h e g

Haute école de gestion
Genève

Regroupement entre la Bibliothèque municipale et la Ludothèque municipale au sein de la ville de Delémont : choix d'un système de gestion commun ?

Travail de Bachelor réalisé par :

Etienne HEINTZ

Sous la direction de :

Alexandre BODER, Maître d'enseignement HES

Bâle, 26 juillet 2026

Information Science

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Hes·so GENÈVE
Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale

Déclaration

Ce Travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre Bachelor HES.

L'étudiant atteste avoir soumis son travail à un logiciel de détection de plagiat. Il accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le Travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au Travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste que le présent travail a été réalisé en utilisant uniquement les sources citées dans la bibliographie, qu'il est le fruit de ma réflexion personnelle et a été rédigé de manière autonome. »

Fait à Bâle, le 26 juillet 2026

Etienne HEINTZ

Remerciements

Je tiens à remercier Mme Donadei, Mr Migy et Mme Chatelain de m'avoir confié ce mandat.

Je remercie mon conseiller à la HEG, Mr Boder, pour son aide lors de ce travail

Je remercie toutes les personnes, au sein des différentes institutions, qui ont bien voulu répondre à mes questions. Cela a été riche en enseignements.

Je remercie Mme Santini-Petoud d'avoir accepté d'être jurée pour ce travail.

Je remercie les employées de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont pour leur participation dans le cadre de ce travail.

Je remercie mes camarades de classe de la HEG.

Je remercie, enfin, ma relectrice, Charlotte, pour son aide précieuse et ses commentaires avisés.

Résumé

Dans le cadre de mesures prises par la Ville de Delémont, la Bibliothèque municipale et la Ludothèque municipale se sont regroupées administrativement. Il en résulte des questionnements relatifs aux aspects techniques, humains ou encore organisationnels. Ce travail de Bachelor vise à proposer des recommandations générales concernant le système de gestion lors du regroupement d'une bibliothèque et d'une ludothèque, et à déterminer un scénario et des recommandations destinés au cas spécifique de Delémont.

Dans un premier temps, la revue de la littérature définit ces deux types d'institutions et leurs liens. Elle aborde également les systèmes de gestion et leur mise en œuvre. Cette partie théorique est complétée par des retours d'expérience d'institutions ayant effectué un regroupement comparable. Dans un second temps, une analyse des systèmes de gestion actuellement utilisés à la Bibliothèque et à la Ludothèque de Delémont est proposée (RERO ILS et Infoludo). Elle est complétée par une réflexion sur les résultats d'un groupe de travail réunissant des collaboratrices de ces deux structures.

Différents scénarios sont ensuite comparés : le maintien des systèmes de gestion actuels, la création d'un métacatalogue, l'adoption d'Infoludo ou de RERO ILS comme solution commune ou l'adoption d'un nouveau système. Il en découle, dans un dernier temps, la recommandation d'un scénario spécifique pour Delémont. Des préconisations sont proposées pour encadrer la démarche aboutissant à la réalisation de celui-ci.

Mots-clés : Bibliothèque municipale – Ludothèque municipale – Regroupement bibliothèque et ludothèque – Système de gestion – Système intégré de gestion de bibliothèque – SIGB – Système de gestion de ludothèque – Regroupement – Système de gestion commun

Liste des abréviations

ABF : Association des Bibliothécaires de France.

ALF : Association des Ludothèques Françaises.

API : Application Programming Interface. Une façade qui permet à un logiciel d'offrir des services à un autre logiciel.

BMD : Bibliothèque municipale de Delémont.

BIBFRAME : Bibliographic Framework Initiative.

ESAR : Exercice, Symbolique, Assemblage et Règles. Système de classification des jeux et des jouets.

FLS : Fédération des Ludothèques Suisses.

IFLA : International Federation of Library Associations and Institutions.

OPAC : Online Public Access Catalog.

RBNJ : Réseau des bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes.

RDA : Resource Description and Access.

SaaS : Software as a Service.

SIGB : Système Intégré de Gestion de Bibliothèque.

Table des matières

Déclaration i
Remerciements ii
Résumé iii
Liste des abréviations iv
Liste des tableaux viii
Liste des figures ix
1. Introduction 1
1.1 Contexte 1
1.2 Bibliothèque municipale de Delémont 1
1.3 Ludothèque municipale de Delémont 2
1.4 Mandat 2
1.5 Objectifs 3
1.6 Plan du travail de Bachelor 3
2. État de l'art 4
2.1 Revue de la littérature 4
2.1.1 Méthodologie 4
2.1.2 Bibliothèques et ludothèques publiques : définitions et évolutions 4
2.1.2.1 Bibliothèques publiques : définition et rôles 4
2.1.2.2 Ludothèques publiques : définition et rôles 5
2.1.2.3 L'intégration du jeu en bibliothèque 6
2.1.2.4 Vers des rapprochements entre bibliothèques et ludothèques 6
2.1.3 Les systèmes de gestion en bibliothèque et en ludothèque : de systèmes spécialisés à des systèmes hybrides 8
2.1.3.1 Le système de gestion en bibliothèque 8
2.1.3.2 Le système de gestion en ludothèque 9
2.1.3.3 Vers des systèmes hybrides 11
2.1.4 Les phases et les enjeux techniques et humains d'un changement de système 11
2.1.4.1 Évaluation et choix d'un système 11
2.1.4.2 La migration des données 12
2.1.4.3 Le facteur humain 13
2.2 Retours d'expérience 14
2.2.1 Méthodologie 14
2.2.2 L'Interlude à Nyon 14
2.2.3 La Bibliothèque-Ludothèque du Noirmont 15
2.2.4 Le CIP à Tramelan 16
2.2.5 MEMO à Fribourg 18
2.2.6 La Bibliothèque de Bagnes 19
2.2.7 Bibliothèque et Ludothèque communales d'Ecublens 20
2.2.8 Bibliothèque et Ludothèque Pestalozzi 22
2.2.9 ABCDé - Bibliothèque-ludothèque de la Tour-de-Peilz 24

2.3 Mise en perspective entre la revue de la littérature et les retours d'expérience 25
2.3.1 Sur le regroupement entre bibliothèque et ludothèque 25
2.3.2 Sur le système de gestion dans le cadre d'un regroupement 26
3. Recommandations générales 29
4. Analyse de l'existant et des besoins pour le système de gestion au sein de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont 31
4.1 Méthodologie 31
4.2 Analyse de l'existant 31
4.2.1 Au sein de la Bibliothèque 31
4.2.1.1 Présentation de RERO ILS 31
4.2.1.2 Les fonctionnalités de RERO ILS 32
4.2.1.3 L'utilisation de RERO ILS à la Bibliothèque municipale de Delémont 33
4.2.1.4 Avantages et inconvénients de RERO ILS pour la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont 33
4.2.2 Au sein de la Ludothèque 34
4.2.2.1 Présentation d'Infoludo 34
4.2.2.2 Les fonctionnalités d'Infoludo 34
4.2.2.3 L'utilisation d'Infoludo à la Ludothèque municipale de Delémont 35
4.2.2.4 Avantages et inconvénients d'Infoludo pour la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont 36
4.3 Analyse des besoins 37
4.3.1 Les besoins indispensables 37
4.3.2 Les fonctionnalités souhaitées 37
5. Scénarios envisagés 39
5.1 Scénario 1 : conserver les systèmes de gestion en place 39
5.1.1 Scénario 1 bis : chacune garde son système, mais un métacatalogue est créé 40
5.2 Scénario 2 : adopter l'un des systèmes de gestion actuellement utilisés afin qu'il devienne le système commun 41
5.3 Scénario 3 : adopter un autre système de gestion 43
5.4 Synthèse comparative des scénarios 44
6. Recommandations pour le système de gestion dans le cadre du regroupement entre la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont 49
6.1 Objectifs 49
6.2 Scénario recommandé 49
6.3 Les conditions de réussite de ce scénario 50
6.4 Les évolutions souhaitables de RERO ILS 50
6.5 Recommandations sur la méthodologie à adopter 51
7. Conclusion 55
Bibliographie 56
Utilisation d'outils assistés par l'intelligence artificielle 62

Annexe 1 : Guide d'entretien 63
Annexe 2 : PV du groupe de travail informatique 67

Liste des tableaux

Tableau 1 : Matrice SWOT du scénario 1 : conservation des systèmes de gestion 40
Tableau 2 : Matrice SWOT du scénario 1 bis : création d'un métacatalogue 40
Tableau 3 : Matrice SWOT du scénario 2 : adoption d'Infoludo 42
Tableau 4 : Matrice SWOT du scénario 2 bis : adoption de RERO ILS 43
Tableau 5 : Matrice SWOT du scénario 3 : adoption d'un autre système de gestion 44
Tableau 6 : Grille comparative des scénarios 47

Liste des figures

Figure 1 : copie d'écran de l'interface professionnelle de RERO ILS 32
Figure 2 : copie d'écran de l'interface professionnelle d'Infoludo 35

1. Introduction

Bien qu'ils ne soient pas nouveaux, les regroupements de bibliothèques et de ludothèques publiques, proposant une offre élargie aux usagères et usagers, sont toujours d'actualité. En effet, un nombre croissant d'institutions entament une réflexion et un travail en ce sens. Plusieurs projets, qu'ils soient achevés ou toujours en cours, peuvent être observés tant en Suisse qu'en France. Preuve de l'intérêt pour le sujet, un livre blanc commun[1], annoncé par l'Association des Bibliothécaires de France (ABF) et l'Association des Ludothèques Françaises (ALF), apportera des éléments de réflexion sur la place du jeu dans les équipements culturels ainsi que sur l'intégration d'offres ludiques et sur la gestion de ces collections.

Ces cohabitations, qui peuvent prendre diverses formes, commencent à être documentées. Cependant, la question du système de gestion informatisé, pilier permettant aux institutions de structurer et de gérer leur activité, demeure peu abordée à ce jour. Pourtant, un rapprochement de deux entités conduit nécessairement à une interrogation sur le maintien des systèmes ou leur mutualisation. Cette réflexion essentielle implique de s'interroger plus largement sur les besoins, les moyens à disposition et l'offre que souhaite proposer une institution nouvellement créée. Ce travail propose d'éclairer cet aspect, en prenant pour cas d'étude le regroupement de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont.

1.1 Contexte

Le regroupement administratif de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales a été organisé à la suite de mesures d'optimisation et de réorganisation voulues par la ville de Delémont (Radio fréquence Jura 2025). Depuis le 1er janvier 2026, la Ludothèque, jusqu'alors rattachée au Département de la cohésion sociale, de la jeunesse et du logement, a rejoint le Département de la culture, des sports et des écoles, incluant déjà la Bibliothèque.

Pour les deux entités, ce changement implique une réflexion profonde visant à renforcer leurs synergies, à mutualiser et à optimiser les ressources publiques. Ce projet, qui a déjà entraîné et entraînera une évolution de certaines pratiques et de l'organisation actuelle au sein des deux structures, est en cours d'élaboration. Il s'agit d'établir un cadre stratégique et opérationnel pour amener les deux entités à collaborer le mieux possible, en tenant compte des missions spécifiques de chacune, de leurs publics et de leurs fonctionnements respectifs.

1.2 Bibliothèque municipale de Delémont

La Bibliothèque municipale de Delémont (BMD) est répartie sur deux sites : la Bibliothèque des adultes (BmdA) située rue de l'Hôpital 47 et la Bibliothèque des jeunes (BmdJ) située rue de Fer 13. Elle propose plus de 60 000 documents à destination de tous les âges comprenant romans, bandes dessinées, DVD, kamishibaïs, ou encore l'accès à des livres électroniques. L'inscription est gratuite. De plus, elle propose des animations conçues pour différents publics dans le cadre de son programme de médiation culturelle (Ville de Delémont 2026a). Elle fait partie du réseau des bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ), ce qui lui permet de proposer à ses usagères et ses usagers le prêt gratuit de documents provenant d'autres

[1] Voir le communiqué de presse qui annonce le livre blanc à l'adresse suivante : https://abf.asso.fr/1170/export

bibliothèques membres. La Bibliothèque utilise le système RERO ILS et l'accès au catalogue se fait via Rero+[2].

Ses missions sont de contribuer à la vie culturelle de la ville et à l'intégration sociale. Elle promeut l'accès à la lecture, l'accès aux sources documentaires et la construction d'un esprit critique en répondant aux besoins d'information, d'éducation, de culture et de loisirs des citoyennes et citoyens.

La Bibliothèque compte cinq bibliothécaires et est dirigée par Monsieur Migy. Madame Donadei en est la responsable d'équipe. Au total, l'ensemble de l'équipe représente 5,5 équivalents temps plein (ETP). Actuellement, quatre apprenties et un stagiaire HEG se forment au sein de celle-ci en parallèle de leurs études.

1.3 Ludothèque municipale de Delémont

La Ludothèque municipale de Delémont, située à quelques mètres de la Bibliothèque des jeunes, rue des Granges 8, offre plus de 4 000 jeux, empruntables en souscrivant à un abonnement annuel. La collection comprend notamment des jeux de société, des jeux éducatifs, des jouets, des instruments de musique, des jeux d'extérieur et des déguisements. Les documents à disposition sont de nature variée (stratégie, logique, éducation…) et adaptés à différents types de publics : enfants, jeunes et adultes (Ville de Delémont 2026b).

Sa raison d'être est de promouvoir et de favoriser l'accès aux jeux et le lien social pour toutes et tous en mettant à disposition et en conseillant une offre éclectique de jeux et de jouets. Elle organise des actions de médiation culturelle en son sein ou dans d'autres lieux de la ville.

La Ludothèque n'étant pas intégrée à un réseau, les documents sont uniquement empruntables sur place pour une durée d'un mois. Elle utilise le système Infoludo et le catalogue est accessible via Webludo[3], les usagères et les usagers peuvent y voir les jeux disponibles et leur description.

La Ludothèque emploie actuellement quatre ludothécaires, dont Madame Chatelain, qui est la responsable d'équipe. Cela représente 1,66 ETP.

1.4 Mandat

Proposé par la Bibliothèque municipale de Delémont et la Ludothèque municipale de Delémont, ce mandat a pour but de proposer une réflexion sur le système de gestion dans le cas du regroupement de ces deux institutions. Ce travail devra servir d'aide stratégique à la décision et proposer des recommandations spécifiquement sur cette thématique. Celui-ci viendra soutenir le projet plus global en cours, dont l'objectif à long terme est de réunir les Bibliothèques municipales des adultes et des jeunes, et la Ludothèque municipale sur un même site.

Ce mandat se concentre sur l'analyse et l'élaboration de recommandations. Cependant, il n'intègre pas de partie consacrée à la réalisation opérationnelle, la décision quant à la potentielle mise en œuvre des recommandations effectuées ici revenant à la direction et aux instances politiques concernées.

[2] https://bib.rero.ch/
[3] https://webludo.delemont.ch/pages/jeux.php

1.5 Objectifs

Les objectifs de ce travail de Bachelor sont les suivants :

Objectifs prioritaires :

- Formuler des recommandations générales sur le système de gestion pouvant servir de base lors d'un regroupement entre une bibliothèque et une ludothèque ;
- Formuler des recommandations concernant le choix d'un ou de plusieurs systèmes de gestion dans le cadre du regroupement entre la Bibliothèque et la Ludothèque de Delémont ;

Objectifs secondaires :

- Réaliser une revue de la littérature sur le regroupement entre bibliothèque et ludothèque ;
- Recueillir et analyser l'expérience d'institutions ayant regroupé bibliothèque et ludothèque ;
- Analyser l'existant au sein de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont ;
- Recueillir et analyser les besoins et contraintes des deux institutions concernant un système de gestion.

1.6 Plan du travail de Bachelor

Dans un premier temps, le présent travail de Bachelor proposera une revue de la littérature présentant les bibliothèques et ludothèques, les rapprochements qu'elles peuvent opérer, les systèmes de gestion et les phases et les enjeux qu'un changement de système implique. Cette revue sera complétée par des retours d'expérience d'institutions ayant effectué un travail de rapprochement entre bibliothèque et ludothèque et, dans ce cadre, mené une réflexion sur le système de gestion. Cette analyse servira de base à la formulation de recommandations générales.

Dans un deuxième temps, l'existant et les besoins sur le plan du système de gestion au sein de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont seront examinés. Finalement, les différents scénarios envisagés seront étudiés pour aboutir à des recommandations particulières sur l'option à privilégier, et sur sa mise en œuvre au sein de la Bibliothèque et de la Ludothèque de Delémont.

2. État de l'art

2.1 Revue de la littérature

2.1.1 Méthodologie

Cette revue de la littérature vise à éclairer un certain nombre de thématiques qui découlent du sujet de ce travail de Bachelor.

Dans la première partie de cette revue de la littérature, les rôles et les missions des bibliothèques et des ludothèques publiques seront déterminés. L'établissement progressif du jeu au sein des bibliothèques, puis les rapprochements entre ces deux types d'institutions seront également examinés. La seconde partie s'attachera à définir le rôle d'un système de gestion, tant en bibliothèque qu'en ludothèque, et abordera les solutions hybrides permettant de gérer différentes typologies de documents. La dernière partie reviendra sur les phases ainsi que les enjeux techniques et humains engendrés par le changement d'un système de gestion au sein des institutions.

Cette revue de la littérature se base sur des sources issues des catalogues et des bases de données telles que Swisscovery, Cairn, LISA, LISTA, Swissdox, Google Scholar ou les moteurs de recherche traditionnels. Des sites d'associations professionnelles, en bibliothèque et en ludothèque, ou d'éditeurs de systèmes de gestion, ont également été consultés.

Les équations de recherche employées ont été les suivantes, en français et en anglais, pour une question de compréhension des sources :

Français	Anglais
Bibliothèque* AND Ludothèque*	"toy librar*" AND librar*
Bibliothèque* AND "système* de gestion"	Play AND librar*
"Système* de gestion de Bibliothèque"	Integrated library system
"Système* de gestion de Ludothèque"	Toy library system
Logiciel* AND ludothèque*	Software* AND “toy librar*”
Logiciel* AND bibliothèque*	Software* AND librar*
Bibliothèque* AND jeu*	Game* AND librar*
Ludothèque*	“toy librar*”

Des filtres ont parfois été appliqués lors des recherches, notamment celui de la date pour obtenir des résultats plus récents, ou encore celui des actualités pour se renseigner sur des regroupements entre bibliothèque et ludothèque en cours ou passés.

