

Qu'y a-t-il dans les placards ?

Entre accumulation et transmission : ce que révèlent les espaces de stockage des ludothèques des pratiques ludiques.

Licence Professionnelle “Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèque” 2025-2026

Mémoire Professionnel



GODARD Jenny
Guidant de mémoire : DUCOS Brice
LPMJGL 2025-26

Remerciements

Merci à l'ensemble de l'équipe pédagogique et administrative de la formation pour l'ouverture permise et dispensée, ainsi que l'accompagnement méthodologique tout au long de l'année,

Merci à mes collègues du quotidien - permanent·es et stagiaires -, aux membres du conseil d'administration et aux adhérent·es de l'association où je travaille. Vos valeurs, votre stabilité, votre capacité à se questionner collectivement m'importent,

Merci aux collègues de réseaux qui œuvrent à échelle nationale et départementale : vous incarnez la circulation des informations et l'entraide qui sont des éléments précieux à mes yeux,

Merci aux camarades de la promotion 25-26 de DU et de la Licence Pro Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèques pour l'exploration de points de vue différents tout en restant dans la coopération,

Merci aux ami·es et à ma famille, à mes enfants en particulier !

Sommaire

Introduction	1
1. Présentation du contexte de questionnement	5
1.1. Du geste professionnel à l'interrogation de recherche.....	5
1.2. Diagnostic des terrains mobilisés	6
1.3. Dispositif de recherche engagé.....	10
1.4. Ressources documentaires mobilisées et limites du champ	11
1.5. Du diagnostic à la question de recherche : cheminement inductif et transition	13
2. Problématisation : constituer un cadre théorique ou conceptuel de questionnement	14
2.1. Des observations initiales aux premiers entretiens : ce qui ressort du matériau exploratoire.....	14
2.2. Concepts mobilisés.....	16
2.3. Lectures mobilisées	21
2.4. Problématique de recherche	22
3. Enquête de terrain : méthodologie mise en œuvre.....	23
3.1. Choix des techniques d'enquête.....	23
3.2. Population enquêtée : critères et raisons du choix	24
3.3. Entretiens exploratoires	25
3.4. Entretiens d'approfondissement.....	25
3.5. Observations directes	26
3.6. Avantages et limites méthodologiques.....	27
3.7. Questionnements et hypothèses de travail.....	27
4. Données collectées : résultats de l'enquête de terrain et analyse des données.....	28
4.1. Le visible et l'invisible : ce que l'espace donne à voir.....	29
4.2. Frontières professionnelle et personnelle.....	37

4.3. Synthèse analytique : réponses aux hypothèses, aux sous-questions et à la problématique	40
4.4. Des pistes pour « faire commun ».....	43
5. Professionnalisation, pistes d'actions	48
5.1. Ce que cette recherche déplace dans le regard professionnel	48
5.2. Savoirs mobilisés et actions engagées dans ma pratique professionnelle.....	49
Conclusion.....	50
Bibliographie	55
Annexes	57

Introduction

Se séparer d'un objet semble bien compliqué aujourd'hui, si l'on en croit la multiplication des émissions de télévision consacrées au désencombrement domestique¹, des spectacles interrogeant ce que nous choisissons de garder², ou des podcasts qui explorent notre rapport aux collections et à la distinction sociale qu'elles engagent³. Une étude de l'Agence de la transition écologique, relayée fin 2025 par l'hebdomadaire *Le 1*, indique que 83 % des Français jugent que « les gens consomment trop », quand seulement 28 % d'entre eux estiment consommer trop personnellement - signe d'un malaise collectif largement partagé, mais dont chacun repousse la responsabilité individuelle. Le même numéro rappelle qu'un foyer français possède en moyenne cent quatre jeux de société et conserve chez lui trente-six objets qu'il n'utilise jamais. C'est dans ce climat social plus large, où la question du tri et de l'accumulation traverse la presse, la culture populaire et les sciences sociales, que s'inscrit mon questionnement professionnel, né pourtant d'un geste bien plus modeste et bien plus quotidien que ces débats médiatiques.

Ce geste, c'est celui d'ouvrir un placard, d'en refermer un autre, de désherber un jeu abîmé, d'en acquérir un nouveau, de transmettre à un·e collègue arrivé·e après moi la raison pour laquelle tel jeu est rangé ici plutôt que là. Depuis une vingtaine d'années, j'exerce le métier de ludothécaire au sein d'une même structure. C'est dans la répétition de ces gestes de travail que s'est peu à peu formée une question que je ne savais pas encore nommer comme une question de recherche. Le déclencheur concret est un lot de wargames et de jeux de simulation anciens - *Squad Leader*, *Battletech*, *Car Wars*, *Imperium Romanum II*, parmi d'autres - qui ne sortent pas, et que je ne me résous pourtant pas à désherber. De cette hésitation est née une interrogation plus large : qu'y a-t-il, plus généralement, dans les placards des ludothèques ? De quoi nous servons-nous ? Que gardons-nous, et pourquoi ?

C'est dans mon quotidien professionnel que cette interrogation a pris consistance. Gérer les achats de jeux et de jouets, étiqueter, archiver, ranger des placards, répondre aux sollicitations, expliquer le fonctionnement collectif, questionner des collègues d'autres structures ou visiter d'autres ludothèques : ce sont là les situations concrètes desquelles

¹ Émissions « Détox ta maison, 7 jours pour tout ranger », « Cleaners, les experts du ménage »

² Spectacle « Ce que l'on garde », compagnie cent détours.

³ France Inter. (2025). *Le snobisme musical* - Camille Diaio

émanent, de façon inductive, mes premiers constats. J'ai observé que tous les jeux ne connaissent pas le même sort : certains restent sur les étagères, visibles; d'autres sont mis de côté, stockés, parfois dans une armoire qu'on appelle « musée » ; d'autres encore quittent définitivement la structure, donnés, revendus ou jetés. Ce partage entre le visible et l'invisible ne se fait jamais tout seul : il engage des choix, des critères plus ou moins explicites, des hésitations, et une charge affective dont je mesure qu'elle est loin d'être anecdotique. Mon lieu de travail, comme les autres structures que j'ai pu visiter ou solliciter dans le cadre de réseau professionnel, devient ainsi le terrain de recherche : je pars de ce que je vis et observe au quotidien pour construire un objet d'étude.

Mon intérêt pour ce sujet est d'abord professionnel. J'ai accumulé une proximité avec la question qui dépasse la curiosité intellectuelle : je connais physiquement les placards, je sais ce qu'ils contiennent, comment les jeux et jouets sont « arrivés » à tel ou tel endroit. Et j'interpelle mes collègues juste avant un trajet vers une déchetterie ou une ressourcerie : y'a-t-il des choses à évacuer ? jeter ? Je mesure qu'il y a des moments adéquats et d'autres non : il s'agit parfois de patienter. Je mesure concrètement la difficulté qu'il y a à se séparer des objets, au-delà ce qui est relayé médiatiquement. Je pressens que je ne suis pas seule dans ce cas : la curiosité que j'éprouve pour la façon dont d'autres collègues, ailleurs, organisent ce même travail - que se passe-t-il ailleurs ? comment s'organise-t-on avec un travail similaire au mien ?- révèle un besoin plus collectif de mettre en mots une pratique qui reste largement informelle et peu outillée.

Cet intérêt professionnel est nourri par une dimension personnelle qu'il me semble nécessaire de circonscrire. Dans ma vie hors travail, j'ai été amenée à vider des habitats à l'occasion de déménagements ou de successions, à fréquenter des ressourceries et des déchetteries. Mon vécu personnel ne fera pas l'objet de cette recherche, qui restera dans le champ professionnel de la ludothèque, mais je ne peux pas nier que les expériences personnelles aiguissent mon regard sur les gestes de tri, de don et de recyclage, et sur la difficulté, souvent partagée, à se séparer d'objets auxquels on a fini par prêter du sens.

Cette proximité avec le sujet s'accompagne de préconceptions. La première est un préjugé favorable envers le secteur des bibliothèques, que je pressens mieux outillé que le nôtre sur ces questions : les bibliothécaires disposent d'un mot - « désherber » -, d'une littérature professionnelle abondante, de politiques d'acquisition et de chartes documentaires formalisées, quand notre métier, plus récent et encore protéiforme, semble tâtonner sur ces mêmes enjeux.

Cette asymétrie supposée devra être interrogée, au-delà d'être postulée : c'est aussi pourquoi je m'appuierai sur des lectures issues des sciences de l'information et des bibliothèques. La seconde préconception touche à la dimension affective : je pars du principe, peut-être par expérience et par projection, qu'il existe presque toujours un attachement affectif aux jeux qui complique la prise de décision ; il faudra vérifier si cet attachement est aussi général que je le suppose, et comment il se négocie, ou non, collectivement.

De ces constats et de cette proximité au sujet sont nées plusieurs questions, d'abord formulées de manière naïve, au fil de l'expérience et des échanges avec d'autres professionnel.les. Qu'y a-t-il dans les placards des ludothèques ? De quoi nous servons-nous réellement, et de quoi ne nous servons-nous plus ? Que garde-t-on, que met-on à l'écart, et pourquoi ? Pourquoi est-il si souvent difficile de se séparer d'un jeu, d'un jouet, d'un équipement ? Au-delà de la question matérielle : qui décide de ce qui reste ou de ce qui part ? Qui met en œuvre ces décisions ? Comment ce savoir-faire - repérer, choisir, acquérir, désherber - se transmet-il au sein d'une équipe, avant même de se transmettre, sous une autre forme, au public qui fréquente nos structures ?

Ces questions m'ont progressivement conduite à resserrer l'objet autour d'une question de départ : comment les ludothécaires gèrent-ils, au quotidien et le plus souvent hors du regard du public, ce qui reste visible et ce qui devient invisible au sein de leur fonds de jeux et de jouets, et que disent ces choix, souvent silencieux, de leur professionnalité et de leur rapport aux usager.ères ?

Ces questions se sont progressivement affinées en une question de départ, puis en une problématique de recherche : en l'absence d'un cadre institutionnel et d'un vocabulaire professionnel aussi stabilisés que ceux dont dispose la bibliothéconomie, comment les logiques d'accumulation patrimoniale et de transmission collective se négocient-elles, au quotidien, dans les espaces de stockage des ludothèques ? Pour éclairer cette problématique, je mobilise plusieurs concepts empruntés à des champs différents : la notion de profusion et de panoplie, ainsi que celle de la fonction sociale du gaspillage, développées par Jean Baudrillard dans *La Société de consommation* ; le vocabulaire du désherbage et de la politique d'acquisition, tel qu'il est théorisé par la littérature bibliothéconomique ; les notions de patrimoine immatériel et d'hétérotopie, qui permettent de penser le placard comme un espace à la fois réel et à part ; la question de la légitimité de la transmission, éclairée par les travaux de la philosophe Mélanie Plouviez et du sociologue Philippe Coulangeon ; et enfin le cadre des droits culturels, qui invite

à interroger l'identification, la participation, la capacité et la co-construction des décisions qui affectent l'accès des publics aux ressources ludiques.

Pour traiter cette question de recherche, j'ai construit une méthodologie qualitative, fondée sur trois types de données. Des observations, d'abord : la photographie systématique des réserves de onze structures différentes, réalisée chaque fois que possible en présence des professionnel·les concerné·es, ainsi que mon observation participante, nourrie par la pratique et par ma participation à une journée de sensibilisation aux archives associatives. Des entretiens, ensuite : six entretiens semi-directifs, menés selon une grille stable construite en deux temps - deux entretiens exploratoires, destinés à tester et affiner mes premiers constats, puis trois entretiens d'approfondissement, menés dans des contextes organisationnels contrastés. Des recherches documentaires, enfin, croisant littérature théorique, littérature professionnelle de la bibliothéconomie, littérature grise - notamment les rapports de projets tutorés retraçant l'histoire d'un fonds de jeux universitaire, et les fiches pratiques d'un réseau associatif consacré à la gestion des archives -, et ressources de la presse généraliste.

Ce mémoire s'organise en cinq parties, suivies d'une conclusion. La première partie présente le contexte dans lequel mon questionnement s'est construit et dresse le diagnostic des différents terrains. La deuxième partie expose le cheminement qui m'a conduit des premières observations à la formulation de ma problématique, et détaille le cadre théorique mobilisé pour l'éclairer. La troisième partie présente la méthodologie mise en œuvre pour conduire mon enquête de terrain, la population interrogée, et les avantages comme les limites de ce dispositif. La quatrième partie rassemble et analyse les données recueillies, organisées autour de trois axes - le visible et l'invisible, les frontières professionnelle et personnelle, les pistes pour « faire commun » - avant d'y confronter les hypothèses de travail et la problématique. La cinquième partie revient sur ce que cette recherche a changé dans mon regard et ma pratique professionnels, et sur les actions concrètes qu'elle a déjà permis d'engager. La conclusion, enfin, reprend l'ensemble de ce cheminement et ouvre quatre pistes de réflexion pour la profession.

1. Présentation du contexte de questionnement

1.1. Du geste professionnel à l'interrogation de recherche

Mon questionnement naît d'un geste et de sa répétition. Par souci de cohérence méthodologique, l'anonymisation est appliquée à presque tous les terrains : les professionnel·les que j'ai interrogé·es - modification des prénoms et des noms de villes par un nom de fruit/légume-, et celui où j'exerce : la structure sera codifiée « Goyave ».

Ce n'est pas l'espace de stockage en tant que tel qui m'intéresse : je n'analyserai pas l'aménagement ou l'ergonomie des réserves. Il s'agit de s'intéresser à ce que ces espaces donnent à voir des choix que nous opérons, en tant que professionnel·les, pour constituer une collection, la faire vivre, et décider de ce que nous souhaitons transmettre - aux publics comme aux collègues qui nous succèdent.

Le déclencheur concret de ce questionnement tient à une image que je pourrais qualifier de symptomatique. Dans les réserves de la structure où je travaille, comme dans celles d'autres ludothèques que j'ai pu visiter au fil de ces années d'exercice, subsiste un ensemble de jeux de simulation et de wargames anciens - Squad Leader, Battletech, Car Wars..., parmi d'autres - dont l'esthétique, le format, et jusqu'à la langue de règles renvoient à une histoire du jeu de société bien antérieure au renouveau ludique que nous connaissons aujourd'hui. Ces boîtes, données par une famille, ne sortent pas. Elles n'ont, je pense, jamais été jouées dans nos locaux ; elles occupent un espace entier dans un placard. Et pourtant, il ne me viendrait pas facilement à l'esprit de les désherber. Cette hésitation, que je retrouve chez d'autres professionnel·les, est devenue pour moi un point d'appui : si le geste de trier est quotidien et documenté par des règles ludothéconomiques simples (un jeu non sorti depuis un an, une pièce manquante, un matériel abîmé), certains objets résistent à ces règles. Ils interrogent alors autre chose que la seule gestion matérielle d'un fonds : ils interrogent ce que nous, professionnel·les, choisissons de faire exister dans la durée, et pourquoi.

Animée par la curiosité de savoir ce qui se joue ailleurs - comment d'autres professionnel·les, dans d'autres structures, s'organisent-ils face à un travail similaire au mien -, j'ai formulé une question de départ à la fois simple et saugrenue : qu'y a-t-il dans les placards ? De quoi nous servons-nous ? Que gardons-nous ? Pourquoi ? Cette interrogation est devenue le fil conducteur de mon travail de mémoire.

1.2. Diagnostic des terrains mobilisés

Le terrain de stage, au sens où l'entend la formation, correspond à mon lieu d'exercice professionnel : c'est à Goyave, que mes constats initiaux ont émergé, et c'est ce terrain qui a fondé ma légitimité à interroger d'autres professionnel·les sur un sujet dont je connais, de l'intérieur, les difficultés concrètes. Goyave fonctionne sur un mode associatif et l'équipe professionnelle travaille en horizontalité dans la répartition des responsabilités et des décisions d'équipe. Cela influence en partie la façon dont les choix d'acquisition et de désherbage y sont pris : non par une autorité hiérarchique unique, mais par certaines concertations collectives, plus ou moins formalisées selon les périodes. Cet ancrage ne va pas de soi. J'ai conscience que l'organisation retenue où je travaille n'est pas la même ailleurs. D'autre part, même si les structures ne sont ni associatives, ni en fonctionnement collégial, on peut retrouver de l'horizontalité dans les faits.

J'ai fait le choix méthodologique de ne pas limiter le diagnostic au lieu où j'exerce. Pour construire une enquête de terrain, j'ai sollicité des entretiens auprès de professionnel·les exerçant dans des structures aux profils volontairement contrastés, afin que la diversité des contextes organisationnels, historiques et territoriaux puisse elle-même éclairer la question de départ. Cinq terrains, en plus de celui où j'exerce, structurent ainsi ce diagnostic.

Le premier est une ludothèque municipale, que j'ai désignée sous le nom de Brugnon (ludothèque implantée dans un centre socioculturel, dans un quartier de 3500 hab- la commune complète compte 7500 hab). Le ludothécaire qui y exerce depuis octobre 2024 a une bonne dizaine d'années d'ancienneté dans le métier, réparties sur trois structures différentes, dont un premier passage dans cette même ville en 2014-2015. Le budget annuel dédié aux jeux de règles y avoisine le millier d'euros, mentalement réparti sur douze mois. Le ludothécaire, passionné, se laisse quelquefois attraper par des achats d'opportunité en brocante ou vide-grenier. Les critères de désherbage y sont pour partie objectivables - absence de sortie depuis un an, pièce ou boîte abîmée, critère de solidité déjà présent au moment de l'achat - et pour partie éthiques, certains jeux d'ambiance étant écartés parce qu'ils mettent mal à l'aise ou suscitent des tensions entre joueur·euses. Une situation-problème s'y dessine nettement : les jeux désherbés stagnent dans le bureau du professionnel, faute d'une politique actée par les élu·es quant à leur devenir - don à une association, revente, ou stockage - en attendant qu'une décision institutionnelle soit prise. Cette situation illustre un défaut de cadre politique et juridique que je retrouverai comme fil rouge de mon travail.

Le deuxième terrain, codé Betterave (commune de 6300 hab), fait écho au premier tout en s'en distinguant nettement. Il s'agit également d'une ludothèque municipale, âgée d'une quinzaine d'années, dont j'ai interrogé le professionnel qui la dirige. Son fonctionnement présente un trait que je n'ai pas retrouvé ailleurs sous une forme aussi formalisée : une part importante du fonds appartient en propre au professionnel, situation qui a fait l'objet d'une contractualisation explicite avec la mairie employeuse. Cette porosité assumée entre collection personnelle et fonds public pèse directement sur les pratiques de désherbage, puisqu'une partie non négligeable des jeux conservés ou écartés relève, de fait, d'un choix qui engage autant la personne que l'institution. Le désherbage y a commencé récemment, sur un critère temporel plus généreux qu'à Brugnon - les jeux non sortis depuis cinq ans, contre un an ailleurs -, et débouche sur une petite revente à prix symbolique, entre 0,50 et 5 euros, plutôt que sur un don ou une élimination pure. Le professionnel y formule clairement lui-même, la tension centrale du sujet : il reconnaît qu'« il y a toujours une part de [lui] qui se dit : ce jeu est emblématique, il a marqué son époque, on ne peut pas s'en séparer, on pourrait faire une exposition ». Cette hésitation entre gestion patrimoniale et gestion de stock, associée à une réflexion sur l'étiquetage - le pictogramme « matériel » y est jugé par lui dispensable, une partie du public ne prêtant guère attention à ces éléments -, fait de ce terrain une comparaison avec Brugnon : un même donneur d'ordre, la mairie, et une même porosité entre collection personnelle et fonds public, y produisent pourtant deux solutions différentes face au désherbage.

Le troisième terrain, codé Pomme (7350 hab), est une ludothèque municipale, dont le stockage est organisé notamment autour de trois espaces de réserve fermés - trois « garages », dans le vocabulaire de l'équipe - dédiés respectivement aux doublons et triplons, aux jeux symboliques et au matériel de fabrication, et aux jeux d'extérieur. La professionnelle que j'y ai interrogée y exerce depuis 2011, après y avoir été bénévole ; elle fait partie d'une équipe ludothèque de trois personnes, dont elle-même à temps plein. La structure travaille avec un logiciel de gestion de prêt (ELUDEO) qui permet un suivi statistique des emprunts, mobilisé comme critère de désherbage aux côtés d'un critère beaucoup plus subjectif, l'attachement affectif de l'équipe à certains jeux, assumé par la professionnelle elle-même. Le partenariat noué avec la ressourcerie locale, qui accepte l'intégralité des jeux désherbés y compris ceux qui sont incomplets ou abîmés, constitue une ressource organisationnelle notable qui lève une partie du frein moral au tri : se séparer d'un objet devient supportable dès lors que sa destination ne se limite plus à la déchetterie. Une semaine de fermeture annuelle est consacrée au rangement de

l'ensemble des réserves, occasion pour l'équipe de réévaluer visuellement ce qui mérite d'être conservé.

Le quatrième terrain, codé Framboise, est une ludothèque municipale (22 000 hab) dotée d'environ 2500 références. La ludothèque fonctionne en binôme, avec une amplitude d'ouverture de cinq jours par semaine et très peu de période de fermeture (l'été est assuré en rotation, la période dite des fêtes de fin d'année est assurée). Ce terrain présente l'intérêt de formaliser davantage ses procédures de tri : un « grand ménage » de quatre jours, bloqué chaque année début septembre, y est institué comme rituel collectif associant l'ensemble des services d'un pôle petite enfance partageant les locaux ; un système de « musée » - une armoire dédiée aux jeux jugés marquants dans l'histoire du jeu de société mais peu empruntés - permet de conserver sans exposer ; une procédure de « ludobraderie » organisée tous les quatre à cinq ans permet enfin l'écoulement des jeux désherbés vers le public, contre un tarif symbolique. Le changement récent de logiciel de gestion, opéré en 2025, y introduit une donnée statistique nouvelle - le nombre de prêts par référence - appelée à reconfigurer une part des critères de désherbage qui pouvaient être fondés sur l'appréciation visuelle et intuitive et la mémoire de l'équipe.

Le cinquième terrain sort du champ strict de la ludothèque puisqu'il s'agit d'un centre de ressources documentaires universitaire - le CRM de l'IUT Bordeaux Montaigne - où une collection de jeux, aujourd'hui cataloguée dans le Système universitaire de documentation au même titre que les livres, a progressivement intégré les rayonnages de la bibliothèque. Ce terrain déroge volontairement au protocole d'anonymisation que j'applique à l'ensemble des autres terrains de ce mémoire : les noms des structures et des acronymes universitaires bordelais sont conservés tels quels dans mes retranscriptions, à la différence des noms de villes que j'ai systématiquement remplacés par un nom de fruit/légume ailleurs. Ce choix tient à la nature même du terrain : il s'agit d'une bibliothèque universitaire publique, identifiée par son sigle institutionnel au sein d'un réseau documentaire dont l'existence est déjà partiellement publique, notamment à travers les rapports de projets tutorés antérieurs que je mobilise dans ce mémoire et qui la nomment explicitement ; une anonymisation par pseudonyme y aurait été à la fois artificielle et peu opérante pour reconstituer l'histoire du fonds. J'ai choisi ce terrain à dessein : il permet de mettre en regard les pratiques et le vocabulaire de la ludothèque avec ceux, plus anciens et plus outillés, de la bibliothéconomie. Son histoire, que j'ai pu reconstituer à partir des rapports de projets tutorés conduits par les promotions de licence professionnelle Gestion et Animation de Ludothèque de 2014 à 2021 et des entretiens que j'ai menés avec les deux

professionnelles⁴ qui en ont eu ou en aujourd'hui la charge, s'étend sur une dizaine d'années : un fonds d'une douzaine de jeux appartenant à la filière de formation, entreposé dans le placard d'une salle de cours, a d'abord fait l'objet d'un partenariat expérimental de prêt avec la bibliothèque universitaire, avant d'être presque intégralement absorbé par cette dernière - le transfert du placard vers le CRM s'est achevé au début des années 2020 - puis étendu à une deuxième bibliothèque du réseau universitaire. Le fonds, qui comptait moins de quatre-vingt-dix jeux à l'arrivée de la professionnelle prenant son poste en 2021, s'est depuis considérablement étoffé, grâce à un budget annuel de quelques centaines d'euros et à une cote de rangement adaptée du monde du livre et du système ESAR - sans que je dispose, à ce stade, d'un chiffre global actualisé pour l'ensemble du fonds. Ce terrain fait apparaître un contraste avec les précédents : alors que le vocabulaire du désherbage, la notion de politique documentaire, ou encore les délais réglementaires avant élimination sont des outils rodés en bibliothèque, les bibliothécaires que j'ai interrogées expriment elles-mêmes leur embarras face aux jeux qui « ne bougent pas », qu'elles ne savent situer ni dans une politique de conservation patrimoniale, ni dans une logique de désherbage documentaire classique. Cela étant, même si les règles existent pour les ouvrages, une des professionnelle indique qu'il y a la théorie et que cela n'est « pas très très fixe ». Il s'agit de réfléchir en équipe, et je comprends ici une part d'« arbitrage humain ».

Du point de vue des publics accueillis, quatre de ces cinq terrains présentent des profils contrastés qui viennent enrichir le diagnostic - les questions posées à Betterave n'ayant pas abordé spécifiquement cette dimension, je ne l'intègre pas. À Brugnon, le professionnel décrit une amplitude de publics qui va des tout-petits aux personnes âgées, en mentionnant des adhérent·es qu'il qualifie d'« élitaires ». Je comprends cet adjectif comme un synonyme d'« exigeant·es » dans leur rapport au jeu, tout en se prêtant volontiers au jeu avec tous les publics comme le précise le ludothécaire. Cette exigence de la part d'une frange du public peut peser sur les choix d'acquisition, et donc, en creux, sur ce qui doit être désherbé pour laisser place à la nouveauté. À Pomme comme à Framboise, les structures revendiquent aussi une politique volontairement « tout public », de zéro à un âge non plafonné, contrainte qui oblige les équipes à répartir ses achats sur l'ensemble des catégories ESAR plutôt que de se spécialiser. Au CRM, enfin, par son statut de bibliothèque d'enseignement, le public est composé en très grande majorité d'étudiant·es et d'enseignant·es dont les usages ont sensiblement évolué en quelques années, passant d'emprunts occasionnels à des pratiques de jeu sur place, entre midi

⁴ Elles seront nommées parfois bibliothécaires par la suite

et deux, qui ont conduit la bibliothécaire en charge du fonds à réorienter une partie de ses acquisitions vers des jeux rapides. Cette diversité des publics, mise en regard des pratiques de tri observées, confirme que le désherbage ne peut être pensé indépendamment de la structure sociale et générationnelle du lectorat ou du joueur·euse que chaque terrain dessert.

Ce diagnostic croisé de six terrains - la structure où j'exerce et cinq terrains de comparaison choisis pour leur diversité d'ancrage territorial (structures municipales de tailles différentes, structure associative, bibliothèque universitaire), d'ancienneté (de quinze à presque quarante ans d'existence cumulée si l'on inclut l'histoire de la filière de formation), et de mode de gouvernance (seul ludothécaire en équipe de centre socioculturel, binôme, équipe de trois, réseau de bibliothécaires, association en fonctionnement horizontal) fait apparaître un même noyau de situations-problèmes récurrentes : l'absence quasi générale d'un cadre politique formalisé et acté par les tutelles pour l'acquisition et le désherbage ; la place structurante, mais rarement objectivée, de l'affect dans les décisions de tri ; la difficulté à statuer sur le devenir des jeux désherbés (don, revente, archivage, destruction) ; et, en creux, l'absence d'un vocabulaire professionnel aussi stabilisé que celui dont dispose le secteur des bibliothèques.

1.3. Dispositif de recherche engagé

Le socle de mon travail repose d'abord sur les missions que j'exerce quotidiennement à Goyave depuis une vingtaine d'années : outre l'accueil tout public, l'accueil de personnes en situation de handicap, de structures petite enfance, de classes maternelles, élémentaires voire collèges, d'intervention extérieures, et de secrétariat, je m'occupe également de la gestion des achats de jeux et de jouets, de l'étiquetage, d'archivage de fonds, de rangement des réserves, de réponses ou conseils aux sollicitations des publics, d'explication du fonctionnement collectif notamment aux nouvelles recrues et aux bénévoles. C'est en questionnant mes propres collègues, puis des collègues d'autres structures rencontrées en réseau, et en multipliant les visites de ludothèques, que j'ai peu à peu construit la matière de ce mémoire.

À ce socle professionnel se sont ajoutées des missions spécifiquement engagées pour les besoins de la recherche, entre février et juillet 2026. J'ai construit et conduit une grille d'entretien plutôt stable d'un·e interrogé·e à l'autre, articulée autour des axes suivant : les données sociodémographiques, le fonctionnement du visible et de l'invisible dans la structure, les critères de désherbage, la dimension affective éventuelle de ces choix, l'existence de jeux jugés incontournables, et un temps ouvert laissé à l'ajout d'éléments non anticipés par la grille.

Cette grille a été mobilisée auprès de 3 professionnel·les de ludothèque, ainsi qu'auprès de deux bibliothécaires d'un centre de ressources universitaire, avec pour objectif de comprendre les réalités et manières de faire à l'œuvre dans des contextes contrastés.

Une mission d'observation directe est venue compléter ce dispositif d'entretiens : photographier, avec l'accord des professionnel·les concerné·es, l'état des réserves visitées, de préférence en présence de la personne interrogée, afin de disposer d'une trace matérielle des placards eux-mêmes, et pas seulement du discours tenu à leur propos. Ces observations rejoignent directement la question de départ : elles documentent concrètement ce qui est mis en réserve, ce qui reste plutôt inaccessible au public, et donnent à voir, par contraste avec le discours recueilli en entretien, l'écart parfois sensible entre ce que les professionnel·les disent garder « pour l'Histoire » et ce que les étagères donnent effectivement à observer.

