*Alt-Frequencies est un jeu d'enquête narratif audio dans lequel vous devez utiliser la radio pour révéler la vérité. ... Un nouveau genre de gameplay narratif qui brouille les frontières entre le fantastique et le quotidien, tout en interrogeant notre rapport aux médias à travers le prisme de la radio. Pour valoriser ce thème dans votre bibliothèque, la BDF vous propose une bibliographie thématique et multi-supports à partir de son catalogue.*

## **Cours**

Des cours en ligne sont disponibles, en lien avec le thème de l'exposition, dans la ressource numérique Tout Apprendre, de la plateforme SYREN. La BDF vous en propose une sélection :

### **Apprendre les techniques et les bases du métier de Game Designer pour créer des règles d'un jeu vidéo.**

Formez-vous aux techniques et aux enjeux du Game Designer, le métier chargé de créer les règles dans un jeu vidéo. Accompagné par Thomas Planques, Game Designer indépendant et formateur, vous commencez par découvrir l'organisation traditionnelle d'un studio de développement, la place qu'occupe le Game Designer au sein d'une production ainsi que les différentes spécialités qu'il peut occuper. Vous passez ensuite aux méthodes, outils et compétences requises pour être un bon Game Designer. Puis vous apprenez à formaliser les règles de jeux.

### **Unity 3D - Débutez sur ce moteur temps réel pour les jeux vidéos**

Apprendre la création d'environnement 3D temps réel avec le moteur de rendu Unity. Plongez dans la création de jeux vidéo grâce à cette formation sur Unity, formidable logiciel de 3D temps réel qui utilise le puissant moteur temps réel de physique

PhysX de nVidia. Avec votre formateur Pierre Afoumado, infographiste spécialisé dans la 3D temps réel, vous apprenez à créer un environnement 3D pour votre premier niveau de jeu. Après avoir pris en main l'interface du logiciel, vous préparez votre scène en utilisant avec les objets prefabs, les matériaux et lumières de base ainsi que les skybox pour le ciel. Puis vous apprenez à créer vos propres assets.

## **Presse**

La revue spécialisée [Jeux vidéo Magazine](#), est disponible à la consultation dans la ressource numérique Press Reader, de la plateforme SYREN.

## Collection

Pour valoriser le thème du gaming dans votre bibliothèque, la BDF vous propose une bibliographie thématique et multi-supports à partir de son catalogue.

Support	Titre	Auteur
BD A	No pasaran	Lehmann, Christophe
BD J	Dofus Monster (11 tomes)	Crouchann
BD J	Frigiel et Fluffy	Frigiel
CD	Minecraft volume alpha	C 418
Documentaire A	Assassin's creed : 2.500 ans d'histoire	Azaïzia, Aymar
Documentaire A	Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !	Leroux, Yann
Documentaire A	Art et jeux vidéo	Zeid, Jean
Documentaire A	Comprendre les jeux vidéo : quand on en a marre de se faire traiter de noob et qu'on ne comprend même pas ce que ça veut dire	Tellouck, Julien
Documentaire A	Game : le jeu vidéo à travers le temps	Zeid, Jean
Documentaire A	Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser le jeu vidéo	Genvo, Sébastien
Documentaire A	Nos jeux vidéo 70-90 : de la racquette de Pong au racket dans GTA, l'irrésistible ascension des jeux vidéo	Marcus
Documentaire A	Les 1001 jeux vidéo auxquels il faut avoir joué dans sa vie	Mott, Tony
Documentaire A	100 jeux vidéo, 1000 anecdotes !	Bonnet, Arnaud
Documentaire A	50 jeux vidéo tout sauf ordinaires	Maurel, Arnaud
Documentaire A	Philosophie des jeux vidéo	Triclot, Mathieu
Documentaire A	Jeux vidéo en bibliothèque	Gaudion / Perisse
Documentaire A	Héroïnes de jeux vidéo : princesses sans détresse	Bounthavy Suvilay
Documentaire A	Les consoles de jeux vidéo : ces consoles qui ont fait l'histoire du jeu vidéo	Evan, Amos
Documentaire A	Qui a peur des jeux vidéo ?	Tisseront, Serge
Documentaire A	Ecrire un scénario interactif : jeux vidéo, escape games, serious games	Pierre Lacombe, Gabriel Féraud, Clément Rivière
Documentaire A	Indie games : histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants	Bounthavy Suvilay
Documentaire J	Fortnite battle royale : guide de survie officiel	Collectif
Documentaire J	Apprendre à coder des jeux vidéo en Python	Sweigart, Al
Documentaire J	Consoles et jeux vidéo : comment ça marche ?	Ray, Cédric et Salès, Laure
Documentaire J	Recrée l'univers de Minecraft avec tes Lego	Klang, Joachim
Documentaire J	Guide des Pokémon légendaires et fabuleux	Collectif
Documentaire J	Super Mario encyclopedia	Nintendo
Documentaire J	Les aventuriers des jeux vidéo	Guilbaut, Geneviève
DVD A	Assassin's Creed	Kurzel, Justin
DVD A	Ready Player One	Spielberg, Steven
DVD A	Les jeux vidéo à la conquête du monde	Bohnenblust, Jean-Daniel