2.1.2 Bibliothèques et ludothèques publiques : définitions et évolutions

2.1.2.1 Bibliothèques publiques : définition et rôles

L'IFLA (Koontz, Gubbin 2010) dans ses lignes directrices pour les services des bibliothèques publiques définit une bibliothèque publique comme :

« an organisation established, supported and funded by the community, either through local, regional or national government or through some other form of community organisation. It provides access to knowledge, information, lifelong learning, and works of the imagination through a range of resources and services and is equally available to all members of the community regardless of race, nationality, age, gender, religion, language, disability, economic and employment status and educational attainment ».

Deux appellations reviennent souvent pour la désigner. Celle de « bibliothèque municipale », comme c'est fréquemment le cas en France ou en Suisse, lorsqu'une bibliothèque dépend financièrement d'une municipalité ou d'une commune (Wikipedia 2026a) et qu'elle sert la population sur un territoire donné (Ministère de la Culture 2026). Celle également de « bibliothèque de lecture publique », soit un *« ensemble de dispositifs, infrastructures et services mis en place pour garantir l'accès aux ressources documentaires et culturelles à tous les citoyens »* (Archimag 2024). Ces deux appellations ont en commun de mettre la population locale au centre, en lui proposant une offre favorisant l'accès à la culture pour toutes et tous.

Les bibliothèques publiques ont plusieurs missions qui leur sont communes, explicitées par l'International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) et l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) dans un manifeste mis à jour en 2022 (IFLA, UNESCO 2022). Selon celui-ci, les bibliothèques en question se doivent d'être des centres d'information locaux, créateurs de communautés, et qui offrent aux citoyennes et citoyens un accès libre et égal à l'information de tout type, sans être sujets à la censure ou aux pressions commerciales.

En Suisse, Bibliosuisse a publié dans ses lignes directrices pour les bibliothèques publiques, dix principes qui peuvent servir de guide pour définir les standards des institutions en question (Bibliosuisse 2020). Il comporte des notions similaires à celles proposées par l'IFLA et l'UNESCO en mettant aussi l'accent sur d'autres principes, tels que la médiation sur le rapport à l'information. Il insiste aussi sur l'aspect collaboratif et l'ouverture aux collaborations. Ce point fait écho à l'importance des partenariats avec d'autres institutions pour enrichir l'offre et participer à la vie sociale et culturelle d'un territoire.

2.1.2.2 Ludothèques publiques : définition et rôles

La ludothèque est définie par la Fédération des Ludothèques Suisses (FLS 2026) comme *« un espace de location où l'on peut emprunter des jeux et des jouets de toutes sortes, pour personnes de tout âge. La ludothèque propose un grand choix de jeux de société, de puzzles, de jouets, de véhicules, de jeux d'extérieur, d'articles de fête et bien d'autres choses encore ».* La définition est complétée par l'association internationale des ludothèques (ITLA 2026), qui ajoute qu'elle propose des espaces dédiés pour le jeu et que, tout comme une bibliothèque publique, elle se doit d'être inclusive et au service de la population. Cela indépendamment de critères liés à la langue, à la nationalité, à la race, au genre ou à la religion. Le fait que le service proposé soit à titre non commercial est ajouté dans la définition proposée par le groupe des ludothèques européennes (ETL 2026). Comme pour une bibliothèque, une ludothèque municipale est rattachée à une commune ou à une municipalité, ce qui implique que son offre soit destinée à la population d'un territoire spécifique.

Les ludothèques ont pour mission de défendre le droit de jouer, le jeu comme essentiel au développement de l'enfant ainsi que de promouvoir le jeu et le rôle qu'il a pour la société et

les individus au cours de leur vie. Elles se doivent aussi de sensibiliser à l'importance du jeu pour favoriser l'autonomie et comme lien entre générations (ETL 2014).

En Suisse, la FLS a rédigé pour ses membres des principes qui constituent une base visant à garantir un service de qualité aux publics (FLS 2017). Ceux-ci reprennent les grands principes de base mentionnés ci-dessus, tout en y en intégrant la nécessité de formation des collaboratrices et des collaborateurs et de conditions similaires aux bibliothèques pour mener à bien leurs missions. Ce document aborde de plus le fait que l'assortiment proposé ne doit pas se limiter aux seuls jeux de plateau et jeux éducatifs, mais englober aussi les jouets et le matériel ludique. Tout comme pour les bibliothèques, la notion de collaboration avec d'autres institutions constitue un principe essentiel à l'animation d'une ludothèque.

Finalement, il faut aussi mentionner le fait que malgré la professionnalisation de certaines ludothèques, le recours aux bénévoles demeure courant au sein de ces institutions (Jean 2019). Dans de nombreux cas, il représente la solution pour faire vivre ces espaces, malgré les moyens limités à disposition.

2.1.2.3 L'intégration du jeu en bibliothèque

Depuis de nombreuses années déjà, et avec le concept de troisième lieu entre autres (Henard et al. 2019), le jeu au sens large du terme s'est de plus en plus intégré en bibliothèque, entraînant un élargissement des services et des collections, et une transformation des espaces (Leorke, Wyatt 2022, p. 62). Souvent contestée par le passé (Leorke, Wyatt 2022, p. 33), sa présence s'est peu à peu imposée. Le jeu est désormais considéré comme une alternative pour permettre aux publics de s'approprier les collections (Leorke, Wyatt 2022, p. 34), mais aussi les espaces.

L'évolution de l'offre à destination de publics variés a mené les bibliothèques à reconsidérer le jeu. Elles ne le voient plus uniquement « comme un produit d'appel » et cherchent plutôt à « montrer la diversité des jeux, leurs univers, leurs auteurs » (Devriendt 2015). Ainsi, les bibliothèques peuvent enrichir leur offre tout en continuant à répondre à leurs missions, voire même à les élargir, en renforçant leur rôle social. Le jeu, nécessitant souvent des partenaires, invite à la sociabilisation. Il entraîne des interactions, des échanges, du dialogue (Dres 2010, p. 62). L'établissement d'espaces dédiés au jeu et l'augmentation des offres dans tous types de bibliothèques sont d'ailleurs observables.

En Suisse, le véritable glissement des bibliothèques vers le domaine du jeu s'est effectué autour des années 2010, avec, d'abord, la mise à disposition de jeux vidéo, puis, par la suite, d'autres types de jeux (Godoy 2025). Cette diversification découle d'une volonté de changer l'image des bibliothèques. La perception de la bibliothèque se transforme, passant de « « *cathédrale du savoir » et de lieu austère associé exclusivement à la connaissance et au calme, pour aller plutôt vers un lieu d'échanges, d'apprentissages ludiques, d'inclusivité, d'intégration et d'esprit de critique* » (Godoy 2025). En 2026, la thématique choisie pour le BiblioWeekend a été le jeu, un bon exemple illustrant la volonté des bibliothèques de valoriser ce dernier (Bibliosuisse 2026).

2.1.2.4 Vers des rapprochements entre bibliothèques et ludothèques

Partant du constat que jeu et livre sont complémentaires et offrent des outils culturels aux populations, bibliothèques et ludothèques ont commencé à se rapprocher. La volonté est de légitimer le jeu, mais aussi d'élargir l'offre et, par la même occasion, de diversifier les publics

(Jean 2019, p. 39). L'idée de partage est mise au centre. Les deux entités proposent des documents (jeux, livres…), à emprunter, le tout à un coût abordable par le biais d'abonnements ou gratuitement. Ces documents sont ensuite retournés après utilisation, et à nouveau remis à disposition (Häsler 2024). Les missions sont donc très souvent communes : *« la construction de l'individu et de son éducation »*, *« la prescription et le conseil »*, être des *« lieux de sociabilité, de développement d'échanges et de partage autour d'objets culturels »* (Dres 2010, p.62).

Ces cohabitations entre bibliothèques et ludothèques peuvent prendre plusieurs formes (Houriet 2020, p. 15) :

- Un modèle d'organisation indépendant, qui implique des rapports entre les deux entités, mais sans liens directs d'un point de vue organisationnel ou de gouvernance. Cela s'apparente à une collaboration ;
- Un modèle d'organisation associé, qui implique des fonctionnements différents et pas de gouvernance commune, mais une organisation coordonnée de certaines tâches ou ressources ;
- Un modèle d'organisation intégré, qui implique une structure et une gouvernance communes. C'est donc ce que l'on nomme une fusion administrative.

En France, depuis les années 2000, la tendance est à la création de structures fusionnées, dans lesquelles ludothèque et bibliothèque se trouvent au sein d'une même organisation, partageant ainsi leur gouvernance et leurs moyens (Jean 2019, p. 39). La fusion doit, encore plus que les autres formes de cohabitation, permettre au jeu d'être légitimé au même titre qu'un livre, car il est censé se trouver au même niveau. Mais pour ce faire, il doit bénéficier du même traitement, sur sa politique de gestion ou d'acquisition (Oger 2015). Cela passe par une gouvernance qui intègre toutes ces composantes et incite les deux professions à collaborer.

« Les pratiques de médiation, d'animation et d'accompagnement des publics sont au cœur de la formation des ludothécaires, alors que la gestion d'un fonds y occupe une place moins importante que dans les formations de bibliothécaires » (Oury 2026). Malgré certaines divergences, ces deux métiers apparaissent comme très complémentaires, d'où l'intérêt de les voir collaborer.

« Quand il y'a synergie autour de valeurs, d'exigences et d'objectifs communs, cela se répercute à la fois sur les pratiques bibliothéconomiques (échanges autour du catalogue et de l'indexation pour faciliter le croisement des supports lors des recherches) et sur le conseil donné aux usagers » (Segura 2016).

Les pratiques qui convergent peuvent constituer un véritable avantage pour les usagères et les usagers, ayant alors un accès à des compétences multiples sur un même site. Si bibliothèque et ludothèque se retrouvent au sein d'un même équipement culturel, et bien que chaque profession comporte ses propres spécificités, il apparaît intéressant qu'une partie du personnel puisse avoir une expertise dans les deux domaines, pour amener à effacer la frontière existante entre livre et jeu (Jean 2019, p. 40).

La création de telles synergies s'accompagne souvent de difficultés. Des « positions de repli ou d'intransigeance professionnelle » peuvent être à redouter, aboutissant à « une absence de partenariat et à une ignorance réciproque » (Ministère de la Culture 2015, p. 40). Des situations qui sont compréhensibles, et qui se retrouvent dans de nombreux cas où les

personnes se voient dans l'obligation de changer leurs habitudes et de collaborer. Pour éviter les incompréhensions, il convient de mettre en place en amont un travail de la part de la direction visant à favoriser les partenariats, la compréhension et la connaissance des missions du reste de l'équipe. Des considérations aussi destinées à améliorer le service au public (Ministère de la Culture 2015, p. 40).

Les similitudes entre bibliothèques et ludothèques ont engendré une évolution des structures, la création de collaborations entre métiers et une mutualisation des services, des espaces et des outils pour offrir toujours plus d'avantages aux usagères et usagers. Dans le cas d'une gestion commune, une réflexion sur le système informatique est souvent entreprise.

2.1.3 Les systèmes de gestion en bibliothèque et en ludothèque : de systèmes spécialisés à des systèmes hybrides

2.1.3.1 Le système de gestion en bibliothèque

Le système de gestion en bibliothèque, traditionnellement appelé système intégré de bibliothèque (SIGB) ou système de gestion de bibliothèque (SGB), se définit comme *« un logiciel ou un système d'information constitué de modules interconnectés, tel que le catalogue (souvent associé à OPAC), ainsi que ceux consacrés à la circulation, à l'acquisition, aux périodiques et à la gestion administrative, destiné à optimiser la gestion informatique des différentes activités nécessaires au bon fonctionnement d'une bibliothèque. Il permet notamment de gérer les prêts, les usagers, la description, la consultation, la recherche et l'acquisition de documents »* (Wikipedia 2026b). Il est l'un des piliers d'une bibliothèque et l'un de ses « instruments de travail principaux » (Bibliosuisse 2020).

Ce système peut être « propriétaire », c'est-à-dire qu'une institution « contracte une cession de droits d'utilisation du logiciel », il y a donc « acquisition d'une licence » ce qui implique un investissement (Garcia, Svenbro 2017). Il peut aussi être « libre », il « respecte la liberté des utilisateurs » qui « ont la liberté d'exécuter, copier, distribuer, étudier, modifier et améliorer ces logiciels » sans pour autant être forcément gratuit (GNU 2026).

Traditionnellement, un SIGB intègre un certain nombre de modules, souvent communs aux différents systèmes sur le marché et qui ont une fonction spécifique (Laplante 2019) :

- Le module d'acquisition : il permet de gérer les commandes, les facturations, la réception de documents, les budgets… ;
- Le module de circulation pour la gestion des prêts : il permet d'effectuer les prêts, les retours, les prolongations, les réservations pour les usagères et les usagers… ;
- L'Online Public Access Catalog (OPAC) : c'est le module qui permet aux usagères et usagers d'accéder au catalogue, de rechercher dans celui-ci, de voir la disponibilité d'un document, son emplacement, sa description… Il offre aussi un accès aux comptes personnels via une authentification ;
- Le module de gestion des périodiques : comme le module acquisition, mais spécifiquement pour les publications en séries, il permet de gérer les commandes, les facturations, le bulletinage, les réclamations, les budgets…
- Le module de catalogage : il permet de créer, gérer, repérer des notices bibliographiques, des notices d'exemplaires et des notices d'autorité, mais également d'importer ces notices bibliographiques et d'autorité, si elles sont déjà présentes ailleurs ;
- Le module administration : il permet de paramétrer le SIGB, définir des catégories de documents, les politiques de prêt ou gérer les accès aux modules, par exemple ;

- Le module statistiques : il permet d'extraire des statistiques depuis les données du SIGB (emprunteuses et emprunteurs, prêts, acquisitions…).

Le SIGB gère une base de données qui « stocke l'ensemble des informations de gestion de la bibliothèque » (Berthier 2012, p. 38), et les modules présentés plus haut, reliés entre eux, manipulent ces données. Le système de gestion peut être sur des réseaux informatiques internes, externalisés ou en mode Software as a Service (SAAS) donc « nativement conçus pour l'accès via Internet » et qui nécessitent un abonnement (Garcia, Svenbro 2017). Cette dernière solution est aujourd'hui largement répandue, car elle permet d'externaliser la maintenance informatique et facilite l'accès à l'outil à la fois pour les professionnelles et professionnels et pour les usagères et les usagers. Le SIGB peut être partagé par plusieurs institutions et donc opérer en réseau (Henard et al. 2019). C'est notamment le cas pour RERO ILS.

Pour fonctionner, les SIBG reposent sur des concepts de standardisation et d'interopérabilité. Afin de pouvoir échanger leurs données et mutualiser leurs catalogues, ils utilisent des formats. Ceux-ci se définissent comme une « structure caractérisant l'organisation d'informations » (Galaup 2016, p. 38) et déterminent la façon dont sont structurées les informations bibliographiques pour être comprises par des systèmes différents. C'est le cas, par exemple du format Unimarc développé par l'IFLA et adopté par de nombreuses bibliothèques. Il rend possibles la description d'un document et l'échange de ces informations. « Il structure les informations descriptives des notices bibliographiques sous une forme standardisée » (Henard et al. 2019). Mais il en existe d'autres, comme MARC 21, utilisé par exemple par RERO+. Cette uniformisation est indispensable pour garantir des données exploitables par toutes les institutions et ainsi s'intégrer dans une offre documentaire globale.

Avec le développement du web sémantique, des modèles de métadonnées comme Bibframe se sont développés, visant à mieux intégrer les technologies du web de données et à faciliter les échanges d'informations (Library of Congress 2026). Certains SIGB intègrent aujourd'hui ces modèles de métadonnées.

Au-delà de l'aspect purement technique, les éditeurs cherchent de plus en plus à mettre en avant l'expérience utilisateur, pour réduire l'écart existant entre les outils utilisés en bibliothèque et les sites marchands grand public, par exemple. La valorisation des contenus ou l'adaptation aux usages sur les téléphones mobiles est aussi de plus en plus prise en compte par les éditeurs. Ils cherchent à créer des interfaces plus intuitives, des catalogues plus visuels ou à proposer des recommandations. L'intelligence artificielle est également un sujet, et certains éditeurs de SIGB s'en sont emparés pour progressivement améliorer l'expérience usager : recommandations, assistance, traductions, interrogation du catalogue en langage naturel… (Archimag 2025).

2.1.3.2 Le système de gestion en ludothèque

Le système de gestion en ludothèque est un logiciel qui intègre des modules pour remplir « toutes les fonctionnalités de gestion d'une ludothèque » (Jean 2019, p. 51). Il s'apparente donc au SIGB, mais s'adapte spécifiquement à la nature des jeux et des jouets.

L'analyse des sites d'éditeurs de ces systèmes (GO-Soft 2026), (Logiludo 2026), (Eludeo 2026), révèle un certain nombre de modules communs :

- Le module de gestion des jeux : catalogage, import de notices, gestion de l'inventaire ;

- Le module de gestion des utilisatrices et des utilisateurs : gestion des informations utilisateurs, des inscriptions, des abonnements ;
- Le module de gestion des prêts et retours : il permet le prêt, les retours, les réservations… ;
- Le module de gestion administrative : il permet de paramétrer le logiciel ;
- L'OPAC : donne un accès au catalogue par le public, qui peut réserver des documents et accéder à son compte ;
- Le module statistiques : il est parfois intégré à l'offre et permet d'extraire des statistiques du système, exploitables par la suite par la ludothèque.

Un logiciel dédié aux ludothèques offre donc des fonctionnalités qui peuvent se distinguer sur certains aspects de ceux d'un SIGB. C'est le cas de la partie catalogage qui implique des champs spécifiques aux jeux, tels que le nombre de joueuses et de joueurs, la durée moyenne d'une partie ou l'inventaire des pièces incluses dans celui-ci (Oger 2013). Cette dernière fonctionnalité est particulièrement importante pour une ludothèque, et l'est moins pour une bibliothèque. Du fait du nombre d'éléments importants qu'un jeu peut intégrer, le système doit permettre sa vérification par le personnel à la suite d'un prêt. Il doit également donner accès aux usagères et aux usagers, depuis le catalogue, à des documents complémentaires, tels que la règle du jeu ou l'inventaire.

Une spécificité du monde ludothéconomique, sur le plan de la classification des jeux, est que la plupart des ludothèques s'appuient sur le système ESAR, dont les lettres font référence à des types de jeux : exercice, symbolique, assemblage, règles (Filion 2023). Ce système de classification à facettes « permet de regrouper des aspects généraux pour présenter l'objet analysé et des aspects spécifiques pour en décrire ses particularités » (Dres 2010, p.64). Celui-ci est généralement utilisé lors du catalogage des jeux et de leur indexation pour faciliter la recherche par les usagères et les usagers dans un catalogue informatisé.