Enfin, une mission de veille et de mise en réseau professionnel s'est greffée à cette temporalité de recherche : la participation à une journée de sensibilisation aux archives associatives organisée dans des locaux d'archives municipales de la ville de Lyon (520 000 hab), aux côtés de professionnel·les ou bénévoles d'associations, dont une autre ludothèque, m'a permis de mesurer combien la question des objets - par opposition à celle, mieux balisée, des documents papier - demeure un point de « friction » pour des professions voisines de la mienne. Cette journée constitue elle-même une situation-problème féconde pour le mémoire : elle donne à voir que la difficulté à trier n'est pas propre à la ludothèque, mais qu'elle se déplace, sans disparaître, dès lors que l'on quitte le support documentaire classique pour l'objet « jeu ».

1.4. Ressources documentaires mobilisées et limites du champ

Le diagnostic de ces terrains fait apparaître de façon récurrente, un constat que je formule directement dans mes notes de travail : le secteur du livre et des bibliothèques me semble nettement plus outillé, sur le plan documentaire, que celui des ludothèques. On sait nommer, en bibliothèque, le geste du tri : le mot « désherber » y est établi, documenté, théorisé depuis plusieurs décennies. Une littérature professionnelle conséquente accompagne ce geste : les manuels de référence sur les politiques d'acquisition et la constitution de collections, les ouvrages consacrés spécifiquement au désherbage et à la révision des collections (Gaudet, F., & Lieber, C. (dir.), 2013), les travaux sur la censure et les critères d'acquisition (Calenge 1994 et 2008), les réflexions sur la valeur patrimoniale du tri et de l'élimination, ou encore les guides

pratiques sur le déménagement des collections, composent un socle bibliographique auquel je peux directement adosser ma réflexion, quitte à en interroger la transposabilité au monde du jeu.

Ce socle documentaire emprunté aux sciences de l'information et à la bibliothéconomie est complété par des travaux plus généraux sur la société de consommation et le rapport aux objets, notamment l'essai de Jean Baudrillard sur la société de consommation (1970), ainsi que des travaux plus contemporains sur l'abondance matérielle et ses limites. Des ressources de la presse généraliste, telles que des numéros thématiques de l'hebdomadaire *Le 1* (2025) consacrés respectivement à la question de l'héritage et à celle du plaisir d'acheter, offrent des points d'entrée accessibles vers des débats de société qui infusent directement la question : pourquoi accumulons-nous, et de quoi choisissons-nous, ou non, d'hériter d'un point de vue professionnel ?

Une ressource documentaire moins attendue, mais que l'enquête de terrain m'a conduite à identifier, provient du secteur associatif de la jeunesse et de l'éducation populaire. Le réseau national ADAJEP, qui accompagne les associations de ce secteur dans la gestion de leurs archives, publie une collection de fiches pratiques - les « MémoJEP » - dont plusieurs traitent explicitement de la question que je pose aux ludothèques, mais appliquée aux documents associatifs : comment repérer la valeur historique d'un document, comment trier sans tout garder, comment structurer un « pré-archivage » avant l'élimination définitive. Ces fiches, bien qu'elles ne portent pas sur des objets ludiques, formulent des principes directement transposables à l'objet jeu : la distinction entre valeur d'usage immédiate et valeur historique différée, la nécessité de règles communes explicites pour que chacun sache où ranger et où chercher, ou encore l'idée d'un « cycle de vie » de l'archive qui n'est pas sans écho avec ce que les professionnel·les de bibliothèque nomment le « refoulement » d'une collection vers une autre salle ou rayonnage avant décision définitive de conservation ou d'élimination. Cette proximité de vocabulaire et de préoccupations vers le document ou vers l'objet ludique constitue à mes yeux une piste de comparaison féconde que je développerai dans le cadre théorique.

Je dois cependant signaler une limite de ce paysage documentaire, qui constitue elle-même un résultat de mon diagnostic : contrairement à ce que suggère la trame de ce mémoire, qui invite à mobiliser des données INSEE, CAF ou des enquêtes ministérielles, je n'ai identifié, à ce stade de mon travail, aucune enquête statistique nationale de grande ampleur portant spécifiquement sur les pratiques d'acquisition et de désherbage en ludothèque, comparable aux

enquêtes que le ministère de la Culture ou le CREDOC⁵ consacrent régulièrement aux pratiques culturelles ou aux bibliothèques. Aucun regroupement professionnel ne documente spécifiquement, à ma connaissance, la question du stockage et du tri en ludothèque. Quant à une charte professionnelle de référence ou préconisation professionnelle, issue ou non l'Association des Ludothèques Françaises, portant sur les questions de collection, cela reste, à ce stade de mes recherches, un élément inexistant. Ce constat d'un vide statistique et normatif n'est pas anodin : un pan de la pratique professionnelle ludothécaire - la gestion dans la durée d'une collection - n'a pas encore fait l'objet d'une objectivation comparable à celle dont bénéficie le monde du livre.

1.5. Du diagnostic à la question de recherche : cheminement inductif et transition

Le cheminement qui m'a conduite de la question professionnelle à la question de recherche n'a rien eu d'un plan préétabli. Il s'est construit par allers-retours entre l'observation de ma propre pratique et sa mise en regard avec celle d'autres professionnel·les. La première interrogation, pratique - que fait-on des jeux qui ne sortent plus ? -, s'est rapidement complexifiée à mesure que je multipliais les échanges informels avec des collègues d'autres structures : chacun·e semblait être confronté·e au même embarras, sans disposer pour autant du même vocabulaire, des mêmes outils, ni des mêmes marges de manœuvre institutionnelles pour le nommer et le résoudre. C'est ce constat de similitude dans l'embarras, doublé d'une hétérogénéité des réponses apportées d'une structure à l'autre, qui a fait basculer la question vers un registre sociologique et professionnel : que révèlent nos choix de conservation et d'élimination de la manière dont nous nous représentons notre métier, la collection dont nous nous occupons, et notre rapport aux publics que nous accueillons ?

Le diagnostic de terrain exposé ci-dessus a joué un rôle déterminant dans cette bascule. En comprenant, structure après structure, l'absence récurrente d'un cadre institutionnel formalisé pour le désherbage, la présence également récurrente d'un facteur affectif difficilement objectivable, et le contraste avec le monde des bibliothèques, j'ai pu circonscrire progressivement les deux dimensions sur lesquelles je choisis désormais de faire porter mon mémoire : d'une part, l'aspect matériel des collections - les jeux, l'espace qu'ils occupent, ce que

⁵ Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie

cet espace révèle des usages passés et présents ; d'autre part, l'aspect humain de ces choix - qui décide, qui met en œuvre, comment se négocie, entre professionnel·les et parfois avec les usager·ères, la frontière entre ce qui doit rester visible et ce qui bascule dans l'invisible, voire disparaît tout à fait.

C'est ainsi que la question de départ, initialement formulée de façon naïve - qu'y a-t-il dans les placards ? -, a pu se reformuler en une question de recherche qui articule deux notions théorisées, la conservation et la transmission, appliquées à un objet encore peu balisé par la littérature académique : les pratiques ludiques et leurs espaces de stockage. Cette question de départ trouve son terreau dans le diagnostic que je viens de dresser : elle naît de la pratique quotidienne du geste professionnel à Goyave, elle se nourrit du contraste entre les terrains visités, elle s'appuie sur des missions de recherche engagées entre février et juillet 2026, et elle prend acte des limites d'un champ documentaire encore largement à construire pour ce qui concerne spécifiquement la ludothèque.

Il me reste, à présent, à poser le cadre théorique et conceptuel qui me permettra d'éclairer cette question de départ : quels concepts emprunter à la sociologie de la consommation, à l'histoire du patrimoine, à la bibliothéconomie ou aux sciences de l'information pour comprendre ce que les placards de ludothèque, une fois ouverts, donnent réellement à voir ?

2. Problématisation : constituer un cadre théorique ou conceptuel de questionnement

2.1. Des observations initiales aux premiers entretiens : ce qui ressort du matériau exploratoire

La situation initiale exposée dans la partie précédente – le lot de wargames et de jeux de simulation qui ne sortent pas, mais que je ne me résous pas à désherber - n'aurait pu rester qu'une curiosité personnelle si elle n'avait pas trouvé un écho immédiat chez les premières personnes que j'ai interrogées. C'est ce qui a motivé les entretiens : vérifier, avant d'engager une enquête plus systématique, que mon étonnement initial n'était pas isolé, mais renvoyait à une tension partagée par d'autres professionnel·les.

L'entretien conduit avec Etienne le 26 février 2026 a d'abord fait apparaître une distinction que je n'avais pas formulée aussi nettement avant de la lui poser : celle du visible et de l'invisible. Etienne y décrit un dispositif qu'il nomme lui-même, avec une pointe d'auto-dérision, le « musée » de la structure Framboise - une armoire où sont mis de côté des jeux jugés « marquants dans l'histoire du jeu de société », sans qu'ils soient pour autant proposés en dans l'espace public de la ludothèque. Ce terme de musée, employé par un professionnel pour désigner un espace de conservation non muséal, m'a orientée vers l'idée que le geste de trier engage, au-delà de la gestion d'un stock, une opération de patrimonialisation informelle : certains objets sont soustraits à l'usage ordinaire parce qu'on leur reconnaît une valeur qui dépasse leur seule fonction ludique. Etienne formule également l'idée que ce qui est écarté du fonds ne l'est jamais tout à fait objectivement : le critère du nombre de prêts, qu'il attend justement du nouveau logiciel de gestion, coexiste avec un critère plus flou qu'il nomme lui-même « affectif », et qu'il distingue avec prudence de l'utilité.

L'échange informel du 5 mars 2026 avec Yvan, ludothécaire à Betterave, a confirmé et complexifié ce premier constat. Le professionnel y verbalise la tension que j'avais ressentie devant les wargames : « il y a toujours une part de moi qui se dit que c'est un jeu emblématique, qui a marqué son époque, qu'on ne peut pas s'en séparer, qu'on pourrait faire une exposition ». Cette occurrence spontanée du vocabulaire de l'exposition, chez deux professionnels distincts et sans concertation entre eux, a constitué pour moi un signal : le désherbage n'est pas seulement un problème d'espace ou de gestion, il s'inscrit aussi dans une réflexion sur ce qui mérite d'être conservé au titre du patrimoine, que ni l'un ni l'autre ne mobilisent pourtant.

De ce premier matériau, j'ai retenu trois constats qui ont orienté la construction de mon cadre théorique. Premièrement, l'écart entre un discours professionnel qui tend à atténuer l'attachement affectif et une pratique où cet attachement structure concrètement les choix de conservation. Deuxièmement, la récurrence d'un vocabulaire emprunté au champ patrimonial et muséal - « musée », « exposition », jeux qui « font l'Histoire » - pour qualifier des pratiques qui ne sont pourtant pas régies par un cadre patrimonial institutionnel. Troisièmement, l'absence, relevée dans le diagnostic de terrain, d'un vocabulaire professionnel stabilisé comparable à celui du désherbage en bibliothèque, qui laisse aux professionnel·les la charge de nommer eux-mêmes, avec les mots dont ils disposent, une pratique que leur métier ne leur a pas donné les moyens de théoriser.

2.2. Concepts mobilisés

2.2.1. Profusion, panoplie et gaspillage : les apports de Baudrillard

Le premier concept que j'ai choisi de travailler provient de la sociologie de la consommation, et plus précisément de la première partie de *La Société de consommation* de Jean Baudrillard. Baudrillard y décrit l'entrée dans une société où l'être humain n'est plus entouré de ses semblables mais d'objets qui prolifèrent et s'organisent en « panoplies » ou en « collections » : chaque objet appelle le suivant, se répond à lui, jusqu'à former un ensemble qui excède largement sa seule utilité fonctionnelle. Cette notion de panoplie m'est apparue transposable à la ludothèque : le jeu n'y est jamais acquis isolément, mais toujours en rapport avec un fonds déjà constitué, une gamme d'âges à couvrir, une diversité de mécaniques à représenter - logique que verbalise concrètement Antoine lorsqu'il explique devoir arbitrer entre l'achat d'un jeu pour personnes âgées, d'un jeu d'enquête, ou d'un jeu solo, faute de pouvoir « acheter tous les Smart Games ».

Le second apport de Baudrillard concerne la fonction sociale du gaspillage. Loin d'être un dysfonctionnement du système, l'auteur y voit une nécessité structurelle : les sociétés d'abondance ont besoin de détruire, de dilapider, pour affirmer leur prospérité, sur le modèle du potlatch. Cette lecture donne un autre relief à la difficulté qu'éprouvent les professionnel·les à désherber : si le geste de jeter ou de donner un jeu est vécu comme une petite déchirure, c'est peut-être aussi parce qu'il touche, en miniature, à cette fonction sociale de la destruction que Baudrillard décrit à l'échelle globale. Sauf que la ludothèque, structure de service public ou associative, ne peut ni ne veut endosser une logique de gaspillage, ce qui explique la gêne, voire la culpabilité, exprimée par plusieurs personnes interrogées.

Cette lecture appelle toutefois une réserve critique. Baudrillard décrit une société de consommation fondée sur l'achat marchand et la possession individuelle, alors que la ludothèque repose sur une économie du prêt, de la mutualisation et du non-marchand : un jeu qui y circule n'est jamais possédé par un seul foyer, mais partagé. Cet écart n'invalide pas la pertinence des notions de profusion ou de panoplie pour décrire l'accumulation dans les réserves, mais il m'oblige à ne pas transposer telle quelle une critique de la société de consommation à un secteur qui, par sa mission même, s'en démarque. C'est cette tension entre une logique d'abondance matérielle, commune aux deux univers, et une logique de destination collective, propre à la ludothèque, que je choisis de garder ouverte plutôt que de la résoudre trop vite.

2.2.2. Désherbage et politique d'acquisition : le vocabulaire de la bibliothéconomie

Le deuxième concept provient de la bibliothéconomie, secteur professionnel dont j'ai établi qu'il disposait d'un vocabulaire et d'une littérature plus stabilisés que celui de la ludothèque. Les manuels de référence sur les politiques d'acquisition, en particulier ceux de Bertrand Calenge (1994 et 2008), distinguent nettement la politique d'acquisition - l'ensemble des principes qui conduisent à l'entrée des documents dans un fonds - du désherbage, qui en est le pendant inversé : le retrait raisonné de documents devenus obsolètes, endommagés, ou dont l'usage a cessé. Cette distinction, évidente pour les bibliothécaires, ne l'est pas pour les ludothécaires que j'ai interrogés, chez qui les deux gestes restent souvent pensés en miroir immédiat l'un de l'autre - désherber pour faire de la place à un nouvel achat, comme le formule très directement Antoine.

L'ouvrage dirigé par Françoise Gaudet et Cécile Lieber (2013), consacré spécifiquement au désherbage en bibliothèque, formule des critères que j'ai retrouvés, sous une forme empirique et non théorisée, dans plusieurs entretiens : l'ancienneté de la dernière consultation, l'état matériel du document, la redondance avec d'autres exemplaires. Ce que cette littérature ajoute, en revanche, et qui fait défaut dans le champ ludothécaire, c'est la notion de délai réglementaire avant élimination et celle de pôle de conservation, qui permet à une bibliothèque de désigner certains documents comme relevant d'une mission patrimoniale explicite plutôt que d'une simple gestion de flux. C'est la question que se posent Guénaëlle et Justine au sujet de jeux conservés au CRM : faut-il les traiter comme un fonds de conservation identifié - à l'instar des « incunables » qu'une bibliothèque universitaire peut choisir de garder indéfiniment -, ou les soumettre au même régime que le reste de la collection ? Le vocabulaire bibliothéconomique offre ici un outil que le champ ludothécaire n'a pas encore développé pour lui-même.

2.2.3. Patrimoine, mémoire symbolique et hétérotopie

Le troisième concept concerne la notion de patrimoine, que je mobilise dans un sens élargi, incluant le patrimoine immatériel. L'entrée que consacre Muriel Amar à cette notion dans *Un abécédaire sensible des bibliothèques* (2025), ouvrage dirigé par Muriel Amar et Joëlle Le Marec, souligne combien cette catégorie reste difficile à saisir et risque, si elle n'est pas explicitée, d'être absente de la définition de ce qui constitue une bibliothèque – et j'ajoute : une ludothèque. L'ouvrage renvoie cette entrée à trois autres notions qui me semblent directement

opérantes pour mon propre objet : « ce qui ne peut être externalisé », « disparition », et « priorité ». Je retiens surtout la première, qui pointe l'existence d'un savoir professionnel incarné, non transférable à un prestataire extérieur ni à un outil numérique, et qui trouve un écho frappant dans le refus d'Antoine de désherber un jeu qu'il ne sait pas lui-même animer, ou dans la manière dont Fabienne évoque son propre attachement, construit sur plus de vingt ans de pratique, comme un fait qu'aucune procédure ne pourrait remplacer.

J'ai choisi de compléter cette entrée par la notion d'hétérotopie, empruntée à Michel Foucault (1967) et reprise par Philippe Artières dans son travail sur les archives populaires, mobilisé en introduction de l'Abécédaire sensible des bibliothèques (2025). L'hétérotopie désigne un espace réel qui, à la différence de l'utopie, existe bel et bien, mais y suspend ou y inverse les usages ordinaires : ni tout à fait accessible, ni tout à fait fermé, ni tout à fait public, ni tout à fait privé. Le placard de la ludothèque, tel que je l'ai photographié dans plusieurs des terrains visités, correspond assez précisément à cette définition : il n'est pas un lieu public au même titre que la salle de jeu, mais il n'est pas non plus un simple débarras puisqu'il continue d'obéir, fût-ce implicitement, à une logique de classement et de hiérarchisation. Penser le placard comme hétérotopie permet de sortir d'une approche strictement fonctionnelle du stockage pour interroger ce que cet espace, par sa position « au bord », en bordure, donne à voir du rapport qu'une structure entretient avec son passé, ses publics, et sa propre légitimité à trancher.

Deux situations issues de mon enquête illustrent avec une netteté particulière cette dimension hétérotopique. À Pomme, Fabienne évoque une salle qui sert aujourd'hui d'atelier de réparation mais qui « deviendra peut-être un jour visible » : un espace dont le statut, entre réserve et future salle de jeu, reste en suspens, entre deux mondes, exactement comme le décrit Foucault des espaces hétérotopiques qui juxtaposent en un même lieu plusieurs temporalités. Au CRM, Guénaëlle raconte à l'inverse la disparition d'une quinzaine de jeux entreposés dans ce qu'elle nomme elle-même son « placard secret », en attente d'un système de classement qui n'avait pas encore été formalisé - expérience qu'elle dit avoir « hyper mal vécue » et qui montre, en creux, qu'un espace insuffisamment nommé et cadré devient un angle mort où le contrôle professionnel sur la collection peut littéralement lui échapper. Ces deux exemples confirment que le placard n'est jamais un simple contenant neutre : son statut instable - atelier ou future salle, réserve maîtrisée ou angle mort - conditionne directement ce qu'il advient des objets qui s'y trouvent.

2.2.4. Transmission, capital ludique et légitimité de l'héritage

Le quatrième concept emprunte au champ, plus large, de la sociologie et de la philosophie de l'héritage. L'entretien que la philosophe Mélanie Plouviez a accordé à l'hebdomadaire *Le 1* (2025), à l'occasion de la parution de son ouvrage sur l'injustice en héritage, m'a permis de formuler une question : sur quoi repose la légitimité de ce qui est transmis ? Plouviez y montre, à propos du patrimoine familial, que la transmission n'est jamais un geste neutre : elle repose sur des critères - l'ancienneté du bien, sa fonction dans la définition de l'identité du groupe, sa dimension dite « structurante » - qui restent le plus souvent implicites. Transposée à la ludothèque, cette question devient : quels jeux sont considérés comme structurants pour l'identité d'une collection, et lesquels ne sont que des biens de passage, sans conséquence s'ils disparaissent ?

Le sociologue Philippe Coulangeon, dans le même numéro, prolonge cette réflexion du côté du capital culturel, au sens de Pierre Bourdieu, en montrant que les frontières entre culture savante et culture populaire se brouillent aujourd'hui plus qu'elles ne se hiérarchisent strictement - il prend l'exemple du jazz, un temps perçue comme musique de seconde zone devenue répertoire savant, ou de l'apprentissage précoce de plusieurs langues, qui joue désormais un rôle de distinction sociale au moins aussi puissant que la fréquentation des musées. J'ai choisi de travailler, à partir de cette lecture, une notion que je propose de nommer « capital ludique » : la capacité, différenciée selon les publics, à connaître, reconnaître et faire valoir certains jeux plutôt que d'autres, capacité que l'on retrouve très concrètement dans la distinction qu'opère Antoine entre des adhérent·es qu'il qualifie lui-même d'« élitaires » dans leur rapport au jeu, et un public plus généraliste.

Cette notion, encore à l'état d'ébauche dans mon travail, mérite d'être précisée sur deux plans. D'une part, elle ne se limite pas à un rapport individuel au jeu : elle s'incarne aussi dans les compétences professionnelles des ludothécaires eux-mêmes, qui savent ou ne savent pas animer tel ou tel jeu - Antoine l'exprime nettement lorsqu'il explique avoir désherbé *Abyss* parce qu'il ne savait pas l'animer, avant de le voir réclamé par des adhérent·es la semaine suivante. Le « capital ludique » circule ainsi de façon asymétrique entre professionnel·les et publics, et ce sont parfois les second·es qui en détiennent davantage sur un jeu donné. D'autre part, cette notion m'intéresse pour interroger si les choix de conservation d'une ludothèque tendent à privilégier les jeux valorisés par les publics les plus avertis, au risque de reproduire, à l'échelle d'un fonds, les mécanismes de distinction sociale que Bourdieu puis Coulangeon ont décrits à

l'échelle de la culture générale. Ou si, à l'inverse, la mission de démocratisation propre à la ludothèque tend à contrebalancer cette dynamique.

2.2.5. Droits culturels : identification, participation, capacité, co-construction

Le cinquième concept est celui des droits culturels. Tels que les formule la Déclaration de Fribourg de 2007 et tels que les synthétise l'Union fédérale d'intervention des structures culturelles à partir des travaux de Patrice Meyer-Bisch (2010), les droits culturels reposent sur quatre notions que j'ai choisi de retenir comme catégories d'analyse transversales : l'identification, soit le droit de chaque personne à se référer librement aux ressources culturelles de son choix ; la participation à la vie culturelle, qui comprend un droit d'accès mais aussi un droit de contribution ; la capacité, empruntée à Amartya Sen (1999), qui désigne la capacité effective, et non seulement formelle, à agir sur ses choix ; et la co-construction de l'action publique, qui engage la question de savoir qui décide, et avec qui.

Cette grille de lecture m'intéresse parce qu'elle déplace l'attention : elle ne se demande plus seulement ce que les professionnel·les font des jeux, mais ce que les choix de conservation et de désherbage font aux publics, en tant qu'ils conditionnent leur accès effectif à telle ou telle ressource ludique reconnue comme ayant du sens pour eux. L'observation générale n° 21 du Comité des droits économiques, sociaux et culturels de l'ONU (2009) précise cinq conditions nécessaires à l'exercice plein de ce droit : la disponibilité, l'accessibilité, l'acceptabilité, l'adaptabilité et l'adéquation. Appliquées à l'objet jeu, ces conditions offrent une grille utile pour qualifier plus finement ce que révèle chaque situation-problème relevée dans le diagnostic : un jeu conservé dans un bureau plutôt que dans l'espace jeu, pose une question de disponibilité ; un jeu réservé à un public jugé « expert », pose une question d'adéquation entre l'offre et les publics visés ; l'absence de dispositif de consultation des usager·ères avant tout désherbage pose une question d'acceptabilité des critères retenus.

Or l'enquête de terrain fait apparaître que la co-construction, au sens des droits culturels, reste largement absente des pratiques observées : dans aucune des structures visitées les usager·ères ne sont associée·es formellement aux décisions de désherbage, alors même que certains d'entre eux expriment, comme le raconte Antoine à propos du jeu Abyss retiré puis réclamé, un attachement au fonds qui pourrait légitimement les faire participer à son devenir.

Ce constat oriente directement l'une des sous-questions déjà formulées dans la partie méthodologique.

2.3. Lectures mobilisées

Le travail de lecture s'est organisé en quatre ensembles distincts, dont l'articulation constitue elle-même un résultat du travail de problématisation. Le premier ensemble, théorique, réunit les textes de sciences humaines et sociales déjà présentés : Jean Baudrillard sur la société de consommation (1970); les textes fondateurs des droits culturels, notamment ceux de Patrice Meyer-Bisch (2010) et le rapport de synthèse de l'Union fédérale d'intervention des structures culturelles ; ainsi que l'essai de Karine Sahler (2025), Faire de la place, dont le chapitre, intitulé « Trier pour se désencombrer », explore la difficulté à se séparer des objets comme une confrontation à sa propre identité - texte de vulgarisation plutôt qu'ouvrage académique - dont la valeur heuristique pour interpréter le discours des professionnel·les sur leur attachement affectif m'a semblé intéressante.

Le deuxième ensemble relève de la littérature professionnelle de la bibliothéconomie : les ouvrages de Bertrand Calenge sur les politiques d'acquisition (1994 et 2008), celui dirigé par Françoise Gaudet et Cécile Lieber sur le désherbage (2013), ainsi que des travaux plus spécifiques sur la censure et les critères d'acquisition, la valeur patrimoniale du tri, ou encore la conduite d'un déménagement de collection. Ce corpus, essentiellement construit pour un objet documentaire - le livre -, constitue le fil que je tire pour interroger sa transposabilité à l'objet ludique, en trois dimensions et manipulé.

Le troisième ensemble relève de la « littérature grise ». J'y range en premier lieu les rapports de projets tutorés conduits par des promotions antérieures de la licence professionnelle Gestion et Animation de Ludothèque entre 2014 et 2021, qui m'ont permis de reconstituer l'histoire du fonds de jeux du centre de ressources documentaires de l'IUT Bordeaux Montaigne. J'y range également les fiches MémoJEP publiées par le réseau associatif ADAJEP, consacrées à la gestion des archives dans le secteur de la jeunesse et de l'éducation populaire, dont plusieurs fiches formulent, au sujet des documents associatifs, des principes directement transposables à l'objet jeu : la distinction entre valeur d'usage immédiate et valeur historique différée, ou encore l'idée d'un cycle de vie de l'archive qui trouve un écho dans ce que les bibliothécaires nomment le refoulement d'une collection avant décision définitive.

Le quatrième ensemble, enfin, relève de la presse généraliste et des enquêtes qu'elle synthétise, dont je n'ai pas identifié d'équivalent institutionnel - ministériel ou INSEE - directement consacré à l'objet jeu, ainsi que je l'ai déjà signalé dans le diagnostic de terrain. Deux numéros de l'hebdomadaire *Le 1* (2025) m'ont apporté un matériau particulièrement dense. Le numéro consacré à l'héritage réunit les entretiens de Mélanie Plouviez et de Philippe Coulangeon déjà présentés. Le numéro consacré à la consommation offre, par les illustrations de Jochen Gerner, des données chiffrées notables - un foyer français possède en moyenne cent quatre jeux, et chaque Français conserve chez lui trente-six objets qu'il n'utilise jamais - qui me servent de point d'accroche pour introduire empiriquement mon sujet ; il comprend également l'entretien de la prospectiviste Cécile Désaunay sur la « société de la déconsommation », celui de l'historienne Sophia Rosenfeld qui trace l'histoire et nuance la lecture de Baudrillard du choix de consommation, et celui du neuroscientifique Sébastien Bohler sur le rôle de la dopamine dans le geste d'achat, qui m'aide à interpréter, sur un plan différent de celui de la sociologie, l'attachement affectif que les professionnel·les décrivent à propos de certains jeux.

2.4. Problématique de recherche

L'ensemble de ce travail de problématisation, construit inductivement à partir des observations de terrain puis mis à l'épreuve des concepts présentés, me conduit à formuler la problématique suivante : en l'absence d'un cadre institutionnel et d'un vocabulaire professionnel aussi stabilisés que ceux dont dispose la bibliothéconomie, comment les logiques d'accumulation patrimoniale et de transmission collective se négocient-elles, au quotidien, dans les espaces de stockage des ludothèques ?

Cette question lie deux éléments que j'ai pris soin de conceptualiser et de délimiter au fil de cette partie. L'accumulation patrimoniale, d'une part, renvoie à la tendance, mise au jour par les observations et éclairée par Baudrillard, Amar et Artières, à conserver certains objets au nom d'une valeur qui excède leur seule utilité d'usage : valeur historique, affective, ou identitaire pour la structure. La transmission collective, d'autre part, renvoie à la question, éclairée par Plouviez, Coulangeon et le cadre des droits culturels, de savoir ce qui est légitimement transmis, à qui, et selon quelles modalités de participation ou de co-construction. Cette problématique ne peut recevoir de réponse binaire : elle appelle une analyse fine des arbitrages concrets que

documentent les entretiens et les observations, et qu'il reste à confronter systématiquement à ce cadre théorique.

Cette problématique s'articule directement avec la méthodologie déjà présentée : c'est bien parce que les critères de désherbage restent le plus souvent informels et individuels, comme le montre le diagnostic de terrain, que l'entretien semi-directif s'imposait comme outil privilégié pour faire émerger un discours réflexif rarement formulé ; c'est bien parce que le placard fonctionne comme un espace hétérotopique que l'observation directe des réserves constituait un complément au discours recueilli. Il reste à explorer ce cadre conceptuel face aux données recueillies sur les différents terrains, afin d'apporter des éléments de réponse à cette problématique et aux hypothèses de travail qui en découlent.