DVD A	Need for Speed (Coffret 5 dvd jeux vidéo + Tomb Raider + Ready Player One + Resident Evil + Need for Speed)	Collectif
DVD A	Tron : l'héritage	Kosinski, Joseph
DVD A	Prince of Persia	Newell, Mike
DVD A	Resident Evil	Anderson, Paul W.S
DVD A	Silent Hill	Gans, Christopher
DVD A	Warcraft : Le commencement	Jones, Duncan
DVD J	Angry Birds, le film (2 films, 2 séries)	Reilly, Fergal
DVD J	Jumanji : bienvenue dans la jungle + Next Level	Kasdan, Jake
DVD J	Sonic le film	Fowler, Jeff
Manga J	Kingdom Hearts (13 tomes)	Amano, Shiro
Manga J	Professeur Layton et l'étrange enquête (4 tomes)	Sakura, Naoki
Manga J	L'agence de détectives Layton (2 tomes)	Orito, Kahori
Manga J	Pokémon or et argent (2 tomes)	Kusaka, Hidenori
Manga J	The legend of Zelda (10 tomes)	Himekawa, Akira
Manga J	Monster Hunter Flash (10 tomes)	Hikami, Keiishi
Manga J	Splatoon (10 tomes)	Hinodeya, Sankichi
Roman A	Assassin's Creed (8 tomes)	Bowden, Oliver
Roman A	Ready Player One	Cline, Ernest
Roman A	Métro 2033	Glukhovskiy, Dmitry
Roman A	Conviction	Michaels, David
Roman J	Fornite Battle Royale : Les secrets de l'île	Stevens, Cara
Roman J	Une aventure non officielle d'un joueur de Minecraft	Morgan, Winter
Roman J	Journal d'un noob (4 tomes)	Cube Kid
Roman J	Camp pikachu	Polan, Alex
Roman J	Max est fou de jeux vidéo	Saint-Mars, Dominique (de)



## La Bibliothèque du Finistère Al Levraoueg Penn-ar-Bed

Une compétence obligatoire du  
Conseil départemental



Collections



Animation



Syren  
les ressources en ligne



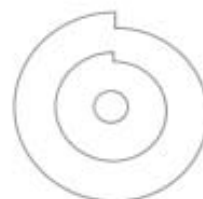
Développement  
réseaux



Formation



En  
savoir  
plus



Pour accompagner tous vos  
projets de constructions et  
de développement, contactez  
votre référent de secteur depuis  
[biblio.finistere.fr](http://biblio.finistere.fr)

● Antenne du Pays de Brest

Zone de Penhoat  
29800 Saint-Divy  
02 98 60 25 80

● Antenne du Pays de Morlaix

Zone de Penprat  
29600 Sainte-Sève  
02 98 60 25 85



● Antenne du Pays du  
Centre-Ouest-Bretagne

1, rue Alain-Bernard  
29530 Plonévez-du-Fabu  
02 98 60 51 80

● Antenne du Pays de Cornouaille

12, rue Anne-Robert-Jacques-Turgot  
ZA de Ty-Nay - 29000 Quimper  
02 98 95 88 12



<https://biblio.finistere.fr>