Pour ce qui est de la description des jeux, une standardisation s'est peu à peu mise en place pour permettre une cohérence lors du catalogage de l'objet jeu. À l'instar des bibliothèques, elle s'accompagne d'une interopérabilité des données. Ainsi, il faut noter que le format MARC, bien qu'initialement conçu pour la description de ressources documentaires, est maintenant aussi utilisé et adapté pour décrire des jeux (Bilodeau 2024). Les ludothèques ont aussi accès à des bases de données collaboratives qui permettent l'import de notices de jeux issues d'autres institutions, ce qui facilite leur rédaction, offre un gain de temps certain et une harmonisation des pratiques (Oger 2013). On peut citer Wikiludo[4], « base de données collaborative de notices de jeux, de jouets et de jeux vidéo » (ALF 2026) ou Ludopédia[5] pour la Suisse.

Malgré des avancées, il faut souligner que, dans un certain nombre de cas, les ludothèques n'ont pas d'autres choix que de se greffer à un SIGB faute de moyens alloués ou de la prise en considération des spécificités de leur activité. Les notices des jeux doivent alors être adaptées afin de pouvoir être cataloguées dans le système (Garcia, Gautier, Royer, Dausse 2021), parfois au détriment de la qualité de la description. Cela peut être contraignant pour les

[4] https://wikiludo.bibenligne.fr/
[5] https://ludopedia.ch/

ludothèques, qui ne peuvent pleinement valoriser leur fonds par l'intermédiaire de leur outil informatique.

2.1.3.3 Vers des systèmes hybrides

De nouveaux défis ont émergé avec l'augmentation du nombre de regroupements entre bibliothèques et ludothèques, ou médiathèques et ludothèques. Proposer « une offre culturelle plus diversifiée », visibiliser le jeu, mutualiser les espaces et les ressources et s'adapter « aux nouvelles pratiques numériques » (Mamy 2025). Afin d'arriver à répondre à ces objectifs, certaines de ces institutions nouvellement créées se sont dotées de systèmes que l'on peut qualifier d'hybrides. Ils permettent la gestion de documents de différentes natures, aussi bien des jeux, des jouets que des livres. Ils offrent un catalogue unique, des comptes usagères et usagers communs, des règles de prêt personnalisables, et une recherche unifiée. Le but est de créer une porte d'entrée unique vers les collections pour les publics. Ainsi, l'utilisation de ces plateformes par les usagères et les usagers se trouve facilitée et la cohérence des pratiques pour les collaboratrices et les collaborateurs est assurée (ArchimedCorp 2026).

Il n'est actuellement pas possible d'affirmer que la tendance est au développement et à l'amélioration des systèmes de gestion de bibliothèque par les éditeurs pour aller vers plus de polyvalence et d'inclusion de la gestion du jeu dans leurs logiciels. On voit cependant des éditeurs qui communiquent sur les possibilités offertes par leurs solutions pour gérer des collections à la fois documentaires et ludiques. C'est le cas de PMB (2026) et CoLibris (2025) qui mettent en avant leur gestion du jeu ou d'AlCoda (2026) et Archimed (Archimedcorp 2026) qui présentent leurs clients utilisant leurs outils pour gérer à la fois la bibliothèque et la ludothèque.

Une fois les caractéristiques des systèmes de gestion explicitées, différentes phases sont alors nécessaires dans l'optique de mettre en œuvre un projet de changement de système. Elles mobilisent de multiples paramètres techniques et humains, indispensables à son bon déroulement.

2.1.4 Les phases et les enjeux techniques et humains d'un changement de système

2.1.4.1 Évaluation et choix d'un système

Changer de système peut être motivé par différents facteurs. Le SIGB peut ne plus répondre aux exigences d'une institution, par exemple, ou ne pas lui permettre de mettre en place de nouveaux services (Galaup 2016, p. 92). Cela peut aussi résulter du manque de maintenance d'un système, de la cessation des activités d'un fournisseur ou simplement de l'obligation pour une institution de se doter d'un système différent, car intégrant un nouveau réseau (Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône 2025).

La première étape à entreprendre dans l'optique de changer de système est de « définir le périmètre du projet ou le champ de l'étude » (Galaup 2016, p. 22). Cela revient à établir les objectifs stratégiques, le cadrage, le calendrier et à identifier les ressources à disposition pour le projet (financières et humaines) (Gaschignard 2017).

Une fois cette étape effectuée et le projet clairement identifié, la phase de rédaction du cahier des charges est essentielle. Cet outil est aussi bien un « document technique qui servira de contrat entre plusieurs parties prenantes » qu'un « outil de communication et d'information entre le professionnel de l'information et un prestataire de service » (Galaup 2016 p. 23). Il

poursuit donc les objectifs d'aider à la décision et de protéger les parties prenantes en actant des conditions d'un projet. Il est rédigé par le maître d'ouvrage, soit l'entité qui porte le projet, et est destiné au maître d'œuvre qui répond à la demande. Sa structure prend souvent la forme suivante, bien que pouvant inclure des parties supplémentaires selon les projets : « la présentation du projet, l'analyse de l'existant, l'étude des besoins, la définition du futur système, l'objet et les modalités de l'appel d'offres » (Galaup 2016 p. 24).

L'étude de l'existant, qui sera incluse dans le cahier des charges, vise à faire un état des lieux de l'institution, sur les plans humains, techniques et organisationnels (Galaup 2016 p. 25). Tous ces aspects pourront éclairer les prestataires qui viendront faire une proposition à l'institution.

Si un appel d'offres est effectué, le cahier des charges sera alors transmis aux entreprises qui souhaitent se positionner. Il leur donnera tous les éléments leur permettant de faire une proposition personnalisée. Celle-ci contiendra, en plus d'éléments techniques et d'une proposition financière, les aspects liés à la société éditrice en tant que telle (sa taille, le nombre de clients, la situation financière…) pour juger de sa vitalité et de sa pérennité (Müller 2012).

L'établissement d'une grille d'analyse servira ensuite d'outil aux porteuses et porteurs de projet pour évaluer les systèmes proposés par les différents éditeurs. Elle contient des critères définis en amont et une valeur appliquée à chaque élément, cela pour pouvoir comparer objectivement les propositions (Boder 2025). Pour obtenir des informations supplémentaires, l'échange avec des structures ayant eu des projets similaires pour recueillir leurs expériences est une pratique fréquente (ABF 2024).

À la suite de cette analyse, les prestataires sélectionnés seront invités à venir présenter leurs systèmes aux institutions. Ce n'est qu'à la fin de ce processus qu'une décision sera prise et un fournisseur sélectionné.

La phase décisionnelle évoquée ici part du principe qu'une institution souhaite se doter d'une solution propriétaire. Il s'agit d'un schéma type observé dans de nombreux cas, mais qui peut varier selon les projets. Une alternative comme le logiciel libre, implique par exemple quant à elle, d'autres critères de choix et de ne pas passer par un appel d'offres (Müller 2012, p. 96).

2.1.4.2 La migration des données

Une fois le choix du système de gestion effectué et les aspects financiers négociés entre une institution et un fournisseur, la phase de migration des données peut débuter. Celle-ci est souvent accompagnée par les éditeurs, mais nécessite aussi en interne des personnes disposant de notions techniques.

Un premier test de migration, parfois proposé par les éditeurs, permet de créer un aperçu des moyens nécessaires pour préparer les données, du processus de migration, de la compatibilité, de l'interopérabilité des données et des moyens à allouer (Singh 2013). Ces informations sont par la suite formalisées pour procurer à l'institution toutes les clés de compréhension en prévision de la migration.

La préparation des données est une étape préalable importante avant la migration à proprement parler. Elle permet de s'assurer de la qualité des données et de l'adéquation avec les champs du nouveau système (mappage de données). Un nettoyage sera l'occasion d'écarter les données obsolètes ou incohérentes, de repérer les problèmes et de repartir sur

des bases saines (Singh 2013). Cette préparation s'accompagne de la rédaction du processus de migration qui formalise et clarifie les étapes, avec, pour chacune d'elle les moyens techniques et humains nécessaires. Elle intègre aussi un calendrier prévisionnel.

Cela étant fait, le processus de migration peut commencer. Concrètement, il consiste à transférer les données vers le nouveau système. Cette opération nécessite un paramétrage préalable des transferts « bibliographiques et des moissonnages à partir des réservoirs bibliographiques », et porte une attention particulière à la « migration des périodiques et aux données locales » (Garcia, Svenbro 2017 p.193). Ces auteurs préconisent une négociation avec l'ancien fournisseur du système pour assurer le bon déroulement du transfert de données et s'assurer de sa coopération. La fusion des données des usagères et usagers sera aussi requise, ce qui peut, dans le cas d'une bibliothèque et d'une ludothèque sur un même territoire, impliquer un travail important sur les doublons (Archimedcorp 2026).

Une fois la migration réalisée, viendront la vérification des données migrées et le paramétrage de l'outil. L'éditeur intègre également la fourniture d'un support pour garantir le bon fonctionnement du système et aider sur l'après mise en production (Müller 2012 p. 99).

2.1.4.3 Le facteur humain

La constitution d'une équipe en interne, composée de personnes dotées de compétences complémentaires, et en mesure de communiquer avec le fournisseur, s'avère souvent être un facteur de réussite (Fu, Carmen 2015). Elle permet de coordonner les étapes du projet, d'assurer son suivi et le respect des objectifs. De plus, elle constitue une interface entre les actrices et les acteurs d'un projet, et un relai auprès des équipes.

Le changement de système est souvent perçu comme risqué par les employées et les employés confronté·es à une modification de leurs habitudes et à de potentielles difficultés d'adaptation. C'est pourquoi il est indispensable de « s'assurer le plein appui de la Direction de l'institution ou de son autorité de tutelle » et « communiquer régulièrement et impliquer le personnel dans ses activités » (Boder 2025).

Dans la littérature, l'implication du personnel est un argument récurent. Elle assure une communication interne efficace et égalitaire. Il est nécessaire d'assurer une transparence sur les actions en cours, afin d'éviter les malentendus et les tensions qui pourraient freiner l'adhésion au projet (Singh 2013). La gestion des émotions des employées et des employés est aussi à prendre en considération pour une adhésion et une appropriation réussie des systèmes (Yeh, Walter 2016).

L'article de Nov et Ye (2009) analyse la résistance au changement dans le cadre de l'adoption d'une bibliothèque numérique et insiste sur l'importance de sa prise en compte. Cette réflexion peut être transposée au changement de système de gestion, similaire sur de nombreux aspects. Nov et Ye démontrent l'influence que peut avoir la résistance au changement sur la capacité des collaboratrices et des collaborateurs à adopter un système. Cela a pour conséquences une mauvaise perception du nouvel outil, entraînant des difficultés d'appropriation.

Enfin, usagères et usagers de l'institution sont centraux dans le processus de changement de système. En tant qu'utilisatrices et utilisateurs finaux, la nouvelle solution doit répondre au mieux à leurs attentes et leurs besoins. La prise en compte de leur avis est donc essentielle.

Dans *Changer de SIGB : un choix qui engage* (Remize 2022) il est question d'« être attentif aux réponses que celle-ci peut apporter aux lecteurs eux-mêmes, et globalement aux qualités ergonomiques ».

2.2 Retours d'expérience

2.2.1 Méthodologie

En Suisse, les regroupements entre bibliothèques et ludothèques se sont multipliés ces dernières années, sous différentes formes. De tels projets continuent actuellement à voir le jour à travers le pays.

Pour la réalisation de ce travail, il est apparu cohérent de prendre contact avec des institutions concernées par la problématique afin de leur soumettre un questionnaire et d'obtenir un retour d'expérience de leur part.

Pour ce faire, des entretiens ont été réalisés, soit en présentiel, l'occasion aussi de visiter les institutions, ou alors à distance, en visioconférence. Seuls les contacts avec l'ABCDé et la Bibliothèque-Ludothèque du Noirmont, se sont en partie déroulés par échanges de mails. Huit entretiens ont été effectués à l'aide d'un guide d'entretien (cf. annexe 1), adapté en fonction de l'interlocutrice ou l'interlocuteur et de la situation de l'institution. Tous les entretiens ont ensuite été synthétisés et un compte rendu a été envoyé aux personnes interrogées afin d'avoir leurs retours et leur accord pour l'utilisation des données dans le cadre de ce travail de Bachelor.

Ces entretiens visaient à aborder la thématique du regroupement et d'en apprendre davantage sur leurs expériences, en mettant l'accent sur le système de gestion.

2.2.2 L'Interlude à Nyon

Synthèse basée sur l'entretien réalisé avec Mme Trottet, coresponsable de la Bibliothèque municipale de Nyon, le 24 février 2026.

Le regroupement

La Bibliothèque municipale de Nyon, qui est un service communal, et la Ludothèque de Nyon, qui est une association, constituée de bénévoles, subventionnée par la commune, étaient auparavant dans des locaux séparés. En 2026, elles se sont regroupées dans un même lieu nommé l'Interlude (Ville de Nyon 2026). Cette ancienne école se trouve en centre-ville de Nyon et propose un espace de 840 m² avec la Bibliothèque au rez-de-chaussée, un bureau à l'étage, et la Ludothèque située un étage en dessous. Le regroupement des deux entités, planifié depuis plus de 10 ans, qui devait initialement se faire au sein d'un nouveau bâtiment dédié, s'est transformé en un déménagement dans un lieu déjà existant. L'objectif est de proposer une offre culturelle plus riche sous un même toit et d'élargir les horaires pour faciliter l'accès au public. La volonté du nom « Interlude » est d'être une marque « chapeau », chacune des institutions conservant son identité : « Interlude Bibliothèque » et « Interlude Ludothèque ». Malgré ce rapprochement, la Ludothèque reste payante alors que la Bibliothèque est, elle, gratuite.

Le système de gestion

Le rapprochement entre les deux entités n'a pas donné lieu à une réflexion sur le système de gestion. Chaque institution a donc conservé son système, à savoir Alma pour la Bibliothèque et Infoludo pour la Ludothèque. Selon Madame Trottet, cela s'explique par un manque de temps. La phase de concrétisation du projet ayant été rapide, la priorité a été donnée à la gouvernance et aux travaux. De plus, il existait une crainte de surcharger la Ludothèque avec la question d'un nouveau système. Ce qui aurait pu entraîner son retrait du projet.

Pour les usagères et les usagers, le regroupement n'a engendré aucun changement au niveau du catalogue. Pour consulter les collections en ligne, il faut toujours se rendre sur Renouvaud ou sur Webludo. Pour le moment, les données usager ne sont pas mutualisées et il n'est donc pas possible de proposer une carte unique.

D'après Mme Trottet, il serait possible de cataloguer des jeux et des jouets sur Alma, cela étant techniquement possible (la Bibliothèque municipale de Nyon catalogue déjà des jeux vidéo ou des objets), mais il faudrait en amont un aval politique pour y intégrer la collection de la Ludothèque. La question d'un système commun pourrait être posée d'ici quelques années, une fois le projet stabilisé.

Les réflexions

À la question des recommandations qui pourraient être formulées pour entamer un travail de regroupement et d'adoption d'un nouveau système de gestion, Mme Trottet a indiqué qu'il lui semble plus sensé de prioriser le travail sur les valeurs communes et la connaissance mutuelle des métiers avant de s'attaquer aux aspects techniques. Il convient d'accepter que la fusion culturelle prenne du temps et donc ne pas brûler les étapes si le contexte politique ou humain n'est pas mûr. Enfin, il lui apparaît intéressant d'observer ce qui a pu se faire dans d'autres institutions, et de s'en inspirer.

2.2.3 La Bibliothèque-Ludothèque du Noirmont

Synthèse basée sur la visite du 27 février 2026 et les réponses au questionnaire envoyé à Mme Paratte Steiger, bibliothécaire responsable de la Bibliothèque-Ludothèque du Noirmont

Le regroupement

La Ludothèque du Noirmont a officiellement intégré la Bibliothèque de l'école primaire et secondaire du Noirmont en août 2023, après des transformations du bâtiment et l'agrandissement de la surface occupée pour pouvoir accueillir des jeux et des jouets. À la base, l'objectif de ce rapprochement était de permettre à l'école d'utiliser une salle occupée par la Ludothèque pour en faire une classe de soutien et une salle de lecture pour la Bibliothèque. Cela était aussi l'occasion de donner une meilleure visibilité à la Ludothèque et d'augmenter le nombre de prêts de jeux et de jouets.

Le fonctionnement est demeuré similaire. La Ludothèque, rattachée à l'association des ludothèques des Franches-Montagnes, est gérée par des bénévoles, et la Bibliothèque, qui fait partie du Réseau des bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ), par une bibliothécaire à 20 %. La Bibliothèque est gratuite pour les usagères et les usagers et la Ludothèque nécessite un abonnement annuel dont le coût est de 30 CHF.

L'une des problématiques abordées est le fait que le prêt de jeux ne puisse en règle générale se faire que lors de la présence des ludothécaires bénévoles (qui ont moins de plages de prêt

que la bibliothécaire). Ainsi, il peut arriver que la Bibliothèque soit ouverte, mais que les jeux visibles ne puissent pas être empruntés, faute de ludothécaire. Une situation qui peut provoquer l'incompréhension des usagères et des usagers.

Le système de gestion

La bibliothèque du Noirmont a intégré le réseau RBNJ en 2022 et a adopté le système de gestion RERO ILS par la même occasion. De ce fait, elle peut faire venir des livres pour les usagères et les usagers depuis les autres bibliothèques du réseau gratuitement.

Malgré son rapprochement avec la ludothèque en 2023, chaque institution a conservé son propre système. Le catalogue de la Ludothèque n'étant pas informatisé, cette dernière fonctionne grâce à un système de prêt manuel basé sur l'utilisation de fiches cartonnées.

Mme Paratte Steiger souhaiterait que les jeux et jouets proposés par la Ludothèque intègrent RERO, ce qui faciliterait le prêt, la gestion du catalogue et donnerait aux usagères et usagers la possibilité de voir l'offre en ligne. De plus, les personnes qui empruntent des jeux et/ou jouets sont, pour une majorité, déjà inscrites à la Bibliothèque. Elle souligne cependant le manque de temps et de moyens alloués pour effectuer l'intégration des données dans le catalogue. En effet, l'augmentation des documents intégrés à la base de données s'accompagnerait d'une augmentation des coûts. Sans oublier que les bénévoles devraient être formé.es au fonctionnement de RERO ILS.