3. Enquête de terrain : méthodologie mise en œuvre

3.1. Choix des techniques d'enquête

Pour répondre à la problématique, j'ai privilégié une démarche qualitative, construite autour de deux techniques complémentaires : l'entretien semi-directif et l'observation directe, doublée d'une observation participante facilitée je pense par l'appartenance au milieu professionnel enquêté. Je n'ai pas retenu le questionnaire comme outil principal : la taille restreinte de la population souhaitée, ainsi que la nature de la question - comprendre des logiques d'attachement et d'arbitrage plutôt que mesurer des fréquences - rendaient un outil quantitatif peu pertinent à ce stade. Quelques points sur lesquels j'ai pris appui, rencontrés au fil du terrain - une émission sur le désencombrement domestique, un spectacle sur ce que l'on choisit de garder, une chronique sur le snobisme musical - ont nourri la veille sans constituer un corpus formalisé.

L'entretien semi-directif s'est imposé comme outil central parce qu'il permet de recueillir un discours réflexif sur des pratiques que les professionnels n'ont, le plus souvent, pas eu l'occasion de formuler explicitement : le désherbage est un geste quotidien, rarement théorisé par celles et ceux qui l'exercent. Une grille stable, dont je détaille plus loin la construction, m'a permis de comparer les réponses d'une structure à l'autre tout en laissant à chaque personne la liberté de développer les points qui lui semblaient significatifs. L'observation directe des

réserves est venue compléter ce matériau discursif : mon objet de recherche portant précisément sur ce que les placards donnent à voir, il m'a semblé indispensable de photographier, chaque fois que possible, l'état réel des réserves visitées, plutôt que de me limiter à ce que les professionnel·les disent en garder. Enfin, mon statut de professionnelle en exercice m'a placée en situation d'observation participante presque continue : échanges informels avec mes collègues, visites de ludothèques en réseau professionnel, participation à une journée de sensibilisation aux archives associatives ont alimenté ma réflexion en dehors du cadre strict des entretiens enregistrés.

3.2. Population enquêtée : critères et raisons du choix

La population que j'ai interrogée n'a pas été constituée dans une visée de représentativité statistique, mais dans une logique de contraste raisonné, cohérente avec le diagnostic de terrain exposé dans la partie précédente. Six professionnel·les composent à ce jour le corpus d'entretiens : quatre ludothécaires - Etienne, 48 ans, en poste depuis 2012 ; Yvan, ludothécaire à Betterave ; Antoine, 40 ans, cumulant plus de dix ans d'ancienneté dans le métier réparties sur trois structures ; Fabienne, 55 ans, ludothécaire depuis 2011 après un parcours d'ATSEM - et deux bibliothécaires en charge d'un fonds de jeux au sein d'une bibliothèque universitaire : Guénaëlle, 45 ans, en poste depuis décembre 2008, et Justine, bientôt trentenaire, arrivée en 2021.

Ce choix répond à plusieurs critères. Le premier est celui de l'ancienneté : en faisant varier la durée d'exercice de cinq à une vingtaine d'années, je cherche à observer si le rapport au désherbage se transforme avec l'expérience, ou si la difficulté à trier reste stable quel que soit le temps passé dans le poste. Le deuxième critère est celui de la profession : associer des ludothécaires et des bibliothécaires me permet de tester la transposabilité d'un vocabulaire et d'outils déjà stabilisés dans un champ professionnel voisin. Le troisième critère, plus empirique, tient au réseau professionnel : plusieurs personnes ont été choisies parce que je les connaissais déjà, ce qui a facilité la prise de contact mais soulève des questions méthodologiques que je ne peux éviter. Je n'ai pas cherché à équilibrer mon échantillon selon le sexe des personnes interrogées, mais le résultat est qu'il l'est : trois femmes et trois hommes. Je n'ai pas approfondi la réalité de répartition par sexes du métier de ludothécaire, ni l'impact que cela pourrait avoir sur la pratique professionnelle ; je n'en ferai pas un élément d'étude pour ce sujet.

3.3. Entretiens exploratoires

J'ai conduit deux entretiens que je qualifie d'exploratoires, dans la mesure où ils ont précédé et permis de stabiliser la grille d'entretien utilisée ensuite de façon identique pour tous les autres échanges. Le premier a eu lieu le en février 2026, avec Etienne, dans l'espace de jeu de la ludothèque où il travaille, en dehors d'un temps d'accueil du public. Je connais personnellement Etienne - nous partageons des soirées jeux et avons des enfants d'âges proches - ce qui a facilité la prise de contact, réalisée lors d'un échange professionnel informel, sans négociation particulière si ce n'est l'ajustement de nos emplois du temps respectifs. C'est au cours de cet entretien que j'ai présenté pour la première fois ma grille, construite autour de sept axes : les données sociodémographiques, le fonctionnement du visible et de l'invisible, ce qui est disponible ou indisponible au public, les modalités concrètes d'acquisition, les critères de désherbage, l'existence éventuelle d'une dimension affective, la présence de jeux jugés incontournables, et un temps ouvert pour les ajouts. Je n'avais prévu aucune relance, faisant le choix de me reposer sur l'expérience accumulée et la relation de confiance déjà installée. Le consentement à l'enregistrement a été demandé explicitement, en formulant ma question de façon à faciliter un refus ; Etienne a répondu par un « oui » que j'ai moi-même perçu en demi-teinte, ce qui m'a conduite à poser mon téléphone à distance du centre de la table plutôt qu'en position centrale. L'entretien s'est étiré en particulier après la question de clôture.

Le second entretien, informel, a eu lieu en mars 2026 avec Yvan, ludothécaire à Betterave, sous la forme d'une discussion non enregistrée dont j'ai conservé une trace écrite synthétique. Cet échange visait moins à appliquer ma grille qu'à tester la pertinence de thèmes annexes - rythmes d'achat, fonction de l'étiquetage, usages que les adhérent·es font ou non des informations qui leur sont destinées - et à amorcer une veille documentaire plus large. Ces deux entretiens partagent un même objectif : vérifier que ma question de départ trouvait un écho concret chez d'autres professionnel·les avant d'engager une phase plus systématique. Leur limite commune est de reposer sur des personnes déjà connues ou proches de mon réseau, ce qui a facilité l'accès au terrain sans permettre encore de mesurer la validité de la grille auprès de professionnel·les moins familier·es.

3.4. Entretiens d'approfondissement

Trois entretiens d'approfondissement ont suivi, conduits avec la grille stabilisée à l'issue de la phase exploratoire. Le premier, avec Antoine, s'est déroulé le 20 mars 2026 à Brugnion,

directement dans les espaces de la ludothèque en activité. Contrairement à l'entretien mené avec Etienne, celui-ci n'a pas pu se dérouler dans un temps continu : le flux de public et de collègues a imposé un fractionnement en trois temps, échelonnés sur le même après-midi, dont un dernier volet conduit dans le bureau d'Antoine, ce qui m'a permis d'observer concrètement l'accumulation de jeux désherbés en attente d'une décision institutionnelle. Le deuxième, avec Fabienne, a eu lieu en avril 2026 à Pomme ; il s'est prolongé par une visite complète de la ludothèque et de ses trois espaces de réserve, articulant discours recueilli et observation directe des lieux évoqués. Le troisième, conduit au centre de ressources documentaires de l'IUT Bordeaux Montaigne, a réuni successivement Guénaëlle puis Justine ; leur complémentarité est apparue nettement, Guénaëlle retraçant l'histoire du fonds sur une dizaine d'années à partir de rapports de projets tutorés qu'elle a bien voulu me prêter, et Justine précisant le fonctionnement actuel, les données budgétaires et les perspectives de désherbage à venir.

L'objectif de cette seconde phase était double : élargir la comparaison à des contextes organisationnels contrastés - ludothèque en organisation plutôt individuelle au sein d'un équipement socioculturel, ludothèque municipale fonctionnant en équipe, service de bibliothèque universitaire en réseau - et soumettre ma grille stabilisée à d'autres personnes. Ces trois entretiens ont ainsi permis de vérifier la solidité des thèmes dégagés dans un premier temps.

3.5. Observations directes

Les terrains d'enquête ont été mobilisés comme des lieux privilégiés d'observation directe des réserves. Cette observation a pris la forme systématique d'un reportage photographique des espaces de stockage, réalisé chaque fois que possible en présence de la personne interrogée, afin qu'elle commente en direct ce que je photographiais - pratique qui a fait émerger des commentaires spontanés que la seule grille d'entretien n'aurait pas suscités. J'ai ainsi documenté les réserves de la structure où j'exerce, ainsi que celles de six autres terrains, dont huit - désignés Banane, Bergamote, Canneberge, Blette, Bolet, Brocoli-iguane, Igname et Mandarine - ont fait l'objet d'une observation photographique sans qu'un entretien enregistré complet ait pu être mené avec les équipes concernées. Cette observation visait l'objectif suivant : documenter matériellement ce qui reste, ce qui s'accumule, ce qui n'est plus mobilisé, par contraste avec le discours recueilli en entretien sur ce que les professionnel·les disent

conserver. Elle constitue également un matériau en propre pour l'analyse à venir, indépendamment des verbatims associés.

3.6. Avantages et limites méthodologiques

Mon appartenance au secteur constitue un avantage méthodologique: elle m'a permis d'accéder rapidement à des terrains plutôt peu ouverts à l'observation extérieure - les réserves d'une ludothèque ne sont, par définition, pas destinées au regard du public -, de comprendre immédiatement le vocabulaire professionnel employé, et d'instaurer une relation de confiance propice à la libération de la parole, notamment sur la dimension affective du tri, souvent difficile à assumer publiquement.

Cette proximité constitue cependant, symétriquement, la principale limite du dispositif. Interroger des personnes que je connais présente un risque de connivence et de non-dit, que j'ai identifié en préparant l'entretien avec Etienne : la frontière entre échange professionnel et personnel est ténue, en particulier au moment de recueillir des données sociodémographiques qui, entre connaissances, prennent une dimension incongrue. Le terrain vivant, ensuite, a limité la maîtrise du cadre d'entretien : interruptions liées à l'accueil du public ou à la présence de collègues ont imposé des entretiens fractionnés, ou au contraire plus longs que prévu, rendant la comparaison plus délicate. Le consentement à l'enregistrement n'a pas toujours été donné avec la même assurance, ce qui m'a conduit à ajuster le dispositif au cas par cas plutôt que d'appliquer un protocole uniforme. Enfin, l'échantillon reste de taille réduite et ne prétend à aucune représentativité statistique ; les échanges avec d'autres professions de la conservation, restent d'autre part non-avancés que celui consacré aux professionnel·les de ludothèque et de bibliothèque.

3.7. Questionnements et hypothèses de travail

De cette phase d'enquête se dégagent plusieurs sous-questions et hypothèses que je soumettrai à l'épreuve de l'analyse des données. Je suppose, en premier lieu, que l'absence quasi générale d'un cadre institutionnel formalisé et acté par les tutelles laisse une place prépondérante à l'arbitrage individuel et affectif des professionnel·les, quelle que soit la taille ou le statut de la structure. Je suppose, en second lieu, que l'ancienneté dans le poste ne facilite pas le désherbage mais tend au contraire à renforcer l'attachement aux objets, par sédimentation

progressive des souvenirs associés. Une sous-question porte sur la transposabilité des outils : dans quelle mesure le vocabulaire et les instruments de la bibliothéconomie peuvent-ils être adaptés à la ludothèque sans perdre leur pertinence face à la spécificité de l'objet ludique, objet en trois dimensions et souvent affectif ? Une dernière sous-question interroge la place des usager·ères : les décisions de conservation restent-elles un domaine exclusivement réservé aux professionnel·les, ou existe-t-il des formes, même ténues, d'association du public ?

Ce dispositif d'enquête, construit pas à pas entre février et juillet 2026, me permet à présent d'aborder l'analyse des données recueillies. Les entretiens exploratoires et d'approfondissement, mis en regard des observations directes menées dans chacun des terrains, constituent le matériau que je vais désormais confronter aux cadres théoriques présentés dans la partie précédente, afin d'apporter des éléments de réponse à ma problématique et à mes hypothèses de travail.

4. Données collectées : résultats de l'enquête de terrain et analyse des données

Cette partie rassemble et confronte l'ensemble des données recueillies au cours de l'enquête : les propos tenus lors des entretiens, les observations directes menées dans les différentes réserves, les savoirs d'action issus de ma pratique professionnelle, et les apports théoriques présentés dans le cadre conceptuel. J'organise cette analyse autour de trois axes : le visible et l'invisible, qui interroge la dimension matérielle et spatiale des collections ; les frontières professionnelle et personnelle, qui interrogent qui décide et selon quels ressorts ; enfin les pistes pour « faire commun », qui interrogent la dimension collective et transmissible de ces pratiques. Une dernière section synthétise ces résultats au regard des hypothèses et de la problématique.

4.1. Le visible et l'invisible : ce que l'espace donne à voir

4.1.1. Contraintes matérielles et institutionnelles

L'observation directe des réserves visitées confirme que l'organisation spatiale d'une collection n'est pas un simple problème d'agencement, mais l'expression concrète de contraintes institutionnelles, budgétaires et parfois juridiques qui pèsent sur les choix professionnels. À Brugnon, Antoine décrit une situation où le devenir des jeux désherbés reste suspendu à une décision politique qui n'a jamais été prise : « je ne savais pas que les élus n'avaient pas statué sur le désherbage ». Les jeux désherbés s'accumulent alors dans son bureau - espace que j'ai pu observer directement et qui fonctionne, de fait, comme un sas entre le fonds actif et une destination encore à déterminer. Cette situation illustre ce que Bertrand Calenge identifie comme une condition de possibilité du désherbage : sans cadre institutionnel qui légitime et sécurise le geste de retrait, celui-ci reste suspendu, quelle que soit la volonté du professionnel qui en a la charge.

À Pomme, Fabienne décrit une organisation plus stabilisée mais tout aussi contrainte par l'espace disponible : une salle de stock et trois garages. L'observation directe de ces garages, réalisée à l'occasion de la visite complète qui a suivi l'entretien, confirme la description qu'en donne Fabienne elle-même : des espaces denses, parfois désordonnés - « c'est le bazar », dit-elle à propos des garages où l'on trouve mobilier, jeux, jouets et matériel en attente de tri. Cette visite guidée, qui s'est achevée dans la salle de stock selon un itinéraire que Fabienne indique reproduire systématiquement avec chaque nouvel·le adhérent·e, m'a permis d'observer les jeux et jouets disponibles au public dans l'espace commun, contrastant avec la densité des garages parcourus quelques minutes plus tôt. Cette bascule, entre un espace rempli et peu lisible d'un point de vue extérieur, et des jeux et jouets mis en avant pour leur évidence ludique, illustre concrètement ce que signifie, dans la pratique quotidienne d'une professionnelle, le travail de hiérarchisation entre ce à quoi on donne accès au public et ce qui peut rester en retrait. Un détail mérite enfin d'être relevé : l'accès à la salle de stock est désormais réglementé, un adulte devant systématiquement accompagner les enfants qui souhaitent s'y rendre, alors que ce n'était pas le cas lorsque Fabienne travaillait seule. Cette évolution montre que la frontière entre le visible et l'invisible n'est pas figée : elle se resserre ou se desserre selon les ressources humaines disponibles, indépendamment de toute politique de collection formalisée.

À Framboise, Etienne décrit autre un système, où la distinction entre le prêté et le non-prêté recoupe rarement celle du visible et de l'invisible : « on prête quasiment tout ce qu'on

a », y compris les jeux placés dans des annexes non visibles depuis l'espace public, signalés au public par un système d'étiquettes aimantées apposées au mur - « le public va prendre une étiquette et nous dire "je voudrais celui-là" » - directement inspiré, selon ses mots, d'un dispositif observé « à Olives lors d'un (nom de réunion de réseau) ». Ce détail illustre une forme de circulation horizontale des solutions organisationnelles entre professionnel·les d'un même réseau, palliant l'absence d'outils partagés à l'échelle du secteur. L'observation directe des réserves de Framboise, menée dans l'une de ses annexes, a permis de constater concrètement la nature de ce fonds non exposé : jeux de motricité, grands jeux en bois, mobilier d'espaces symboliques, stockés dans un espace dont la taille impose un rangement dense plutôt qu'une politique de mise en valeur. A Framboise comme à Pomme, les professionnel·les semblent opérer une distinction « public-privé », dans le sens « qui a accès à quel lieu ». On va moins se préoccuper de la présentation dans les réserves : pourvu qu'on s'y retrouve, seul·e ou avec ses collègues. Là où pour l'espace tout public, les professionnel·les accordent de l'attention à la disposition-mise en jeu.

À Framboise, le « grand ménage » institué chaque année début septembre, sur quatre jours, constitue le moment où cette masse invisible est intégralement ré-ouverte au regard de l'équipe - rituel dont la régularité calendaire mérite d'être soulignée : il rejoint ce que les fiches MémoJEP de l'ADAJEP recommandent pour les archives associatives, à savoir des temps périodiques et dédiés au tri plutôt qu'un traitement continu, qui se heurte, en pratique, au manque de disponibilité.

Le terrain du CRM offre à la fois du contraste et des ressemblances avec les précédents. L'observation directe des rayonnages, où les jeux sont disposés à la verticale, comme des livres, une étiquette de cote visible sur chaque tranche, montre que la bibliothèque applique aux jeux le même traitement matériel qu'à un ouvrage. Le système de classement qu'a mis au point Guénaëlle avec sa collègue, à partir d'un projet tutoré antérieur par la suggestion d'un étudiant, associe un code couleur - vert pour les jeux simples, jaune pour les jeux d'une durée intermédiaire, rouge pour les jeux nécessitant un temps de lecture des règles plus conséquents - à un classement par type d'interaction et par thématique, l'ensemble étant traduit en une cote alphanumérique inscrite dans le catalogue Alma. Cette différence n'est pas anecdotique : elle a une histoire, que les rapports de projets tutorés conduits par les promotions de licence professionnelle entre 2014 et 2021 permettent de retracer. La formation de ludothécaire a infusé en direction du CRM : recherche de logiciels, recherche de cotation et de catalogage efficace, suggestion d'étiquetage. C'est en cela qu'on peut parler de ressemblance

avec les ludothèques. Le fonds de jeux de la filière, à l'origine « un fonds de jeu d'environ 250 jeux » entreposé « dans le placard de la salle 141, qui devient exiguë », a fait l'objet d'un transfert vers le CRM, où les jeux ont été progressivement catalogués dans le Système universitaire de documentation, au même titre que les livres, et affectés d'une cote de rangement. Justine situe la fin de ce transfert vers 2022 : « je dirais 2022 [...] c'est des jeux qu'on a décidé de pas (sic) mettre », les seuls jeux restés hors du circuit étant, selon Guénaëlle, « des jeux pas complets, soit en double ». Cette bascule complète d'un placard universitaire vers un système documentaire structuré illustre, à l'échelle d'une décennie, ce que peut produire l'application au jeu d'un outillage bibliothéconomique stabilisé - sans que cela résolve tout à fait l'ensemble des questions posées par la nature spécifique de l'objet ludique. Cela sera détaillé plus tard.

Deux détails observés en marge des entretiens principaux méritent d'être signalés, car ils documentent la façon dont l'information portée par l'objet lui-même conditionne sa visibilité et sa compréhension par le public. Pour Yvan, à Betterave, l'étiquetage fait l'objet d'une remarque : le pictogramme signalant la présence de « matériel » annexe dans la boîte serait, selon lui, dispensable, dans la mesure où « beaucoup d'adhérents ne lisent pas l'étiquette ou cela ne les intéresse pas ». Cette remarque relativise une intuition professionnelle répandue - celle qui voudrait que davantage d'information visible permette davantage de service rendu au public - et invite à s'interroger sur l'écart entre ce que les professionnel·les jugent utile d'afficher et ce que les usager·ères mobilisent réellement. Dans les réserves que j'ai photographiées à Canneberge, un système d'étiquettes numérotées associées à un code de rayon et de catégorie de public, assorti de post-it manuscrits signalant l'état de couverture plastique de chaque boîte - « Filmolux OK », précise l'une de ces annotations -, révèle une chaîne de traitement matériel du jeu, entre acquisition et mise en circulation, qui reste plutôt invisible au public mais conditionne directement la durée de vie de l'objet avant qu'il ne devienne candidat au désherbage.

L'observation photographique complémentaire menée sur cinq autres terrains - Blette, Bolet, Brocoli-iguane, Iguane et Mandarine, où je n'ai pas conduit d'entretien enregistré - permet d'élargir l'éventail des systèmes de classement observés, et de le situer sur un panorama d'organisation. À l'une des extrémités du panorama, la réserve photographiée à Bolet expose une liste intégrale des « jeux en bois et des espaces symboliques », structurée en colonnes précises - nom du jeu, numéro d'inventaire, lieu de rangement (cave, camion, coin 1, coin 2...) -, doublée d'un système de cases numérotées (B1, B2, C1, C2) où chaque sac de matériel porte une étiquette imprimée renvoyant à cette liste. À l'autre extrémité, la réserve

photographiée à Brocoli-iguane présente un inventaire plus ambitieux encore, sous la forme d'un tableau numérique consultable par recherche de texte - l'en-tête même de la feuille précise « pour faire une recherche : Ctrl+F » -, où chaque jeu se voit attribuer un numéro, un lieu de rangement codé par une combinaison de lettres et de couleurs (VC, BC, RS, Cave, réserve...), le tout complété par une carte manuscrite des zones de rangement affichée directement sur la porte de la réserve, assortie d'annotations opérationnelles concrètes - « Grenouille : penser à prendre les pieds ». La densité de l'espace photographié à Brocoli-iguane, où les cartons s'empilent du sol au plafond sur toute la profondeur de la pièce, donne à voir combien un système de classement reste nécessaire, pour rendre lisible une masse d'objets aussi importante.

Entre ces deux extrémités, les observations à Blette, Igname et Mandarine documentent des configurations intermédiaires qui éclairent d'autres dimensions de mon sujet. À Blette, une partie du fonds est conditionnée dans des seaux réutilisables marqués du sigle de la structure, dispositif en adéquation avec leur réalité de ludothèque itinérante : les jeux sont destinés à sortir de la structure plutôt qu'à y être empruntés, et les grands jeux en bois de type kermesse portent des noms inscrits directement au marqueur sur le carton d'emballage plutôt que sur une étiquette normalisée, signe d'un classement plus artisanal mais opérationnel. À Igname, le contraste entre un espace de jeu soigneusement mis en scène - des étagères où les jeux de règles sont regroupés sous des intitulés explicites (« Stratégie/Réflexion », « Coopération », « Expression », « Jeux à deux ») directement lisibles par le public assis à la table qui leur fait face - et un couloir de réserve attenant, où s'entassent sacs en tissu, cartons de jeux de construction et coussins sans étiquetage apparent, illustre clairement la coexistence, au sein d'une même structure, d'un régime de visibilité soigné pour l'espace public et d'un régime beaucoup plus informel pour l'espace de stockage, comme cela a été vu aussi à Pomme et à Framboise. À Mandarine, enfin, les jeux en bois voisinent avec des jeux de société et des sachets de pions individuellement étiquetés par catégorie - billes, jetons, dés, pions -, chacun renvoyant à une référence d'inventaire inscrite à la main sur l'étiquette. Cette dernière observation fait directement écho au tiroir de pièces détachées que décrit Fabienne à Pomme, qui suggère qu'une structure peut développer, pour la gestion de ses pièces notamment isolées, un soin taxinomique qui lui permet de prendre soin de l'ensemble de sa collection.

Ce panorama observé entre cinq structures supplémentaires confirme un résultat déjà pressenti à partir des entretiens : le degré d'élaboration d'un système de classement ne dépend ni de la taille de la structure, ni de son statut, mais semble davantage relever d'un investissement individuel, porté par une personne ou une petite équipe à un moment donné de l'histoire de la

structure - un peu comme le système de couleurs mis au point par Guénaëlle et sa collègue au CRM suggéré à l'occasion d'un projet tutoré de la LPMJGL -, ou le dispositif d'étiquettes aimantées qu'Etienne a importé d'une autre ludothèque du réseau. Ce constat renforce l'hypothèse, déjà formulée à propos du désherbage, selon laquelle l'essentiel du savoir-faire de gestion de collection en ludothèque circule aujourd'hui de façon horizontale, d'une structure à l'autre ou d'une personne à l'autre, plutôt que verticale, par le biais d'une doctrine professionnelle partagée à l'échelle du secteur.

L'observation photographique menée sur l'ensemble des terrains permet, enfin, de qualifier plus précisément la nature de ce qui s'accumule dans les réserves invisibles au public. À Banane, les étagères réunissent, sans hiérarchie apparente dans leur rangement physique, des jeux de stratégie experts - Abyss, Tikal II, Mexica, Agricola, Puerto Rico, Civilization - et des jeux grand public entassés en caisses à même le sol - Cluedo, Monopoly, Jumanji - signe que le classement thématique ou par niveau de difficulté, quand il existe sur le papier ou dans un logiciel, ne se traduit pas nécessairement dans l'organisation physique de l'espace de stockage. A Goyave, le même constat se vérifie : le lot de wargames et jeux de simulation qui a initié mon questionnement voisine, sur l'étagère du dessous, avec des jeux de société plus récents, sans séparation matérielle qui signalerait leur statut particulier de fonds à examiner. Cette absence de matérialisation spatiale du statut d'un jeu - actif, en sursis, ou déjà relégué au rang de patrimoine informel - confirme que la frontière entre le visible et l'invisible ne se lit pas toujours dans l'agencement des lieux, même si les placards ou armoires, en tant que dispositifs fermés, suggèrent une certaine inaccessibilité - mais se saisit davantage dans le discours que les professionnel·les tiennent, ou ne tiennent pas, sur chaque objet lorsqu'on les interroge directement.

4.1.2. Les jeux incontournables : une norme implicite

La grille d'entretien comportait une question directement symétrique à celle du désherbage : existe-t-il, à l'inverse, des jeux incontournables, dont l'éventualité d'un retrait ne se pose pas ? Les réponses recueillies dessinent deux conceptions distinctes de ce que pourrait constituer une norme. Fabienne répond sans hésitation par une liste de titres précis : « Trio, par exemple. Qu'est-ce qu'on a eu il y a pas (sic) longtemps ? Qwirkle [...] Pili Pili, qui est juste excellent [...] Toy Battle, qui est excellent aussi », avant d'y ajouter les jeux qu'elle qualifie de « classiques » au sens des jeux traditionnels : le Nain jaune, les dames, les échecs. Interrogée sur le statut de ces jeux au regard du désherbage, sa réponse est catégorique :

« Non ». Cette norme repose donc pour elle sur des titres identifiés individuellement, dont la place dans le fonds semble acquise indépendamment de toute réévaluation périodique.

Etienne, à l'inverse, refuse explicitement d'attacher le caractère incontournable à des titres précis, lui préférant une approche par fonction et par catégorie d'âge : « je dirais non, mais oui [...] je pense qu'il y a des types de jeux incontournables. Pas un jeu en particulier incontournable [...] il va falloir des hochets pour les tout-petits ». Il va jusqu'à relativiser son expérience professionnelle sur ce point, expliquant qu'il pensait, à ses débuts, que certains titres précis de jeux de société étaient irremplaçables, avant de réviser ce jugement avec le recul : « peut-être qu'il y a quinze ans, c'était différent [...] maintenant, j'ai l'impression qu'il n'y a pas... même si certains jeux sont extrêmement demandés [...] ils pourraient (y) en avoir d'autres ». Cette opposition entre des titres et des fonctions n'est pas anecdotique : elle rejoue, sur le registre de ce qui doit rester visible, la même tension à propos du désherbage. Là où Fabienne raisonne en termes d'attachement à des objets singuliers - retrouvant la logique de la panoplie décrite par Baudrillard, où certains éléments deviennent des pièces maîtresses qui structurent l'ensemble de la collection -, Etienne raisonne en termes de mission de service public : s'assurer qu'aucune tranche d'âge ou de public ne soit privée d'un accès à une expérience de jeu pertinente, quel que soit le titre précis qui la porte. Cette seconde approche, plus proche de la notion d'accessibilité développée dans le cadre des droits culturels, déplace la question du « quel objet garder » vers celle du « quelle fonction assurer » - déplacement qui pourrait, si on le généralisait, offrir une porte de sortie à la difficulté du désherbage nominatif que documentent les autres entretiens.

4.1.3. L'invisible comme révélateur d'histoire(s)

Au-delà des contraintes matérielles, les observations confirment que l'espace de réserve fonctionne comme un révélateur de ce qu'une structure choisit de faire exister dans la durée. Le point de départ du mémoire – un lot de jeux de simulation photographié à Goyave - ces jeux ne sont conservés ni pour leur usage - puisqu'ils ne sortent pas - ni au titre d'une politique patrimoniale explicite - puisqu'aucune des structures visitées n'a formalisé de mission de conservation comparable à celle qu'une bibliothèque peut assigner à un fonds ancien -, mais au nom d'une légitimité intuitive, ressentie individuellement par les professionnel·les qui en ont la charge.

Ce même mécanisme se retrouve, sous une forme institutionnalisée - au sens de structure -, dans le dispositif que décrit Etienne à Framboise : une armoire nommée le « musée », où sont mis de côté, sans être proposés en salle de jeux, des jeux jugés « marquants dans l'histoire du jeu de société ». Il cite, à titre d'exemple, La Vallée des mammouths, conservée en se disant « oh bah c'est un jeu p't'être qui a marqué son époque » alors qu'elle « ne sortait plus trop ». Le choix du terme « musée », au sein de la structure, précision faite par Etienne qu'il ne s'agit « pas d'un musée qu'on visite », révèle que le vocabulaire de la conservation patrimoniale s'impose spontanément aux professionnels de terrain pour décrire une pratique que leur cadre institutionnel ne leur a pourtant pas donné les moyens de nommer autrement.

