



BIBLIOTHÈQUE  
ET ARCHIVES  
NATIONALES  
DU QUÉBEC

## **Plan de classement des jeux vidéo**

### **Notes d'application**

Avril 2014

## Table des matières

---

AVANT-PROPOS .....	3
JEUX D’ACTION ET D’AVENTURES.....	4
ENTRAÎNEMENT MENTAL.....	5
JEUX DE RÔLE.....	6
JEUX DE MUSIQUE ET DE DANSE .....	7
JEUX DE SIMULATION ET DE STRATÉGIE.....	8
JEUX DE SPORT ET DE MISE EN FORME .....	9
ANNEXE 1 – CONSTRUCTION DE LA COTE .....	10

## AVANT-PROPOS

---

Le plan de classement des jeux vidéo de Bibliothèque et Archives nationales du Québec a été conçu en 2012.

L'élaboration d'un plan de classement pour les jeux vidéo visait les objectifs suivants :

- créer un plan de classement organisé par console et par catégorie thématique de jeux, favorisant le butinage;
- fournir aux bibliothèques un outil convivial, tant pour les bibliothécaires que pour les usagers;
- proposer un outil flexible, pouvant être développé de manière à suivre l'évolution du domaine des jeux vidéo et à permettre l'ajout de nouvelles consoles de jeu au cours des prochaines années.

## JEUX D'ACTION ET D'AVENTURES

---

Les jeux d'action et d'aventures font appel à l'habileté et aux réflexes des joueurs dans des situations en temps réel, souvent présentées sous la forme de séries de tableaux.

On classe ici les jeux d'arcade, les jeux de plate-forme, les jeux de combat, les jeux de type « battez-les tous » et « descendez-les tous » ainsi que les jeux de tir subjectif et objectif.

### Exemples de jeux :

*Combat Wings : The Great Battle of WWII*

<b>Wii</b> <b>ACTION ET AVENTURES</b> <b>C729</b>
---

*Lego Harry Potter : years 5-7*

<b>Xbox</b> <b>ACTION ET AVENTURES</b> <b>L516</b>
--

*Pinball Hall of Fame : Williams Collection*

<b>PS3</b> <b>ACTION ET AVENTURES</b> <b>P646</b>
---

## ENTRAÎNEMENT MENTAL

---

Les jeux d'entraînement mental amènent les joueurs à résoudre des problèmes.

On classe ici les puzzles, les jeux d'adresse, les jeux de société, les jeux télévisés, les labyrinthes et les jeux ludo-éducatifs.

### Exemples de jeux :

*Are You Smarter Than A 5th Grader : Game Time*

Xbox  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
A678

*Puzzle Challenges & More*

Xbox  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
P994

*Big Brain Academy : Wii Degree*

PS3  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
B5922

## JEUX DE RÔLE

---

Dans les jeux de rôle, les joueurs incarnent des personnages et interagissent avec leur environnement. Ils accomplissent une mission lors de laquelle ils peuvent être appelés à affronter des dangers et à faire des choix stratégiques. Les personnages évoluent tout au long du jeu. L'accent est mis sur la trame narrative et sur la dramatisation.

### Exemples de jeux :

#### *Final Fantasy 13-2*

Wii JEUX DE RÔLE F4912
------------------------------

#### *Dungeon Siege 3*

PS3 JEUX DE RÔLE D916
-----------------------------

#### *Star Ocean : The Last Hope*

Xbox JEUX DE RÔLE S7951
-------------------------------

## JEUX DE MUSIQUE ET DE DANSE

---

On classe ici les jeux de rythme, dont le but est de suivre ou de reproduire une séquence de mouvements, souvent à l'aide d'un tapis de danse ou d'une réplique d'un instrument de musique.

### Exemples de jeux :

*ABBA : You Can Dance*

Wii  
MUSIQUE ET DANSE  
A122

*The Black Eyed Peas : Experience*

PS3  
MUSIQUE ET DANSE  
B6274

*Rock Band 3*

Xbox  
MUSIQUE ET DANSE  
R6821

## JEUX DE SIMULATION ET DE STRATÉGIE

---

L'objectif des jeux de simulation et de stratégie est de reproduire des éléments du monde réel et de faire vivre des expériences virtuelles aux joueurs.

On classe ici les jeux de gestion dans lesquels les joueurs doivent atteindre des objectifs qui leur sont imposés en tenant compte de nombreux paramètres.

On classe également ici les jeux de guerre ou de stratégie dans lesquels les joueurs gèrent une armée (utilisation des ressources, des unités, des bâtiments, etc.) dans le but de vaincre leur adversaire.

Enfin, on classe ici les jeux de simulation dans lesquels on reproduit une pratique réelle : piloter un avion, manœuvrer un navire, etc.

### Exemples de jeux :

*Arsène Wenger présente Professional Manager 2005*

<b>Wii</b> <b>SIMULATION ET STRATÉGIE</b> <b>A783</b>
---

*World in Conflict Soviet Assault*

<b>Xbox</b> <b>SIMULATION ET STRATÉGIE</b> <b>W92759</b>
--

*Flight Simulator*

<b>Xbox</b> <b>SIMULATION ET STRATÉGIE</b> <b>F621</b>
--



## JEUX DE SPORT ET DE MISE EN FORME

---

Dans les jeux de sport, les joueurs contrôlent un ou plusieurs athlètes ou utilisent un moyen de transport.

On classe ici les jeux de sports individuels ou d'équipe ainsi que les jeux dont l'objectif est l'entraînement physique ou la mise en forme.

### Exemples de jeux :

*Get Fit With Mel B*

Xbox  
SPORT ET MISE EN FORME  
G3941

John Daly's ProStroke Golf

PS3  
SPORT ET MISE EN FORME  
J654

*IHF Handball Challenge*

Xbox  
SPORT ET MISE EN FORME  
I252

*F1 2011*

Wii  
SPORT ET MISE EN FORME  
F1115

## ANNEXE 1 – CONSTRUCTION DE LA COTE

---

1. La classe correspondant au nom de la **console de jeu** est attribuée à tous les documents. Les consoles de jeu sont inscrites de la façon suivante :

Wii  
Wii U  
Xbox  
Xbox One  
PS3  
PS4

2. La catégorie du jeu est également attribuée à tous les documents :

ACTION ET AVENTURES  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
JEUX DE RÔLE  
MUSIQUE ET DANSE  
SIMULATION ET STRATÉGIE  
SPORT ET MISE EN FORME

3. Sauf indication contraire, le **chiffre Cutter Sanborn Four-Figure**, créé par OCLC, est attribué en fonction de la vedette principale, suivi de la première lettre du titre du document, en minuscule.

La lettre « L » apparaît toujours en majuscule, pour la distinguer de la lettre « i » et du chiffre « 1 ».

Lorsque le chiffre Cutter est attribué en fonction du titre, aucune lettre ne doit être ajoutée.

### Exemple d'étiquette de cote :

Console de jeu  
Catégorie du jeu  
Chiffre Cutter

Wii U MUSIQUE ET DANSE J962
-----------------------------------

Affichage au catalogue : **Wii U MUSIQUE ET DANSE J962**