Les réflexions

Mme Paratte Steiger a mentionné que le Centre interrégional de perfectionnement (CIP), à Tramelan, a effectué ce travail d'intégration de jeux et jouets dans RERO ILS. Elle s'en inspirerait comme modèle pour effectuer un travail similaire. La Bibliothèque Pestalozzi a également été citée comme pouvant servir d'exemple à suivre.

Comme mentionné ci-dessus, la question de l'intégration du catalogue de la Ludothèque sur RERO ILS poserait également des questions d'ordre organisationnel et financier. Pour Mme Paratte Steiger, une rencontre avec les autorités communales et le comité de l'association des ludothèques Franches-Montagnes serait nécessaire afin d'aborder le financement et de permettre la réalisation de ce projet. De plus, pour que le prêt de jeux et de jouets devienne possible aux mêmes horaires d'ouverture que la Bibliothèque, il faudrait augmenter la charge de travail et indemniser les bénévoles pour des raisons d'équité. Enfin, un système de gestion commun amènerait à réfléchir à la gratuité de l'accès à la Ludothèque, pour proposer une offre unique à la population.

2.2.4 Le CIP à Tramelan

Synthèse basée sur l'entretien réalisé avec Mme Jobé, bibliothécaire, responsable du fonds jeunesse, des bandes dessinées et de Né pour lire au Centre interrégional de perfectionnement (CIP), le 27 février 2026.

Le regroupement

Le CIP est un prestataire de formations continues et de base (CFC en horlogerie) pour adultes. Ce lieu de rencontre culturel propose de nombreuses formations et organise des évènements et des séminaires (CIP 2026). En son sein se trouve une médiathèque. Celle-ci a intégré la Ludothèque associative de Tramelan en 2025, avec une inauguration en janvier 2026. Cela a

impliqué l'intégration des jeux et des jouets dans le catalogue et leur mise à disposition dans l'espace de la médiathèque. Le catalogue est géré pour l'essentiel par les médiathécaires. Néanmoins, des bénévoles de la Ludothèque participent à certaines tâches : la sélection des jeux et des jouets ou l'aide à l'organisation d'animations (vide-greniers, soirées jeux…).

L'objectif d'un regroupement était de promouvoir la collection de jeux et jouets au sein de la médiathèque et de la valoriser via le catalogue en ligne. C'était aussi l'occasion d'élargir l'offre de la médiathèque, qui proposait déjà des jeux vidéo et des jeux de société.

Le système de gestion

Il a été décidé, à la suite du regroupement, d'intégrer les notices des jeux de la Ludothèque dans RERO ILS, déjà utilisé par la médiathèque. La Ludothèque utilisait auparavant le système Infoludo. La décision s'est avérée rapide, la médiathèque faisant partie du réseau RBNJ et souhaitant y rester, il n'a pas été question de réfléchir à l'adoption d'un autre système. Le manque de moyens pour une solution alternative a aussi contribué à ce choix.

C'est Mme Jobé, bibliothécaire, qui a réalisé le travail d'intégration de près de 800 notices de jeux et jouets sur RERO ILS. La volonté était de donner accès au catalogue de jeux de la ludothèque et de permettre leur réservation pour certains d'entre eux. Le projet s'est déroulé comme suit :

- Création d'un fichier Excel et inventorisation manuelle de tous les jouets et jeux (les jeux de société étaient déjà dans la collection de la médiathèque) ;
- Création d'une procédure de catalogage pour les entrer dans RERO ILS et d'un sous-type « jeux de société » adapté ;
- Travail de définition des champs utiles pour intégrer les notices des jeux ;
- Demande de nouveau « genre-forme » à IdRef pour affiner les catégories ;
- Demande à RERO d'un nouveau sous-type de document « jouet » ;
- Nouvelle catégorie de prêt demandée à RERO : « prêt standard sans prolongations » ;
- Création de fiches de contrôle pour les jeux et jouets ;
- Équipement des jeux et jouets avec des codes-barres ;
- Établissement d'une cotation pour les jeux ;
- Établissement de règles pour le prêt de jeux à la médiathèque ;
- Réalisation de procédures pour cataloguer les jeux et les jouets ;
- Intégration des notices dans RERO ILS.

Les réflexions

Le regroupement a permis une véritable valorisation de la collection de jeux et jouets, avec la volonté affichée de les intégrer pleinement au sein de l'espace médiathèque. La réflexion, en amont, sur l'intégration au système de gestion a permis de montrer les difficultés qu'induit l'intégration de notices de jeux et de jouets dans un système normalement conçu pour les bibliothèques : catégories de prêt, types de documents, photos, nouveaux types pour la classification… Il semble donc que si trop peu d'institutions sont intéressées par le fait d'intégrer des jeux dans RERO ILS, alors RERO+ ne fera pas les efforts nécessaires à une meilleure intégration et valorisation du jeu dans son système.

2.2.5 MEMO à Fribourg

Synthèse basée sur l'entretien réalisé avec Mme Jovignot, responsable de MEMO Biblio et Ludo+ à Fribourg, le 25 mars 2026.

Le regroupement

MEMO est le fruit du regroupement de la Bibliothèque de la ville de Fribourg, de la Deutsche Bibliothek et de la Ludothèque, toutes réunie sous un même toit. Né en 2021 avec l'ouverture d'un espace jeu, le réaménagement des espaces a eu lieu en 2022, tout comme son inauguration. Dépendant du Service de la Culture de la ville, le lieu a été conçu comme une seule et même institution culturelle. « Elle se veut un espace de vie au cœur de la Cité, vise le renforcement de l'offre jeune public, soutient le rapprochement avec les écoles, encourage la culture du jeu et se positionne comme une institution culturelle forte et bilingue » (Jovignot 2021).

Cette fusion a été rendue possible du fait d'une vision et d'une méthodologie claires, ainsi que d'un schéma directeur convaincant. Mme Jovignot, en charge du projet, a pris ses fonctions dix jours avant le début de la période de Covid.

MEMO fonctionne grâce à 14 personnes en CDI, ainsi que des auxiliaires, et propose aujourd'hui un seul abonnement payant donnant accès à l'entièreté de son catalogue, soit 40 000 documents, dont 1 907 jeux et jouets. Concernant le management, celui-ci est le plus distribué possible, avec une structure en cercles, sans chefs d'équipe intermédiaires. Un plan directeur, disponible en ligne, détaille les missions de MEMO et sa vision stratégique jusqu'à 2030[6].

Le système de gestion

Du fait du regroupement, la décision a rapidement été prise de migrer l'ensemble des collections sur winMedio, système proposé par Predata, sans long benchmark. Ce choix s'explique par le fait que les deux bibliothèques utilisaient déjà winMedio comme système de gestion (mais sans catalogue commun) et que celui-ci est adapté à la fois pour les jeux et les livres. Quant à la Ludothèque, elle utilisait auparavant Lupo, un logiciel uniquement créé pour le jeu.

Techniquement, il a fallu dans un premier temps exporter les notices depuis Lupo et les importer dans winMedio (plus de 1 000 notices) via un fichier Excel, nettoyer en amont la base de données, réaliser un inventaire et un désherbage afin que le catalogue soit à jour et éliminer les jeux incomplets ou cassés. Cette migration des données a été accompagnée par la société Predata, éditrice du système. Il a par la suite fallu définir les champs utiles dans winMedio et créer des masques de catalogage spécifiques aux jeux.

Des services et des fonctionnalités ont également été déployés au cours du projet. Ainsi, il est désormais possible de réserver des jeux en ligne, de payer les amendes ou les abonnements via Twint directement en ligne, de valoriser les documents grâce à un carrousel sur la page d'accueil du catalogue en ligne, ou encore de gérer les pièces manquantes des jeux et des jouets. D'autres projets sont en cours, comme l'import automatique de données depuis ORB

[6] https://www.ville-fribourg.ch/sites/default/files/inline-files/Plan%20directeur%20MEMO2030%20_%20version%20FR.pdf

(Outil de Recherche Bibliographique) ou l'harmonisation des champs du catalogue (aussi entre le français et l'allemand), par exemple.

Les réflexions

Pour Mme Jovignot, la fusion de ces institutions, avec un recul de maintenant cinq ans, a été très fructueuse. La visibilité de la Ludothèque a été accrue et sa fréquentation a été démultipliée. Un abonnement commun a permis aux usagères et aux usagers d'avoir accès à la fois à l'offre des Bibliothèques et à celle de la Ludothèque, les horaires ont été étendus et la médiation autour du jeu s'est développée. Le public s'est diversifié, et l'élargissement de l'offre a par exemple amené un nouveau public pour des jeux dits experts. De plus, ce regroupement a entraîné des synergies entre bibliothécaires et ludothécaires et permis un dialogue commun.

Mme Jovignot recommande, pour une réflexion sur le regroupement entre une bibliothèque et une ludothèque, de voir ce qui a été fait dans d'autres institutions. Elle conseille de s'informer sur les fusions et préconise d'oser entreprendre sans chercher à atteindre la perfection. Elle encourage donc la fusion, qui pour elle crée des synergies sur un grand nombre d'aspects, de la médiation au catalogue, et constitue un avantage certain pour les publics qui voient leur offre s'élargir.

2.2.6 La Bibliothèque de Bagnes

Synthèse basée sur l'entretien réalisé avec Mme Santini-Petoud, bibliothécaire responsable de la Bibliothèque de Bagnes, le 26 mars 2026.

Le regroupement

C'est en 2020 qu'a été finalisée la fusion entre la Bibliothèque et la Ludothèque du Châble, rapidement rejointes par les bibliothèques de Verbier et de Vollèges. Aujourd'hui, ce sont donc quatre sites distincts géographiquement qui sont gérés administrativement comme une seule entité. Cette fusion a été motivée par une pénurie de bénévoles et la nécessité de professionnaliser la gestion administrative et l'accueil. Elle a ainsi permis de sauver la Ludothèque, menacée de disparition faute de gestionnaires.

C'est à la suite d'un rapport conjoint entre les responsables de la Bibliothèque et de la Ludothèque sur l'intérêt d'une fusion (Santini-Petoud 2025) que les autorités compétentes ont approuvé le projet de fusion. En amont, un travail de Bachelor en 2019[7] avait permis d'analyser les possibilités, et d'apporter des arguments en faveur de la fusion.

La Bibliothèque de Bagnes compte aujourd'hui sept collaboratrices professionnelles réparties entre les différents sites, dont une médiatrice culturelle partagée et une personne qui gère le suivi de la Ludothèque. Des étudiantes viennent en renfort pour réaliser le prêt les week-ends et durant les vacances. Des bénévoles (volontaires défrayées), supervisées par des professionnelles contribuent à la gestion de la Ludothèque. Les différents sites offrent une collection de 28 255 documents (livres et jeux) à un public familial, composé de locaux et de touristes. L'offre est gratuite pour toutes et tous, à la fois pour la Bibliothèque et la Ludothèque, et une seule carte est nécessaire. Depuis mai 2026, il n'est plus demandé de caution et les frais de rappel ont été supprimés.

[7] https://sonar.ch/global/documents/314824

Le système de gestion

Avant la fusion, la Bibliothèque utilisait NetBiblio et la Ludothèque Infoludo. C'est naturellement que NetBiblio a été choisi comme système commun. La migration réussie du catalogue de la ludothèque de la ville Orsières vers NetBiblio a encouragé ce choix. En outre, la bibliothèque de Verbier utilisait également déjà ce système et cela était plus simple pour conserver le fonctionnement en réseau des bibliothèques. Les adaptations pour intégrer le catalogue de la Ludothèque étaient, de plus, relativement mineures. En effet, avec la reconnaissance de champs, le système NetBiblio est adapté aux ludothèques. L'adoption de RERO ILS avait été envisagée, mais cette solution avait rapidement été écartée, le système n'intégrant quasiment pas de jeux dans son catalogue. Il était donc considéré comme peu adapté aux ludothèques, rigide pour la création de nouvelles catégories, ne valorisant que peu le catalogue et nécessitant de former toute l'équipe au système.

Aujourd'hui, il existe un seul réseau dans le Valais et deux SIGB sont utilisés, RERO ILS et NetBiblio, ce qui a amené la création d'un métacatalogue permettant des recherches unifiées, avec des résultats qui renvoient vers l'un ou l'autre système. Un système de transports dans la région Martigny-Entremont, gratuit pour les usagères et les usagers, leur permet d'emprunter gratuitement via les deux catalogues et de retirer leurs documents sur le site de leur choix.

Mme Santini-Petoud recommande fortement l'utilisation de NetBiblio, édité par AlCoda, car il permet des développements spécifiques rapides en fonction des besoins et est facile d'utilisation, même pour les bénévoles. Il est de plus utilisé par d'autres bibliothèques-ludothèques en Suisse ce qui implique une base de données importante et de nombreux retours d'expérience favorisant l'entraide. Son catalogue intègre en plus des outils de valorisation des collections (carrousel, coups de cœur…). Au niveau technique, la fusion des comptes usagères et usagers a été simple et rapide. Cela a également été le cas pour l'export depuis Infoludo via un fichier Excel, tout comme pour la création de champs spécifiques au catalogage des jeux. AlCoda a accompagné les équipes tout au long de ce processus.

Les réflexions

La fusion a permis de valoriser les différents espaces et de proposer de multiples avantages : une seule carte pour avoir accès à l'offre des quatre sites, un catalogue unique, la gratuité généralisée. Celle-ci a par ailleurs amené une augmentation de 50 % de la fréquentation sur cinq ans. Le fait d'adopter un seul système a permis de mieux valoriser la collection de jeux, et de la rendre plus accessible aux usagères et usagers. Enfin, il est conseillé d'utiliser les statistiques du système de gestion pour prouver l'utilité d'un service auprès des politiques.

2.2.7 Bibliothèque et Ludothèque communales d'Ecublens

Synthèse basée sur l'entretien réalisé avec M. Vincent Rocher, ludothécaire à la Ludothèque communale d'Ecublens, le 21 avril 2026.

Le regroupement

La Bibliothèque et la Ludothèque communales d'Ecublens occupent le même étage depuis 12 ans. Elles ne sont séparées que par une porte, qui reste actuellement fermée, mais pourrait, à l'avenir, être ouverte. La fusion des deux entités est en cours et se fait de manière progressive :

- Étape 1 (réalisée) : mise en place d'un outil de gestion commun (2024-2025) ;
- Étape 2 (en cours) : harmonisation des pratiques et collaboration accrue :
    - Espaces de travail partagés ;
    - Matériel commun ;
    - Collaboration sur la partie animation (lien jeu et livres, communication globale).
- Étape 3 (future) : fusion physique des espaces et des postes de prêt. Une demande a été réalisée pour que l'étage soit dédié à la Bibliothèque et à la Ludothèque pour 2030.

Actuellement, la Bibliothèque fonctionne grâce à 3,2 équivalents temps plein (ETP) et la Ludothèque à 1,8 ETP (six employé·es fixes, cinq auxiliaires et un stagiaire). L'une des collaboratrices est active au sein des deux structures et sert de pont pour harmoniser les méthodes de travail et les catalogues. La mutualisation des équipes doit permettre à terme de libérer du temps aux employées et employés pour le conseil et les animations (en réduisant le temps consacré au prêt).

Au total, la Bibliothèque compte 25 000 documents et la Ludothèque 2 800 jeux/objets. Le public est familial et comprend désormais aussi de nombreux adultes qui empruntent des jeux considérés comme « initiés » à la Ludothèque. Les publics de la Bibliothèque et la Ludothèque se recoupent largement : à peu près deux tiers des 500 « foyers » inscrits à la Ludothèque le sont aussi à la Bibliothèque.

Le système de gestion

Préalablement à la première étape de la fusion, la Ludothèque et la Bibliothèque n'utilisaient pas le même système (Infoludo pour la première et BiblioMaker pour la deuxième). La décision d'adopter un système commun a été réfléchie dans le but d'amener les usagères et les usagers à percevoir les deux entités comme une seule et même structure et de mettre à disposition un catalogue unique via un portail web réunissant jeux et livres. En interne, il était aussi intéressant d'avoir recours à un outil commun et unique.

Le processus de sélection s'est fait via un appel d'offres, après une prospection réalisée en visitant d'autres institutions (Fribourg, Neuchâtel, La Tour-de-Peilz). Trois éditeurs se sont positionnés, Predata, AlCoda et Archimed en répondant en fonction du cahier des charges, établi par Ecublens, listant les fonctionnalités souhaitées. Après étude des dossiers, la proposition d'Archimed et son système Syracuse ont été retenus.

Selon M. Rocher, Syracuse a été sélectionné pour son architecture web, sa flexibilité pour les paramétrages et son rapport qualité/prix. L'application web multi-onglets accessible à distance permettant de créer des champs personnalisés et d'adapter les grilles de catalogage a été perçue comme particulièrement avantageuse. Elle offre aux usagères et usagers de la Ludothèque la possibilité de réserver en ligne, de gérer leur compte et de voir l'ensemble du catalogue sur un même outil.

Pour ce qui est de la gestion de la migration, l'extraction des données s'est faite en interne via des requêtes SQL depuis Infoludo (M. Rocher a acquis les compétences techniques nécessaires dans le cadre de ses anciennes expériences professionnelles). Pour extraire les données de BiblioMaker, une personne au profil mixte bibliothécaire/informaticien·ne a été recrutée en CDD. Les compétences présentes en interne ont permis de réduire les coûts de

l'accompagnement, contribuant ainsi significativement à l'aboutissement du projet. Un travail a été effectué sur les grilles de données, avec une sélection des champs afin de rester proche des normes de catalogage tout en intégrant les champs spécifiques utiles à la Ludothèque. Grâce à un outil de dédoublonnage accessible dans Syracuse, la fusion des fichiers usager de la Bibliothèque et de la Ludothèque a pu se faire aisément.

Afin d'impliquer le plus possible le personnel dans ce changement de système de gestion, les avancées du projet ont régulièrement été présentées à l'ensemble des collaboratrices et des collaborateurs et leur avis leur a été demandé quant au paramétrage de l'outil, ceci afin d'éviter les effets de surprise. Deux jours intensifs, combinant la formation technique de l'éditeur et une formation théorique interne sur les concepts (liens document/exemplaire/autorité), ont été programmés pour garantir la compréhension du nouvel outil et une adoption par toutes et tous.

Sur le suivi du projet, Archimed est à l'écoute pour améliorer son système. L'éditeur propose aussi des systèmes de packs d'heures qui permettent de résoudre des problèmes. Le suivi de l'éditeur est jugé satisfaisant.

Les réflexions

Pour M. Rocher, le nouveau système a offert aux usagères et aux usagers de la Ludothèque un portail complet permettant d'accéder à leurs informations et la possibilité de réserver des documents. Celui-ci a également apporté de la visibilité aux deux structures.