Le critère du désherbage n'est cependant pas toujours de nature patrimoniale ou affective : Antoine introduit un critère éthique. Interrogé sur ce qui motive un retrait, au-delà de l'absence de sortie ou de l'état matériel, il cite « des jeux qui, éthiquement, ne me conviennent pas », donnant l'exemple de jeux d'ambiance « qui mettent mal à l'aise, qui peuvent provoquer des disputes », comme Blanc Manger Coco : « je peux désherber facilement », précise-t-il, sans l'hésitation. Ce troisième registre de critère - ni l'usage, ni l'affect, mais la conformité du contenu du jeu à une « ligne éditoriale » implicite de la structure - n'apparaît dans aucun des autres entretiens, ce qui ne signifie pas qu'il soit absent des autres terrains, mais qu'il n'y a pas été spontanément verbalisé. Il constitue pourtant un rappel utile : le désherbage ne relève pas uniquement d'une gestion de stock, mais engage aussi, plus discrètement, une forme de « responsabilité éditoriale » comparable à celle qu'exercent les bibliothécaires lorsqu'ils retirent un ouvrage pour des raisons de contenu plutôt que d'obsolescence matérielle - question que la littérature consultée sur la censure et les politiques d'acquisition en bibliothèque, notamment les travaux de Calenge (1994 et 2008) sur ce sujet précis, permet d'éclairer utilement.

Pour Antoine, cette même tension se manifeste par l'énumération de jeux qu'il ne parvient pas à désherber malgré leur état incomplet ou leur absence d'usage : un Grand Dalmuti auquel il manque une carte, un Scotland Yard « avec la vieille boîte », un Monza auquel il manque des dés. Sa formule est sans ambiguïté sur la nature du ressort à l'œuvre : « pour moi, c'est important d'avoir des classiques [...] c'est juste pour la beauté de la collection ». La référence spontanée qu'il fait ensuite au vidéoclub qui conserve dans un classeur les films non exposés en rayon et va les chercher sur demande dans des réserves annexes, confirme que cette logique de conservation par la « beauté de la collection » trouve des équivalents dans d'autres secteurs

culturels confrontés à une problématique similaire de gestion des stocks sortis du circuit commercial classique.

Les questions posées à Yvan, ludothécaire à Betterave permet de nuancer ce constat en y ajoutant une dimension économique : le désherbage n'y a commencé que l'année précédant notre échange, alors que la structure existe depuis quinze ans, et s'accompagne d'un dispositif de revente aux adhérent·es, à un prix symbolique compris entre cinquante centimes et cinq euros. Le professionnel formule pourtant, dans les mêmes termes que ses homologues, la tentation patrimoniale qui accompagne ce geste : « il y a toujours une part de moi qui se dit "ooh, c'est un jeu emblématique, qui a marqué son époque, on ne peut pas s'en séparer, on pourrait faire une expo" ». Cette récurrence, chez des professionnel·les qui ne se connaissent pas et n'ont eu aucune concertation entre eux, constitue à mes yeux un résultat solide : l'impulsion patrimoniale ne dépend ni de la taille de la structure, ni de son statut, ni de l'ancienneté du professionnel qui l'exerce, mais semble inhérente au geste même de constituer une collection dans la durée, ce que confirme la lecture de Baudrillard sur la panoplie, qui montre que tout objet accumulé tend à s'inscrire dans un ensemble dont le sens dépasse sa seule utilité.

Cette dimension patrimoniale de l'invisible trouve un dernier écho, extérieur au seul champ de la ludothèque, dans la journée de sensibilisation aux archives associatives à laquelle j'ai participé aux archives municipales de Lyon. J'ai pu y observer des documents et objets, exposés à des fins pédagogiques ou de réflexion par les professionnel·les du site accueillant une journée des professionnel·les et des bénévoles d'associations de jeunesse et d'éducation populaire. L'échange que j'ai eu à cette occasion avec l'une de ces archivistes a confirmé un point que je développe dans le cadre théorique : les documents disposent d'un régime de conservation relativement bien balisé - c'est précisément ce qu'organisent les fiches MémoJEP d'ADAJEP, qui formulent des critères explicites pour distinguer un document « à valeur historique » d'un document à « valeur immédiate, relative ou anecdotique » - alors que les jeux en tant qu'objets, comme ils sortent du strict support papier, posent une difficulté que les archivistes eux-mêmes peinent à résoudre. Cette limite confirme que la difficulté que je donne à voir pour les jeux de ludothèque n'est pas isolée : elle se prolonge dans d'autres secteurs de la conservation dès lors que l'objet, et non plus seulement un document, devient l'unité de tri.

4.2. Frontières professionnelle et personnelle

4.2.1. Qui choisit les jeux ? Arbitrages et hésitations professionnelles

Les entretiens font apparaître, de façon convergente, que la décision de garder ou de désherber un jeu échappe à une procédure stabilisée pour reposer sur un jugement individuel – partagé en cas de travail collectif-, réévalué au cas par cas et parfois contredit d'une semaine à l'autre par son propre auteur. Antoine formule cette instabilité avec franchise: « c'est totalement subjectif ». Il détaille plusieurs situations où sa propre décision s'est trouvée mise en doute presque immédiatement après avoir été prise : un wargame sur Napoléon, désherbé puis regretté le jour même à l'idée qu'un adhérent passionné aurait pu s'en servir ; le jeu Abyss, désherbé parce qu'il ne savait pas l'animer, et réclamé par des adhérent·es une semaine plus tard — « il était parti des locaux quoi » ; le jeu Cerebria, désherbé puis apprécié après en avoir enfin appris les règles, ce qui le conduit à « hésiter à le re-renter dans le fond ou pas ». Cette instabilité du jugement n'est pas un signe d'incompétence professionnelle : elle traduit au contraire la difficulté objective d'anticiper, pour chaque objet, la rencontre encore à venir entre ce jeu et tel usager ou telle usagère qui n'a pas encore franchi la porte de la structure - « tu ne sais pas, en fait, c'est une question sans fin », résume Antoine.

Fabienne, à Pomme, décrit une procédure qui repose, elle aussi, sur un jugement collégial difficile à objectiver entièrement : « avant de désherber les jeux qui ne sortent pas, on essaie de les proposer [...] si vraiment on les propose et que ça ne marche pas, on désherbe ». Le nombre de prêts, consultable via le logiciel ELUDEO, sert de première alerte, mais la décision finale associe explicitement son nouveau collègue, Simon, arrivé récemment dans l'équipe : « je lui ai dit "on va s'y mettre tous les deux" [...] on va refaire des parties, on va réfléchir ensemble ». Cette association d'un collègue à la décision, qu'aucune procédure écrite n'impose, illustre une forme de délibération informelle qui vient pallier, au niveau de l'équipe, l'absence de critères écrits au niveau de l'institution.

Etienne, à Framboise, formule le principe le plus explicite de tous les professionnel·les interrogé·es quant à la prise de décision collective : « entre Maud et moi, il suffit qu'il y en ait un des deux qui veuille garder le jeu, on le garde ». Ce principe, qui donne un droit de veto à chaque membre du binôme, revient à accorder une importance égale à la conviction individuelle de chacun·e, quelle qu'en soit la justification, dans le but de garder/conservé. On assume mieux collectivement qu'individuellement le fait de désherber. Etienne illustre également comment l'usage réel, documenté même de façon informelle, peut renverser une décision déjà prise : le

jeu Alhambra, qu'il envisageait de désherber, est resté dans le fonds après qu'il s'est souvenu qu'une adhérente l'empruntait régulièrement - « il suffit qu'il y ait une personne [...] qui a envie régulièrement de ce jeu, on va pas (sic) l'enlever ». Ce cas, bien qu'isolé, constitue un indice qui met en évidence une forme de participation indirecte des usager·ères aux décisions de conservation, sans qu'aucune procédure ne l'organise formellement.

Au CRM, les logiques d'acquisition et de sélection associent en partie explicitement les publics eux-mêmes : Justine indique que « les étudiants ont eux-mêmes fait des suggestions » pour orienter les achats, et Guénaëlle confirme que le fonds s'est enrichi de jeux suggérés par des enseignant·es d'autres filières, à des fins pédagogiques précises - le jeu Capital pour la filière communication, Nouvelles Contrées pour les métiers du livre. Cette porosité entre les choix professionnels et les besoins exprimés par les usager·ères, s'explique sans doute par le statut particulier du CRM, structure universitaire dont le public est composé d'étudiant·es et d'enseignant·es identifiables et directement joignables. Le budget ayant une limite, l'arbitrage revient aux professionnel·les : « Est-ce que vous pouvez me commander ça ? Je (Justine) disais, je vais voir ». En ludothèques, on trouve un fonctionnement similaire : des cahiers de suggestions - c'est le cas à Famboise et à Goyave- ou des discussions avec des adhérent·es qui peuvent amener à des achats comme c'est le cas à Pomme « Parfois, il y a même des adhérents qui nous amènent un jeu. Ils viennent nous le montrer. Puis, on l'achète ».

4.2.2. La dimension affective : quand la professionnalité rencontre l'intime

L'ensemble des entretiens converge vers un constat anticipé à la formulation de la question de départ, mais que l'enquête a permis de documenter plus précisément : la dimension affective n'est jamais présentée par les professionnel·les interrogé·es comme secondaire ou anecdotique, mais comme un facteur structurant, assumé avec une lucidité. Fabienne l'exprime clairement : « j'ai créé des liens avec plein de jeux ! Depuis 26 ans ! Comment veux-tu ? [...] Mais oui, je le reconnais ». Cette formule - le lien créé avec l'objet plutôt qu'avec l'usage qui en est fait - rejoint l'idée de Sahler (2025) : se séparer d'un objet revient à affronter une part de sa propre trajectoire professionnelle et personnelle, ce qui explique la difficulté durablement éprouvée par une professionnelle pourtant expérimentée.

Antoine développe une distinction fine entre l'attachement à un jeu pour ses qualités propres et l'attachement à ce que le jeu représente comme trace d'une relation. Il cite le jeu

Mantis, qu'il « déteste » esthétiquement et mécaniquement mais qu'il refuse de désherber : « il y a un truc autour de ce jeu très important pour moi [...] parce que j'aime les gens avec qui je joue et avec qui je le mets en jeu ». Il qualifie lui-même ces objets de « jeux Madeleine de Proust », référence directe à la mémoire qui montre, sur un plan plus intime, combien le vocabulaire spontané des professionnel·les recoupe celui de la littérature sur la mémoire et le patrimoine affectif. Cette même dimension affective se manifeste, pour Antoine, par un désir explicite de délégation : « j'aimerais trop qu'il y ait Hermione qui vienne donner un coup de baguette magique et qu'elle désherbe à ma place ». Ce vœu, formulé sur un mode ludique, révèle une difficulté réelle à endosser seul la responsabilité du tri, qui rejoint la lecture de Baudrillard sur le gaspillage comme fonction sociale : détruire ou écarter un objet accumulé est un geste qui engage une forme de transgression symbolique, qu'il est plus facile d'imaginer déléguée à un tiers - fût-il magique - que d'assumer pleinement soi-même.

Etienne, enfin, opère une distinction méthodologique, en séparant explicitement l'utilité, mesurable, de l'affect, qui ne l'est pas : « l'affectif va plutôt être sur le musée », dit-il, réservant le terme aux jeux conservés sans usage plutôt qu'à ceux du fonds qui circulent encore activement. Il illustre cette dissociation par le cas d'un jeu qu'il envisageait de retirer et que sa collègue a immédiatement défendu - « elle me dit "ah bah non, moi je m'en sers" » - concluant lui-même que ce type de désaccord relève moins de l'affect que de l'utilité perçue différemment par chacun·e. Cette clarification d'Etienne suggère que la capacité à distinguer ces deux registres pourrait constituer, en germe, l'amorce d'une grille de critères plus objectivée - hypothèse que je reprendrai dans une synthèse analytique.

L'entretien avec Guénaëlle apporte, sur le registre affectif, un témoignage d'une tonalité différente, puisqu'il documente non pas l'attachement à un jeu conservé, mais la douleur ressentie face à sa disparition non maîtrisée. Avant la formalisation du système de classement actuel, une quinzaine de jeux neufs, entreposés dans un placard qu'elle nomme elle-même son « placard secret » en attendant d'être traités, ont disparu sans explication : « régulièrement j'allais voir mon placard secret et y'a des jeux qui ont disparu et ça, alors ça je l'ai hyper mal vécu ». Cette expérience, qu'elle relie explicitement à une période où elle était en arrêt et où le système de classement n'était pas encore formalisé, montre que l'attachement affectif ne concerne pas seulement les jeux qu'on choisit de garder, mais aussi la maîtrise même du périmètre de sa collection : perdre la trace d'objets dont on a la responsabilité professionnelle touche à l'intégrité du métier autant qu'à celle de la collection elle-même. Ce témoignage éclaire, par contraste, la vigilance que Justine et Guénaëlle ont développée depuis - « faut plus

que les jeux disparaissent » - et qui a directement motivé l'accélération du catalogage systématique décrite plus haut.

4.3. Synthèse analytique : réponses aux hypothèses, aux sous-questions et à la problématique

L'ensemble des données rassemblées dans les axes précédents permet à présent de revenir sur les hypothèses et sous-questions formulées à l'issue de la partie méthodologique, puis sur la problématique elle-même.

La première hypothèse supposait que l'absence quasi générale d'un cadre institutionnel formalisé et acté par les tutelles laisse une place prépondérante à l'arbitrage individuel et affectif des professionnel·les, quelle que soit la taille ou le statut de la structure. Cette hypothèse se trouve confirmée : sur les cinq terrains professionnels étudiés, aucun ne dispose d'une politique d'acquisition ou de désherbage écrite et validée par sa tutelle : à Brugnon, cette absence se traduit par une « paralysie » concrète, les jeux désherbés stagnent dans un bureau faute de décision des élu·es ; à Pomme et à Framboise, elle se traduit par des procédures empiriques, réévaluées au cas par cas et reposant sur un mélange de données de prêt et de jugement collégial informel ; à Betterave, elle s'est traduite par un désherbage tardif, engagé seulement après quinze années d'existence de la structure. Seul le CRM échappe partiellement à ce constat, sans doute parce qu'il a importé les outils et les catégories de la bibliothéconomie - cote, catalogue partagé, délai avant décision. Mais cette exception confirme la règle plutôt qu'elle ne l'infirme : c'est l'emprunt à un autre champ professionnel, déjà doté d'un cadre stabilisé, qui permet cette différence, et non l'émergence d'un cadre propre au métier de ludothécaire. La confrontation de ce résultat à la lecture de Baudrillard éclaire une dimension supplémentaire : si le retrait d'un objet accumulé touche, comme le montre Baudrillard à propos du gaspillage, à une fonction sociale plus large que la simple gestion de stock, il est logique que ce geste ne puisse être totalement encadré par une procédure technique et reste, au moins pour partie, affaire de jugement individuel - quand bien même ce jugement gagnerait à être mieux objectivé et partagé.

La seconde hypothèse supposait que l'ancienneté dans le poste ne facilite pas le désherbage mais tend au contraire à renforcer l'attachement aux objets, par sédimentation progressive des souvenirs qui leur sont associés. Les données recueillies invitent ici à une

réponse plus nuancée. Le cas de Fabienne, professionnelle depuis 2011 après un parcours de bénévolat, confirme cette hypothèse : c'est elle qui formule le lien le plus explicite entre ancienneté et attachement - « j'ai créé des liens avec plein de jeux, depuis 26 ans » - et qui reconnaît le plus directement sa propre difficulté à trancher. Le cas d'Antoine la confirme également, bien que sous une forme différente : son ancienneté dans le métier, cumulée sur plusieurs structures, ne l'empêche pas de développer un attachement affectif fort à des objets qu'il connaît depuis peu de temps dans son poste actuel, ce qui suggère que l'attachement ne se sédimente pas uniquement à l'égard d'un poste, mais aussi à l'égard du métier lui-même, indépendamment de la structure occupée. Le cas d'Etienne, en revanche, nuance sensiblement cette hypothèse : bien qu'il exerce le métier depuis 2012 et soit en exercice à Framboise depuis 2017, c'est lui qui développe le système le plus formalisé de distinction entre utilité et affect, et qui accueille avec le plus d'enthousiasme l'arrivée d'un nouvel outil statistique susceptible d'objectiver ses critères de tri. Son ancienneté ne semble donc pas avoir renforcé son attachement au détriment de sa capacité à trier, mais lui avoir au contraire permis de construire, avec le temps, des dispositifs - le « musée », le « grand ménage », le système d'étiquettes - qui organisent et contiennent cet attachement plutôt qu'ils ne le laissent déborder sur l'ensemble du fonds. Je retiens donc de cette confrontation une hypothèse révisée : ce n'est pas l'ancienneté en elle-même qui détermine la difficulté à désherber, mais la présence ou l'absence, au fil de cette ancienneté, d'un travail explicite de mise à distance entre l'utilité d'un jeu et l'histoire personnelle que les professionnel·les y associent.

La première sous-question interrogeait la transposabilité du vocabulaire et des instruments de la bibliothéconomie à la ludothèque, sans perte de pertinence face à la spécificité de l'objet ludique. Le cas du CRM permet d'y répondre de façon différenciée selon les dimensions considérées. Sur le plan de la gestion des flux - catalogage, cote, suivi des prêts -, la transposition fonctionne plutôt bien, ainsi que le montre l'histoire du fonds retracée à partir des rapports de projets tutorés : d'un placard inventorié de différentes manières à une collection intégralement cataloguée dans le SUDOC, la migration vers les outils bibliothéconomiques a résolu des problèmes concrets de visibilité et de traçabilité qui peuvent rester, ailleurs, non résolus. Cependant, sur le plan de la légitimité patrimoniale, la transposition atteint ses limites : les professionnelles du CRM, mesurant l'ancienneté de la formation jeu et sa rareté, hésitent au traitement des jeux - pôle patrimonial identifié, comme pour un incunable, ou simple gestion de flux. Ce résultat confirme très précisément l'entrée que consacre Muriel Amar à la notion de « ce qui ne peut être externalisé » dans l'Abécédaire sensible des bibliothèques : au-

delà d'un certain seuil, la décision de conservation ne peut plus s'appuyer sur une procédure importée d'un autre champ professionnel, mais requiert un jugement incarné, situé, que ni le CRM ni aucune des ludothèques visitées n'a encore su institutionnaliser pour l'objet ludique mais peut-être l'incarne déjà.

La seconde sous-question interrogeait la place des usager·ères dans les arbitrages de conservation et de désherbage, en se demandant s'il existait des formes, même ténues, de leur association à ces décisions. L'enquête fait apparaître une réponse largement négative sur le plan formel - aucune des cinq structures étudiées ne consulte ses publics avant de désherber - mais nuancée sur le plan informel. Quatre indices méritent d'être relevés. Le premier est le cas d'Alhambra pour Etienne, où le souvenir d'une adhérente emprunteuse régulière suffit à annuler une décision de retrait envisagée. Le deuxième est celui d'Abyss pour Antoine, où la demande explicite d'adhérent·es, exprimée une semaine après le désherbage, conduit le professionnel à regretter son geste sans toutefois le renverser, faute d'un mécanisme qui permettrait de le faire. Le troisième, plus institutionnel, est celui des suggestions d'acquisition formulées par les étudiant·es et enseignant·es du CRM, qui influencent en partie les choix de Justine. Dans les trois cas, cette participation reste informelle, non instituée, dépendante du hasard d'une remarque ou d'un souvenir plutôt que d'une procédure organisée. A Goyave, une commission d'adhérent·es participant aux ouvertures adultes de la structure contribue aux acquisitions pour les jeux utilisés lors des temps qui leur sont dédiés et s'exprime lorsque des arbitrages de mise au placard faits par l'équipe ne font pas sens de leur point de vue.

Ces réponses successives permettent, enfin, d'apporter des éléments de réponse à la problématique générale : en l'absence d'un cadre institutionnel et d'un vocabulaire professionnel aussi stabilisés que ceux dont dispose la bibliothéconomie, comment les logiques d'accumulation patrimoniale et de transmission collective se négocient-elles, au quotidien, dans les espaces de stockage des ludothèques ? L'enquête montre que cette négociation se joue sur trois plans que les trois axes d'analyse ont permis de distinguer. Sur le plan matériel et spatial, elle se joue dans l'agencement même des réserves, qui donne forme, souvent sans le vouloir, à une hiérarchie implicite entre ce qui mérite d'être visible et ce qui peut rester à l'écart - hiérarchie que l'emprunt aux outils de la bibliothéconomie, comme au CRM, contribue à objectiver sans jamais l'éliminer tout à fait. Sur le plan professionnel et personnel, elle se joue dans un travail d'arbitrage individuel constant, où l'affect n'est ni caché ni toujours assumé comme un critère légitime, mais où il continue, de fait, à peser sur chaque décision, y compris chez les professionnel·les les plus soucieux·ses d'objectivité. Sur le plan collectif, enfin, elle se joue

dans la capacité à organiser une destination digne pour les objets écartés et à associer, même modestement, les publics et les collègues successifs à ce que la structure choisit de transmettre. Ce que l'enquête révèle, en creux, c'est que cette négociation reste aujourd'hui essentiellement portée par des individus, dans un cadre professionnel qui ne leur fournit ni le vocabulaire, ni les outils, ni la légitimité institutionnelle dont bénéficient des métiers voisins comme celui de bibliothécaire ou d'archiviste.

Cette conclusion appelle directement la partie suivante de ce mémoire. Si l'accumulation et la transmission se négocient aujourd'hui au prix d'un travail individuel largement invisible, la question devient alors : que puis-je moi-même, en tant que professionnelle, tirer de ce constat pour ma propre pratique et pour celle de la profession plus largement ? C'est cette question de la professionnalisation et des pistes d'action qui structure la partie suivante.

4.4. Des pistes pour « faire commun »

4.4.1. Politiques d'acquisition : entre absence de cadre et bricolage collectif

Le rythme des acquisitions, avant même d'en interroger les critères, dessine à lui seul un calendrier professionnel largement partagé d'un terrain à l'autre, structuré par les grands rendez-vous du secteur plutôt que par une planification budgétaire homogène. Fabienne situe ses commandes après le Festival International des Jeux (FIJ) de Cannes, avant un second temps d'achat en mai-juin puis un troisième après la rentrée de septembre. Yvan calque de même ses acquisitions sur le calendrier du FIJ, en mars, une fois les prix décernés, et sur la période qui précède Noël, en novembre. Justine explique de son côté chercher ses références dans le magazine spécialisé Plato, sur le site de la boutique Philibert, ou via les réseaux sociaux, sans calendrier aussi marqué que celui de ses homologues en ludothèque, la vie universitaire imposant peut-être un rythme différent. Cette convergence calendaire suggère que le secteur du jeu de société, mû par une actualité éditoriale et par des rendez-vous professionnels structurants, impose de fait un rythme collectif aux pratiques d'acquisition, alors même qu'aucune politique commune ne l'organise formellement - un peu à la manière dont le « grand ménage » de Framboise vient rythmer, à l'échelle d'une année, le geste du désherbage sans qu'aucune règle extérieure à la structure ne l'impose.

Le terme même de « politique d'acquisition », central dans la littérature bibliothéconomique - notamment chez Calenge (1994, 2008), qui la définit comme l'ensemble des principes explicites présidant à la constitution d'un fonds -, ne trouve pas d'équivalent formalisé dans les structures que j'ai visitées. Ceci étant, ce que les entretiens documentent, c'est un ensemble de pratiques d'acquisition largement empiriques, construites au fil des ans, et reposant sur une combinaison de sources désormais synthétisables. Antoine dispose d'un budget annuel qu'il tente de répartir mécaniquement - « j'ai essayé de diviser 1000 par 12 mois ». Fabienne décrit les acquisitions pensées grâce à de la veille sur Internet, aux informations d'un fournisseur (Mikado-boutique), et le bouche-à-oreille des adhérent·es eux-mêmes, qui lui arrivent parfois avec un jeu en main en disant « il est trop bien ! ». Etienne, à Framboise, décrit un dispositif de veille plus structuré : des « journées pro » organisées par une boutique locale, complétées par le visionnage de vidéo spécialisées qui effectuent un pré-tri parmi les nouveautés : « j'ai besoin de quelqu'un qui fait un pré-tri, en fait [...] je ne suis plus capable de lire des choses sur tout ce qui sort ». Cette dernière remarque, qui souligne l'impossibilité matérielle de suivre exhaustivement la production éditoriale du secteur, fait écho aux statistiques illustrées par Jochen Gerner dans le numéro de l'hebdomadaire *Le 1* consacré à la consommation : un foyer français possède en moyenne cent quatre jeux, chiffre qui, rapporté à l'échelle d'une ludothèque qui en gère plusieurs milliers, donne une idée de l'ampleur du travail de sélection que ce volume impose aux professionnel·les.

Au CRM, la politique d'acquisition s'est construite progressivement, en lien direct avec l'histoire institutionnelle du fonds retracée à partir des rapports de projets tutorés. Justine explique que son budget est passé d'environ cinq cents euros à l'arrivée de son poste à trois cent trente euros aujourd'hui, du fait de restrictions budgétaires plus larges, et que le développement du fonds destiné à la bibliothèque Rigoberta Menchú a été possible grâce à un financement alternatif, sous la forme d'un crédit CVEC - dispositif par lequel « les étudiants votent pour différents projets et nous allouent des sous ou pas ». Cette modalité de financement, hybride entre dotation institutionnelle et légitimation par les usager·ères eux-mêmes, constitue une forme de co-construction budgétaire que je n'ai pas interrogée plus finement en vue de comparaison dans les ludothèques municipales ou associatives visitées.

Cette absence quasi générale de politique d'acquisition formalisée, mise en regard de la littérature bibliothéconomique mobilisée dans le cadre théorique, confirme un résultat pressenti dans le diagnostic de terrain : le geste d'acquérir, comme celui de désherber, reste largement porté par l'expérience individuelle du professionnel plutôt que par un cadre écrit et

transmissible. Cette absence n'est pas nécessairement vécue comme un manque par les professionnel·les eux-mêmes - aucun·e ne revendique explicitement le besoin d'une charte -, mais elle a une conséquence directement observable sur le terrain : chaque changement de professionnel, comme à Brugnion où Antoine a succédé à un ludothécaire dont il ne connaît pas toujours les critères de choix, oblige à reconstruire de zéro une partie du jugement collectif sur ce que la structure souhaite conserver.

La façon dont les professionnel·les rendent compte de leurs propres erreurs d'acquisition constitue un dernier indicateur, du degré d'objectivation de leurs critères. Etienne distingue deux types d'« achats ratés » : les jeux qui, une fois mis en circulation, ne rencontrent pas leur public - « le premier qui a complètement fait flop, je me suis posé la question. Est-ce que j'ai pas (sic) su le mettre en valeur ? [...] c'est pas (sic) si grave » -, et les jeux repérés sur une liste d'envie mais devenus indisponibles avant l'achat, regret qu'il minimise aussitôt : « le regret, il dure deux secondes ». Sa relativisation de l'échec - un jeu sur une centaine achetés chaque année,

estime-t-il, ce qui revient selon lui à dire « qu'on est plutôt bons » - traduit une forme de sérénité professionnelle que je n'ai pas retrouvée avec la même intensité chez mes autres enquêté·es, et qui semble directement corrélée à l'existence, pour lui, d'indicateurs chiffrés permettant de relativiser un cas isolé au regard d'un ensemble plus vaste. Justine, à l'inverse, formule un doute plus persistant sur la responsabilité de ses propres choix face à des jeux qui ne sortent pas : « c'est dur de me dire, est-ce que c'est les miens que j'ai commandés, ou est-ce que c'est les vieux (jeux) qui ne bougent pas ? » - incertitude qui, faute d'un historique de données suffisamment ancien au moment de notre entretien, ne peut pas encore être levée. Cette différence entre les deux professionnel·les illustre, une fois encore, combien la disponibilité d'un outil statistique stable dans le temps conditionne directement la capacité à transformer un sentiment d'échec diffus en connaissance objectivée et partageable.

4.4.2. Vivre ensemble, faire ensemble : transmission et participation des publics

La question de la destination des jeux désherbés révèle des dispositifs très contrastés d'une structure à l'autre, qui permettent d'éclairer empiriquement la notion de transmission développée dans mon cadre théorique à partir des travaux de Mélanie Plouviez sur la légitimité de l'héritage. À Pomme, Fabienne bénéficie d'un partenariat avec la ressourcerie locale dont la

simplicité tranche avec les difficultés rencontrées ailleurs : « je lui ai demandé justement... je lui ai dit que je vais faire le tri et tout. Il m'a dit "Ah, surtout pas ! T'amènes tout" ». Cette absence de tri préalable exigé par la ressourcerie déleste la professionnelle d'une partie de la charge symbolique du geste de désherbage : elle n'a plus à juger de la valeur résiduelle de l'objet, cette évaluation étant déléguée à une structure tierce dont la mission - donner une seconde vie aux objets - absorbent la question de la légitimité. À Framboise, Etienne a mis en place un dispositif différent, la « ludobraderie », organisée tous les quatre à cinq ans, qui permet aux adhérent·es d'acquérir directement les jeux désherbés, y compris à des fins de revente ultérieure - pratique qu'il a observée lors d'une première édition et qu'il choisit d'anticiper plutôt que de contrarier.

À Brugnon, à l'inverse, Antoine décrit une absence de solution stabilisée qui confine au malaise moral : « pourquoi les gens qui n'ont pas les moyens de s'acheter des jeux récupèrent tes merdes ? » interroge-t-il à propos d'un don hypothétique à une association caritative, avant de constater que les associations de jeu qu'il fréquente par ailleurs « ont plein de jeux, en fait » et n'ont pas nécessairement besoin des « siens ». Cette absence de destination claire, déjà relevée dans le diagnostic de terrain comme situation-problème récurrente, illustre concrètement ce que Plouviez décrit à propos de la transmission patrimoniale en général : un bien ne peut être légitimement transmis que si son destinataire est identifié et que le geste de transmission a un sens reconnu par les deux parties - condition qui, à Brugnon, n'est pas encore réunie.

