

Vous connaissez sûrement Mario et Pacman, les danses de Fornite ou la musique entraînante de Tetris, que vous pratiquiez ces jeux ou non.

Le jeu-vidéo fait désormais **partie intégrante de la culture populaire**, au même titre que le livre, le cinéma ou la musique.

Rêver, se détendre, s'amuser, passer un moment convivial, nous avons toutes et tous nos raisons d'apprécier à notre manière celui-ci.

Un média ludique qui ne date pas d'hier !

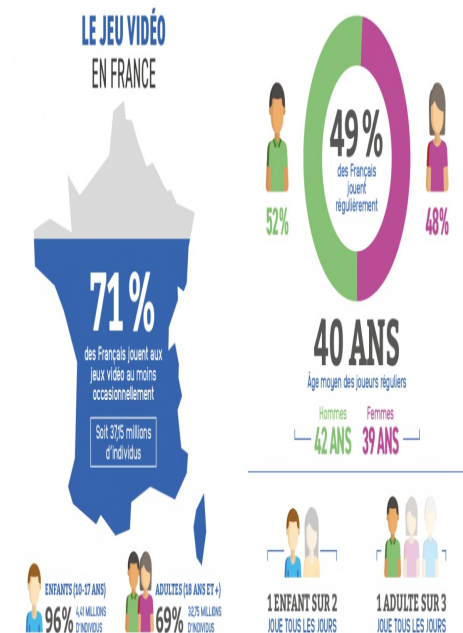
?uvre d'art pour certains, vitrine technologique ou simple moyen de passer le temps et de s'amuser pour d'autres, ce média ludique est ancré dans notre quotidien.

On le retrouve aujourd'hui sur nos consoles, ordinateurs, tablettes, aussi bien que sur nos smartphones.

Le premier jeu vidéo date de 1952. Il s'agissait d'un jeu de morpions imaginé par A.S. Douglas. La première console, quant à elle, s'appelle l'Odysey, date de 1972 et a été créée par Ralph Baer. Aujourd'hui, on trouve de nombreux jeux vidéo, en solo ou en coopération, de stratégie ou d'aventures, pour tous les âges. Comme le montrent les statistiques du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), **71% des français jouent aux jeux vidéo au moins occasionnellement**. Du smartphone à la console, en passant par l'ordinateur, il y en a pour tous les goûts et tous les styles.

...et très présent en France

Le jeu vidéo est très largement plébiscité par une majorité de la population française et cela quel que soit l'âge et le genre comme le montre l'enquête annuelle du SELL: "**Les Français et le jeu-vidéo**" :



Intéressé.es pour aller plus loin? Rendez-vous en bas de cet article pour une vidéo récapitulative sur le marché du jeu vidéo en France et/ou téléchargez l'enquête complète du SELL

Des jeux vidéo dans vos médiathèques ? On vous explique pourquoi !

Tout comme les autres documents (CD, livres, DVD, ...), le jeu-vidéo intègre aujourd'hui l'offre culturelle de vos bibliothèques.

Parfois joueurs eux-mêmes, les **bibliothécaires** ont le même rôle avec le jeu vidéo qu'avec les autres contenus culturels : **sélectionner** les titres, vous **conseiller**, vous **faire découvrir** des nouveaux contenus, **échanger** avec vous et organiser des **temps conviviaux** autour de cette pratique : conférences, ateliers de création, tournois, ou simple partie entre amis. tout est imaginable !

Enfin, et c'est une **valeur fondamentale** de notre métier : faire entrer le jeu-vidéo dans nos médiathèques, c'est également en **faciliter l'accès pour tous**.

Notre métropole n'est pas en reste en matière de jeux vidéo en bibliothèque, la vôtre en propose peut-être déjà, ou en proposera bientôt ?

Nous reviendrons prochainement sur le sujet pour de nouveaux articles dédiés au jeu sur notre territoire.

En attendant, pour les plus chanceux.euses, rien ne vous empêche d'aller faire une petite partie dans votre bibliothèque !