Concernant le projet, il insiste sur l'aspect chronophage et l'importance d'impliquer l'équipe de collaboratrices et de collaborateurs pour mener à sa réussite. Une réflexion préalable incluant les aspects techniques doit être effectuée : comment utiliser les données, comment remplir les champs, quelles grilles de catalogage, comment importer les données… Pour la bonne réalisation du projet, la participation d'une personne dédiée pour chaque institution s'avère utile. Chacune d'elle amenant une connaissance fine des problématiques spécifiques à leur domaine. Enfin, la présence d'au moins une personne avec des compétences informatiques en interne est cruciale pour mener à bien un tel projet. Dans le cas contraire, un accompagnement externe, engendrant davantage de frais, est requis.

2.2.8 Bibliothèque et Ludothèque Pestalozzi

Synthèse basée sur l'entretien réalisé avec Mme Valérie Jenouvrier, bibliothécaire responsable de la Bibliothèque-Ludothèque Pestalozzi à Neuchâtel, le 12 mai 2026.

Le projet

La Bibliothèque-Ludothèque Pestalozzi propose depuis plusieurs années tant des livres que des jeux. Cette association subventionnée par la ville de Neuchâtel est indépendante du réseau RBNJ. Depuis 2025, elle est rattachée à la fondation Bibliothèque de Neuchâtel.

Elle compte 40 000 documents, dont à peu près 4 000 jeux pour un public de 0 à 16 ans. Le fonds est géré par 3,2 ETP. Des bénévoles se chargent de l'équipement et de la vérification des jeux.

Récemment, un projet de regroupement immobilier et institutionnel intitulé « le Rhino » a été révélé. Prévu pour 2028, ce nouveau pôle culturel réunira dans l'ancien bâtiment du Collège Latin de Neuchâtel : la Bibliothèque-Ludothèque Pestalozzi, la Bibliothèque publique de Neuchâtel (BPN), l'association Bibliomonde, l'espace Rousseau, un espace d'éducation à

l'image, une artothèque et un café-restaurant. Ce projet inclura également des bibliothèques de quartier (Peseux et Corcelles-Cormondrèche) qui resteront sur site, mais seront connectées au futur réseau. Pour la Bibliothèque-Ludothèque, il impliquera une révision de tout le chemin bibliothéconomique (politiques documentaires, politiques d'acquisition…).

Le système de gestion

Actuellement, la Bibliothèque-Ludothèque utilise le système Syracuse. Ce logiciel gère à la fois le jeu et le livre. Un travail de longue date a été effectué sur l'indexation des jeux, basée sur ESAR, et permet par extension d'effectuer des recherches fines sur le catalogue. Ce système web est perçu positivement en interne. Sa flexibilité qui permet de créer des champs de classification personnalisés et modulables (par exemple : âge, nombre de joueuses et de joueurs, thématique, type de jeu…) et donc de faciliter la recherche par le jeune public est particulièrement appréciée. Les coûts sont maîtrisés pour l'institution, et l'éditeur est réactif en cas de souci ou de nécessité de développements spécifiques.

Avec l'intégration de la Bibliothèque-Ludothèque au projet Rhino, celle-ci va probablement être amenée à changer de système de gestion pour passer sur RERO ILS afin d'avoir un système commun à celui de la Bibliothèque publique de Neuchâtel et faire partie du RBNJ. Mme Jenouvrier exprime des réticences à l'idée de migrer vers RERO ILS, pour les raisons suivantes :

- RERO ILS est jugé comme obsolète, avec peu de développements récents et qui ne suit pas l'évolution des bibliothèques ;
- RERO ILS n'est pas adapté à la gestion des jeux (champs dans les notices insuffisants, recherche sur l'OPAC compliquée) ;
- L'indexation sur RERO ILS est jugée peu professionnelle ;
- Le coût pour intégrer et utiliser RERO ILS est jugé trop important pour les performances actuellement proposées ;
- Migrer vers RERO ILS signifierait perdre toutes les données enrichies et la finesse de recherche permise par Syracuse.

Les réflexions

Pour Mme Jenouvrier, il faut que RERO prenne en compte les institutions qui intègrent le jeu dans leur catalogue et développe donc son système en conséquence. Une décision politique impliquant un changement de système sans une analyse préalable serait à déplorer pour les institutions concernées. Les spécificités du jeu et les besoins des usagères et des usagers (recherche fine, images, description des jeux) doivent être soulignés pour exiger des outils adaptés.

Rejoindre un réseau implique, en amont, des réflexions sur les politiques documentaires des institutions. Il s'agit d'un travail de coordination visant à savoir qui achète quoi, qui prête à qui ou quelles sont les restrictions.

De plus, la responsable de la Bibliothèque-Ludothèque Pestalozzi incite à aller à la rencontre d'autres institutions pour essayer les systèmes de gestion, et à contacter les représentantes et les représentants des éditeurs pour avoir des arguments techniques à soumettre aux décideuses et décideurs.

Enfin, selon Mme Jenouvrier, si plusieurs institutions (Neuchâtel, Delémont…) formulent les mêmes exigences techniques concernant le jeu auprès de RERO, cela pourrait inciter le développement de modules adaptés à la fois au livre et au jeu.

2.2.9 ABCDé - Bibliothèque-ludothèque de la Tour-de-Peilz

Synthèse basée sur les réponses aux questions envoyées par courriel à Mme Vanessa Borghini, responsable de l'ABCDé à la Tour-de-Peilz, et reçues le 7 mai 2026.

Le regroupement

Un projet a émergé début 2010 avec la volonté d'offrir plus de place à la Bibliothèque et d'y intégrer la Ludothèque, alors associative. La volonté était de réunir des mondes culturels et imaginaires proches dans un même lieu. Une fois le projet lancé, un groupe de travail composé de personnes de la Ludothèque et de la Bibliothèque a été créé en 2020. Un travail de Bachelor a ensuite été effectué cette même année par Camille Marcelline Houriet pour clarifier le modèle de cohabitation entre Bibliothèque et Ludothèque. Puis des visites ont été effectuées auprès d'institutions ayant réalisé un rapprochement similaire. La fusion définitive a finalement été décidée en 2021. Le déménagement vers le nouveau site et l'inauguration ont eu lieu en 2022. « ABCDé » a été choisi à la suite d'un concours pour définir le nom de l'institution.

Le système de gestion

Avant le regroupement, la Bibliothèque utilisait NetBiblio et la Ludothèque Infoludo. En prévision de celui-ci, trois options ont été étudiées : conserver NetBiblio, conserver Infoludo ou adopter un nouveau système. En accord avec les besoins identifiés, la solution choisie devait permettre de traiter tous les médias (jeux et livres) de manière pratique. Après avoir abandonné l'option d'un nouveau système faute de temps, les deux éditeurs AlCoda et GO-Soft sont venus présenter leurs systèmes pour que la Bibliothèque et la Ludothèque puissent avoir une vision des possibilités de chacun. NetBiblio offrant des solutions pour intégrer le jeu et Infoludo ne proposant pas le format MARC, NetBiblio a été choisi comme système de gestion commun.

Une fois le choix du logiciel effectué, la migration a été un processus simple. Les données des deux institutions ont été nettoyées en amont et celles de la Ludothèque adaptées pour être intégrées à NetBiblio. AlCoda est venu en renfort pour accompagner la migration des données. Mme Borghini mentionne le fait que, comme l'ABCDé ne fait pas partie d'un réseau, l'harmonisation des règles de catalogage importait peu. Enfin, pour intégrer les jeux au catalogue, il a été nécessaire de créer des masques de catalogage avec des champs spécifiques au jeu (par exemple : durée, nombre de joueuses et de joueurs, âge recommandé…).

Pour ce qui est du personnel, côté Bibliothèque, la responsable, également cheffe de projet, tenait ses collègues au courant de l'avancée de la migration. Côté Ludothèque, quatre membres du comité faisaient partie du groupe de travail. Les informations ont donc circulé facilement. En ce qui concerne les pratiques de travail, chaque personne s'est familiarisée avec les fonctionnements du reste de l'équipe. Ainsi, chaque employée et employé est en mesure de prêter toutes sortes de documents, jeux ou livres, et a la capacité de fournir des conseils ou de contrôler toute typologie de document. Cette mise en commun ne s'est pas effectuée sans crainte, principalement du côté de la Ludothèque. Cette dernière redoutait une

perte d'autonomie, de moyens financiers et un traitement en faveur du livre au détriment du jeu. Pour remédier à ces appréhensions, toutes et tous les bibliothécaires ont suivi le module 1 du cours de base de ludothécaire de la Fédération des Ludothèques Suisses (FLS).

Le changement de système a été bien reçu par les usagères et les usagers. Il n'y avait plus qu'un seul compte pour les deux institutions, ce qui a été majoritairement perçu comme une simplification. Sur cinq ans le nombre d'usagères et d'usagers a triplé, les prêts de documents ont augmenté de 73 %, le nombre de jeux prêtés a triplé et la fréquentation par jour, a quant à elle, quadruplée.

Les réflexions

Pour Mme Borghini, la fusion a réussi « parce que la commune a accepté de communaliser le personnel, de créer un poste et de dédier un budget pour les acquisitions. De leur côté, Bibliothèque et Ludothèque ont discuté de manière ouverte, d'égal à égal, en recherchant des solutions et en faisant des concessions. Mais cela a été permis, j'insiste, grâce aux garanties de la commune ».

Des discussions préalables, incluant aussi les sujets plus sensibles, sont primordiales pour un regroupement réussi. Les bibliothécaires doivent avoir conscience de la spécificité du traitement du jeu, ainsi que du temps, de l'espace et des moyens qu'il requiert. Il est également important de repenser le statut des ludothécaires, dans l'optique d'une égalité de traitement, « à travail égal, salaire égal ». Enfin, le jeu implique de repenser les espaces pour une meilleure intégration sur le site : espaces dédiés, gestion du bruit…

Pour conclure, Mme Borghini insiste sur le fait que « trop souvent, les ludothèques sont les parents pauvres du rapprochement ou de la fusion, en termes de place, de budget d'acquisition ou de personnel. Ce sont d'ailleurs des craintes identifiées par la FLS et malheureusement, cela arrive trop souvent ».

2.3 Mise en perspective entre la revue de la littérature et les retours d'expérience

Cette partie a pour objectif de mettre en évidence les éléments communs à la revue de la littérature et aux retours d'expérience. Ceux-ci serviront par la suite à nourrir la réflexion et proposer des recommandations générales dans le cas de regroupements, plus spécifiquement concernant le système de gestion.

2.3.1 Sur le regroupement entre bibliothèque et ludothèque

Collaborations, synergies et valeurs communes

La revue de la littérature insiste sur l'importance de créer des synergies, des valeurs communes et d'inciter les collaborations entre les entités qui se regroupent pour mener à bien un tel projet (cf. 2.1.2.4). Les interlocutrices de l'Interlude à Nyon ou de MEMO à Fribourg évoquent un travail sur des valeurs communes ainsi que la favorisation du dialogue entre les différents métiers. À Ecublens, la deuxième étape du regroupement impliquera une harmonisation des pratiques, donc la volonté de créer une culture commune, avant même le regroupement physique. De plus, une collaboratrice est déjà active au sein des deux institutions pour susciter des synergies. Pour l'ABCDé à la Tour-de-Peilz, il était question de « réunir des mondes culturels et imaginaires proches », ce qui laisse également entendre le

désir de mettre l'accent sur les similitudes entre les métiers de bibliothécaire et de ludothécaire.

Développement des collections, diversification des publics et plus grande légitimité du jeu

La revue de la littérature indique que les rapprochements entre ludothèques et bibliothèques ont comme objectif principal d'élargir l'offre et de la diversifier, cela dans l'intérêt des publics (cf. 2.1.2.4). C'est un argument qui revient souvent dans les objectifs annoncés d'un regroupement. L'Interlude évoque la proposition d'une offre culturelle plus riche et le CIP la valorisation de la collection de jeux et jouets et d'élargir l'offre. Quant au Val de Bagnes, il affirme également que le regroupement a permis de valoriser la collection de jeux et de la rendre plus accessible.

Comme énoncé par Mathilde Jean (2019) dans son mémoire de recherche, un rapprochement ou une fusion, permet de « légitimer le jeu », du fait de son intégration dans une institution culturelle au même titre que le livre. Cet argument va dans le sens de la valorisation des collections de jeux, et de son changement de statut voulu par les lieux interrogés.

Différences de statuts entre bibliothèques et ludothèques

Les regroupements entre bibliothèques et ludothèques impliquent des différences de pratiques, mais aussi au niveau des statuts. Les bibliothèques sont solidement intégrées dans le paysage culturel et, dans la majorité des cas, professionnalisées. Les ludothécaires, en revanche, sont encore fréquemment des bénévoles (cf. 2.1.2.2). Cette présence de bénévoles, révélatrice de la moindre professionnalisation dans le domaine des ludothèques, a aussi été constatée durant les entretiens. Il s'agit d'un aspect à ne pas négliger dans le fonctionnement d'une institution nouvellement créée, le statut des bénévoles impliquant des contraintes différentes (organisationnelles ou professionnelles).

2.3.2 Sur le système de gestion dans le cadre d'un regroupement

Un système de gestion commun ou la coexistence de deux systèmes ?

Pour mutualiser les espaces et les ressources, les institutions ayant fusionné bibliothèque et ludothèques ont souvent réfléchi à l'adoption d'un système de gestion commun (cf. 2.1.3.3). L'un des arguments avancés dans la revue de la littérature est la volonté de proposer une porte d'entrée unique à destination des utilisatrices et des utilisateurs. Cela se vérifie pour la Bibliothèque et Ludothèque d'Ecublens, qui parle d'offrir aux usagères et usagers, avec son système commun, un accès à un seul et même catalogue, qui valorise mieux les collections. MEMO parle, elle, de création de synergies via le catalogue ainsi que de l'élargissement de l'offre à laquelle les usagères et les usagers peuvent accéder depuis une seule entrée. La Bibliothèque de Bagnes évoque aussi le catalogue commun comme un atout, leur proposant une meilleure accessibilité à la diversité de l'offre.

Cependant, la mise en place d'un système commun n'est pas toujours possible pour des raisons techniques, humaines, de moyens ou de volonté politique. La coexistence de deux systèmes est parfois une solution, soit transitoire, soit durable. C'est le cas pour l'Interlude qui, actuellement, ne considère pas l'adoption d'un système commun. La bibliothèque-Ludothèque du Noirmont a, elle, faute de moyens, relégué cette question à plus tard.

Un travail préalable pour le choix d'un système de gestion

Le choix d'un système de gestion se doit avant toute chose d'être basé sur une étude préalable et/ou un cahier des charges pour définir les besoins et y répondre au mieux (cf. 2.1.4.1). Le parallèle peut être fait avec des institutions ayant expérimenté la mise en commun d'un système de gestion. Ecublens est passée par un appel d'offres pour sélectionner son logiciel, ce qui a nécessité la rédaction d'un cahier des charges détaillant ses besoins. D'autres institutions comme MEMO, la Bibliothèque de Bagnes ou l'ABCDé ne sont, elles, pas passées par un appel d'offres. Elles ont cependant effectué un travail préparatoire qui leur a permis de dessiner les contours de ce qu'elles souhaitaient et d'avoir toutes les cartes en main pour prendre la meilleure décision.

Une pratique souvent observée, permettant d'obtenir des informations pertinentes, est l'échange avec des structures ayant vécu une expérience similaire (cf. 2.1.4.1). Plusieurs répondantes et répondants au questionnaire le préconisent également. Ils conseillent de rencontrer d'autres institutions et d'expérimenter leurs systèmes afin d'effectuer un choix avisé.

L'importance de la réflexion sur la migration des données

La préparation des données en prévision de la migration est une étape importante, comme l'indique la revue de la littérature (cf. 2.1.4.2). Cette étape a été intégrée par plusieurs des institutions interrogées. Ainsi, MEMO à Fribourg a nettoyé sa base de données et effectué un désherbage avant la migration. Du côté d'Ecublens, un dédoublonnage des fichiers usager a été effectué afin de n'avoir qu'un seul compte par utilisatrice ou utilisateur et d'éviter les données dupliquées. L'ABCDé a, quant à elle, nettoyé les données des institutions fusionnées avant leur transfert et a dû également adapter celles de la ludothèque pour les rendre utilisables dans NetBiblio. De plus, MEMO et l'ABCDé mentionnent la nécessité de créer des masques spécifiques au jeu pour leur catalogage en amont. Cette préparation permet la structuration des données et leur formatage.

L'importance de l'accompagnement par l'éditeur

Dans *Choisir un SIGB* (Müller 2012), il est fait mention de l'importance d'être suivi par l'éditeur de la solution pour la migration et après la mise en œuvre, afin que le projet se déroule au mieux. Il s'agit d'un aspect qui revient dans les retours d'expérience de MEMO, la Bibliothèque de Bagnes et Ecublens, qui insistent sur l'avantage d'être accompagné par l'éditeur sur les aspects techniques de la migration. Cet accompagnement permet aussi aux équipes de se former aux outils et d'obtenir des réponses à leurs questionnements une fois le système mis en place.

L'adhésion et l'implication du personnel

La question de l'implication des employées et employés lors des différentes étapes d'un projet de changement de système, abordée par Vandana Singh (2013) et Shea-Tinn Yeh et Zhiping Walter (2016), est présentée comme primordiale pour les faire adhérer à celui-ci. C'est un élément que l'on retrouve dans deux témoignages de professionnelles et professionnels. À Ecublens, la direction a dès le début du projet impliqué le personnel en effectuant régulièrement des réunions pour les mettre au courant de son avancée, et les intégrer dans les décisions. À la Tour-de-Peilz, le personnel était régulièrement informé et des membres du

comité de la Ludothèque étaient inclus dans un groupe de travail spécifiquement dédié au système de gestion. La formation est aussi une manière de faire adhérer les collaboratrices et les collaborateurs, en leur donnant des clés pour être à l'aise avec un outil. C'est ce qui a été fait dans les deux institutions mentionnées dans ce paragraphe.

Les difficultés induites par un système de gestion conçu pour les bibliothèques pour le traitement des jeux

Comme évoqué dans le « guide de fonctionnement et de mise en place d'une ludothèque » par Dorian Garcia, Aurore Gautier, Charline Royer et Cécile Dausse (2021), il est possible d'utiliser un outil conçu pour les bibliothèques pour les jeux, cependant cela peut avoir pour conséquences des notices incomplètes et provoquer des problèmes pour filtrer les résultats. Le fait que certains outils n'intègrent pas les spécificités du jeu complique leur intégration et leur valorisation, chose évoquée dans certains entretiens. Pour ces raisons, la Bibliothèque et Ludothèque Pestalozzi craint notamment le passage vers RERO ILS. Dans le cas du CIP, l'intégration des jeux dans ce même système pose un certain nombre de difficultés.