Le CRM offre un exemple abouti de circulation collective des objets entre plusieurs pôles d'une même institution. Guénaëlle décrit un système de prêt inter-bibliothèques entre le CRM et la bibliothèque Rigoberta Menchú : « on se passe des jeux [...] c'est le service, donc ça tourne ». Justine précise que les doublons acquis grâce aux dons reçus au CRM trouvent naturellement leur place à la bibliothèque Rigoberta Menchú, dont le public plus nombreux justifie une redondance qui n'aurait pas de sens au CRM lui-même : « les doublons, là-bas, ont peut-être plus de sens qu'ici ». Cette circulation organisée entre plusieurs services d'une même institution constitue une forme de transmission interne qui a aussi un équivalent en ludothèques. En effet, chaque structure étant confrontée à la complexité de stocker et d'acquérir, il est régulier dans une année que les collègues de réseaux soient mis à contribution pour étoffer un espace de jeux temporaire sans pour autant nécessiter un achat.

Un quatrième modèle de destination est celui observé à Bergamote, où une table de vente, installée dans l'espace même de la structure, propose côte à côte des « jeux neufs et recyclés »,

avec un barème de prix affiché par tranche - de vingt à trente euros, de trente à quarante euros, au-delà de quarante euros. Ce dispositif, que je n'ai pu documenter que par l'observation directe, sans entretien enregistré permettant d'en préciser le fonctionnement exact, installe la question du désherbage dans l'espace de la ludothèque, où le jeu retiré du fonds actif n'est ni donné, ni jeté, ni transmis gratuitement, mais réinjecté dans un circuit marchand local. Cette solution, à proche de la logique de ludobraderie de Framboise, illustre la diversité des arrangements que les structures inventent, chacune à sa mesure, pour résoudre une même difficulté : trouver un débouché digne à l'objet désherbé.

La dimension proprement collective du « faire commun » se donne également à voir dans la manière dont les choix de conservation se transmettent, ou non, d'un professionnel à l'autre au sein d'une même structure. Antoine raconte avoir réintégré au fonds de Brugnion des jeux de la marque Blam que son prédécesseur avait désherbés : « je les ai réintégrés au fond parce que je les aimais bien ». Il choisit à l'inverse de ne pas remettre en circulation un exemplaire de Modern Art que ce même prédécesseur avait retiré, alors qu'il déclare pourtant l'apprécier personnellement : « je l'adore », dit-il, sans pour autant revenir sur la décision de son collègue. Cette asymétrie - révoquer une décision dans un cas, la respecter dans l'autre, sans que le raisonnement en soit toujours explicite - montre que la transmission d'une collection d'un professionnel à l'autre ne repose sur aucune règle stable : chaque arrivée dans un poste rejoue, au moins partiellement, l'ensemble des arbitrages patrimoniaux déjà tranchés par la personne précédente, avec le risque, déjà relevé par Guénaëlle à propos du « placard secret », qu'une partie de la mémoire du fonds se perde purement et simplement dans cette succession si aucun outil commun n'en garde la trace. Cette même logique de transmission se retrouve, à une échelle plus modeste, dans le tiroir de pièces détachées que conserve Fabienne pour compléter des jeux incomplets : « ça donne une autre vie à un autre jeu aussi », dit-elle, décrivant un geste de recyclage interne à la collection qui prolonge, à l'échelle d'une seule pièce, la logique de transmission que j'interroge à l'échelle du fonds entier.

Le second moment marquant de l'enquête sur cette question est le témoignage de Guénaëlle sur l'accueil que les étudiant·es de la filière ont réservé, il y a une dizaine d'années, au transfert de leur fonds de jeux vers le CRM : « est-ce qu'il n'y a pas eu de sentiment d'être dépossédé de la part de la promo ? » lui ai-je demandé ; sa réponse - « non [...] comme à la base ça venait des étudiants [...] tout le monde y gagnait » - montre que la légitimité d'un transfert de collection, aussi important soit-il, dépend moins de son ampleur que de la manière dont les personnes concernées ont été associées à son origine. Ce constat rejoint directement le

concept de co-construction emprunté aux droits culturels dans le cadre théorique : c'est bien parce que le projet est né d'un dialogue entre étudiant·es et bibliothécaires, et non d'une décision imposée, que son acceptabilité n'a jamais fait débat.

5. Professionnalisation, pistes d'actions

5.1. Ce que cette recherche déplace dans le regard professionnel

Je ne reviens pas ici sur les résultats détaillés de l'analyse, présentés dans la partie précédente : il s'agit plutôt prendre la mesure de ce que ce travail a changé pour moi en tant que professionnelle.

La première chose que je retire de cette recherche, c'est un élargissement du diagnostic que je portais spontanément sur ma difficulté à désherber. Avant d'engager ce mémoire, je me demandais si mon attachement à certains jeux – le lot de jeux de simulation qui a initié le questionnement, et d'autres - comme un trait personnel, voire un défaut de rigueur professionnelle. L'enquête me permet de passer d'une préoccupation individuelle à une dimension structurelle, voire d'universalité professionnelle : le questionnement partagé que j'observe chez Antoine, Fabienne, Etienne, Yvan, Guénaëlle et Justine, malgré des postes, des statuts et des ancrages territoriaux différents, m'a convaincue que cette difficulté n'est pas nécessairement un défaut de pratique, mais une caractéristique structurelle d'un métier encore jeune et protéiforme, qui ne s'est pas (encore) donné les outils dont dispose depuis longtemps la bibliothéconomie. Ce déplacement a une conséquence concrète : je devrais aborder désormais la question du tri des réserves avec la conviction qu'il s'agit d'un chantier professionnel à part entière, qui mérite d'être outillé collectivement plutôt que résolu seul·e.

La seconde chose que je retire concerne l'état de précision de la question de départ. Je savais que je n'allais pas traiter un problème de rangement : je pressentais déjà que le matériel raconte une histoire de structure, et donc une histoire de personnes. La problématisation, puis l'enquête, ne m'ont donc pas fait découvrir la dimension humaine du sujet, mais m'ont donné les moyens de la nommer. La question de la légitimité et de la relation - qui a le droit de décider ce qui reste et ce qui part, et au nom de quoi ? - était déjà présente dans mon regard initial, à l'état d'intuition, avant que je l'éclaire du vocabulaire des droits culturels ou de la notion de transmission pour la formuler avec plus de précision. Ce déplacement, d'une intuition

professionnelle vers un cadre conceptuel outillé, constitue à mes yeux un apport important de ce travail : je voyais déjà, dans un placard, les traces d'arbitrages professionnels et humains ; je sais désormais les nommer, les situer dans un cadre théorique, et interroger plus précisément qui détient la légitimité de les exercer.

Une troisième consolidation, enfin, concerne ma confiance dans la transposition d'outils venus d'autres champs professionnels. Avant cette recherche, je presentais que la bibliothéconomie avait probablement des choses à nous apprendre, sans être certaine que ce transfert soit réellement praticable pour des objets aussi différents que des livres et des jeux. L'exemple du CRM, les visites de ludo-médiathèques, les discussions avec des professionnel·les « non-ludothécaires » m'ont convaincue que des transferts sont possibles et féconds, à condition d'accepter qu'ils n'aient pas réponse à tout : la question de la légitimité patrimoniale semble continuer de résister à l'importation d'outil. Question de temps ? De temporalité ? Je retiens de cela une leçon de méthode : emprunter sans chercher à tout régler d'un coup. On s'inspire : et cela nécessite du temps.

5.2. Savoirs mobilisés et actions engagées dans ma pratique professionnelle

Sur le plan des savoirs, ce mémoire ne m'a pas fait découvrir un vocabulaire que j'ignorais : les notions de politique d'acquisition, de désherbage documentaire, de droits culturels ou de co-construction m'étaient déjà pour la plupart connues. Ce qui a changé, c'est leur usage : ces mots, jusque-là mobilisés de façon occasionnelle, sont devenus des outils que je compte désormais faire vivre au quotidien, pour nommer des pratiques que je menais jusqu'ici sans les objectiver ni les justifier autrement que par l'intuition. Sur le plan des compétences, cette recherche m'a permis de développer une pratique d'entretien semi-directif, avec la vigilance méthodologique sur les effets de ma proximité avec certain·es enquêté·es. J'ai également renforcé une pratique d'observation directe et de documentation photographique de l'existant : elle permet de comparer l'évolution des étagères ou placards, et pourrait devenir, à terme, un outil de suivi partagé.

Cette recherche a par ailleurs consolidé et ouvert un réseau professionnel : les échanges avec Antoine, Fabienne, Etienne, Yvan, Guénaëlle et Justine, ainsi que la journée passée aux côtés d'archivistes aux archives municipales de Lyon, constituent aujourd'hui des contacts que je peux solliciter au-delà du cadre de l'enquête. Cela constitue un point de départ : (ré)interroger

les collègues, aller à la rencontre d'autres archives municipales : une ressource qui prolonge concrètement l'esprit de « faire commun » que j'interroge dans ce mémoire.

La piste qui se dégage de ce travail, et que je souhaite porter collectivement dans les mois qui viennent, consisterait à élaborer avec mes collègues un outil écrit de politique d'acquisition et de désherbage - non pour figer nos pratiques dans une procédure rigide, mais pour donner un support commun à des arbitrages qui restent, aujourd'hui, portés individuellement et reformulés à chaque situation. Cette élaboration collective, en cohérence avec le mode de gouvernance de la structure qui m'emploie, me semble la réponse concrète la plus juste que je puisse apporter au constat central de ce mémoire : ce n'est pas d'une volonté individuelle plus grande que nos collections ont besoin, mais d'un cadre partagé. Je compte enfin porter les grandes lignes de ce travail auprès du réseau professionnel départemental et plus, pour ouvrir une discussion sur l'éventuelle utilité d'une réflexion commune, sur nos pratiques de désherbage et sur les destinations que nous pourrions peut-être mutualiser pour les jeux retirés de nos fonds respectifs.

Ce travail de professionnalisation confirme ce que l'analyse avait établi à l'échelle de mon corpus : la négociation entre accumulation et transmission ne se résout pas par une solution unique, mais par un ensemble d'ajustements modestes, empruntés les uns aux autres, qu'aucune politique institutionnelle ne vient encore soutenir. Reste à présent à reprendre l'ensemble du chemin parcouru depuis la question de départ jusqu'à ces premières pistes d'action, et à ouvrir plus largement les perspectives que ce travail pourrait dessiner pour la profession.

Conclusion

Partir d'un geste : ouvrir un placard, en refermer un autre, désherber un jeu abîmé, en acquérir un nouveau, transmettre à un·e collègue la raison pour laquelle tel jeu est rangé ici plutôt que là : c'est dans la répétition de ces gestes que s'est peu à peu formée une question que je ne savais pas encore nommer comme une question de recherche. L'image qui a cristallisé cette interrogation reste un lot de wargames et de jeux de simulation qui ne sortent pas, mais que je ne me résous toujours pas à désherber. Cette hésitation professionnelle s'est doublée d'une résonance personnelle que j'ai choisi de nommer sans en faire un objet d'analyse, a alimenté ma curiosité pour ce que d'autres professionnel·les vivent, ailleurs, face à la même difficulté.

De cette situation initiale est née une question de départ presque candide - qu'y a-t-il dans les placards ? de quoi nous servons-nous ? que gardons-nous, et pourquoi ? - que j'ai progressivement affinée en une problématique de recherche : en l'absence d'un cadre institutionnel et d'un vocabulaire professionnel aussi stabilisés que ceux dont dispose la bibliothéconomie, comment les logiques d'accumulation patrimoniale et de transmission collective se négocient-elles, au quotidien, dans les espaces de stockage des ludothèques ? Deux hypothèses ont guidé mon enquête : l'absence de cadre institutionnel formalisé laisserait une place prépondérante à l'arbitrage individuel et affectif des professionnel·les ; l'ancienneté dans le poste renforcerait, plutôt qu'elle ne faciliterait, cet attachement aux objets conservés. Deux sous-questions les complétaient, portant sur la transposabilité des outils bibliothéconomiques à l'objet ludique, et sur la place, réelle ou seulement supposée, des usager·ères dans les décisions de conservation.

Pour instruire cette problématique, j'ai construit le travail par étapes successives, chacune venant affiner la précédente plutôt que la remplacer. Un diagnostic de terrain, mené sur mon lieu de travail et sur cinq autres terrains choisis pour la diversité de leur ancrage territorial, de leur ancienneté et de leur mode de fonctionnement, m'a permis de circonscrire un même noyau de situations-problèmes récurrentes. Un cadre théorique et conceptuel, construit à partir de la sociologie de la consommation, de la bibliothéconomie, de la notion de patrimoine et d'hétérotopie, et du cadre des droits culturels, m'a donné les outils pour interroger ce diagnostic. Une enquête de terrain, organisée en entretiens et complétée par une observation photographique de onze réserves, a produit la matière empirique que j'ai ensuite confrontée à ce cadre théorique.

Cette confrontation m'a conduite à des résultats que je résume ici. La première hypothèse s'est trouvée confirmée : sur l'ensemble des terrains, l'importation d'outils bibliothéconomiques éloigne un régime d'arbitrage plutôt individuel et informel. Ma seconde hypothèse a dû être nuancée : ce n'est pas l'ancienneté en elle-même qui détermine la difficulté à désherber, mais la présence ou l'absence, au fil de cette ancienneté, d'un travail explicite de mise à distance entre l'utilité d'un jeu et l'histoire personnelle qui s'y attache. Les sous-questions ont reçu des réponses différenciées : la transposition des outils bibliothéconomiques réussit sur le plan de la gestion des flux, mais n'a pas résolu la question de la légitimité patrimoniale ; la participation des usager·ères aux décisions de conservation reste, dans l'ensemble du corpus, informelle et non instituée.

Je referme ce cheminement avec un rapport à ma pratique professionnelle qui s'est déplacé un peu plus que je ne l'anticipais en engageant ce travail. Je suis partie d'une interrogation que je croyais d'abord matérielle, presque technique, portée par un intérêt professionnel construit sur de la pratique et par un intérêt personnel pour la question plus large des objets dont on se sépare. Je pensais, au moment de formuler mes premières questions, que cette double expérience suffirait à m'armer pour comprendre assez vite ce qui se jouait dans les placards des autres ; l'enquête m'a plutôt appris que c'est la mise à distance de mon expérience, par la confrontation systématique à celle d'autrui, qui m'a permis de comprendre ce que je ne voyais plus, à force de le vivre de l'intérieur. Je termine avec la conviction que cette interrogation touchait, depuis le début, à des questions de légitimité, de transmission et de reconnaissance qui dépassent un lot de jeux de simulation. Ce même ensemble, que je regarde aujourd'hui différemment, n'a pas changé de contenu depuis le premier jour de cette recherche ; c'est mon regard sur lui qui a changé, et c'est peut-être là le résultat le plus personnellement significatif de ce travail.

Et la problématique n'est pas tout à fait terminée. Elle ouvre, je crois, au moins autant de questions qu'elle n'en referme. Je choisis de développer ici quatre pistes qui ont émergé en cours de route et qui me semblent dessiner des directions pour la suite.

La première piste touche à la question des priorités professionnelles. Si le stockage reste si peu pensé, si peu outillé, dans l'ensemble des structures que j'ai visitées, c'est peut-être moins par désintérêt que par relégation constante à l'arrière-plan de l'activité quotidienne : le stockage est, pourrait-on dire, la cinquième roue du carrosse ludothécaire, ce à quoi l'on songe une fois l'accueil du public assuré, les animations préparées, les comptes rendus rédigés. Etienne le formule à sa manière lorsqu'il évoque tout ce que le public ne voit pas de son métier. Cette relégation temporelle redouble la relégation spatiale que j'ai documentée : le placard est invisible non seulement parce qu'il est fermé, mais parce que le temps professionnel disponible pour s'y consacrer est, structurellement, le dernier arbitré. Une question reste ouverte : à quoi donne-t-on la priorité, dans le temps de travail d'un ou d'une ludothécaire, et cette hiérarchie des urgences pourrait-elle être discutée collectivement, structure après structure ? Bien que le métier de ludothécaire dépende de l'outil jeu, celui-ci n'a de sens que parce qu'il est mis à disposition : « ce n'est pas posséder les jeux qui importe, c'est les mettre entre nous qui les rends féconds » (P. Deru). Les ludothécaires axent leur travail en direction des personnes auprès desquelles ils et elles travaillent, l'équilibre humain-matériel est sensible.

La deuxième piste touche à l'accès à l'information et au risque de perte des savoirs. Le récit que fait Guénaëlle du « placard secret », d'où une quinzaine de jeux ont disparu sans laisser de trace exploitable, illustre un risque que je pressens plus large : sans outil de traçabilité partagé, ce qu'une structure possède réellement - quel jeu, en combien d'exemplaires, dans quel état, depuis quand - reste un savoir incorporé dans la mémoire d'une ou deux personnes, non transférable en cas de départ, de maladie, ou simplement d'oubli. Ce risque n'est pas propre à la ludothèque ; il est au cœur des préoccupations du réseau associatif ADAJEP lorsqu'il alerte les associations de jeunesse et d'éducation populaire sur la nécessité de formaliser leurs archives avant qu'il ne soit trop tard. Mais il prend, pour l'objet ludique, une dimension particulière : contrairement à un document, un jeu incomplet ou disparu n'est pas seulement une perte d'information, c'est une perte d'usage immédiate pour le public. On pourrait se questionner sur les outils numériques dont disposent aujourd'hui les ludothèques pour tracer leur fonds, et sur les freins, financiers ou culturels, à leur adoption plus large.

La troisième piste touche à ce que je nommerais le pouvoir implicite de décider. L'enquête a montré, de façon convergente, que la décision de garder ou de désherber un jeu repose presque toujours sur une seule personne, ou sur un tout petit nombre de personnes, dans des structures qui n'ont peut-être pas pris l'occasion, ou n'ont pas les moyens, de nommer ce pouvoir ou d'en interroger collectivement la légitimité. Ce n'est pas faute de soin : les entretiens montrent au contraire des professionnel·les qui pèsent leurs choix, hésitent, reviennent parfois sur une décision déjà prise - mais qui le font seul·es, ou à deux tout au plus, sans cadre qui les autorise à partager cette responsabilité plus largement, avec leur équipe ou avec leur public.

. Le contraste avec le dispositif de financement CVEC du CRM, où les étudiant·es votent directement l'attribution d'une partie du budget, montre qu'il existe des alternatives à cette solitude décisionnelle. Les droits culturels, en particulier la notion de participation, pourraient offrir un outil précieux pour situer plus finement chacune des structures. Interroger plus systématiquement qui décide, au nom de qui, et selon quelle procédure - même minimale - constituerait un prolongement direct de ce mémoire, qui n'a fait qu'entrouvrir cette question sans la traiter pour elle-même. C'est peut-être ce jugement professionnel, patiemment exercé au quotidien sans jamais être nommé ni partagé, qui permet à ce métier de tenir ; le reconnaître formellement permettrait sans doute de l'exercer plus sereinement, et moins seul·e.

La quatrième piste, donc, à trait à la reconnaissance de la profession et de ses savoirs. Le déséquilibre que j'ai documenté entre le vocabulaire, la littérature et les outils dont dispose la bibliothéconomie, et le dénuement relatif du champ ludothécaire sur ces mêmes questions, ne

relève pas seulement d'un retard technique : il pose la question, plus large, de la reconnaissance sociale et institutionnelle d'un métier encore jeune. L'absence que j'ai constatée d'enquêtes statistiques nationales comparables à celles dont bénéficie le secteur des bibliothèques n'est pas un simple manque documentaire : c'est le signe d'une profession qui peine encore à se rendre visible dans l'espace public et institutionnel au-delà de sa mission d'animation. Ce mémoire, à son échelle modeste, contribue peut-être à ce mouvement de reconnaissance, en donnant à voir des pratiques et des savoirs professionnels.

Ces quatre pistes ne sont pas indépendantes les unes des autres : le manque de temps alloué au stockage, l'absence d'outils de traçabilité, la concentration informelle du pouvoir de décider et le déficit de reconnaissance professionnelle se nourrissent mutuellement, chacun rendant plus difficile la résolution des trois autres. C'est peut-être là la conclusion la plus générale de ce travail : la question de savoir ce qu'il y a dans les placards des ludothèques n'est pas seulement une question de rangement. Elle est, comme je l'espérais sans en avoir la certitude au moment de formuler ma toute première interrogation, une question qui touche à ce que notre métier choisit de faire exister dans la durée, et à qui il reconnaît le droit d'en décider.

Bibliographie

Archives départementales du Val-de-Marne. (s.d.). *Fiches Mémojep*.
<https://archives.valdemarne.fr/pajep-1/outils-et-instruments-de-recherche/outils/fiches-memojep>

Amar, M., & Le Marec, J. (dir.). (2025). *Un abécédaire sensible des bibliothèques : mots d'ordre et de désordre*. Eterotopia France.

Balsamo, I. (dir.). (2001). *Tri, sélection, conservation : quel patrimoine pour l'avenir ?* Éditions du Patrimoine.

Baudrillard, J. (1986). *La société de consommation*. Folio Essais. (Œuvre originale publiée en 1970)

Benhamou, F. (2019). *Économie du patrimoine culturel*. La Découverte.
<https://doi.org/10.3917/dec.benha.2019.01>

Bihouix, P. (2025). *L'insoutenable abondance : faut-il croire les prophètes du progrès ?* Gallimard.

Calenge, B. (1994). *Les politiques d'acquisition : Constituer une collection dans une bibliothèque*. Éditions du Cercle de la librairie.

Calenge, B. (2008). Le pourquoi du comment. Censure et politique d'acquisition. *Bibliothèque(s) : revue de l'Association des bibliothécaires français*, (41-42), 14-18.

Cercle d'études des bibliothécaires des régions Aquitaine-Languedoc. (1990). *Éliminer... hasard ou nécessité ?* Bibliothèque municipale de Toulouse.

Comité des droits économiques, sociaux et culturels. (2009). *Observation générale n° 21 : Droit de chacun de participer à la vie culturelle (art. 15, par. 1 a), du Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels* (E/C.12/GC/21). Nations Unies.

Danis, S. (2006). Charte documentaire et politique d'acquisition : quand dire c'est faire ? *Bulletin des bibliothèques de France*, (1), 36-41. <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2006-01-0036-006>

France Inter. (2025). *Le snobisme musical - Camille Dia* [Vidéo]. YouTube.
<https://youtube.com/shorts/m0QaTv0YeOO>

Gaudet, F., & Lieber, C. (dir.). (2013). *Désherber en bibliothèque : manuel pratique de révision des collections*. Éditions du Cercle de la librairie.

Guilmot, N. (2016). Les paradoxes comme source de résistance au changement. *Revue française de gestion*, (258), 13-28. <https://doi.org/10.3166/rfg.2016.00061>

Groupe de Fribourg. (2007). *Déclaration de Fribourg sur les droits culturels*. Institut interdisciplinaire d'éthique et des droits de l'homme, Université de Fribourg.

Latouche, S. (2010). *Pour sortir de la société de consommation : voix et voies de la décroissance*. Les Liens qui libèrent.

Le patrimoine culturel immatériel en pratiques. Écritures, médiations et appropriations. (2022). *Communication & langages*, (211). Presses Universitaires de France.

Le 1 Hebdo. (2025, 15 janvier). *De quoi héritons-nous ?* (No. 528).

Le 1 Hebdo. (2025, 26 novembre). *Pourquoi aimons-nous tant acheter ?* (No. 571).

Labrune, L. (2024). Une recherche-action au service de la transmission de pratiques à la croisée de l'éducation populaire et des droits culturels. *Pratiques de formation/Analyses*, 68. <https://www.pratiquesdeformation.fr/589>

Meyer-Bisch, P., & Bidault, M. (2010). *Déclarer les droits culturels : Commentaire de la Déclaration de Fribourg*. Schulthess.

Rinkel, B. (2023). *A-t-on encore le droit de changer d'avis ?* Éditions de La Martinière.

Sahler, K. (2025). *Faire de la place*. Les Renversantes.

Sen, A. (1999). *Development as freedom*. Oxford University Press.

Annexes

Fiche ADAJEP n° 1 : Dans mon asso, on ne retrouve jamais rien !	1
Fiche ADAJEP n° 2 : Dans mon asso, on a de vraies pépites !	2
Fiche ADAJEP n° 3 : Dans mon asso, on garde tout !	3
Fiche ADAJEP n° 5 : Dans mon asso, on a décidé de ranger !	4
Observations photographiques des réserves	5
Entretiens	8
Etienne, février 2026	8
Guénaëlle, mars 2026	16

DANS MON ASSO, ON NE RETROUVE JAMAIS RIEN !

123

COMMENT FAIRE ?
3 principes de base
pour archiver

Az

REPÈRES
À quel département
les archives ?

Comment ça se passe
chez les Scouts ?

TÉMOIGNAGE

« Mais où sont passées
les conventions
tiennides ? »

Le traitement des archives, on remet souvent ça au lendemain, parce que ça semble loin... Mais organiser l'information au jour le jour facilite la tâche de tout le monde et contribue au partage et à la vie démocratique. Alors, comment s'organiser pour faciliter le quotidien tout en construisant l'histoire ?

COMMENT FAIRE ?

3 PRINCIPES DE BASE POUR ARCHIVER

Plus l'on tarde à traiter le problème des archives, plus il sera difficile à résoudre. Il est donc important de veiller à gérer régulièrement une masse qui, si l'on n'y prend pas garde, finira par devenir impossible à traiter. Voici 3 principes pour vous guider.

Regrouper les documents par type d'action

Regroupez les documents par type d'action ou sein d'un dossier papier ou informatique, en évitant de démultiplier les sous-dossiers. Pour le papier, il est recommandé d'agréger les documents ayant un lien entre eux plutôt que de les assembler avec un trom-bone. Pour le numérique, n'oubliez pas de bien nommer les documents (date, nom, version) et, à terme, de bien conserver les versions définitives.

Les documents peuvent aussi être assemblés par typologie : les conventions, réunions et classées chronologiquement, les photographies, réunions et classées par reportage, les rapports d'activité, etc.

Ne garder que l'essentiel, dater, nommer et regrouper

Retenez de vos dossiers les pièces « parraines » qui ne sont plus essentielles pour la conduite des activités : les justificatifs de dépense déjà archivés en complé-bilité, des formulaires vierges, des brouillons inutiles, des photocopies, etc.

Dater les documents, puis le dossier en indiquant la date du document le plus ancien suivie de la date du document le plus récent.

Nommez le dossier en évitant les acronymes et en utilisant des termes simples : « Relations avec le ministère », « Stoges », « Conseil d'administration du 24 mai 2013 », etc.

Regroupez ensuite les dossiers ayant un lien entre eux – résultant d'une même activité, se rapportant à une même fonction ou à un même sujet ou revêtant une même forme. Si besoin, hiérarchisez sur différents

niveaux (exemples : les dossiers de suivi de structures d'une région réunis et classés par département, séparés des dossiers de structures d'une autre région).

Établir des règles communes

La gestion des archives doit être reconnue, définie et les instances de l'association ont tout intérêt à en attribuer clairement la responsabilité à une personne ou un groupe défini pour coordonner l'action.

Les documents qui circulent ou se trouvent d'une association, qu'ils soient sous format papier ou électronique, doivent être considérés comme un tout, qui doit être régi par un système de classement unique. Pour cela, il faut établir des règles communes qui permettent à chacun de savoir :

- Où ranger et où trouver tel ou tel document selon sa typologie ou son objet
- Comment chercher les documents dont on a besoin
- Quelles sont les règles d'accès et de gestion des différents dossiers et fichiers
- Quel est le matériel de conservation choisi : type de boîtes, chemises et sous-chemises
- Quelles sont les règles de classement, de dénomination, de version et de format
- Quels sont les tirs réguliers à opérer : élimination de factures ayant plus de 10 ans, des versions pré-parraines ou de la documentation reçue devenue inutile. Le cas échéant, porter une attention aux obligations de conservation liées aux responsabilités employeur : dossiers des salariés, cotisations, etc.
- Quels sont les lieux dédiés à la conservation et les méthodes d'élimination en vigueur

REPÈRES

À QUI APPARTIENNENT LES ARCHIVES ?

Un fonds d'archives est toujours relié à un producteur, qu'il soit une personnalité physique ou morale.

Une association doit maintenir dans un même lieu les documents qu'elle produit dans le cadre de ses activités, en tant que personnalité morale et juridique à part entière. Si chaque militant détiendrait chez lui une partie des archives de l'association, il serait difficile, à terme, d'identifier le producteur et de réunir les documents.

TÉMOIGNAGE



COMMENT ÇA SE PASSE CHEZ LES SCOUTS ?

Corinne Desmettre, responsable des archives et de la documentation chez les Scouts et Guides de France

Comment aidez-vous vos groupes locaux dans la gestion de leurs archives ?

Nous avons fait des outils à l'attention des 814 groupes comme des fiches-conseils, des modèles d'inventaires, etc. Je les mets à disposition sur notre site web. Il est important qu'ils soient adaptés à des personnes qui n'ont pas l'habitude de travailler sur les archives, pour éviter que la technique soit un obstacle.

mobilisons les anciens Scouts et Guides de France sur ce projet. L'objectif est d'avoir un réseau de « référents archives » de notre Mouvement.

« Je me suis rendu compte qu'un plan de classement peut faire peur. J'ai donc préféré établir une liste des documents qu'il faut absolument conserver au niveau local, par catégorie. Je liste aussi les documents qu'il est inutile de garder localement, car ils le sont au niveau national. Les cadres qui s'occupent des camps Scouts savent donc qu'il faut garder ce qui relève du montage de projet, les photos, la liste des présents, etc.

