

### **Notre intervenant pour cette formation :**

**M. Julien Devriendt**, médiathèque Aragon de Choisy-le-Roi

<http://mediatheque.choisyleroi.fr/index.php>

<http://www.animtic.fr>

---

### **Ouvrages et articles de presse**

- Des jeux vidéo à la bibliothèque : une nouvelle génération de collections/ Céline Ménéglin, *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne], n°3, 2010 [consulté le 22 avril 2014].  
Disponible sur le web : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-03-0056-010>  
*Avec notamment un paragraphe sur la construction d'une offre autour des jeux vidéo ; apprivoiser les jeux vidéo ; une expérience pionnière et réussie : le réseau des médiathèques montpelliéraines*
  - Finland, un « reality game » spécial bibliothèque/ Véronique Heurtematte, *Livres Hebdo*, n°1015, p. 32
  - Jeux vidéo : les femmes prises pour cibles/ Nick Wingfield, *The New York Times*, le 15/10/2014
  - **Jeux vidéo en bibliothèque/ dirigé par Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Perisse.- Paris : ABF, Association des bibliothécaires de France, 2014. – 1 vol. (179 p.).- (Médiathèmes ; 12). ISBN 978-2-900177-39-6 (br.) : 32 €**  
*Pour l'ouvrage dans son ensemble ; pour la bibliographie, la sitographie et les événements ; pour le lexique.*
  - **(Les) jeux vidéo. Quand jouer, c'est communiquer/ Julien Devriendt, *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne], n°5, 2012 [Consulté le 22 avril 2014].**  
**Disponible sur le web : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2012-05-0098-009>**  
*Pour les enjeux communicationnels et les enjeux économiques et sociaux*
  - (La) meZZanine : création d'un espace pour les 11-14 ans à la Bibliothèque des Champs libres/ Catherine Masse, *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne], n°2, 2013. [Consulté le 22 avril 2014].  
Disponible sur le web : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0070-011>
- 

### **Sitographie**

- Bibliothèques et jeux vidéo ? Des Gamers à la Médiathèque, référencement d'articles autour du jeu vidéo en bibliothèque. [Consulté le 22/04/2014].  
Disponible sur le web : <http://dokgamer.wordpress.com/2013/02/28/3/>
- **Commission jeux vidéo en bibliothèque** – présentation. [Consulté le 30/06/2014]  
Disponible sur : <http://www.abf.asso.fr/4/140/437/ABF/commission-jeux-video-en-bibli>.

- Jeux vidéo et bibliothèques. [Consulté le 17/06/2014]  
Disponible sur : <http://www.jvibib.com/blog/index.php/la-sentinelle>  
*Revue de web sur le thème jeux vidéos & bibliothèques ; carte du jeu vidéo en bib ; sélection de ressources pour le bibliothécaire spécialisé en jeu vidéo, liste bibliographique sur le jv, discutons, liens, etc.*
- (Le) jeu vidéo et le projet d'animation : pourquoi aller jouer aux jeux vidéo en bibliothèque ?/ Julien Devriendt [Consulté le 25/11/2014]  
Disponible sur le web : <http://www.animtic.fr/#tumblr-bloganimticfr>
- Media en lab. [Consulté le 25/11/2014]  
Disponible sur : <http://www.mediaenlab.com>  
*Rubrique multimédia, sous-rubrique Jeux vidéo, de l'intérêt de créer des jeux vidéo en médiathèque ; création de jeux : quel outil de développement ?..*
- Mo5.COM. [Consulté le 25/11/2014]  
Disponible sur : <http://mo5.com>  
*Association type loi 1901 dédiée à la préservation et la diffusion au public du patrimoine numérique. Elle organise notamment des événements ou des expositions sur les thèmes de l'histoire de l'informatique et des jeux vidéo.*
- Jeux vidéo, "Video games are bad for you ? That's what they said about Rock and Roll !"/ Shigeru Miyamoto, créateur des Mario et Zelda / Bibliopédia. [Consulté le 22/04/2014]  
Disponible sur le Web : [http://www.bibliopedia.fr/wiki/Jeux\\_vid%C3%A9o](http://www.bibliopedia.fr/wiki/Jeux_vid%C3%A9o)  
*Pourquoi des jeux vidéo en bibliothèque ? ; Les aspects juridiques ; comment acquérir des jeux vidéo ? ; quels matériels ? ; Quelles dispositions ? ; Les animations ; retours d'expériences ; ressources.*
- Jouer à la BU/ Thimas Chaimbault. [Consulté le 03/11/2014].  
Disponible sur le Web : <http://www.vagabondages.org> .  
*En tant que collection ; en tant que sociabilisation ; en tant qu'outil d'apprentissage ; des jeux questions ; des jeux d'aventure où le loueur incarne un personnage (Role playing game) ; des petits jeux ; des jeux qui mélangent physique et virtuel ; des jeux à réalité alternée ; les jeux sociaux ; jeux sur terminaux mobiles*
- Serious Games et Jeux Sérieux. [Consulté le 25/11/2014]  
Disponible sur : <http://www.jeux-serieux.fr>  
*Le syndicat national du jeu vidéo (SNJV) et l'IDATE (anciennement Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe) publient le 1<sup>er</sup> baromètre annuel du jeu vidéo en France.*