La différence entre théorie et terrain

Des différences entre la théorie, qui permet l'évaluation et le choix d'un système de gestion (cf. 2.1.4.1), et la pratique, peuvent cependant être observées. Ainsi, plusieurs institutions n'ayant pas d'autre choix que de se doter du système de gestion qu'une des deux entités utilisait déjà – que ce soit pour des raisons politiques, par manque de temps ou de ressources ou encore pour des questions pratiques – ont effectué un travail préparatoire sommaire. C'est le cas pour MEMO, le CIP ou la Bibliothèque de Bagnes. Toutes trois ont adopté un système de gestion que l'une des entités utilisait déjà avant le regroupement, sans passer par l'étape du cahier des charges.

3. Recommandations générales

Un certain nombre de recommandations peuvent être proposées à partir des constats issus de l'état de l'art effectué précédemment, pour des institutions souhaitant se regrouper et qui réfléchissent au système de gestion. L'objectif n'est pas de sélectionner un système et de le désigner comme étant le plus efficace, mais bien de faire ressortir des éléments à prendre en compte avant de se lancer dans un tel travail.

Considérer le système de gestion comme un outil

En premier lieu, il faut rappeler que le système de gestion constitue un outil, parmi d'autres, pour servir un regroupement. Ce dernier est un projet complexe intégrant de nombreux aspects organisationnels et humains. Le système ne peut donc pas être considéré comme une fin en soi, mais bien comme un outil facilitant l'accès aux collections et leur valorisation.

Définir clairement le projet de regroupement

Avant d'entamer une réflexion relative au système de gestion, il est recommandé de définir le projet de regroupement de manière claire. Le travail sur les objectifs, les valeurs communes, l'harmonisation des pratiques, la gouvernance ou les responsabilités est primordial.

Réaliser une analyse préalable

Les retours d'expérience montrent qu'un système de gestion commun n'est pas forcément la solution adaptée à toutes les institutions concernées. Il est donc recommandé de réaliser une analyse préalable de l'existant, des besoins, des contraintes et des ressources d'une institution pour déterminer l'intérêt réel d'une mutualisation des systèmes.

Planifier le projet de manière méthodique

Un tel projet se doit d'être élaboré de manière méthodique, étape par étape, et nécessite des ressources dédiées. Il est préconisé de lui consacrer une période de travail spécifique.

Constituer une équipe projet

Si une telle démarche est engagée, elle nécessitera la constitution d'une équipe dédiée, avec des profils complémentaires et des connaissances métier, mais aussi techniques. Elle se chargera de recueillir les besoins auprès des collaboratrices et des collaborateurs et des usagères et des usagers, de la bonne coordination du projet et de la prise en compte des besoins de toutes les parties prenantes.

Rédiger un cahier des charges

La rédaction d'un cahier des charges est fortement conseillée. Ce document formalise les besoins, le périmètre et caractérise le projet. Initialement élaboré comme un outil permettant aux éditeurs de répondre à un appel d'offres, il sert de document de référence tout au long du processus et est une aide à la décision. La visite d'autres institutions peut être, dans ce cadre, une source d'information utile à l'enrichissement de la réflexion.

Préparer et réaliser la migration

Le travail d'évaluation et de choix effectué, la phase de migration doit être préparée méthodiquement. Elle implique une réflexion sur la description des données, leur nettoyage et

une phase de test. Un accompagnement par l'éditeur de la solution est recommandé tout au long du processus de migration.

Accompagner le changement

La réussite du projet reposera en partie sur l'adhésion des collaboratrices et des collaborateurs. Il est recommandé de communiquer régulièrement sur le projet, de les impliquer au maximum dans les choix et d'organiser des formations pour faciliter l'appropriation du nouveau système.

Prendre en compte les spécificités des partenaires

Enfin, dans le cas d'un regroupement entre une bibliothèque et une ludothèque, il conviendra de prendre en considération les spécificités propres aux deux métiers. Cela permettra d'éviter que l'une des deux parties se sente désavantagée par le nouveau système, qui ne répondrait pas pleinement à ses besoins.

4. Analyse de l'existant et des besoins pour le système de gestion au sein de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont

4.1 Méthodologie

Cette partie vise à détailler les fonctions et les propriétés des systèmes de gestion utilisés par la Bibliothèque et par la Ludothèque municipales de Delémont. Elle permet également d'identifier les pratiques des professionnelles et des professionnels concernant ces solutions au sein de ces institutions.

Pour ce faire, les présentations de RERO ILS et d'Infoludo, les systèmes de gestion actuellement utilisés, ont été documentées à partir de l'interface professionnelle, de la documentation professionnelle et des informations recueillies au cours d'une formation dispensée par la responsable d'équipe de la Ludothèque.

En ce qui concerne les pratiques des collaboratrices et des collaborateurs, les éléments intégrés à cette partie proviennent d'un groupe de travail ayant eu lieu en mars 2026. Il a mobilisé deux bibliothécaires et deux ludothécaires et s'est déroulé en trois temps : un listage des pratiques actuelles et une discussion sur les systèmes en place, un brainstorming pour identifier les besoins de chacune des collaboratrices présentes et une discussion sur les scénarios envisageables pour le futur du système de gestion dans le cadre du regroupement. Il a ensuite donné lieu à la rédaction d'un procès-verbal communiqué à toutes les parties prenantes et aux responsables (cf. annexe 2).

4.2 Analyse de l'existant

4.2.1 Au sein de la Bibliothèque

4.2.1.1 Présentation de RERO ILS

RERO ILS (Integrated Library System) est un SIGB basé sur Invenio 3. Il est open source, ce qui implique que « son code source est mis à disposition de toute personne intéressée » (Chancellerie fédérale 2026) qui peut contribuer à son amélioration. Il a été développé par RERO+, « un centre de compétences et de services aux bibliothèques » (Rero 2026a) sans but lucratif, qui propose différents produits et services (RERO ILS, MEF, Sonar) principalement à destination des bibliothèques. En 2020, les bibliothèques universitaires ont quitté le réseau romand (ancêtre de RERO+) pour intégrer un autre réseau, ce qui a eu pour conséquences une restructuration, qui s'est notamment traduit par la création de RERO ILS.

Le système est une aide à la gestion des activités courantes d'une bibliothèque et propose un catalogue en ligne à destination des usagères et usagers. Il permet la mise en réseau des bibliothèques via une base de données partagée « permettant de mutualiser les données bibliographiques » (Rero 2026b). Il est paramétrable selon les besoins de chaque institution. Le fait qu'il soit proposé en Software as a Service (SaaS) implique que les serveurs sont dans le cloud et que le programme est accessible à distance via un navigateur (Guelzim, Obaidat 2016). Toutes les données sont hébergées en Suisse.

Le catalogage s'effectue selon les règles RDA et les notices sont enregistrées au format MARC. La structure est basée sur BIBFRAME 2.0, permettant une hiérarchie à plusieurs niveaux pour une description bibliographique plus claire (Rero 2022). Les données peuvent

être extraites et utilisées dans d'autres applications grâce à une interface de programmation (API). Des fichiers électroniques peuvent aussi être intégrés et sont accessibles en lien via un dépôt de fichier. En ce qui concerne l'indexation, RERO ILS renvoie au référentiel IdRef[8], un référentiel d'autorités francophone.

Ce système est utilisé par des bibliothèques publiques, scolaires, des archives ou des centres de documentation en Belgique et en Suisse, dans les cantons du Valais, du Jura, de Neuchâtel, de Fribourg et de Berne.

4.2.1.2 Les fonctionnalités de RERO ILS

RERO ILS propose différents modules aux professionnelles et professionnels, à savoir :

- Un module services aux utilisateurs : il permet la gestion des prêts et des retours, de traiter les réservations, de traiter les demandes de prêts entre bibliothèques, les demandes des utilisatrices et des utilisateurs, de visualiser les prêts en cours selon les bibliothèques ou de créer des comptes usager ;
- Un module catalogue : il donne accès aux documents, permet le catalogage des ressources, le bulletinage et l'import de notices depuis d'autres catalogues ;
- Un module acquisitions : il permet de gérer les commandes de documents, la communication avec les fournisseurs, les réceptions et les budgets ;
- Un module rapports et statistiques : il permet d'extraire des données statistiques concernant sa bibliothèque ;
- Un module administratif : il donne accès aux paramètres du système et permet sa personnalisation sur différents aspects.



Figure 1 : copie d'écran de l'interface professionnelle de RERO ILS

Un catalogue public, nommé Catalogue RERO+, est accessible aux usagères et usagers qui peuvent y effectuer des recherches grâce à une barre de recherche et à des filtres (date, type de document, bibliothèque, langue…). S'ils sont inscrits dans une bibliothèque du réseau, ils peuvent, en se connectant à leur compte personnel, réserver des documents et les faire venir dans la bibliothèque de leur choix (en fonction du réseau). Ils peuvent aussi consulter les prêts qu'ils ont en cours ou prolonger leur durée de prêt. RERO ILS donne accès sur son catalogue aux ressources numériques d'e-bibliomedia[9], plateforme permettant d'emprunter gratuitement des livres numériques avec un abonnement en bibliothèque.

[8] Identifiants et Référentiels pour l'enseignement supérieur et la recherche
[9] https://www.ebibliomedia.ch/

4.2.1.3 L'utilisation de RERO ILS à la Bibliothèque municipale de Delémont

La Bibliothèque municipale de Delémont, auparavant sur le système Virtua, utilise RERO ILS depuis 2021. Les collaboratrices interrogées (cf. annexe 2) déclarent se servir principalement des modules Services aux utilisateurs et Catalogue pour leur travail quotidien. Les modules Paramétrage et Statistiques sont eux gérés par certaines bibliothécaires-système, responsables du paramétrage et de l'extraction de certaines données. Le module Acquisitions n'est lui pas utilisé par les collaboratrices. La quasi-totalité des commandes passe par la base Electre[10].

RERO ILS permet à toutes les collaboratrices et tous les collaborateurs de la Bibliothèque effectuant du prêt, via le module Services aux utilisateurs, de réaliser les opérations courantes. À savoir : le prêt de documents, les retours, les réservations pour les usagères et les usagers de documents disponibles au sein de la bibliothèque ou dans le réseau RBNJ, les prêts entre bibliothèques (hors RBNJ), le traitement des demandes de documents de la Bibliothèque par les usagères et les usagers, la prolongation des prêts arrivés à échéance et dont la durée de prêt est renouvelable, et la gestion et la création des comptes usager.

Toutes les collaboratrices et tous les collaborateurs de la Bibliothèque ont la capacité de faire du catalogage (les apprenties à partir d'un certain niveau de leur formation) et utilisent donc le module « catalogue ». Celui-ci permet le raccrochage, c'est-à-dire de créer un exemplaire pour la Bibliothèque si une notice bibliographique existe déjà, mais également de cataloguer. Cela implique de créer une notice bibliographique, soit de A à Z soit grâce à l'outil d'importation depuis un catalogue comme celui de la BnF, de Renouvaud ou de SLSP. Il rend possible le téléchargement d'une notice déjà créée par une autre institution pour l'adapter selon ses conventions. Il donne aussi accès à la partie bulletinage, et permet donc d'enregistrer les nouveaux volumes de périodiques qui paraissent, de les signaler comme disponibles dans le catalogue et de faire des prédictions pour anticiper leur réception.

4.2.1.4 Avantages et inconvénients de RERO ILS pour la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont

L'avantage cité en premier lors du groupe de travail est l'accès, pour les usagères et les usagers, à un catalogue étendu, c'est-à-dire la possibilité de réserver des documents provenant d'autres bibliothèques (Neuchâtel, La Chaux-de-Fonds, Jura…), et ce gratuitement. RERO ILS est aussi considéré comme avantageux, car il permet aux usagères et aux usagers d'être autonomes, d'effectuer des réservations eux-mêmes, de faire venir les documents pour les récupérer dans la bibliothèque de leur choix, d'avoir accès à la liste des documents qu'ils ont empruntés sur leur compte personnel et de prolonger, s'ils le veulent, leur durée de prêt. L'interface usager est considérée comme ergonomique par les personnes présentes, plutôt facile d'utilisation pour effectuer une recherche dans le catalogue et incluant des visuels qui permettent d'identifier rapidement les documents.

D'un point de vue professionnel, l'interface de catalogage est perçue comme simple d'utilisation. Les intitulés des champs sont compréhensibles par toutes et tous, contrairement au catalogage précédemment effectué sur Virtua, qui utilisait des codes numériques pour structurer les métadonnées. Le fait qu'il soit possible de passer de l'interface publique à l'interface professionnelle en un clic, depuis son compte, est un avantage relevé par une

[10] https://dataservices.electre.com/

collaboratrice. Pour ce qui concerne la prise en compte des problèmes ou remarques remontés par les professionnelles et professionnels sur RERO ILS, cela aboutit souvent à des mises à jour effectuées par RERO +.

Des désavantages ont également été verbalisés lors de ce groupe de travail. Le système est parfois lent, ce qui pose des soucis, par exemple lors du prêt, lorsqu'il faut traiter les demandes des usagères et des usagers. Malgré la prise en compte des problèmes via des correctifs et des mises à jour, certains d'entre eux n'apparaissent pas utiles ou pire, compliquent l'utilisation du système. De plus, le fait d'être en réseau peut aussi amener une certaine rigidité en ce qui concerne le développement de fonctionnalités. Si une bibliothèque souhaite une fonctionnalité, il faut que celle-ci soit validée par le réseau pour être mise en place.

Du point de vue des ludothécaires présentes, l'interface est trop textuelle, et peu intuitive pour les enfants et les adolescentes et adolescents qui cherchent sur le catalogue. Celui-ci n'est pas perçu comme très attractif. Il n'est pas non plus possible d'importer ses propres images, celles-ci doivent provenir d'un lien vers une image en ligne. Cela a été relevé comme étant un problème en ludothèque, où très souvent les images des jeux proviennent de photos réalisées par les ludothécaires elles-mêmes.

D'un avis commun, il manque en outre des possibilités de valoriser les collections. Rien ne permet la mise en avant des coups de cœur sur le catalogue en ligne ou des sélections de documents, comme c'est le cas sur d'autres systèmes.

Enfin, il a été abordé que le coût du système, qui peut s'avérer important selon la taille de l'institution et de ses collections, pouvait être un critère bloquant dans l'adoption de RERO ILS.

4.2.2 Au sein de la Ludothèque

4.2.2.1 Présentation d'Infoludo

Infoludo est un logiciel de gestion de ludothèque édité par la société GO-Soft, installée en Suisse (GO-Soft 2026). Il est spécialisé dans la gestion des jeux et des jouets et a été adopté par un certain nombre de ludothèques, principalement en Suisse. Il nécessite d'être installé en local pour être utilisé. Selon le site web de GO-Soft (2026), sa version 4.0 fonctionne en mode client-serveur, ce qui implique que les ludothèques « ont accès à une sélection de services par l'intermédiaire d'un serveur et disposent instantanément de l'information souhaitée » (Pillou, Caillerez 2019).

Cette solution nécessite une acquisition initiale, la ludothèque dispose alors d'une licence d'utilisation, puis des mises à jour payantes sont facturées tous les cinq ans environ. Elle est paramétrable selon les besoins et l'ajout de modules est possible, moyennant leur achat.

Infoludo est compatible avec Ludopédia, une base de données collaborative de fiches de jeux, qui permet d'importer les métadonnées d'un jeu et d'éviter de refaire le travail de catalogage si cela a déjà été réalisé ailleurs. L'import comprend aussi des images et les règles du jeu, si celles-ci sont incluses. Dédiée aux professionnelles et professionnels qui traitent des jeux, son accès nécessite un abonnement.

4.2.2.2 Les fonctionnalités d'Infoludo

Différents modules de gestion pour les ludothèques sont proposés (GO-Soft 2026) :

- Ouverture et gestion : il permet la gestion des activités courantes de la ludothèque ;

- Gestion des jeux : il permet de « cataloguer » des jeux, d'importer des fiches depuis Ludopédia, de gérer les inventaires des jeux présents à la ludothèque, d'éditer des étiquettes pour les jeux, d'avoir accès aux fiches des jeux, de les modifier, et de chercher dans le catalogue selon des filtres (fournisseur, éditeur…) ;
- Gestion des membres : un module qui permet de gérer les fichiers membre (création ou suppression de comptes), d'imprimer des fiches pour celles-ci et ceux-ci ou des cartes usager, et de rechercher dans la liste des membres et/ou de la filtrer ;
- Gestion des locations : il permet de gérer tout ce qui concerne les abonnements des membres, la location des jeux et leur retour, les rappels, de gérer les échanges financiers avec les membres ou de rédiger des notes professionnelles sur les comptes des utilisatrices et des utilisateurs ;
- Jeu sur place : il gère toute la partie jeu dans l'enceinte de la ludothèque, si celle-ci propose des sessions de jeu par exemple, et donc tout l'aspect organisationnel que cela peut impliquer (présences, facturation, statistiques…) ;
- Statistiques et comptabilité : ce module permet d'extraire des données depuis le logiciel et de réaliser une partie de la comptabilité de la Ludothèque ;
- Administration : il donne accès aux paramètres du logiciel, aux réglages et préférences et permet d'éditer des scripts personnalisés.

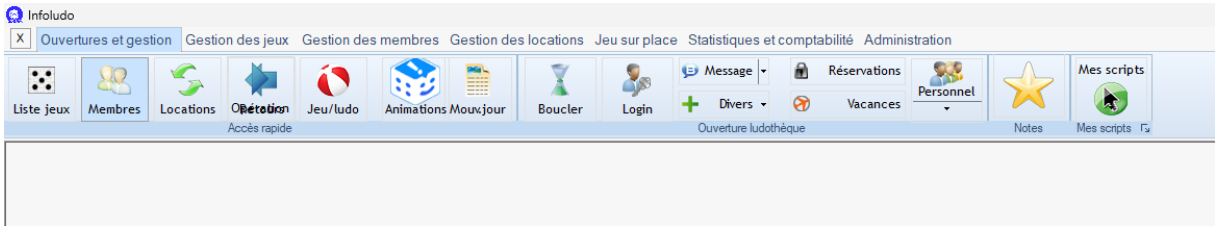

Figure 2 : copie d'écran de l'interface professionnelle d'Infoludo

La mise en ligne d'un catalogue est possible via le module Webludo, qui permet aux usagères et usagers de rechercher dans l'offre de leur ludothèque via leur navigateur. Il offre aussi la possibilité aux membres d'obtenir la liste des jeux en leur possession par courriel et la date de retour prévue. Le catalogue en ligne doit être régulièrement synchronisé pour faire apparaître les nouvelles acquisitions et les informations sur la disponibilité d'un jeu ou d'un jouet.