J'ai donc préféré établir une liste des documents qu'il faut absolument conserver au niveau local, par catégorie. »

Il faut ensuite l'imprimer et recopier notre son rôle. Nous pensons maintenant à l'engagement des personnes investies en les valorisant d'un insigne ou d'un foulard spécifique. C'est dans notre culture ! Un équipement national sera leur interlocuteur et leur relais au niveau national.

Ce qui mobilise, c'est aussi de valoriser ces archives, de montrer

qu'elles servent notre image, notre action et notre histoire.

Comment valorisez-vous ces archives ?

Bien entendu, nous faisons des dépôts aux archives : cela intéresse de nombreux étudiants et chercheurs qui travaillent sur le scoutisme en histoire, sociologie, éducation. Une étudiante vient par exemple de faire un travail sur l'éducation et le genre au sein du Mouvement Scout.

Au sein du Mouvement, nous avons de nombreuses occasions de valoriser nos fonds. Pour les groupes locaux, je propose par exemple un diaporama qui présente l'histoire du Mouvement. C'est un outil pédagogique, dans lequel ils peuvent glaner leur propre histoire ou un contenu d'un événement particulier. Ils sont contents de pouvoir l'utiliser en projection ou en exposition lors d'anniversaires, de compognes de recrutement de jeunes ou de cadres.

Au niveau national, nous allons utiliser nos archives pour créer un « espace mémoire » dans notre centre de formation, afin de valoriser notre passé et... notre avenir.

Fiche ADAJEP n° 1 : Dans mon asso, on ne retrouve jamais rien !



L'histoire se construit aujourd'hui
Association des départements aux archives
de la jeunesse et de l'éducation populaire

ADAJEP chez FONDJEP
51 rue de l'Amiral Mouchez, 75013 Paris
adajep@adajep.org / adajep@fondjep.org
Plus d'informations sur : www.adajep.org

DANS MON ASSO, ON A DE VRAIES PÉPITES !



COMMENT FAIRE ?
Repérer la valeur historique des documents



REPÉRER
À quoi sert un service d'archives ?



TÉMOIGNAGE
L'avis d'un chercheur/historien

« Nos archives, c'est notre histoire ! »

Au bout d'un certain temps, les documents produits par une association n'ont plus la même utilité pratique. Doit-elle les éliminer ? Non, car certaines de ces archives constituent des sources pour l'histoire et peuvent intéresser les générations futures. Chaque association a donc intérêt à les identifier et à les protéger.

COMMENT FAIRE ?

REPÉRER LA VALEUR HISTORIQUE DES DOCUMENTS

Les archives sont l'ensemble des documents, y compris les données, quels que soient leur date, leur lieu de conservation, leur forme et leur support, produits ou reçus par toute personne physique ou morale, service ou organisation dans l'exercice de leur activité. On qualifie d'« historiques » les archives dignes d'être conservées indéfiniment.

Des documents, des archives

Les archives ne se définissent pas par leur âge, leur forme ou leur support, des documents récents peuvent y être associés tout comme des notes manuscrites ou dactylographées, des photographies, des affiches, des dessins, des sons, des films et des documents numériques.

Des documents uniques et originaux

Un fonds d'archives est constitué avant tout d'exemplaires **originaux**.

Un document, des versions

S'il est essentiel de conserver les versions définitives des documents, il peut être intéressant d'y associer les **versions antérieures** afin de voir les évolutions d'un projet ou d'un discours et les débats qui les ont précédés.

Les documents d'orientation stratégique

Les documents de décision, de politique générale, les archives relatives à la conduite politique des activités devront être conservées.

Les dossiers d'activités

Les dossiers d'activités rassemblent les étapes d'un projet ou d'une action. On y trouve des documents de diverse nature – lettres, notes, motions, etc. – qui, mis en relation, apportent une lecture fine et complète de l'élaboration, du déroulement et de l'évaluation des projets. Il est donc conseillé de les conserver en détail.

Les documents de relations

Les comptes rendus de rencontres, la correspondance, les conventions signées, etc., sont autant de documents qui montrent les **relations institutionnelles et partenariales** de l'association.

Les documents riches en informations

Certaines catégories de documents riches en informations doivent absolument être conservées : la correspondance, car elle peut renfermer des échanges cruciaux ; les revues de presse, car elles complètent des regards extérieurs sur l'association ; les bulletins d'information, car ils résument des actions diverses ; les documents résumant une action, un projet ou une procédure, les synthèses historiques produites au moment des anniversaires.

Pour conclure : un fonds fait de documents variés

Voici une **énumération non exhaustive** d'archives historiques que l'on peut trouver dans un fonds d'association : comptes rendus de conseils d'administration, questionnaires remis aux bénévoles, comptes de résultats financiers, plaquettes de stoges, programmes de colloques, tableaux statistiques, sur les effectifs, photos, films ou vidéos de rencontres et d'actions, communiqués de presse, procès-verbaux d'élections, registres d'adhésion, études, rapports moraux et projets pédagogiques. Tous ces documents reflètent l'histoire de la vie d'une association et constituent ainsi son **trésor patrimonial**.

REPÉRER

À QUOI SERT UN SERVICE D'ARCHIVES ?

La conservation des archives historiques peut être confiée à des **services publics d'archives**. Les archives départementales sont habilitées à recevoir des archives associatives. Un certain nombre d'associations ont déjà fait la démarche de déposer ou de donner leurs archives auprès de ces structures. Cela passe par un travail de **classement** et de **recensement** qui peut être effectué, supervisé ou accompagné par des archivistes. Les archivistes en formation peuvent effectuer des stoges dans des associations : l'Adajep propose sur son site **adajep.org** une liste des formations en archivistique. Confier ses archives aux archives départementales leur permet ainsi d'être protégées des accidents. De plus, elles permettent d'être valorisées et consultables par les chercheurs, tout en restant **accessibles** aux associations. La convention signée entre l'association et le service d'archives permet de définir les modalités de consultation des archives.

TÉMOIGNAGE



LAVIS D'UN CHERCHEUR

Jean-Christophe Coffin, historien, maître de conférences en sciences de l'éducation

Qu'est-ce qu'une pépite d'archives selon vous ?

Ce sont des archives qui ne sont pas toujours très nombreuses dans la vie d'un chercheur ! Leur valeur tient parfois à leur **rareté**. Cela peut être aussi bien sûr une affaire de contenu ou être liée à la personne qui a déposé ses documents. L'archive inédite, c'est celle qui vient compléter des hypothèses, voire qui apporte une preuve irrefutable consolidant ainsi la vérité d'un événement. La dimension émotionnelle est bien présente ; il incombe ensuite à l'historien de replacer ces archives dans une perspective plus large et de montrer en quoi elles sont essentielles, non pas seulement pour lui, mais pour le récit historique qu'il élabora.

Qu'est-ce qui d'après vous doit absolument être conservé ?

Depuis trente ans, les historiens s'intéressent beaucoup aux usages de diverses structures de prise en charge parfois gérées par des associations. Comment ferait-on cette histoire si les documents ne nous étaient pas parvenus ?

« Il ne faut pas préjuger de ce qui intéressera demain les chercheurs. »

Ce travail de mise à distance est particulièrement important dans le cas d'archives privées. Lorsqu'on travaille sur un éditeur, un psychologue, etc., découvrir des documents de sa main, lire les étapes de sa production savante est une expérience très singulière et stimulante. Toutefois, le risque est de se laisser submerger par un trop port trop affectif avec ce type

Pouvez-vous citer des documents ayant particulièrement éclairé vos recherches ?

Ils sont si nombreux ! Quelques éléments viendront des archives des Ceméca restituant les programmes de formation des infirmières et de leur difficulté à s'exprimer dans l'ambiance hiérarchique et politisée d'un hôpital psychiatrique des années 1950. La découverte, à travers des archives privées d'un psychanalyste des États-Unis, d'une clinique d'identité de genre, à un moment où ce terme n'était pas aussi en usage qu'aujourd'hui. Et enfin quelque chose de très récent pour moi et qui m'apparaît comme une pépite : des projets de structure de prise en charge d'enfants autistes mêlant l'histoire psychologique, l'approche éducative et l'articulation avec les familles. Je pressens à travers ces cartons la possibilité d'une autre histoire de l'autisme. C'est dire que mon émotion est grande !

Fiche ADAJEP n° 2 : Dans mon asso, on a de vraies pépites !

DANS MON ASSO, ON GARDE TOUT !



COMMENT FAIRE ?
4 règles de fil



REPÈRES
Ou est-ce qu'un document essentiel ?



TÉMOIGNAGE
L'avis du CNEA

« Etait-ce utile de garder toutes ces lettres d'information ? »

Les archives, c'est comme une orange : il faut en extraire le meilleur et jeter le reste. Mais comment faire pour savoir ce qu'il faut garder et ce qu'il faut éliminer ?

4 RÈGLES DE TRI

Plus les documents s'accumulent, plus il est nécessaire de trier les archives. Voici 4 principes pour vous aider à réduire la « masse » documentaire tout en conservant les pépites (voir fiche n°2).

Interroger la valeur des documents

Certains documents, produits par une association peuvent avoir une **valeur immédiate, relative ou anecdotique**. Ainsi, il n'y a aucune raison de conserver indéfiniment des factures d'achats ordinaires, des fiches de réservation de salles, des collections de textes de législation, des convocations à des réunions ou des lettres types. Ce genre de documents peut être détruit après un délai raisonnable (si possible par dichotomie) pour des documents contenant des informations relevant de la vie privée des personnes).

Les archives dites « **essentielles** » (voir plus loin) concernent par exemple tous les documents synthétisant un projet ou une action d'envergure. Ces derniers sont importants à conserver car ils garantiront une recherche et une compréhension efficaces des enjeux d' alors, y compris par les chercheurs en cas de dépôt dans un service d'archives.

D'autres documents sont soumis à des délais de conservation légaux plus ou moins longs et peuvent être transférés à une société d'archivage, si leur sort final est l'élimination : par exemple, les dossiers d'assurance d'anciens locaux (30 ans), les documents servant à établir la paye des salariés (10 ans) ou les dossiers des anciens personnels (jusqu'à liquidation des droits liés à la retraite).

Répartir les responsabilités

Dans une association, tout le monde n'a pas vocation à conserver les mêmes documents. Chacun doit donc apporter un soin particulier à la conservation des **originaux** résultant de ses activités propres.

Encore aujourd'hui, les documents faisant foi sont bien souvent papier et signés manuellement. Dans le cas d'une association sans salarié ni local, il est nécessaire de définir une répartition de la **responsabilité** des documents à conserver (voir fiche n°1).

Limitier la prolifération de « doublons »

Être destinataire de nombreux documents ne nous rend pas forcément responsable de leur conservation. Lorsqu'ils ne sont plus utiles, ces documents peuvent être éliminés à condition de s'assurer que leur émetteur conserve bien le **dossier « maître »**, celui qui rentre dans les originaux. La réalisation de tableaux ou de modèles de procédure aide à formaliser cette répartition.

« Étiqueter » les espaces de stockage

Limitier la surcharge de l'information permet d'organiser les espaces de stockage. Si cela n'a jamais été fait, les permanents d'une association peuvent ainsi se lancer dans l'identification de tous les documents qui prennent de la place sans qu'il y ait d'ajouts particuliers à cela : exemplaires en série de revues internes ou externes, rapports d'activités d'autres associations, formulaires d'inscription à des formations datant des années 1970, etc. Ceci permettra de « **rafraîchir** » les espaces afin de ne se concentrer que sur les documents méritant l'attention nécessaire.

Le tri est donc une affaire de **régularité** reposant sur des critères rationnels et une organisation rigoureuse permettant de faciliter l'accès aux informations rendant compte de l'activité politique, intellectuelle, sociale, humaine et matérielle de l'association.

OU'EST-CE QU'UN DOCUMENT « ESSENTIEL » ?

REPÈRES

Le concept d'« archives essentielles », utilisé par les archivistes, désigne tout document dont la disparition aurait des conséquences graves pour une organisation. Traditionnellement, pour une association, les statuts, le récépissé de déclaration, les comptes rendus d'instances en font partie. Pour les associations agréées, on peut citer les archives comptables (bilans, résultats, rapports), les rapports moraux et les plans d'orientation que l'état peut consulter en cas de **contrôle**. Les associations employeurs ont aussi l'obligation de bien conserver les archives relatives au personnel. Enfin, tous les documents se rapportant à la fiscalité ou aux biens immobiliers (livre d'architecture ou autre) engageant une forte responsabilité de la part de l'association et sont donc à prendre en considération. Toutefois, chaque association peut identifier ses propres documents essentiels.



L'AVIS DU SERVICE JURIDIQUE DU CONSEIL NATIONAL DES EMPLOYEURS D'AVENIR (CNEA)

TÉMOIGNAGE

Quelle place occupent les archives dans vos préoccupations ?

Notre service juridique est assez peu sollicité sur les questions relatives aux archives. Les quelques interrogations portent essentiellement sur les **documents sociaux** que l'association en tant qu'employeur est tenue de conserver ou bien sur la possibilité ou non de « passer » les archives papier en archives numérisées. Mais ce n'est pas un sujet qui est au cœur des préoccupations de nos adhérents d'ores et déjà.

Quels conseils donnez-vous aux associations et quel type d'assistance pouvez-vous apporter ?

Nos conseils vont concerner les associations qui emploient des salariés et particulièrement les documents qu'il n'est pas toujours évident de savoir, selon la nature du document, combien de temps il doit être conservé. Certains de ces documents doivent en effet être considérés comme « essentiels » et conservés sur de longues périodes comme les bulletins de paie, les déclarations pour accident du travail ou bien encore les justificatifs d'affiliation et de cotisation aux caisses de retraite complémentaire. Alors que d'autres, qui ne sont pas « essentiels », peuvent

« Il n'est pas toujours évident de savoir, selon la nature du document, combien de temps il doit être conservé. »

ments sociaux. En plus du conseil juridique quotidien, nous mettons à la disposition de nos adhérents une fiche relative à la durée de conservation des documents

1 - Le CNEA est le syndicat employeur qui pilote la convention collective nationale de l'industrie (CCNA).

2 - Règlement général sur la protection des données.

DANS MON ASSO, ON A DÉCIDÉ DE RANGER !



COMMENT FAIRE ?
4 règles de pré-archivage

« Stocker, c'est bien...
organiser, c'est mieux ! »



REPÈRES
Le cycle de vie des archives

Les archives ne doivent pas être un repoussoir, sinon à quoi bon les garder ? Organisées et identifiées, elles constituent au contraire une gigantesque réserve d'informations susceptibles d'intéresser une large communauté.



TÉMOIGNAGE
Lydiane Guelt-Montchal,
directrice des Archives
départementales
d'Indre-et-Loire

4 RÈGLES DE PRÉ-ARCHIVAGE

Cette fiche reprend et développe sur un plan pratique les conseils énoncés dans la fiche n°1 destinée à garantir un classement efficace et ouvrir la voie à l'archivage. Ces recommandations peuvent être mises en œuvre collectivement pendant un temps dédié et s'appuyer sur des pratiques déjà mises en place ou énoncées dans les associations. Une amorce vidéo a été réalisée : vimeo.com/478422206.

Classer et trier ses dossiers

Pour les dossiers papier, éliminer régulièrement les pages de « corbelle » (brouillons, doubles, formulaires vides, etc.) et agréger les documents se rapportant à la même affaire. Les trombones, parce qu'ils rouillent et peuvent endommager le papier, sont à éviter. Les documents seront rangés dans un **ordre logique** : chronologique ou tout ordre pertinent retenu par l'association.

Trier et dater ses dossiers

Pour les mettre correctement en boîte, chaque dossier prendra la forme d'une chemise, solide et de couleur claire. Il faut proscrire les classeurs, les dossiers suspendus ou les pochettes plastiques. Un titre explicite, précis et lisible sera inscrit au crayon à papier (et ainsi être modifié s'il évolue) et placé toujours du même côté de lecture (par exemple au centre de la chemise). Les sigles devront être déclinés. Il est important d'adopter un langage courant et explicite. Inscrivez les **dates externes** pour chaque dossier (date la plus ancienne et la plus récente des documents – ex : 2010-2016). Si le dossier est trop volumineux, lui attribuer des subdivisions sous la forme de sous-chemises, celles-ci devant se rapporter d'une division logique au sein du dossier en rapport avec l'objet traité.

« Mettre en boîte »

Se munir de boîtes d'archives en carton de 10 ou 15 cm de large (les 20 cm sont lourdes une fois remplies), suffisamment solides pour ne pas casser et qui se montent et se ferment de façon simple. Chaque boîte sera remplie du nombre maximum de dossiers que sa taille peut contenir et identifiée sur la tranche visible par un **titre explicite et lisible**. Les dossiers qu'elle contiennent seront réunis entre eux par un même thème.

Et... savoir où sont ses archives

Les boîtes peuvent désormais être déposées dans l'espace dédié aux archives et rangées de façon ordonnée... mais ces efforts seront vains si l'on ne parvient pas à se repérer dans la masse et récupérer rapidement ce qui nous intéresse. C'est pourquoi il est important de créer un document permettant de localiser le plus précisément possible chaque boîte ou ensemble de boîtes d'archives. Pour cela, numérotter les différents **matériels de rangement** et les reporter dans un tableau permettant le contenu des documents et leur emplacement.

Salle	Étagère	Tablette	Boîtes	Contenu	Dates externes
2	3	4	1 à 5	Grands livres comptables	1994-2001
2	3	6	15	Stages BAF : programmes, bilans	1988-1992
2	3	7	17	Concerts ouest indienne de la Culture	1975-2000

Ce tableau doit être régulièrement mis à jour. Dans l'idéal, il peut aussi servir à programmer des **éliminations** ou des **dépôts** afin de régénérer de nouveaux espaces libres.

LE CYCLE DE VIE DES ARCHIVES

REPÈRES

Les archives entreposées dans les bureaux sont appelées « **archives courantes** ». Les archives déposées dans des locaux dédiés sont appelées « **archives intermédiaires** ». La dernière catégorie rassemble les archives « **historiques** » ou « **définitives** » : elles peuvent se trouver au sein de l'association ou avoir été déposées dans un service d'archives. Elles ont pour particularité de ne plus revêtir d'importance immédiate pour l'association du point de vue administratif, parce qu'ayant dépassé une certaine **durée d'utilité**, et de présenter un intérêt pour l'histoire, pour des raisons propres à l'association ou pour des raisons plus générales : politiques, sociales, culturelles, artistiques, etc.

TÉMOIGNAGE



LYDIANE GUETT-MONTCHAL,

DIRECTRICE DES ARCHIVES DÉPARTEMENTALES D'INDRE-ET-LOIRE

En quoi un fonds classé, titré, décrit et conditionné en amont est-il important pour un service d'archives ?

« L'association sait mieux que l'archiviste quelles sont les activités auxquelles se réfèrent les documents. »

Un fonds déjà partiellement ou complètement structuré et décrit est beaucoup plus rapide à trier, une fois entré dans le service d'archives. Reclasser et reconditionner un fonds « en vrac » est beaucoup plus long, et souvent repoussé au gré de l'opportunité d'autres priorités : ou contraire, un ensemble déjà bien préparé sera plus rapidement mis à disposition des chercheurs et du public. Lorsque ces archives sont transférées à un service d'archives, un **travail préalable** permet de s'assurer que l'ensemble transféré est complet, qu'il n'y a pas de lacunes graves, ou de documents sans intérêt. Cela permet aussi de s'assurer que les documents sont bien maintenus dans leur **contexte d'origine**, et qu'ils ne seront pas mélangés lors du transfert. Enfin, les producteurs de ces documents (c'est-à-dire en l'occurrence l'association déposante) ont souvent bien mieux que l'archiviste quel quel les activités auxquelles se réfèrent les documents : ils peuvent donc proposer un plan de classement hiérarchisé en fonction de l'importance des missions exercées et une **description** souvent plus pertinente, plus proche de la réalité. Et si les termes employés ne sont pas clairs ou trop « jargonnants », un échange entre l'association et l'archiviste permettra de clarifier l'inventaire. Attention cependant, il faut veiller lors du titrage à ne pas jeter ce qui pourrait avoir un intérêt pour l'avenir ! Un échange préalable avec les archivistes permet de se procurer des **tableaux de tri** pour les documents les plus génériques et des grands principes de sélection pour les dossiers correspondant aux missions spécifiques.

Voir le tableau de tri réalisé par le PAJEP

archives, voir [archives, voir https://pajep.fr/outils-et-instruments-de-recherche/outils/tableau-de-tri](https://pajep.fr/outils-et-instruments-de-recherche/outils/tableau-de-tri)

Voir le tableau de tri réalisé par les Archives départementales des Landes

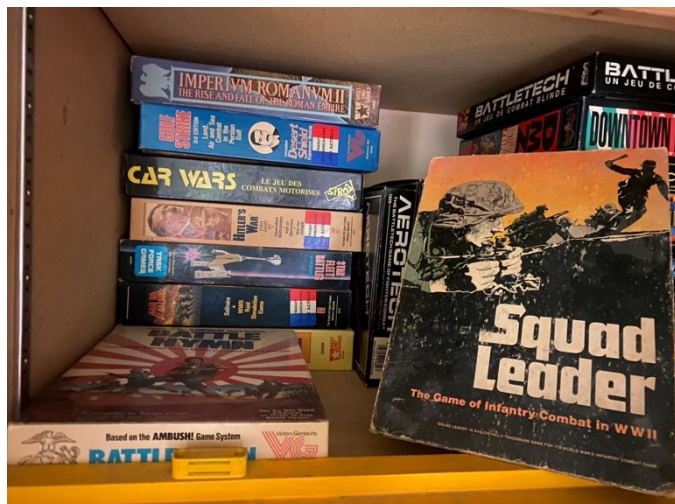
archives, voir [archives, voir https://archives.landes.fr/fricher/44026/825](https://archives.landes.fr/fricher/44026/825)

Voir le tableau de tri réalisé par les Archives municipales de Lyon

ministères gestion, voir [ministères gestion, voir https://mairie.archives/contenu/Souvenir_fonds/IG_Associations_MAJ_2007.pdf](https://mairie.archives/contenu/Souvenir_fonds/IG_Associations_MAJ_2007.pdf)

Observations photographiques des réserves

Cette annexe rassemble une sélection de photographies prises au cours de l'observation directe des réserves, mentionnée dans la partie méthodologique du mémoire. Les noms de structures reprennent les codes d'anonymisation utilisés.



Goyave — le point de départ

Rayonnage de jeux de simulation et de wargames (Squad Leader, Battletech, Car Wars...) – le lot qui a initié le questionnaire.



Brocoli-iguane - une réserve dense

Des cartons du sol au plafond sur toute la profondeur de la pièce : un espace observé par la photographie seule, sans entretien enregistré associé.



Framboise - réserve annexe

Jeux moteurs, grands jeux en bois et matériel de fabrication d'espaces symboliques, non visibles depuis l'espace public.



Bergamote - une destination possible

Table de vente de jeux neufs ou recyclés qui n'ont plus leur utilité à la ludothèque : un débouché marchand pour les jeux désherbés.



CRM (IUT Bordeaux Montaigne)

Les jeux sont rangés à la verticale et cotés comme des ouvrages.



Canneberge - traçabilité matérielle

Jeux avant mise en circulation : étiquetage numéroté par rayon et catégorie de public, avec suivi manuscrit de l'état de couverture plastique des boîtes (« Filmolux OK »).



Banane - jeux experts et grand public

Les jeux de stratégie experts et les jeux plus accessibles sont disponibles au public, sur étagères ou caisses.



Blette - un fonds nomade

Jeux conditionnés en seaux pour vocation itinérante plutôt que du prêt.



Bolet - un classement structuré

Étagères en cases numérotées (B1, B2, C1, C2...), chaque sac de matériel renvoyant à une liste imprimée des jeux et de leur lieu de rangement.



Mandarine - les pièces détachées

Sachets de billes, jetons, dés et pions individuellement étiquetés, chacun renvoyant à une référence précise – montre un soin taxinomique de la structure.



l'gname — l'espace public

Étagères organisées par intitulés explicites (« Stratégie/Réflexion », « Coopération »...), directement lisibles par le public - à comparer avec le couloir de réserve attendant, resté sans étiquetage.

Pomme - l'un des trois « garages » →

Un espace de réserve, en attente de réorganisation.



Entretiens

De sorte à approcher la limite en pages fixée pour les annexes de ce mémoire, seules deux des cinq retranscriptions d'entretiens sont reproduites ci-après, à titre illustratif. L'ensemble du corpus a été mobilisé dans l'analyse présentée en partie 4.

Etienne, février 2026

Jany : Bonjour Etienne !

Etienne : Bonjour Jany

Jany : Euuum, tu es ludothécaire ààà Framboise (Etienne : mmm d'acquiescement), est-ce queee tu pourrais eueuh te-te décrire, qu'est-ce qui est noté sur ta carte d'identité ?

Etienne : Sur ma carte d'identité professionnelle ?

Jany : Non, perso, (rire d'Etienne) eueuh des données socio-démographiques.

Etienne : Eueueu, j'ai 48 ans, je m'appelle Etienne Laurier et euh voilà je suis né à Brugnon et j'exerce sur Framboise, j'habite à Goyave.

Jany : Et qui n'est pas sur ta carte d'identité, euh est-ce que tu es papa ?

Etienne : Oui, je suis papa d'une petite fille, enfin petite fille, qui va pas (sic) tarder à avoir 16 ans. (**Jany : ca marche**) Pas si petite.

Jany : Et là on va passer sur le volet professionnel. Moi ce qui m'intrigue et qui fait l'objet de réflexion cette année, c'est (temps) qu'est-ce qui est visible et surtout invisible en ludothèque ? Qu'est-ce qui est eumm (temps) disponible au public et indisponible ? Si t'es (sic) d'accord, je t'interroge là-dessus.

Etienne : OK (temps)

Jany : Comment vous fonctionnez, vous à Framboise et ton point de vue à toi ?

Etienne : OK; Ce qui est visible ou invisible au public en termes de matériel ou en termes de travail ? Qu'est-ce qu'on peut être amené à faire dans nos métiers qui sooonnnnt... Il y a la partie visible, c'est-à-dire la partie animation, ouverture de la structure et tout le reste, en fait, que le public ne voit pas. J'sais pas siii...

Tout à fait, je vois bien la différence. Eeeuum on vaaaa, plutôt le matériel.

Ok; en termes de matériel, on prête quasiment tout ce qu'on a et qui en tout cas est enregistré dans notre logiciel. On doit être autour des 2500 références.

Les seules choses qu'on ne va pas prêter, c'est ce qui nous sert à fabriquer nos espaces symboliques eeeuuuh et nos meubles. Les gros meubles de cuisine en bois, les tapis, les barrières, ce genre de choses, on ne va pas prêter. Eueuh, voilà.

Vous prêtez, sinon, tout ?

Oui, enfin à part nos ordi, nos stylos (rires d'Etienne), tout ce qui est matériel ludique. Ouais. Ça va des gros jeux en bois de kermesse à un petit hochet. Tout se prête.

Et eueuh j'ai souvenir qu'à la ludothèque de Framboise, y'a (sic) un musée.

Oui alors musée, c'est un joli mot pour dire qu'on a gar-mis de côté certains vieux jeux de société qui nous paraissent être marquants dans l'histoire du jeu de société, ou toujours sympa à jouer, tout simplement, mais eeeuuuh peut-être un peu datés et voilà. On a la chance d'avoir une petite armoire où on peut stocker ça. C'est pas (sic) un musée qu'on visite (rires d'Etienne). (**Oui**) On

a un petit classeur dans lequel on peut consulter en fait des jeux qui sont un peu plus vieux, mais qu'on a sorti, qu'on a choisi de pas (sic) sortir du stock. Ils sont juste rangés ailleurs, mais ils sont empruntables (**OK**) et jouables.

Ils sont toujours... ils sont pas (sic) là physiquement présents dans l'espace de jeu, mais ils sont dans un rangement annexe (phrase construite à 2 voix)

Et ils figurent toujours sur l'empruntable ? Oui oui oui oui, et on a un classeur consultable pour pouvoir, comme beaucoup de choses, dans la ludothèque, on a, on va dire trois annexes dans lesquelles on range du matériel qui n'est pas dans la ludothèque, mais qui est empruntable. Qui est soit visible, y'a (sic) des catalogues, soit visible via des petites étiquettes aimantées qu'on a collées au mur. Le public va prendre une étiquette et nous dire « beh je voudrais celui-là », on va leur chercher. L'étiquette n'est plus sur le mur, donc il n'est plus empruntable. Quand il revient, on remet l'étiquette au mur. (**OK**) C'est un truc qu'on avait vu à Olives lors d'un (nom de réunion de réseau). L'idée étant bonne, à notre sens, on l'a reprise.

Et qu'est-ce qui fait que le jeu part au musée ou en annexe ?

Alors une fois par an, on fait un grand ménage. On fait pas (sic) on fait pas d'inventaire nous à F...(le nom de la ville n'est pas terminé), quand je suis arrivé ici, il n'y avait pas d'inventaire. On en a fait un une fois pendant le Covid, parce qu'on avait le temps. Y'a (sic) pas de réelle volonté structurelle. Parce que pour faire un inventaire sans fermer les lieux, sachant qu'on est ouverts 5 jours semaine, c'est compliqué. Du coup on fait pas (sic) d'inventaire, par contre, on ferme pendant 4 jours pour faire un grand ménage où on sort tout, on nettoie tout. Alors les jeux pas trop, qui sont dans la ludothèque parce qu'ils sont nettoyés au fur et à mesure, mais tout ce qui va être dans les annexes, tout ce qui est étagères etcetera, on nettoie tout à ce moment-là. Et ça nous permet aussi de faire un tri. De s'dire (sic), quand on remet chaque jeu, on se dit "ah bah çui-là" (sic) ... Alors les abîmés, on les a jetés au fur et à mesure de l'année hein, mais des jeux, on se dit ah bah çui-là, tiens, il est pas (sic) trop sorti cette année.