4.2.2.3 L'utilisation d'Infoludo à la Ludothèque municipale de Delémont

La Ludothèque municipale de Delémont qui a acquis Infoludo, il y a plusieurs années, se dote de mises à jour en moyenne tous les cinq ans. Elle se sert d'un certain nombre des possibilités offertes par le logiciel : les modules de gestion des jeux, de gestion des membres, de gestion des locations, de comptabilité et de statistiques, de paramétrage, ainsi que de la possibilité de gérer les pertes et dégâts, de rédiger des notes professionnelles concernant les usagères et les usagers et d'accéder à l'import depuis Ludopédia. La Ludothèque municipale de Delémont est d'ailleurs l'une des contributrices principales à cette base de données, du fait de la professionnalisation de ses collaboratrices, dont l'une des missions est le catalogage des nouvelles acquisitions.

Elle propose également le module Webludo, précédemment présenté, qui donne accès au catalogue pour toutes les personnes le souhaitant. Il est possible d'y effectuer des recherches selon différents filtres (catégories de jeux, âge, nombre de joueuses et de joueurs, éditeur…). On y trouve les fiches détaillées des jeux et des jouets prêtés par la Ludothèque municipale de Delémont et s'ils sont empruntés ou non. Les usagères et les usagers ne peuvent

cependant pas se connecter à un compte en ligne pour accéder à leurs informations personnelles et au récapitulatif de leurs emprunts.

Comme l'a mentionné la responsable de la Ludothèque, Infoludo est paramétrable selon les besoins d'une institution, et des modules payants supplémentaires peuvent à tout moment être ajoutés pour augmenter les possibilités offertes par le système.

4.2.2.4 Avantages et inconvénients d'Infoludo pour la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont

Au cours du groupe de travail, les avantages d'Infoludo ont été examinés (cf. annexe 2). Ce qui ressort en premier est le catalogue en ligne. Il est considéré comme visuel et conçu spécifiquement pour présenter des jeux et des jouets. C'est un aspect important de la valorisation de l'offre d'une ludothèque, qui, pour donner envie, passe par des images et la possibilité de zoomer sur celles-ci. De plus, ce catalogue offre des champs adaptés à la typologie des documents, des informations nécessaires aux joueuses et aux joueurs, tels que le nombre de participantes et participants possibles, la durée du jeu ou les mécaniques de jeu.

En outre, la gestion des jeux est considérée comme nettement simplifiée par le système. Le suivi des pièces, l'historique des réparations, l'inventaire des jeux, le lien avec Ludopédia, tout ceci apporte un avantage certain pour la gestion courante des jeux. Sans cela, il serait difficile pour les ludothécaires de proposer un catalogue à jour et de l'enrichir.

Le fait qu'Infoludo ne soit pas lié à un réseau de ludothèques est jugé comme un avantage. Cela apporte une plus grande autonomie à la Ludothèque, qui ne dépend pas d'autres institutions pour effectuer des choix liés à son activité. Si elle décide d'intégrer un nouveau module au logiciel, elle ne doit pas se coordonner avec d'autres. Ici, le réseau est synonyme de rigidité et de perte d'indépendance. Qui plus est, ce système de gestion est perçu comme adaptable selon les besoins. Comme déjà mentionnée, l'acquisition de nouvelles fonctionnalités en fonction des besoins est simple.

Dernier avantage, le coût du logiciel apparaît raisonnable pour une petite structure. Ne pas passer par une formule d'abonnement est un argument en faveur de ce système relevé par les ludothécaires présentes lors du groupe de travail. Cette solution est donc abordable, adaptée au jeu et offre une indépendance recherchée par une institution comme la Ludothèque municipale de Delémont.

D'un autre côté, les collaboratrices de la Ludothèque perçoivent aussi des désavantages ou des points de blocage dans Infoludo. Le système, tel qu'il est actuellement utilisé à Delémont, manque de fonctionnalités qui viendraient améliorer l'expérience des usagères et des usagers. Il n'y a pas de possibilité de réserver des jeux ou des jouets en ligne via le catalogue, par exemple, et il n'y a pas non plus de possibilité d'accéder à son compte en ligne lorsqu'on est abonné. Ce type de demande se fait donc sur place ou par téléphone. Il est cependant mentionné que de tels modules existent et qu'il serait possible de les acquérir.

L'un des points véritablement problématiques pour les deux ludothécaires présentes est l'interface de la solution, qui leur apparaît vieillissante et peu moderne, comparée à ce qui peut se faire aujourd'hui. Le nombre de mises à jour et de nouveaux développements a baissé depuis quelque temps, et cela se ressent. Il y a le sentiment que le produit est un peu obsolète.

En ce qui concerne le catalogue, Infoludo ne permet d'appliquer qu'un nombre limité de catégories à chaque jeu ou jouet, ce qui est contraignant. En effet, de nombreux jeux sont transversaux et donc difficilement classables dans une seule catégorie. Il manque aussi un système d'indexation plus libre pour mieux caractériser les jeux et les jouets. Infoludo ne propose pas de système de hashtags ou de mots-clés pour mieux les décrire et permettre d'affiner la recherche des usagères et des usagers.

4.3 Analyse des besoins

4.3.1 Les besoins indispensables

Pour les représentantes de la Bibliothèque lors du groupe de travail, les fonctionnalités citées précédemment sont indispensables au bon fonctionnement de l'institution : le module de services aux utilisateurs, le module de gestion du catalogue, le module de statistiques et le catalogue en ligne. Il s'agit des fonctionnalités classiques d'un système de gestion de bibliothèque. À cela s'ajoute l'accès au RBNJ, soit la mutualisation des catalogues de bibliothèques accessibles en ligne, permettant aux usagères et usagers un accès à une offre élargie. Il s'agit d'un aspect considéré comme primordial et essentiel au bon fonctionnement de la Bibliothèque.

Du côté de la Ludothèque, une partie des besoins est, elle aussi, similaire à ce qui est actuellement utilisé, à savoir : la gestion des jeux et des usagères et des usagers, le module de prêt, l'inventaire des jeux et des jouets, l'accès au catalogue en ligne, le lien avec la base Ludopédia et l'intégration de documents complémentaires imprimables (règles du jeu, inventaires…). Certaines fonctionnalités qui ne sont, elles, pas accessibles via Infoludo sont cependant considérées comme indispensables, c'est le cas de l'accès aux comptes personnels en ligne pour les usagères et les usagers et de la possibilité de réserver en ligne de manière directe sans passer par l'intermédiaire des ludothécaires. Dans ce cas, un catalogue adapté au jeu, visuel et ludique, qui le valorise en prenant en compte ses spécificités, représente un besoin primordial.

Finalement un dernier point relatif à la gestion des utilisatrices et des utilisateurs a été évoqué. Il a été fait état d'un besoin de disposer d'une certaine flexibilité pour pouvoir appliquer simplement des droits spécifiques à certains profils sans avoir à demander des dérogations. Dans l'optique d'une mutualisation des systèmes, il faudrait que cela soit permis et qu'une harmonisation des pratiques soit possible, pour répondre aux besoins des deux institutions.

4.3.2 Les fonctionnalités souhaitées

Sur les fonctionnalités d'un système, qui ne sont pas considérées comme indispensables, mais qui amélioreraient la qualité de l'expérience pour les usagères et les usagers et les professionnelles et professionnels, plusieurs d'entre elles ont été mentionnées.

De manière commune, bibliothécaires et ludothécaires souhaiteraient des fonctionnalités pour améliorer la valorisation des collections. Cela pourrait se faire via des recommandations personnalisées, ou des suggestions à destination des usagères et des usagers. Une idée qui a germé au cours de la discussion est la possibilité de faire le lien entre jeux et livres, donc de recommander un livre à une personne intéressée par tel type de jeu, et inversement. Le catalogue en ligne a aussi été le point sur lequel bibliothécaires et ludothécaires ont insisté. L'aspect visuel et l'attractivité de celui-ci sont, pour elles, des points d'amélioration qui permettraient de valoriser les collections. Ainsi, lors des échanges, les ludothécaires ont

indiqué que les usagères et les usagers choisissent un jeu davantage en fonction d'une image que de son titre. Le catalogue est donc la vitrine d'une institution, et doit permettre la valorisation des fonds, qu'ils soient constitués de jeux, de jouets, de livres ou d'objets. Il est aussi ressorti qu'une application mobile dédiée aurait un intérêt, à l'heure où la plupart des personnes possèdent un smartphone. Cela faciliterait l'accès au catalogue, rendant plus simples la recherche, les réservations, la consultation d'informations sur la bibliothèque et l'accès au compte personnel.

D'autres fonctionnalités ont également été proposées cette fois de manière différente selon que les personnes travaillent à la Bibliothèque ou à la Ludothèque. Pour la Bibliothèque, des notifications par SMS ou WhatsApp auraient un intérêt, en complément de ce qui est déjà proposé actuellement, à savoir des courriels ou des appels téléphoniques. La transmission d'informations telles que la disponibilité d'une réservation ou la date d'échéance d'un prêt pourrait avoir plus d'impact par ce biais-là. Sur le plan de la valorisation, le fait de pouvoir visualiser les images des documents dans une plus grande taille serait aussi une manière de mieux mettre en valeur les collections. La Ludothèque indique, quant à elle, qu'une gestion des dégâts et de la perte des pièces plus fonctionnelle serait intéressante dans l'optique du choix d'un système. Il y aurait en plus un intérêt à disposer de statistiques avancées sur les emprunts pour aider à une meilleure gestion des collections et des acquisitions.

5. Scénarios envisagés

À la vue des éléments des parties précédentes et de la situation actuelle, plusieurs scénarios se dessinent pour ce qui est du système de gestion au sein de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont. Cette partie vient les décrire et en expliciter les avantages et les inconvénients. Elle intègre les avis des bibliothécaires et des ludothécaires interrogées sur ces scénarios lors du groupe de travail et des réponses à un entretien effectué auprès d'AlCoda, société éditrice de NetBiblio. Dans une dernière sous-partie, elle propose une synthèse comparative de ces scénarios sous la forme d'un tableau.

5.1 Scénario 1 : conserver les systèmes de gestion en place

Ce premier scénario consiste à conserver les systèmes de gestion actuellement en place. La Bibliothèque continuerait donc de travailler avec RERO ILS et la Ludothèque avec Infoludo. Le regroupement se concentrerait sur les aspects organisationnels, laissant de côté l'aspect technique.

Ce scénario est le plus simple à mettre en place, car il n'implique aucun changement lié au système de gestion. Il est tout à fait plausible, un regroupement pouvant exister sans la mise en place d'un système commun. C'est ce que l'on a pu observer à Nyon et au Noirmont, où, malgré un regroupement, un travail sur l'adoption d'un système de gestion commun n'a pas été entamé. Ce scénario peut être perçu comme une solution transitoire, avant une décision politique ou l'allocation de moyens menant à une réflexion sur le système de gestion.

	Positif	**Négatif**
Interne	**Forces**	**Faiblesses**
	Pas de changement dans les méthodes de travail (chacune garde ses habitudes) Pas d'impact lié à la migration des données (humain ou financier) Pas de risque de pertes de données Pas de formation nécessaire Des outils adaptés aux besoins de chaque métier (la Ludothèque garde sa souplesse)	Pas de regroupement des catalogues Pas d'offre commune Pas de travail sur une valorisation commune Absence d'anticipation d'un éventuel regroupement physique des deux entités (contradictoire avec l'idée de guichet unique)
Externe	**Opportunités**	**Menaces**
	Laisser plus de temps pour réfléchir aux meilleures solutions techniques Accorder du temps à RERO ILS pour mieux intégrer les jeux et jouets	Être un frein au regroupement Maintenir une séparation entre la Bibliothèque et la Ludothèque Provoquer la confusion chez les usagères et les usagers (pas d'unité)

		Défavoriser la valorisation des collections

Tableau 1 : Matrice SWOT du scénario 1 : conservation des systèmes de gestion

5.1.1 Scénario 1 bis : chacune garde son système, mais un métacatalogue est créé

Cette option est une variante du premier scénario. L'idée provient de l'échange avec la Bibliothèque de Bagnes. Dans le canton du Valais, il existe un métacatalogue[11] qui donne aux usagères et usagers la possibilité de rechercher via une interface commune, dans les catalogues de RERO ILS, NetBiblio et SLSP. Il renvoie ensuite vers l'un ou l'autre système afin que l'usagère ou l'usager puisse consulter une notice et, le cas échéant, réserver un document. Cette solution, ici proposée, impliquerait un travail préalable pour définir les contours de la plateforme, les aspects techniques, obtenir les accords des éditeurs de logiciels et intégrer d'autres institutions au projet.

	Positif	**Négatif**
Interne	**Forces**	**Faiblesses**
	Peu ou pas de changements dans les méthodes de travail Pas de migration des données, donc pas de risque de perte de données Pas de formation nécessaire Un coût contrôlé Un outil de valorisation de l'offre globale	Une solution qui implique la création d'un métacatalogue et une gestion technique différente Les systèmes restent distincts Un cheminement pour arriver à mettre d'accord toutes les parties prenantes peut s'avérer complexe et chronophage Pas de travail sur une harmonisation des règles de prêt
Externe	**Opportunités**	**Menaces**
	Laisser plus de temps pour réfléchir aux meilleures solutions techniques Développer une interface commune Offrir un outil aux usagères et usagers pour effectuer des recherches via une porte d'entrée unique	Manque de clarté pour les usagères et les usagers et risque d'incompréhension Risque que l'outil soit peu ou pas utilisé par manque d'intérêt

Tableau 2 : Matrice SWOT du scénario 1 bis : création d'un métacatalogue

[11] https://www.bibliovalais-cbv.biz/NetBiblio/

5.2 Scénario 2 : adopter l'un des systèmes de gestion actuellement utilisés afin qu'il devienne le système commun

Ce deuxième scénario signifierait l'adoption, par la Bibliothèque et la Ludothèque, d'un des deux systèmes actuels qui deviendrait de ce fait le système de gestion commun. Contrairement au scénario 1, cette solution irait dans le sens d'un regroupement à tous les niveaux, et d'une harmonisation des pratiques. Il entraînerait aussi une migration des données de l'une des structures et un travail sur de nombreux aspects précédemment détaillés (humain, technique et préparatoire).

Deux variantes sont donc possibles :

- La première est l'adoption d'Infoludo, donc l'intégration des données de la Bibliothèque dans ce système et son utilisation par les bibliothécaires ;
- La deuxième est l'adoption de RERO ILS, donc l'intégration des données de la Ludothèque dans ce système et son utilisation par les ludothécaires.

Lors du groupe de travail, un certain nombre d'avantages, indépendamment de la variante choisie, ont été relevés concernant ce scénario : la possibilité d'avoir une carte commune utilisée à la fois pour la Bibliothèque et pour la Ludothèque, un argument supplémentaire pour aller vers la gratuité de la Ludothèque en ayant une cohérence avec l'offre gratuite de la Bibliothèque, l'institution de règles communes aux deux institutions et une centralisation des données au sein d'un même outil. À cela s'ajoute l'opportunité de faire connaitre l'offre de la Bibliothèque aux usagères et usagers de la Ludothèque, et inversement.

	Positif	**Négatif**
Interne	**Forces**	**Faiblesses**
	Conserver une solution adaptée à la gestion des jeux et des jouets Souplesse dans le paramétrage du logiciel, car pas besoin de se coordonner avec un réseau Des champs adaptés à la description des jeux et des jouets Un catalogue adapté aux jeux et aux jouets (grandes images, zoom possible) Un système de gestion jugé abordable financièrement pour une petite structure Intégration de Ludopédia	Manque de fonctionnalités nécessaires à une bibliothèque Interface vieillissante Peu de nouveaux développements Peu adapté aux besoins des bibliothèques, car développé pour les ludothèques Migration des données depuis RERO ILS Perte de l'accès au réseau RBNJ et donc de l'avantage de la mutualisation des catalogues Formation nécessaire des bibliothécaires au système de gestion

		Nouvel environnement de travail pour les bibliothécaires Possible résistance au changement de la part de l'équipe de la Bibliothèque Le catalogue Webludo est visuellement obsolète
Externe	**Opportunités**	**Menaces**
	Donner une place prépondérante aux jeux et aux jouets Existence d'une communauté de ludothèques qui utilisent Infoludo Offrir un outil aux usagères et usagers pour effectuer des recherches via une porte d'entrée unique	Risque d'isoler l'institution nouvellement créée, car elle ne ferait plus partie d'un réseau Risque de décevoir les usagères et les usagers, car il n'y aurait plus de service gratuit de prêt entre bibliothèques

Tableau 3 : Matrice SWOT du scénario 2 : adoption d'Infoludo

	Positif	**Négatif**
Interne	**Forces**	**Faiblesses**
	Intégration au réseau RBNJ Mutualisation des catalogues (possibilité de se rattacher aux notices existantes) Déjà possible de cataloguer des jeux et des jouets Nombre de notices de jeux à migrer moins important que le nombre de notices de la Bibliothèque Appartenance à un réseau de bibliothèques utilisant RERO ILS Données hébergées en Suisse Une interface du catalogue plus moderne	Migration des notices de jeux et de jouets (prise en compte des spécificités du jeu ?) Formation nécessaire des ludothécaires au système de gestion Perte de souplesse pour la Ludothèque Des complications dans la gestion des inventaires, des pertes et des dégâts, des cautions… RERO ILS n'est pas conçu nativement pour gérer les jeux et les jouets Difficile de prêter les jeux et les jouets dans le réseau, car il est compliqué d'en faire l'inventaire et de contrôler

	Offrir un outil aux usagères et usagers pour effectuer des recherches via une porte d'entrée unique	l'état des pièces, quel est alors l'intérêt du réseau pour la Ludothèque ? Possible résistance au changement de la part de l'équipe de la Ludothèque
Externe	**Opportunités**	**Menaces**
	Accès à un réseau unique pour les usagères et les usagers Accès à un catalogue collectif élargi Gratuité des prêts entre bibliothèques De nouvelles possibilités pour les usagères et les usagers (réservations, accès au compte usager…) Miser sur l'évolution de RERO ILS pour mieux prendre en charge la gestion des jeux et des jouets	Une moindre valorisation des jeux et des jouets dans le catalogue Dépendance aux choix de RERO+ concernant l'évolution du système RERO ILS Pas forcément la possibilité pour les ludothécaires de cataloguer des livres

Tableau 4 : Matrice SWOT du scénario 2 bis : adoption de RERO ILS

5.3 Scénario 3 : adopter un autre système de gestion

Le troisième scénario envisagé implique, pour la Ludothèque et la Bibliothèque, de ne plus utiliser leurs systèmes de gestion respectifs et d'en adopter un autre en commun qui répondrait aux exigences des deux institutions regroupées.