Donc voilà on fait ça un peu au visuel. Boh est-ce qu'on a encore envie de le mettre en valeur çui-là ? Non; on l'enlève. Alors ça changera p't'être (sic) cette année, parce que comme on a changé de logiciel et qu'on va pouvoir avoir des données statistiques maintenant sur les prêts qu'on n'avait pas avant, par jeu, peut-être qu'on va se servir aussi de ça pour dire çui-là, ce jeu il est vraiment (mot insisté) pas (sic) sorti. C'est pas (sic) juste une impression. Voilà. Et sinon, du coup bah y'a je sais pas, on va dire que y'a à peu près, selon les années et selon les volumes de boîtes, entre 50 et 100 jeux qui, chaque année, sont sortis des stocks, sur ces 50 et 100, y'a pas (sic) de chiffre qu'on va mettre. Mais on peut dire ah bah çui-là, quand même, il a été marquant, on va le garder et on le met au musée.

Voilà. Genre... dernièrement, pffou je saurais pas (sic) dire dernièrement, ce que j'ai mis, mais... Ah si, on a mis la vallée des mammouths, y'a pas (sic) longtemps. Voilà. En s'disant (sic) oh bah c'est un jeu p't'être qui a marqué son époque, qu'est assez vieux, et ça ne sortait plus trop là.

Mais qui, pour vous, fait date.

Oui. Oui. c'est ça. Et l'autre problème, c'est un peu différent, c'est p't'être pas un problème, mais l'idée, c'est que ces jeux qu'on met de côté, soit on va les donner à des structures de la ville, ces 50 à 100 jeux là pilonnés, on va les donner à d'autres structures de la ville qui pourraient s'en servir, parce que s'ils sont en état, encore hein; Et sinon, notamment pour la partie jeux de société eueuh, 8 ans et plus, où on n'a pas forcément de structures que ça intéresse, parce queeee les accueils de loisirs, worf on avait essayé, mais ils font pas (sic) forcément l'effort de lire les règles et de s'investir dans les jeux, donc c'est pas (sic) la peine en fait. On les garde de côté, dans le but de faire une ludobraderie tous les 4-5 ans, quand on a un peu de volume. Et si je prends par exemple l'exemple de la vallée des mammouths ou d'autres jeux, par exemple on a le Civilisation de Descartes dans le musée, l'idée, c'est, on a vu ça sur la première ludobraderie

qu'on a fait, où y'a des gens qui viennent et qui achètent un jeu, pas forcément pour y jouer, mais dans l'idée de le revendre. (Soupirs) Donc voilà, la vallée des mammoths, je l'ai gardée en me disant, voilà, là, il est de côté, ça sera plutôt pour éviter ça, mais eueuh ça, ça marche quand on a de la place. Quand on en aura plus, on réfléchira autrement.

Le grand ménage que vous faites, donc vous bloquez 4 jours, il a lieu quand dans l'année ?

Début septembre, à la rentrée, après nos activités en extérieur, en général, c'est la première semaine de septembre, du jeudi au mardi. (raclement de gorge) Jeudi, vendredi, lundi, mardi. En fait, comme on a un lieu où y'a aussi un accueil de loisirs, l'idée est de pas (sic) bloquer l'accueil de loisirs du mercredi. **(Mm)** Donc il faut que le mercredi, ce soit ouvert. Donc voilà.

Et c'est... Vous procédez à deux (Non) pour décider ? Ah, pardon. Pour la décision. Excuse-moi. Je t'ai coupée. Ouais. On procède que (sic) tous les deux, ouais, parce qu'on est deux dans la ludothèque, et y'a que... Enfin je vois pas (sic) à qui on pourrait s'adresser d'autres. (Etienne rit)

Y'a pas (sic) d'autres, y'a personne à qui il y a à rendre compte ou...

Alors... Enfin honnêtement, le matériel qu'il y a dans la ludothèque, y'a à peu près que les deux ludothécaires qui savent ce qu'y a en détail. Donc on sait à peu près qu'il y a un nombre de jeux. Moi, je tiens un fichier, comme c'est du matériel municipal, de tout ce qui sort. Tous les jeux sortis chaque année, je peux dire où ils sont passés, ils ont été jetés, ils ont été donnés, ils ont été mis de côté. Enfin chaque année, on tient ça pour rendre un compte...

C'est tracé.

C'est tracé. Mais voilà. On rend pas (sic) un compte de pourquoi on a viré çui-là ou... **(Oui)** C'est pas (sic) du qualitatif, quoi. **OK.**

Quand je t'ai demandé « Est-ce que vous procédez à deux ? », t'as (sic) dit non. Tu pensais à quoi ?

Je pensais au grand ménage. C'était pour te dire que le grand ménage, y'a pas que la ludothèque, en fait. **(OK)** C'est le grand ménage de tout l'espace Popeye. **(d'accord)** Donc il y a à la fois, nous, le... ***Le Relais Petite Enfance ?*** Le Relais Petite Enfance, que je confonds toujours avec le PRE, donc le RPE, l'Accueil de loisirs, le LAEP, **(OK)** les collègues du secrétariat. Donc le ménage, on est plusieurs à le faire. Alors on s'occupe nous plus spécifiquement de la ludo, mais sur les espaces communs. Et puis des collègues viennent nous donner d'un coup de main, des fois. Voilà.

OK. Il y en a qui finissent avant d'autres. Oui. Oui. L'idée, c'est que le ménage soit fini le mardi soir **(mmm)** et pour tout le monde. Donc si certains ont fini avant d'autres, ils viennent aider les autres. Et voilà.

Ça marche. En question que j'avais à te poser, tu as répondu sur quel crit... Je me pose la question de sur quels critères ils sont désherbés. Donc si je résume bien, pour vous, c'est au visuel que les jeux désherbés sont... Vous vous en occupez en partie (mot insisté) dans l'année. Et à l'occasion...

Pour les abîmés. **(Oui)** Mais rarement pour « Tiens, celui-là, il marche pas ». « Tiens, çui-là, il a pas l'air de sortir ». C'est que à ce moment-là.

C'est qu'au moment du grand ménage. Est-ce que tu penses qu'il y a une dimension affective ?

Oui. Complètement. À la fois dans ce qu'on va désherber, mais à la fois dans c'qu'on va être amené à proposer en animation. J'aime bien faire présenter ça aux écoles. Du coup, j'ai plutôt envie qu'ils restent dans la ludo. Parce que les jeux qu'on désherbe, c'est les jeux qu'on pense ne plus se servir. Parce qu'il y a à la fois les jeux qu'on prête et les jeux qu'on se sert en animation. Donc dans les deux cas... Pas dans les deux cas, mais les jeux qu'on va présenter aux écoles, on sait à peu près ce qu'on veut. Et même si on n'a pas tous les deux les mêmes sensibilités sur les jeux, Maud pourrait me dire « Ah bah tiens, çui-là », des fois j'lui dis « Et tiens, çui-là, c'est quoi, là, on pourrait p't'être le virer ? ». Elle me dit « Ah bah non, moi, je m'en sers ». Voilà, OK, on le garde. Sans parler je sais pas (sic) si c'est vraiment une dimension affective, ça. C'est plus de l'utilité. **(Mm)** L'affective va plutôt être sur le musée, **(Mm !)** peut-être. Mais comme on a la chance d'avoir un stock de jeux qui arrive à être assez renouvelé, on doit acheter une centaine de jeux de société par an à peu près, on est obligé de faire tourner. Et autant les premières années, on a viré des choses comme ça, parce que vraiment on avait des vieux jeux en allemand, des choses qui ne passent plus auprès du public, autant là, des fois, on fait « Ah, çui-là, il était bien quand même », mais bah il faut faire de la place. Donc.. Et le « il était bien quand même », il est juste affectif, il est paaas, c'est pas objectif comme avis.

Ca vous arrive ... Est-ce que ça vous arrive de temporiser ? (Mmm) Quand tu sens qu'il y a un désaccord. Est-ce que vous vous attentez à prendre une décision ou est-ce que vous temporisez ?

Entre Maud et moi ? Il suffit qu'il y en ait un des deux qui veuille garder le jeu, on le garde. **(Ok)** Y'a pas de ... On en n'est pas ... alors le jour où vraiment on pourra plus... Ça déborde, bah on verra, on fera autrement. Mais pour l'instant, si y'en a un des deux qui le veut, y'a pas de raison de le virer. Et au même titre que... C'est un détail, mais des fois, il peut arriver que certains... Parce que comme on n'a pas de données quantitatives pour l'instant de ce nombre de jeux qui sortent, j'dis n'importe quoi. L'année dernière, il y a Alhambra, par exemple, qu'on voulait virer, et en fait, en y réfléchissant 2 secondes, je me suis rappelé d'une adhérente qui le prend très souvent. Enfin très souvent, elle le prend 2 fois dans l'année. Mais, et y'a peut-être qu'elle qui le prend. Et je me suis dit « Bah non, celui-là, on va le mettre au musée, on va pas le lui enlever si elle, elle le veut régulièrement ». Mais il suffit qu'il y ait une personne, que ce soit Maud ou moi, qui est envie régulièrement de ce jeu, on va pas (sic) l'enlever. C'est suffisamment... C'est un marqueur suffisamment important pour nous pour pas (sic) l'enlever.

Le nouveau logiciel, il date de quand ?

Il a été mis en place... On a commencé à le mettre en place en juillet. **OK. Juillet 2025.** Voilà.

Ca marche.

Donc je pense qu'on arrivera p't'être pour ce grand ménage à voir les jeux qui sont le moins sortis. Mais malgré tout, c'est pas (sic) une donnée qui veut tout dire. Parce que des fois, il y a des jeux qui sont cachés derrière d'autres et du coup qui sortent pas (sic) parce que pas mis en valeur, parce que c'est pas (sic) la qualité intrinsèque, parce que ça existe pas (sic) une qualité intrinsèque de jeu. Mais des fois, on se dit « Ah bah tiens, tant pis, on va le garder. On va essayer de le mettre un peu plus en avant, d'en parler et voir ce que ça peut donner », quoi. Et là, il y a p't'être le p'tit côté

« Je l'aime bien, ce jeu. Je veux pas qu'il s'en aille » (Etienne rit)

Sur quels critères vous achetez les jeux ?

Alors on essaye, on a la particularité d'être une ludothèque qui est tout public, mais vraiment tout public. Donc il faut qu'on arrive à acheter des jeux qui vont de zéro à (temps) à l'infini. Donc on va essayer d'acheter sur les quatre catégories ESAR. Malgré tout, c'qui tourne le plus,

ce qu'on fait le plus tourner, c'est les jeux de société, parce que (temps) c'est plus facile. Y'a beaucoup de nouveautés. Si je prends l'exemple des jeux pour la petite enfance... Enfin nous, on s'arrache les cheveux pour trouver des choses nouvelles. On retrouve toujours la même chose.

Alors oui, c'est plus en bleu, c'est en blanc. Le lapin, il a été changé en ours. Mais en fait, c'est la même chose derrière. Donc on essaye de changer régulièrement tous les types de jeux. Pour ce qui est la partie eueuh jeux de construction, on essaie toujours de regarder un peu si on a bien tous les âges, par exemple. Ah tiens, çui-là il est abîmé, il faudrait le remplacer par quelque chose de similaire. Sur le puzzle, c'est pareil. Les puzzles, hop, celui-là a été abîmé, on manque de 50 pièces, on va acheter du 50 pièces. Et sur le jeu de société, on procède moins comme ça. On va pas (sic) regarder « ah tiens, j'ai pas beaucoup de jeux de circuit, il m'en faudrait ». On essaye de se renseigner un p'tit peu, soit par le bouche-à-oreille, soit par... On a la chance d'avoir un magasin sur Goyave qui fait des journées pro, où ils nous présentent des jeux. C'est un bon moyen, même si c'est juste un p'tit moment. Et sinon, après, par des réseaux sociaux, des...

Des newsletters ?

Bah pas trop, justement. J'ai vu qu'il y en a une qui allait peut-être se monter par une ancienne collègue, donc on verra ce que ça donne. En fait, les newsletters que j'avais à un moment, c'était que des newsletters d'éditeurs. Moi, en lisant une newsletter, j'arrive pas (sic) à savoir... J'ai besoin d'un peu plus, donc vu le nombre de sorties, milliers et quelques de jeux de société par an, j'ai besoin de quelqu'un qui fait un pré-tri, en fait (**Oui**) Je ne suis plus capable de lire des choses sur tout ce qui sort. Et dans les pré-tris, en écoutant des youtubeurs qui vont expliquer vite fait ce que fait le jeu en 2-10 minutes et qui en présentent 10 dans la semaine, je le note. Et puis plus tard, on va les acheter. Voilà.

Ça se passe tous les... La fréquence des achats, ce serait quoi ?

On n'a pas de réelle fréquence imposée. C'est entre 3 et 4 fois par an. (**OK**) Pour ce qui est du jeu de société... En fait, on n'a pas vraiment de fréquence. On a un budget à l'année. On y va quand ooon peut. Donc pour le jeu de société, on y est assez régulièrement. Pour le reste des jeux, on fait 2 fois par an, souvent un peu au printemps et un peu avant Noël, genre en novembre, quand y'a eu pas mal de sorties. On essaye de faire un peu le tour des magasins. Et autant pour le jeu de société, on arrive avec une liste. Pour le reste, on a 2, 3 trucs, genre been « Il me faut un bateau pirate ». Pour tout le reste, on voit en magasin. On s'fait un bon et on regarde dans le magasin ce qu'on trouve, qui nous plaît ou pas. Voilà.

Est-ce que vous avez des regrets ou est-ce que tu as des regrets, des achats ratés ?

Bien sûr. Bien sûr. Alors des achats ratés dans le sens où le jeu n'a pas marché. Y'a aussi des jeux où je les ai notés sur une liste. Je me disais « Ah tiens, il faudrait qu'on prenne ce jeu-là ». Et en fait, 3 mois plus tard, il est plus (sic) en magasin. Et bah dommage. Mais après, pfffou, ça le regret, il dure 2 secondes. Enfin c'est pas... Je pense qu'on a suffisamment de choses pour qu'y est rien d'indispensables de rater. Et les jeux ratés... La première fois que ça m'est arrivé à un jeu qui a complètement fait flop, je me suis posé la question. Est-ce que j'ai pas su le mettre en valeur ? Et en fait, c'est pas (sic) si grave. En fait, s'il y en a un qui a fait flop sur les 100 jeux de société achetés dans l'année, c'est qu'on est plutôt bons (rires d'Etienne)

Et des pilonnages ratés ?

C'est-à-dire un jeu qu'on aurait besoin, qu'on aurait viré et qu'on se dit « Mince, celui-là ! ». (**Ouais**) Ça peut arriver. Pour moi, c'est pas un pilonnage raté, mais des fois, on a des gens qui me disent « Ah, j'voudrais çui-là ». Et là, on l'a plus. Ça peut arriver, mais c'est très très rare les fois où on n'a pas pu re-proposer quelque chose de similaire, de pas trop loin. C'est assez rare.

C'est arrivé sur des cas très spécifiques d'une, de personnel médical. Une fois, c'était une psychomotricienne. Et une fois, une orthophoniste qui voulait tel jeu et pas un autre. Et oui, on l'avait plus. Mais bon, c'est pas très grave. Voilà. Pour moi, c'est pas un pilonnage raté.

On n'est pas devin ?

Non. Et pis, on n'a pas la capacité à être exhaustif d'avoir tout quoi. Voilà, toujours pareil, cette histoire de nombre de jeux qui sort chaque année. On n'aura pas tout, de toute façon. Et c'est pas (sic) grave. Notre but, c'est quand même de faire... Le but premier, il me semble, pour nous en tout cas ici, c'est de faire découvrir (mot insisté) le plaisir de jouer au grand public. Donc voilà c'est pas un musée. On n'a pas besoin d'avoir tout pour ça.

Est-ce que pour vous, il y a des jeux incontournables ?

Alors je dirais non, mais oui. C'est-à-dire, je pense y'a (sic) des types de jeux incontournables. Pas un jeu en particulier incontournable. Ça va dépendre des catégories d'âge. Il va falloir des hochets pour les tous petits. Certains jeux d'exercice. Mais y'en a pas un plus qu'un autre qui va être incontournable. Après, y'en a qui, moi, dans ma pratique, je me verrais pas (sic) ne pas avoir, parce que je les utilise tout le temps. Mais si j'les avais pas (sic), je ferais sûrement autrement. En commençant, y'a, pffou je sais plus (sic), plus de dix ans, ce métier, je pensais que certains jeux étaient incontournables. En jeux de société, notamment. **(mm)** Mais en fait, peut-être que y a quinze ans, c'était différent. Il y en avait sûrement moins. Maintenant, j'ai l'impression que y'a pas de... même si certains jeux sont extrêmement demandés, mais en fait ils sont nécessaires parce que les gens nous les demandent et qu'ils veulent les emprunter. Mais si le but, c'est de faire découvrir le jeu, ils ont pas (sic) forcément besoin de celui-là. Ils pourraient en avoir d'autres.

Est-ce qu'on peut préciser ? Quand est-ce que t'as commencé ce métier de ludothécaire ?

En 2012. En 2012, dans une autre structure, dans une autre municipalité, sur un projet un peu différent d'une structure plutôt petite d'enfance. Et enfance, en fait, dans un centre social, donc très familial, et au cœur d'un quartier, vraiment une structure de proximité. Voilà.

Et tu es arrivé à Framboise ?

En 2017.

En 2017. Et dans ta vie d'avant ?

Oh dans ma vie d'avant, ça n'avait rien à voir. J'ai été enseignant et développeur en informatique. Pas beaucoup de liens (rires). Même si l'informatique, des fois, ça sert un peu (Etienne rit)

Je rebondis sur l'informatique avec votre logiciel. C'est un logiciel développé en interne avec la Ville, c'est ça ?

Absolument pas. C'était ça.

C'était ça, le projet au début ?

Non. Le précédent qu'on avait, c'était ça. **(OK)** Et il s'avère que ce projet n'a jamais été vraiment mené à bout. Alors il était suffisant pour fonctionner. Mais plein de choses, comme le fait que les usagers puissent avoir une interface en ligne, n'avaient pas été développées, des fonctionnalités qu'on avait demandées qui n'y étaient pas. Et le développeur de la Ville qui s'occupait de ça est parti **(OK)** pour d'autres aventures. Et du coup, personne n'a repris la suite. Donc on se retrouvait avec un truc bancal. Et donc la solution a été faite de prendre un prestataire qui a un logiciel qui existe déjà, qui s'appelle PMB, qui est plutôt destiné aux médiathèques, mais qui fonctionne très bien pour les ludothèques. Voilà.

Et là, vous êtes contents ?

Oui. Oui, il y a beaucoup... Enfin j'ai hésité dans ma réponse, parce qu'on a énormément de données à mettre à jour sur les 2 500 jeux qu'on a, là. Depuis juillet, j'en ai... Alors on a eu... Nos données ont été...

Exportées ? Importées ?

Ouais, importées, p't-être, plutôt. J' sais plus dans quel sens on le dit. Enfin peu importe.

Ça dépend d'où on se place, je pense.

Ouais, et par contre, le logiciel nous permet beaucoup de choses. Et à terme d'avoir un site internet, Y'a plein de données qui n'étaient pas dans cette base et qu'il faut qu'on mette à jour à la main. Et sur les 2 500 jeux, là, il me reste encore 1 800 à faire. J'en ai fait 700 en 19 mois. Donc c'est pour ça que je suis toujours un peu... Il me permet plein de trucs. Il va nous simplifier la vie. Mais j'attends l'année prochaine pour que ce soit vraiment vraiment top et que ça fonctionne comme on veut.

Ça vous faite à 2 ?

En théorie, oui. En pratique, eueuh sur lees 700, j'en ai fait 650. (OK) Parce que j'ai pensé avoir plus d'appétence, ça m'dérange pas (sic) de le faire, en fait, alors que ma collègue... Voilà, ça l'intéresse pas (sic) (rires) — ***Elle fait d'autres choses !*** Eh beh bien sûr (rires) Bien sûr. ***Ça marche.***

Moi, j'ai terminé. Est-ce que t'as des choses à ajouter ?

Pas spécialement. Effectivement, je pensais que... Tu sais, dans la partie cachée, je pensais que t'allais parler aussi d'autre chose.

Du métier ?

Ouais. Mais c'est pas (sic) que je veuille en parler. C'est juste que je pensais que t'allais... Parce qu'on est quand même dans un métier où... Au même titre que les médiathécaires et au même titre que tous les métiers où on est confronté au public, où les gens pensent que notre métier s'arrête à ce que l'on fait quand ils nous voient. Eueuh alors moi, pfff, j'trouve pas ça dérangeant. Mais c'est assez rigolo de quand on reçoit de temps en temps des gens qui sont en reconversion professionnelle, qui cherchent quelque chose à faire et qui viennent 2, 3 semaines avec nous pour voir comment se passe le métier, etcetera. Certains continuent et d'autres non. Mais c'est pas facile (sic) pour les gens de s'imaginer ce qu'on fait une fois que la porte de la structure est fermée au public et de la somme des choses qu'il y a à faire, notamment tout ce qui va être inhérent au prêt du matériel, que ce soit le travail de veille pour les achats. Alors c'est p't'être nous qui nous imposons ça. Mais nous, on vérifie tous les jeux et l'ensemble des pièces qui reviennent de l'ensemble des jeux. Donc ça prend beaucoup de temps, le nettoyage, plein de choses comme ça.

Vous vérifiez une fois dans le chemin du jeu ?

À chaque fois que ça revient, quand ça sort, on vérifie pas (sic). C'est aux usagers de le faire. Ouais, ça serait... Peut-être, mais non, c'est déjà bien suffisant. Et pour ça, on a de la chance d'avoir 2 bénévoles qui nous aident beaucoup. Vraiment beaucoup.

Et les gens qui viennent, (mmh) notamment en reconversion professionnelle pour voir le métier de ludothécaire, rendent compte de leurs surprises, de « Ah, je m'imaginais pas (sic) tout ça » ?

Oui, oui. Que ce soit ça ou les saisonniers ou des jobs d'été, on a assez souvent le droit de dire « Ah bah tiens, je m'attendais pas (sic) à ça ». Parce que c'est pas (sic) un travail d'accueil de loisirs, en fait. On n'est pas en permanence avec le public. Et c'est cette partie là qui est souvent

la plus surprenante. Y'a pas mal de boulots administratifs. Enfin nous, on gère notre budget. Donc y'a pas mal de choses à faire qui sont des tâches très spécifiques. Des comptes rendus au Trésor public, des choses comme ça, c'est des choses que les gens pensent pas (sic) qu'on aurait à faire.

Et la préparation d'un accueil...

La préparation d'un accueil, la préparation d'une animation hors les murs. Nous, on a la chance de pouvoir co-construire la plupart de nos projets avec les gens, que ce soit avec les écoles, avec les EAJE etcetera. Chaque fois, on va co-construire avec un professionnel de la structure. Qu'est-ce que vous voulez qu'on mette en place, comment on va pouvoir le faire. Donc c'est des temps de réunion à chaque fois à faire, et qui prennent un peu de temps.

Et ça, il est pas (sic) défié, ce temps-là ? On vous demande pas de faire moins ?

On nous demande pas (sic) de faire moins, mais on nous demande de faire plus. D'animations. On va faire plus. Fatalement, faut enlever des choses. Donc de manière détournée, si. Mais sauf qu'il faut pas (sic) renier sur la qualité, il faut pas (sic) renier sur les comptes rendus. Donc on arrive à tenir pour l'instant, à essayer de pas (sic) être dans le quantitatif. Ça fait 2 ans qu'on nous demande de faire plus. On arrive à tenir. C'était très bien, cette année, le logiciel, pour arriver à dire « Mais non, le logiciel, on a beaucoup de choses à faire. On pourra pas (sic) faire plus » (rires d'Etienne)

Oui, c'est difficile de rendre compte qu'il y a besoin de préparer, d'installer, ranger...

C'est ça. Après, je me rends pas (sic) compte par rapport à mes autres collègues. Il faudrait regarder.

Mais nous, on fait... C'est vrai qu'on n'en fait pas tant que ça sur le papier. On fait une animation par semaine auprès des structures, écoles ou EAJE. (***D'accord***) Un de nous deux le fait. Donc réellement, c'est pas (sic) beaucoup de temps sur un emploi du temps. Mais tout le reste du temps, il faut qu'on prépare l'ouverture au public de la ludo, en fait.

Vous travaillez du...

Mardi au samedi matin.

Le samedi matin, vous êtes deux.

Non. Y'a qu'une personne...

En rotation.

En rotation. Voilà.

Donc du mardi au vendredi inclus, sûr, vous êtes tous les deux.

Ouais. La plupart du temps, oui. Quasiment tout le temps.

Là-dedans, il y a les ouvertures tout public. Ouais. ***Et qui sont le mardi...*** On ouvre le mardi après-midi, le mercredi matin, mercredi après-midi, jeudi après-midi et vendredi matin. Et samedi matin, bien sûr.

Et samedi matin, bien sûr; Et dans ce créneau du mardi au vendredi, il y a un accueil structure.

Non. C'est pas (sic) sur ces créneaux d'ouverture-là. C'est un autre créneau le jeudi matin. Là, on n'est pas ouverts au public.

Oui. C'est dans l'amplitude du...

Oui, c'est dans l'amplitude. C'est ça. C'est les jeudis matins qu'on fait nos accueils de structure, parce qu'on s'est aperçus, avec ces histoires de... Comme on est deux et qu'on n'a pas vraiment de temps pour échanger, le mardi matin, on se consacre un temps à les échanges d'infos de la semaine, les.. se répartir le travail qu'il y aura à faire, etcetera.

On le faisait pas (sic) avant et ça change quand même la vie de le faire.

Vous avez mis ça en place quand ?

Y'a 2 ou 3 ans, je saurai pas dire exactement

Après le covid quoi

Oui, oui, ouais, j'avais pas (sic) fait le rapprochement mais ouais alors pas directement après je pense qu'on a eu une année un peu de flottement et oui oui oui effectivement le covid ça a amené à re-réfléchir certaines choses. Complètement.

On s'arrête là ?

Ouais ! Très bien !

Super merci !

J'espère que tu as tout ce que tu veux

Oui merci (rires partagés)

--

Guénaëlle, mars 2026

Jany : Bonjour Guénaëlle, moi c'est Jany et je suis en licence pro médiation par le jeu et par le biais d'une intervenante je comprends que le placard de jeu de la licence pro a été très fourni et que le fond de jeu n'est plus dans le placard et est arrivé au CRM (Centre Ressources Montaigne). (Ouais) Toi est-ce que tu as vu ce passage et ça date de quand ?

Guénaëlle: Oui alors j'ai vu ce passage et ça date d'il y a au moins plus de sept ans je pense. Je pense que les premiers projets tutorés doivent être de 2015 donc ça va faire dix ans.

En fait on est parti du constat justement nous c'est un peu l'inverse c'est à dire qu'on travaillait dans la bibliothèque et on s'est rendu compte qu'il y avait des jeux dans une salle secrète et en discutant on s'est dit c'est dommage que tous ces jeux soient là et que vous en serviez beaucoup à certains moments et que finalement tout le reste de l'année ils sont un peu enfermés dans un placard et puis c'est venu aussi de la part des étudiants en disant nous il y a des jeux qui disparaissent parce qu'on sait pas comment très bien les gérer parce qu'on s'en sert pas mal pour nos soirées jeux pour tout ça et puis on sait pas forcément où est-ce qu'ils sont et c'est là c'est en échangeant qu'on s'est dit bah nous c'est un peu ce qu'on fait ici on est bibliothécaire on peut peut-être... Bref ; Et de fil en aiguille on s'est dit qu'on pourrait faire un projet tutoré pour faire vivre le jeu au CRM et c'est comme ça qu'il s'est intitulé le premier ; C'était l'objectif, c'était de faire une sélection de jeux, de les présenter au CRM, de les équiper de façon à ce qu'ils soient accessibles au prêt, et qui manquent pas (sic) la filière à un moment donné parce que voilà les jeux ils vous servent à la pédagogie etc et que il y ait une rotation dans l'année alors pas beaucoup mais c'était l'équivalent de deux ou trois rotations en fait, les étudiants arrivaient avec une dizaine de jeux eeeuuuh on voyait on essayait nous de les faire vivre de les valoriser, on voyait comment ils étaient empruntés et puis au bout d'un moment eeeuuuh il y avait une autre sélection voilà ça s'est fait comme ça à peu près eeeuuuh les deux premières années alors c'était il y a dix ans eeeett

Là on pourrait dire ce sont les dix ans de jeux au CRM !

Voilà de l'entrée progressive, exactement, les dix ans du jeu au CRM, donc tu pourras regarder ça c'est les projets les premiers projets voilà et petit à petit et bien on s'est dit les jeux qui sont qui fonctionnent bien qui ont été bien empruntés pourquoi il resterait pas au CRM puisque ça va être des petits jeux voilà donc petit à petit on s'est dit on va garder des jeux on sait où est-ce qu'ils sont ok ils sont ouverts à tous au prêt mais peut-être qu'on peut mettre de côté ceux qui sont vraiment indispensables à la filière et puis commencer comme ça mais qui dit intégration de jeux qui dit prêt il va falloir qu'on formalise un petit peu et que tout ça donc on s'est dit comment on fait on va pas travailler avec un fichier Excel on va faire ce qu'on sait faire on va

cataloguer nos jeux et petit à petit et bien en fait on s'est mis à cataloguer les jeux dans le catalogue national le Sudoc (Système Universitaire de Documentation) et à créer des localisations dans notre catalogue local qui correspond à Babord Plus et chez nous c'est Alma. Alors ça j'y reviendrai, l'autre truc c'était leur créer un système de classement parce qu'on s'est dit c'est bien quand on a dix jeux c'est facile mais quand on en aura 20-30-40 comment est-ce qu'on va les classer, comment on vaaaa, voilà ! Donc ça on s'est dit il va falloir qu'on réfléchisse à ça, excuse moi je suis en pleine journée je bafouille, après on s'est dit : on va les équiper, mais qu'est-ce qu'on, qu'est-ce qu'on (répétition) fait, est-ce que on les couvre ? Est-ce qu'on les couvre pas (sic) ? Est-ce qu'on achète du petit matériel pour favoriser, tu vois à l'intérieur mettre des élastiques des pochettes etc... donc ça c'est donc un autre projet tutoré pour voir comment on pouvait formaliser le traitement, le prêt et puis parallèlement on a eu des sous alors je ne sais plus de qui exactement mais ça venait de l'IUT, avec donc des étudiants qui ont fait une sélection de jeux pour compléter en fait les jeux qu'on allait récupérer du placard qu'on mettait ici et on allait avoir des nouveaux jeux...

Ca c'était l'objet d'un autre projet tutoré ?

C'était le même, c'était asseoir, amener plus de jeux, réfléchir à la mise en place vraiment avec les bibliothécaires d'un système de classement et, en plus avoir une sélection de documents et qu'on allait acquérir. Et que, au fil du temps on allait traiter, parce qu'on en a eu quand même on avait 800 euros donc ça fait quand même pas mal de jeux eett ... voilà donc il y a eu encore un autre projet tutoré alors après je voilà un autre projet tutoré vraiment pour faire cet accompagnement parce que par exemple les jeux au départ moi je savais pas (sic) trop quelle compétence ils (temps) sollicitaient : est-ce que c'était un jeu de langage, un jeu de logique, un jeu de positionnement, un jeu, tu vois, tu vois tout ça ; donc on a vraiment réfléchi là-dessus et à partir de celui-ci (montre et feuillette un rapport de projet tutoré) je crois on a commencé à formaliser un plan de classement alors est-ce que c'est celui-là (feuillette un rapport) non c'est pas celui-là... c'était... 2014... ah non tu vois 2014-2015 donc voilà ... et ça devait être ... ah ! Boris Rabot (nom d'un étudiant)... non c'est après Boris Rabot ... (feuillette) Ca doit être celui-ci... ciiii...

Oh il y a des photos !

Ouais il y a des photos, ah c'était avec Régis... alors tchouc-tchouc-tchouc, ah ah tiens est-ce que c'est ça, non...

De 2018... Ouais mais moi celui que je veux te montrer... oh lala qu'est-ce que j'étais jeune ! Oh regarde avec mon fils et ma fille ! Ohlala ! Bref peu importe... jungle speed ... Ouais ça doit être ça : tu vois là c'est de donner... année universitaire... donc ça c'était des propositions de jeux qui avait été amenés, tu vois il y avait le ...

Ca c'est le nombre d'exemplaires ? Ca va être le nombre de prêts Ah d'accord

Et puis après tu vois il y en avait certains qui étaient non empruntables **Oui**

Mais moi c'est pas çaaaaa ... bon bref on a formalisé notre plan de classement, donc...

Tu cherches le, l'année où vous avez formalisé le plan de classement ?

Non je voulais te montrer le le (répétition) tableau où on avait décidé le type d'interaction, qu'est-ce qu'on mettait sur notre étiquette ; en fait, en fait (répétition) l'objectif, notre commande c'était un plan de classement, nous donner les infos... des problématiques des ludothécaires voilà : comment on range un fond, et nous : nos problématiques. On s'était dit on connaît pas (sic) beaucoup le fond, on sait pas (sic) comment il va évoluer, on voudrait avoir quelque chose qui nous ferme pas (sic) en fait, qui ouvre des possibilités donc en fait j'avais proposé un plan de classement par thème oooùù ... Et après le ludothécaire avait dit « oui mais ça serait bien peut-être par niveau de difficulté ou par type de public » ; enfin voilà. Et donc en fait, on a des étiquettes, tu sais, de trois couleurs : on a les verts pour les jeux dits simples, les jaunes : un peu plus long .. (Interpelle sa collègue) Attends Anne (sa collègue) viens voir ! Regarde ce que j'ai retrouvé ! C'était il y a 10 ans ! *Oh c'est génial ! C'est tes enfants ! C'est super !* Oui avec

(prénoms des enfants) *il faut la numériser* (rires) C'est chouette hein !? *Oui ! A plus !* (la collègue s'en va)

Bonne soirée ! Vert : simple, jaune...

Jaune : un peu plus long, un peu plus les ... ça mérite quand même de passer du temps un peu sur les règles ; et des rouges : ça va être des jeux plus conséquents, où bah où il faut bien lire les règles, se prendre le temps de se poser etc.. (**OK**) donc en fait c'est lié au niveau de difficulté et (mot inaudible) et à la longueur du jeu ; donc on voulait un classement par thématique, par type d'interaction : est-ce que c'est un jeu solitaire, un duel, par équipe, par opposition, tu vois ça, et par thématique ; et après sur l'étiquette on s'était dit que bah peut-être que pour vous ça aurait été intéressant qu'il y ait l'âge, le nombre de joueurs etc .. donc on a réfléchi ensemble sur un système d'étiquettes eeeuuh voilà, une application pour créer des exemplaires dans Alma parce que pour nous il y avait une importance qu'il y ait cote à remplir ; et une étiquette c'est pas une cote donc on a traduit ça par des lettres voilà nin-nin petit à petit on a intégré les jeux du placard et plus les nouveautés ; et ça s'est fait comme ça au fur et à mesure...

D'accord ; tu dirais que ça a pris combien de temps en tout ?

Bah le le, l'idée en fait, les dialogues ont commencé en 2014 eeuuuh il y a eu un projet tutoré qui nous a permis de faire : présentation des jeux, comment intégrer les jeux dans les bibliothèques, faire cette rotation **Oui** Et petit à petit ... voilà ça a pris eeeuh ...et Justine je sais pas (sic) Justine elle est arrivée en 2021 je crois, et en 2021 on était dans l'intégration des jeux, c'était quelque chose qui roulait si tu veux **OK** On intégrait petit à petit les nouveaux, et on allait régulièrement chercher, on prenait comme ça, on disait « bon on a fini ceux-là » hop on prenait nos petits bras, on prenait les jeux, on prenait celui-là, celui-là, celui-là, on repartait avec des jeux et on se disait : bah là dans le mois, on va les équiper, les référencer, les signaler, bien vérifier etc...**2021** Ouais et ouais 2021-2022 on avait, il y avait plus (sic) de jeux dans le placard **Ok** et-et après, et bien c'est passé sur notre budget, on a acheté les jeux sous suggestion de la filière essentiellement, plus des suggestions d'acquisition venant de nous et surtout Justine parce que c'est elle qui a repris après le-la gestion des jeux et quand elle est arrivée et-et aussi le développement des acquisitions car le fait de voir qu'il y avait des jeux çaaa, petit à petit, ça a pris, donc les étudiants ont eux-mêmes fait des suggestions disant « bah c'est dommage vous avez des super jeux mais on n'a pas de jeux de cartes », tu vois, des trucs comme ça, « c'est dommage, y a pas (sic) assez de jeux pour jouer à deux » Ok très bien, donc truc très con, on a acheté un jeu d'échec, voilà, des trucs comme ça, et-et puis surtout aussi des suggestions des autres filières, des autres enseignants, parce qu'en fait le jeu sert maintenant aussi à la médiation en communication, par exemple ils ont travaillé sur le jeu « Capital » ; en métier du livre, ils ont travaillé sur le jeu « Nouvelles Contrées » ou des choses comme ça, et depuis maintenant l'année dernière il y a eu un gros projet tutoré c'est l'intégration des jeux dits sérieux au CRM voilà ;

Et ça a commencé en 2024

Ouais globalement, c'est globalement hein

Oui oui ; et est-ce que tu situes, je reprends l'image de vous allez au placard prendre dix jeux avec vos petits bras et vous allez les équiper dix par dix

Ouais

Tu dirais que sur l'année universitaire 21-22 ?

non ça a commencé avant

Oui ça c'était en mode de « oui ça roule » en 2021, donc ça a commencé avant effectivement

Et puis là entre temps, il y a eu par exemple la formation à comment couvrir les jeux, c'est là où on a décidé de faire des petits-des petites fiches pour les inventaires, avant... de faire les QR codes vers les vidéos explicatives des jeux **ouais** Tu vois il y a eu tout, c'est progressivement,

c'est mais voilà, et ouais de ... cette ... la question c'était de savoir quelle l'année universitaire ...

Tu dirais qu'il y a plus de jeux dans le placard depuis quand ?

Alors attends je vais essayer de me ... parce que j'ai vraiment un problème avec les dates ...

Ou, si je la formule autrement, quand est-ce que vous vous dites au CRM « là c'est bon, on a tout ce qu'il y avait à prendre dans le placard »

Je dirais 2022

Parce que là, il reste quelques jeux, mais c'est anecdotique

Oui c'est des jeux qu'on a décidé de pas (sic) mettre

Ok. Anecdotique dans le sens « peu »

Oui c'était des ... soit des jeux pas complets (sic), soit en double, soit peut-être que certains ont été rajoutés entre temps, tu sais, on sait pas (sic)

Les grands jeux d'adresse par exemple, les jeux en bois, ça, ça vous intéresse pas (sic)

Alors c'est qu'on ne peut pas les stocker **Vous pouvez pas (sic) les stocker** On peut pas (sic) les stocker et puis c'est souvent sorti par l'IUT que ..quand il y a des ... voilà ça on vous laisse gérer, tout en sachant qu'une des problématiques : c'était que vous vous ayez au départ la priorité sur ces jeux-là, on voulait pas bloquer (sic) des jeux, et puis en fait, et bien ça s'est fait tellement naturellement qu'on n'a même pas au départ, c'était la logique, c'était de se dire quand ils sont en cours on va peut-être bloquer les prêts puis en fait ça s'est fait naturellement, vu qu'on a développé les achats aussi, les acquisitions, on n'a pas eu besoin de dire « on bloque les prêts pendant la période où il y a les étudiants DUGAL »

Ça tombe bien j'allais te poser la question : quel accueil vous avez eu de la part de la promo ?

Et bien en fait, je pense que ça s'est bien passé parce que ça a été justement très progressif **Ok** Tu vois ça a pas été ... nous à quel titre déjà on serait arrivé en disant « Eh vous avez des jeux on vous les pique » et tout ça ... c'est plus en dialoguant, en se rendant compte qu'il y avait des jeux, c'était super, moi j'étais un peu joueuse, donc j'ai eu envie de dire « est-ce que je pourrais vous emprunter celui-là » ben oui na-na-na, ça s'est fait progressivement ; La responsable de la bibliothèque à l'époque était Dolorès Géode qui elle s'est dit « bah quand même ces jeux-là, ils sont la plupart du temps, ils sont huit mois de l'année, ils sont enfermés dans un placard », des étudiants en fait qui avaient aussi envie de faire partager leur expérience parce qu'en fait l'objectif c'était : j'amène des jeux, mais j'ai aussi (mot insisté), je les fais vivre, c'est à dire que je fais une session où j'explique les jeux, voilà il y avait une volonté, et puis il y avait aussi un intérêt, je pense « visible » de la part de la filière c'était que bah les jeux si nous on faisait un suivi c'était mieux pour savoir où est-ce qu'ils étaient ? Est-ce qu'ils restaient complets ? Donc en fait ça s'est fait tellement progressivement qu'il n'y a pas eu de soucis. Voilà

Super. Il n'y a pas eu de sentiment d'être dépossédé ? de la part de la promo ?

Non, nous au départ quand on a vraiment dit « on voudrait lancer un projet tutoré » c'était notre appréhension en se disant « j'espère qu'ils vont pas penser » .. Mais en fait, comme à la base ça venait des étudiants et puis qu'après ils savaient qu'on allait reprendre les achats, qu'on allait, on allait (répétition) couvrir ces jeux-là, qu'on apportait en fait nos compétences de bibliothécaire bah tout le monde y gagnait en fait ouais-ouais

Et maintenant est-ce que, est-ce que tu vois des usages différents ? Est-ce que, est-ce que les autres promos s'emparent et empruntent des jeux ?

Oui ah oui-oui-oui, maintenant là, les jeux ça, il est je sais pas (sic) ...que ... enfin il faudrait demander à Justine qu'elle nous sorte les chiffres, mais c'est impressionnant le prêt des jeux ça n'arrête pas quoi, ouais-ouais, et c'est de tout le monde, alors mais tout le monde ;

ça a mis du temps quand même ; alors il y a toujours eu un peu, tu vois les premières années c'est dérisoire les prêts, mais ça a mis un peu de temps, mais honnêtement maintenant tous les étudiants savent qu'il y a des jeux au CRM. Au départ c'était un peu confiné tu vois, même s'ils

étaient là, c'est ça, et puis maintenant à la rentrée on dit « tu vois les jeux, ils sont là » ah ouais, na-na-na, voilà, on sait aussi qu'on a fait venir plus d'étudiants parce qu'on a les jeux ; voilà

Est-ce que tu as l'impression que le jeu s'est démocratisé ?

Oui complètement. Moi c'est l'impression que j'ai parce que, j'ai, moi je jouais un peu quand j'étais jeune, et après j'ai épousé quelqu'un qui était très grand joueur jeu de rôle puis jeu de plateau etc.. donc moi, j'ai voilà, j'ai joué, on va dire avec des amis à partir de vraiment 2000 et maintenant je vois que c'est vraiment... beaucoup de gens connaissent les jeux, font des soirées jeu, bah moi j'ai vu l'évolution quoi, je me sens moins... il y avait des fois je me sentais un peu extraterrestre quand je disais « bah moi je fais des soirées jeux » et même maintenant, je suis complètement dépassée, et la plupart des gens ils connaissent plein de jeux que, bon après moi j'ai joué un peu, mais ouais, j'ai l'impression que c'est vraiment un support qui s'est ... et puis une envie de jouer,

Donc ça fait sens dans le fond

Oui ça fait sens dans le fond ; de toute manière ça, la question elle se pose même pas (sic) puisqu'il y a les gestion et animation de ludothèque, on est la bibliothèque de l'IUT, de l'Institut de Journalisme (nom de ville), donc gestion et animation de ludothèque moi ça me paraissait tout à fait cohérent qu'on mette les ressources à disposition et puis je te dis, ça touche maintenant toutes les filières que ça soit les journalistes, toutes les carrières sociales, info com, les métiers du livre et puis les extérieurs il ya des extérieurs qui viennent

Ok, ouais ; Je dis un truc au pif parce que je maîtrise pas (sic) très bien Bordeaux, genre campus de médecine : ils pourraient venir ici ?

Alors tout le monde peut venir, après que eux (sic) ils viennent, non, parce que je pense qu'ils ont suffisamment d'heures de cours et que c'est déjà pas facile...

Et qu'ils sont loin ...

Et qu'ils sont loin ; Mais par contre, tu sais maintenant, y'a l'implantation des jeux à la bibliothèque Rigoberta Menchú depuis deux ans ; on développe ; c'est ça, aussi ça a été un des projets tutoré, c'est Justine qui s'occupe d'encadrer ces projets-là, il y a une réflexion de comment faire vivre le jeu en dehors du CRM sur le campus et maintenant il y a des jeux à Rigoberta Menchú. Donc c'est plus (+) Justine qui va s'occuper, parce qu'elle réceptionne les commandes etc, mais y'a vraiment une équipe dans les différentes bibliothèques ; Donc Justine pour ici, et des collègues pour la Rigoberta Menchú, pour la BU de lettres etc.. qui travaillent pour faire vivre ce jeu-là

Et vous êtes en lien aussi avec Pau ?

Non y'a pas Pau, parce que Pau c'est plus bibliothèque de Bordeaux, Université de Bordeaux

Et nous c'est IUT

Et nous c'est Université Bordeaux Montaigne

C'est pas pareil (sic)

En fait, tu as deux universités : Université de Bordeaux et Université de Bordeaux Montaigne ; et au sein de l'université Bordeaux Montaigne il y a quatre bibliothèques : la bibliothèque BU lettres, Rigoberta Menchú qui est tout ce qui est langue et sciences des territoires, bibliothèque Robert Étienne qui est tout ce qui est archéologie, et la bibliothèque du CRM qui est IUT-IJBA (**ok**) et nous on travaille vraiment en réseau. Si tu veux nous on est localisé CRM-IUT-IJBA mais moi je me sens avant tout bibliothécaire du réseau UBM (**ok**) voilà ; et c'est pour ça qu'il y a... moi tu vois je suis sur le campus le lundi... (**d'accord**) Justine, Justine fait beaucoup de réunions là-bas... Bah Anne elle est responsable de la bibliothèque mais elle travaille qu'un jour et demi ici, parce que le reste du temps elle est à la BRM - Rigoberta Menchú- ouais c'est là

C'est celle-ci, c'est langues-sciences-territoire

C'est Rigoberta Menchú BRM

Et archéo, tu m'as-tu m'as dit le nom ?

Robert Étienne, Bibliothèque Robert Étienne

Ça marche

Tu trouves tout sur le site de l'Université Bordeaux Montaigne, à l'onglet bibliothèques, t'as vraiment donc les quatre qui sont bien répertoriées, expliquées etc ... et donc voilà le jeu c'est, se développe à la BRM donc c'est pas (sic) les mêmes choses, c'est-c'est des jeux qui ne sont pas en prêt, c'est que pour jouer sur place

Ok, celle-ci ?

à Rigoberta Menchú ouais ; et puis ça va être des jeux très grand public, et aussi des jeux qui sont dans les différentes langues ; par exemple on avait des jeux en allemand et en anglais et ben ils sont là-bas ou des choses comme ça ; puis ça... il y a un échange pour justement dire bah de temps en temps on va mettre tel puzzle, on va mettre... et puis on a doublé les classiques : le Uno, le jeu de dames, le jeu d'échecs, des choses comme ça, et-et puis quelques jeux qu'on... c'est les collègues entre eux qui disent bah on va faire venir tel Unlock, le 7 wonders je sais pas quoi (sic) et puis hop ça tourne

Ah vous vous passez des jeux ?

Ouais-ouais-ouais parce que c'est le service, donc ça tourne

Génial !

Et il y en a certains qui sont ... je te dis ... en double, qui restent que là-bas et ...

Les quatre sont équipées ?

Non que Rigoberta

Ok

Mais par exemple...

Que du jeu sur place

Ouais mais par contre, dans toutes les bibliothèques tu vas trouver les puzzles collaboratifs

Dans toutes les bib'

Ouais. Voilà. Donc tu vois en dix ans, et bah c'est parti de d'une découverte du placard, d'un échange, d'un rapprochement entre les enseignants, les étudiants avec les bibliothécaires, une idée-une idée qui se concrétise l'année d'après, en faisant un projet tutoré ; le temps d'une réflexion petit à petit ; et puis l'intégration du fond parce qu'il y avait quand même beaucoup de jeux et puis bah il y avait d'autres choses à faire ; parce que finalement s'occuper d'un jeu entre : l'équiper, le référencer, faire... tu sais puis nous les bibliothécaires enfin c'est pareil pour les ludothécaires mais on est très carré, on met... le QR code il faut qu'il soit là, avec le titre comme ça, le cataloguer, puis en fait le cataloguer dans les-dans le SUDOC on est une des premières bibliothèques de l'enseignement supérieur à l'avoir fait ; ça se trouve même on est les premiers ; les premiers jeux qui ont été catalogués c'est 7 Wonders, Marrakech, je crois, et petit à petit quand on cherchait des jeux, on voyait : telle bibliothèque en a fait une ; et puis maintenant les nouveaux jeux des fois Justine elle catalogue même plus (sic) elle a juste à dire « bah moi aussi je possède ce document-là » **OK** mais il y a sept ans... c'était... voilà

On en n'était pas là

Tous les jeux, on faisait tout à la mano

Merci ! Depuis combien de temps tu travailles au CRM

Moi depuis décembre 2008

Ok

Après j'ai eu des phases où j'étais pas (sic) là puisque j'ai eu des congés mat'

Ouais, et tu as quel âge ? j'ai 45

Et t'as des enfants ? Oui une petite fille et un petit garçon, ils sont grands maintenant

Et ta formation ?

J'ai fait des études de géographie : un DESS de gestion sylvicole

De gestion ... ?

Sylvicole, la forêt **Ok** Comme quoi ça amène à tout

Dans le coin ?

Ouais à Bordeaux, par contre pas grande voyageuse mais on fait ce qu'on peut

C'est pas (sic) une obligation

C'est l'histoire de la vie

C'est ça ! Et après ce DESS en gestion sylvicole...

J'ai travaillé pendant deux-trois ans dans l'environnement et après j'ai commencé à préparer les concours et je me suis retrouvée en bibliothèque globalement

Concours de la-de la fonction publique ?

Oui-oui-oui j'ai d'abord été contractuelle en bibliothèque universitaire etc.. J'ai fait plusieurs sites bordelais et j'ai eu le concours en décembre 2008

Ok ! Et tu es bien ici ?

Mais ouais, écoute, ça change tout le temps, il y a eu plein de projets, pis tu vois, il y a eu des périodes où j'étais vraiment que ici, après il y a eu le déménagement, après j'ai eu une période où j'étais la moitié du temps sur le campus ; en fait ; je suis ici mais je suis aussi sur le campus. 'fin, tu vois chaque année, il y a des missions un peu différentes... donc moi je suis bien

Merci !

Bah de rien

Je pense que je reviendrai te voir pour parler désherbage

Ouais d'accord et ça toi c'est dans quel cadre alors ?

Donc on a un mémoire à faire en fin d'année Oui

Et donc moi je travaille dans la... j'ai un DUT Carrières Sociales

Que t'as fait ici ?

Non. Non j'avais demandé Bordeaux mais j'ai fait ma rentrée à Tomate et Bordeaux a appelé pour dire « vous pouvez venir » et donc moi j'avais... je venais de faire ma rentrée donc ...

Bah oui

Donc-donc c'était bon ; donc 2001-2003 je passe mon DUT Carrières Sociales à Tomate, je suis joueuse et je me dis le plus grand stage je veux le garder sur le jeu et donc je pars en stage à (nom de structure à Goyave) (d'accord) il y a un collègue qui part en congé parental à ce moment là en 2003, moi j'ai terminé mes études, ça s'est bien passé, donc je dis « moi je veux bien rester » donc le CDD... je suis en CDD un an de 2003-2004 et mon CDD se transforme en CDI en 2004 et j'y suis très bien à (structure)

D'accord

Et à (structure) j'ouvre les placards, je brasse des jeux, il y a eu du déménagement aussi, et puis il y a des collègues qui sont partis, d'autres qui sont arrivés. Et je me questionne sur la transmission en fait ; et puis en arrivant ici, je comprends que le placard, que le placard a été plein et qu'en fait les jeux sont désormais au CRM ; on visite plein de ludothèques et puis je pense à mes collègues en (département) où on parle de gestion de fonds de jeu et je me dis... et je vois la complexité de jeter des jeux

Oui, c'est vrai

Donc je me dis, ben là en étant en formation c'est l'occasion de de formaliser d'écrire-d'écrire et puis d'interroger, de prendre le temps d'interroger des collègues en ludothèque mais aussi... je vais t'appeler « collègue » même si on n'a pas la même formation on a une préoccupation en commun et voilà ... Pour se demander qu'est-ce qu'on garde ? qu'est-ce qu'on jette ? comment on fait ?

D'accord

Est-ce qu'il y a des jeux qui font date ?

C'est bien en plus, c'est bien parce que là peut-être que le prochain rendez-vous ça peut être bien qui est Justine parce que justement ce sont des questions qu'on va se poser là vraiment ; parce que-parce que... beh on commence à avoir pas mal de jeux on va en avoir encore d'autres et que bah comme tout fond et toute collection et bien une collection ça vit ; donc il y a des

choses qui entrent et il y a des choses qui sortent ; donc c'est des questions qui vont se poser donc ça peut être intéressant au prochain rendez-vous de faire avec Justine

Ça marche et ben avec plaisir

Et donc toi tu es toujours en poste à Goyave ?

Tout à fait C'est cool !

Mon lieu de stage, en fait c'est mon travail (rires)

En fait du coup ça me rassure, ça fait 20 ans que tu y es aussi !

J'ai le même âge que toi, on a, on a un an d'écart, j'ai 44 ans (temps)

Je pense à des dons qu'on a pu nous faire

Ah nous, on nous a fait des dons, surtout dans les puzzles, on nous a fait quelques dons alors après moi un de mes grands... ça a rien (sic) à voir mais c'est quand on a acheté les jeux ; Comme c'était que des jeux neufs etc... qu'on pouvait pas (sic) les entreposer ici on les a mis dans un autre placard et ils ont trainés dans ce placard-là parce que bon moi j'ai été en arrêt... On n'avait pas formalisé cette... ce système de classement ; bref ça a trainé un peu et donc régulièrement j'allais voir mon placard secret et y'a des jeux qui ont disparu et ça, alors ça je l'ai hyper mal vécu, de savoir... bien une quinzaine de jeux ; c'était certes surtout des petits jeux... Donc après, ça a été un peu le coup... Je suis revenue, Justine est arrivée, et pis là on s'est mis à fond, faut plus que les jeux disparaissent et parallèlement à ça, on a eu des dons.

Mmh je pense à des dons, je vais te montrer une photo

C'est surtout des ouvrages, non ?

Ce sont des jeux de Des jeux de simulation ; ah oui d'accord

Pour simuler des guerres, des batailles ; et ces jeux-là, je suis très embêtée parce que : ils ne sont pas utilisés à la (structure de Goyave) et je pense qu'ils ne seront jamais utilisés et ... je trouve ça dommage de les jeter parce que je me dis c'est des jeux qui font Histoire

Et est-ce qu'il y a pas (sic) moyen de par exemple de faire comme une sorte de journée thématique, en essayant de faire venir des joueurs, de dire bah voilà vous avez une mission c'est les tester et peut être qu'après ça peut les faire vivre...

... J'ai l'impression que les jeux sont un peu passés...

Et ouais, dans le mécanisme ?

Oui, et que ça ressortira pas (sic) mais pour autant je me dis ce serait dommage de les jeter

Et en général ces premiers jeux, c'est des jeux qui ont été chiadés

Mais oui ! Je pense que les mécaniques pourraient pas (sic) ressortir ; des jeux édités comme ça, aujourd'hui, ça pourrait pas sortir

(rires)

Faudrait vérifier par titre, déjà, si... bah moi j'ai que la vision université mais voir s'il y a d'autres bibliothèques universitaires qui en possèdent, mais après c'est pas (sic) très représentatif, il faudrait comme un catalogue national des ludothèques mais ça n'existe pas

La prochaine fois, je peux te parler d'une visite aux archives municipales de Litchi sur une journée de sensibilisation aux archives des associations

Et là ils ont des jeux ?

Non ! (rires) En fait on sait s'occuper du papier, des boîtes d'archives, on a pu rencontrer 2 archivistes...

Mais effectivement je vois où tu veux en venir

En fait j'ai posé la question parce qu'on était 2 ludothèques sur cette journée-là, et là où ça coince c'est sur les objets, donc à suivre !

Est-ce que ça va dans des musées ? Ca à l'air d'être un peu simulation-guerre est ce ça peut pas rentrer...

Je sais pas ... Y'a un musée du jeu et du jouet à Moirans en Montagne dans le Jura, un musée de la carte à jouer en région parisienne...

Ouais parce que peut-être y'en a qui sont pas (sic) si rares que ça... faire des recherches titre par titre... ils ont en langue française ?

Oui

En + c'est pas mal parce que nous y'avait pas mal de jeux, c'était surtout en allemand ;

On pourrait parler de ça, si ça vous dit ?

Je pense que Justine ça va l'intéresser parce que c'est vraiment des questions qui vont se poser ;
(calage de dates, partie tronquée, 1 mn)

Super ! Merci beaucoup !

De rien, si t'as besoin de + d'infos, on a des supports écrits

Est-ce que je peux t'emprunter les rapports de projets tutorés ?

Oui, tu peux ; je me le note que tu empruntes 4 dossiers

(Feuilletage de rapports, partie tronquée, 30 sec)

T'es d'accord qu'on coupe ?

Oui !

Résumé

Qu'y a-t-il vraiment dans les placards d'une ludothèque ? Derrière la porte fermée, ce ne sont pas seulement des boîtes de jeux qui s'entassent : ce sont des choix qui ne sont pas toujours formulés ou échangés, des attachements tus, et la discrétion du métier. Tout part d'un lot « impossible » à désherber - de vieux jeux de simulation gardés sans trop savoir pourquoi. Une hésitation presque anecdotique, jusqu'à ce qu'elle soit rencontrée chez d'autres professionnel·les sur le terrain.

Six structures, six entretiens, des placards photographiés sous plusieurs coutures : l'enquête de terrain met au jour un métier qui trie sans grille, conserve sans mission patrimoniale assumée, et bricole, structure après structure, ses propres solutions de transmission, faute d'outils communs pour les penser ensemble. Faute d'un vocabulaire professionnel aussi armé que celui des bibliothèques, chaque ludothécaire réinvente seul·e, dans son coin, une politique de collection qui ne dit pas son nom. En croisant sociologie de la consommation, bibliothéconomie et droits culturels, ce mémoire tente de mettre des mots à ce que des professionnel·les pressentent sans pouvoir le nommer.

Sans tout à fait s'arrêter au constat, ce travail débouche sur des actions possibles et ouvre des questions qui dépassent le cadre de la ludothèque.

Mots-clés

Ludothèque ; désherbage ; politique d'acquisition ; patrimoine ; transmission ; droits culturels ; gestion de collection ; professionnalisation.