Cette solution nécessiterait un travail complet, dont une définition du projet, des besoins, l'établissement d'un cahier des charges, un appel d'offres, le choix d'un système, la migration des données, le paramétrage, la formation… Ce scénario a été réalisé à Ecublens, qui utilise aujourd'hui Syracuse comme système commun alors qu'auparavant deux autres logiciels étaient en place.

Dans le cadre de ce travail, M. Sallin, directeur d'AlCoda, entreprise éditrice de la solution NetBiblio, a répondu à des questions relatives à son expérience avec des clientes et des clients ayant adopté un système de gestion commun dans le cadre d'un regroupement entre bibliothèques et ludothèques. Cet entretien avait pour objectif d'intégrer la perspective d'un éditeur de solution, et d'en apprendre plus sur une alternative hybride qui répond à la fois aux besoins des bibliothèques et à celles des ludothèques. M. Sallin a pu observer que les bibliothèques prenaient très souvent en main le projet et intégraient la base de données de la ludothèque dans leur système. Les avantages d'un système hybride, selon lui, sont qu'il permet de valoriser toutes les typologies de documents, mais aussi d'adapter leur description en fonction des besoins. De son point de vue, la migration ne pose pas de difficultés particulières et le logiciel s'adapte très bien à la création de notices de jeux ou de jouets (avec des masques de saisie spécifiques). Il permet aussi de mettre à disposition des fichiers joint au catalogue (par exemple : règles du jeu, inventaire…) et de s'interconnecter avec des bases spécialisées (par exemple : Ludopédia).

	Positif	Négatif
Interne	**Forces**	**Faiblesses**
	Choisir un outil sur mesure, adapté à la fois aux pratiques de la Ludothèque et à celles de la Bibliothèque Plus grande souplesse dans le paramétrage de l'outil Repenser les pratiques professionnelles de manière commune Opportunité de penser un système de manière globale en minimisant les concessions de l'une ou l'autre partie Un catalogue adapté aux différentes typologies de documents	Nécessité de migrer l'ensemble des données Perte de l'intégration au réseau RBNJ Nécessité de former toutes les collaboratrices et tous les collaborateurs au système Coût potentiellement élevé de la solution Délai potentiellement long pour le changement de système
Externe	**Opportunités**	**Menaces**
	Meilleure valorisation des jeux et des livres Un guichet unique pour les usagères et les usagers	Être dépendant d'un nouvel éditeur et des évolutions de la plateforme Risque de ne pas satisfaire les exigences des usagères et des usagers Ne plus faire partie d'un réseau de bibliothèques Remise en question de la gratuité par la municipalité

Tableau 5 : Matrice SWOT du scénario 3 : adoption d'un autre système de gestion

5.4 Synthèse comparative des scénarios

La grille suivante vient fournir une comparaison des scénarios prenant en compte les besoins identifiés précédemment, l'état de l'art et les aspects positifs et négatifs de chacun d'entre eux. Elle n'applique pas de pondération numérique, jugée trop subjective, mais propose des critères de satisfaction. En découlera la recommandation d'un scénario.

Légende :

✓ : Répond au critère

X : Ne répond pas au critère

◐ : Répond partiellement au critère

? : Nécessite plus d'informations

Critères	Deux systèmes	Métacatalogue	Infoludo commun	RERO ILS commun	Système hybride
Accès aux modules de base : services aux utilisatrices et utilisateurs, gestion du catalogue, statistiques et catalogue en ligne	✓	✓	◐	✓	✓
Accès au RBNJ	✓	✓	X	✓	X
Catalogue et comptes usager communs	X	X	X	✓	✓
Possibilité de faire des réservations en ligne	✓	◐	◐	✓	✓
Compte personnel en ligne	◐	◐	X	✓	✓
Gestion de droits spécifiques aux profils utilisateurs et aux règles de prêt	◐	◐	X	◐	◐
Catalogue visuel et adapté au jeu	◐	◐	◐	◐	✓
Gestion des pertes et dommages	◐	◐	✓	X	✓
Inventaire des jeux et des jouets	◐	◐	✓	◐	✓

Critères	Deux systèmes	Métacatalogue	Infoludo commun	RERO ILS commun	Système hybride
Accès à Ludopédia	◐	◐	✓	X	✓
Intégration de documents complémentaires	✓	✓	✓	✓	✓
Adaptation aux jeux et aux jouets	◐	◐	✓	◐	✓
Recommandations, suggestions via le catalogue	X	X	X	X	✓
Application mobile	X	X	X	X	◐
Notifications mobiles	X	X	X	X	?
Valorisation des images	◐	◐	X	X	◐
Gestion de la migration des données et de sa mise en œuvre	✓	✓	✓	✓	✓
Paramétrage facilité	◐	◐	◐	◐	✓
Coûts et ressources nécessaires	✓	?	?	?	?

Critères	Deux systèmes	Métacatalogue	Infoludo commun	RERO ILS commun	Système hybride
Accompagnement de l'éditeur	✓	?	✓	✓	✓
Formation nécessaire du personnel	X	X	◐	◐	✓
Pérennité et évolutions possibles du système	X	?	?	◐	✓
Harmonisation des pratiques	X	X	✓	✓	✓
Guichet unique pour les usagères et les usagers	X	◐	✓	✓	✓
Maintenance par l'éditeur	✓	✓	◐	✓	✓
Cohérence avec le projet de regroupement	X	◐	✓	✓	✓

Tableau 6 : Grille comparative des scénarios

Le maintien de deux systèmes de gestion est la solution la plus simple, car elle ne nécessite que peu d'adaptations. Il permet à la Bibliothèque et à la Ludothèque de conserver les fonctionnalités de leurs solutions et l'accès au RBNJ. Il ne donne cependant pas d'accès à un catalogue commun et n'entraînerait pas d'harmonisation des pratiques. Ce scénario s'envisage éventuellement sur le court terme par souci de praticité, mais ne s'inscrit pas dans une stratégie à plus long terme répondant aux objectifs du regroupement.

Proposer un métacatalogue permettrait d'offrir un guichet unique en ligne, tout en conservant les systèmes existants. Ce scénario serait cependant une solution qui ne satisferait pas les critères de mutualisation des règles et pratiques de la nouvelle institution. Il ne va pas non plus dans le sens d'une stratégie sur le long terme. De plus, il existe une inconnue sur sa faisabilité sur les plans technique et financier.

Adopter Infoludo comme système de gestion commun est adapté à une gestion du jeu. Il n'apparaît cependant pas répondre aux besoins de la Bibliothèque. Il ne permettrait pas de rester dans le RBNJ ni d'avoir un catalogue en ligne offrant toutes les fonctionnalités souhaitées. Il y a de plus un argument, non négligeable, qui est celui du nombre de notices qui seraient à migrer. Il est estimé que plus de 60 000 documents sont mis à disposition entre les deux sites de la Bibliothèque, tandis que le nombre de jeux et jouets est lui estimé à 3 000 au sein de la Ludothèque.

Généraliser RERO ILS permettrait de maintenir l'accès au RBNJ et d'inclure le catalogue de la Ludothèque. Il permettrait à la Ludothèque de proposer des fonctionnalités telles les réservations ou la consultation des comptes usager en ligne, et d'aller vers des pratiques communes. Il n'est cependant que partiellement adapté à la gestion des jeux et des jouets, à leur valorisation et nécessiterait des adaptations pour satisfaire tous les critères souhaités.

Opter pour un système hybride répondrait à la volonté de gérer et de valoriser les offres à la fois de la Bibliothèque et de la Ludothèque. Selon la solution choisie, il peut être adapté aux besoins spécifiques d'une institution. Il impliquerait cependant la sortie du RBNJ et une migration de l'entièreté des données. De plus, il engendrerait des coûts supplémentaires possiblement élevés.

6. Recommandations pour le système de gestion dans le cadre du regroupement entre la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont

6.1 Objectifs

Dans l'optique d'effectuer une recommandation sur le système de gestion à destination de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont, il parait important de résumer ici les objectifs poursuivis dans ce cadre précis, qui découlent de l'analyse précédemment effectuée. Le système se doit de :

- Être un outil au service du regroupement, montrant la cohérence du projet et favorisant une harmonisation des pratiques ;
- Constituer la vitrine d'une offre culturelle complémentaire dans laquelle livres, jeux et jouets sont considérés comme des objets culturels à part entière et valorisés équitablement ;
- Améliorer l'expérience des usagères et usagers, en offrant des services supplémentaires, un accès simplifié aux collections et une meilleure visibilité ;
- Permettre aux usagères et usagers de continuer à bénéficier d'un réseau leur permettant d'accéder à une offre élargie ;
- Prendre en compte les spécificités des deux métiers et répondre aux besoins de la Bibliothèque et de la Ludothèque sans favoriser l'une au détriment de l'autre ;
- Garantir la pérennité des données, un accompagnement et un développement en fonction des besoins futurs.

6.2 Scénario recommandé

Après comparaison des différents scénarios, on perçoit dans un premier temps que c'est l'adoption d'un système commun qui apparaît comme étant la solution la plus à même de démontrer la volonté institutionnelle de regrouper deux offres culturelles et de répondre aux besoins des usagères et des usagers.

Passé cette première affirmation, le scénario qui répond au plus de critères est l'adoption d'un système qualifié d'hybride. En effet, il répondrait à la fois aux besoins de la Bibliothèque et à ceux de la Ludothèque, et apporterait plusieurs avantages par rapport aux systèmes actuellement utilisés à Delémont. Cependant, il impliquerait une migration de l'ensemble des données, une formation de toute l'équipe et des coûts à déterminer. Le point particulièrement bloquant, qui semble difficilement négociable, et qui empêche de recommander cette solution, est le fait qu'elle implique de quitter le réseau RBNJ.

C'est donc le scénario de l'adoption de RERO ILS comme outil commun par la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont qui parait être, à l'heure actuelle, le meilleur compromis. Cette solution couvre les fonctions indispensables à la Bibliothèque, permettrait d'intégrer la collection de la Ludothèque, de donner aux usagères et aux usagers un accès à un catalogue commun et surtout, comme abordé plus tôt, de rester au sein du RBNJ. Si, à terme, la Ludothèque et la Bibliothèque se retrouvent sous un même toit, une homogénéité des pratiques s'avérerait plus avantageuse, tant pour les utilisatrices et les utilisateurs que pour l'équipe professionnelle.

RERO ILS présente un certain nombre de limites pour gérer les jeux et les jouets de façon satisfaisante. La Ludothèque perdrait ainsi certaines possibilités de valorisation spécifiques à ses collections. Comparé à d'autres solutions plus flexibles, RERO ILS n'a pas été développé à l'origine pour intégrer les collections des ludothèques. Cette recommandation est donc effectuée sous réserve de la capacité de RERO ILS à évoluer pour prendre en compte ces besoins. Avant une migration des données de la Ludothèque, un travail préalable serait alors nécessaire pour obtenir des garanties de la part de RERO+ sur la prise en compte des demandes d'adaptation de leur système.

6.3 Les conditions de réussite de ce scénario

La réussite du projet d'adoption de RERO ILS comme système commun ne dépend pas uniquement des possibilités techniques offertes par le logiciel, mais bien d'un ensemble de paramètres décrits dans la partie 3 de ce travail de Bachelor. Des conditions qui, dans le cas du regroupement de la Bibliothèque et de la Ludothèque municipales de Delémont, sont les suivantes :

- Le choix du système de gestion s'inscrit dans un projet global qui porte la volonté de regroupement et est donc la résultante d'une réflexion en interne ;
- Le projet doit être soutenu par la municipalité de Delémont ;
- Le travail sur la connaissance des pratiques professionnelles de l'autre institution est primordial, pour mener à une compréhension des métiers de chacune ;
- Les spécificités de la Ludothèque doivent être préservées ;
- La constitution d'une équipe dédiée avec des profils complémentaires et des représentantes et des représentants de la Bibliothèque et de la Ludothèque ;
- La préparation, en amont, de la migration des données de la Ludothèque ;
- Une communication tout au long du projet en interne et en externe ;
- Un dialogue avec RERO+ ;
- Une évolution de l'outil RERO ILS pour mieux inclure la gestion des jeux et des jouets.

6.4 Les évolutions souhaitables de RERO ILS

Comme le montre l'expérience du CIP, l'intégration des jeux et des jouets dans RERO ILS est possible, mais demande des adaptations. Dans cette perspective, la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont gagneraient à se rapprocher d'autres institutions confrontées à des problématiques similaires pour effectuer des demandes communes auprès de RERO+. Cela donnerait ainsi davantage de poids à leurs revendications.

Voici une liste non exhaustive des améliorations à envisager afin que RERO ILS soit un outil à même de mieux valoriser les jeux et les jouets :

- Mieux mettre en valeur les fichiers PDF visibles sur le catalogue, qui permettent d'afficher la règle du jeu ou l'inventaire d'un jeu ou d'un jouet ;
- Mieux valoriser le visuel dans le catalogue : envisager de pouvoir afficher des images plus grandes, ou de pouvoir zoomer sur celles-ci, pour permettre aux usagères et aux usagers de choisir un objet selon son visuel ;
- Développer un système de recommandations : cela permettrait de faire le lien entre jeux et livres, et de proposer un service supplémentaire, allant dans le sens de la valorisation des collections ;

- Permettre une meilleure gestion des pertes et des dommages ;
- Permettre d'exporter des statistiques pour les jeux et jouets ;
- Intégrer Ludopédia dans les catalogues accessibles permettant d'importer des notices.

6.5 Recommandations sur la méthodologie à adopter

Cette sous-partie présente des recommandations sur la méthodologie à adopter dans le cas de la mise en œuvre du scénario préconisé. Cela pourra servir de base si cette option est retenue.

Étape 1 : définition et cadrage du projet

Dans un premier temps, il convient de cadrer convenablement le projet. Cette étape doit définir les contours de celui-ci, à savoir la généralisation de RERO ILS à toutes les entités de la nouvelle institution, ce qui implique le passage de la collection de la Ludothèque vers RERO ILS. Elle prend en compte les spécificités du territoire sur lequel le projet se déroule et son contexte institutionnel.

Dans ce cadre, le soutien de la municipalité de Delémont est indispensable pour mener à bien un changement qui implique une formation des équipes, une redéfinition de certaines missions ou des arbitrages sur les aspects financiers. L'appui politique légitimera le projet et garantira les moyens nécessaires à sa mise en œuvre. C'est au cours de cette phase que la question de la gratuité de l'inscription à la Ludothèque, afin d'être en adéquation avec celle de la Bibliothèque, devra être posée.

Les objectifs auront tout d'abord été définis (cf. partie 6.1), ils sont les éléments à garder en tête pour guider le projet et répondre aux besoins. En découlera un périmètre à définir, qui proviendra des réponses à des questions sur les plans humain, technique et financier. Voici des exemples pouvant aider à construire ce périmètre :

- Humain
    - Quelles ressources humaines mobiliser ?
    - Qui pilote le projet ?
    - Combien d'heures de travail représente le projet ?
    - Quelles actrices et acteurs impliquer ? Quels rôles pour chacune et chacun ?
- Technique :
    - Que migrer et comment ?
    - Quelles ressources techniques mobiliser ?
    - Quelles fonctionnalités, pour quels usages ?
    - Quel accompagnement de la part de l'éditeur ?
    - Quels impératifs techniques ?
    - Quelles contraintes techniques ?
    - Quel calendrier ?
- Financier :
    - Quel budget supplémentaire allouer pour intégrer la Ludothèque ?

- Quelles sources de financement ?

Ces éléments une fois définis seront intégrés dans le cahier des charges rédigé par la suite.

Étape 2 : constitution de l'équipe projet

Pour réussir, ce projet devra être porté par une équipe dédiée. Celle-ci sera constituée, dans l'idéal, d'employées et d'employés de la Bibliothèque et de la Ludothèque avec des connaissances des outils et des profils complémentaires. Des membres de la direction devront être intégré·es au projet afin qu'elles et ils aient une vision de celui-ci et de son avancée. Chaque personne se verra attribuer des responsabilités en adéquation avec leur envies et compétences.

Cette équipe aura pour missions de suivre le projet, de faire respecter les procédures et les décisions prises, de coordonner les différentes parties prenantes, d'assurer le lien avec RERO+ et de communiquer sur le projet auprès des collaboratrices et des collaborateurs. Elle sera la garante de son bon déroulement. Elle devra aussi défendre les intérêts de la Ludothèque pour mener à l'évolution de RERO ILS vers une meilleure intégration des jeux et des jouets.

Étape 3 : harmonisation des pratiques

Afin d'avoir une cohérence dans les pratiques de la Bibliothèque et de la Ludothèque, celles-ci devront s'accorder. Il sera nécessaire de lister les pratiques de la Ludothèque et de la Bibliothèque et de voir celles qui sont communes, donc mutualisables. Cela entraînera certainement une adaptation d'une partie de celles-ci pour convenir aux usages dans RERO ILS (catalogage, prêt, gestion des usagères et usagers…). Pour les pratiques spécifiques, des marches à suivre devront être rédigées. Cette harmonisation passera par des ateliers avec la présence de bibliothécaires et ludothécaires, et des discussions engagées sur chacune des thématiques : règles de prêt, gestion des usagères et usagers, gestion des profils, réservations, prêt, traitement des acquisitions, gestion des jeux et des jouets, valorisation, règles de catalogage, autorisations…

Cette étape viendra poser les bases indispensables au fonctionnement commun de la Bibliothèque et de la Ludothèque. Un document décrivant les modes de fonctionnement, et servant de support au paramétrage de RERO ILS réalisé par la suite, en découlera.

Étape 4 : définition du cahier des charges

Ce document, comme recommandé dans la partie 3 de ce travail, permettra de formaliser le projet. Il synthétisera ses objectifs, présentera l'existant, les besoins sur les plans humain, technique et financier, les fonctionnalités souhaitées, les exigences et sa planification. Bien que pour le scénario recommandé ici, il n'y ait pas la nécessité de recourir à un appel d'offres, il est tout de même recommandé de rédiger un cahier des charges. Il sera le document de référence tout au long du projet et un outil de communication pour présenter le projet aux autorités compétentes et faire valider les détails. Le cahier des charges pourrait aussi servir de support dans l'optique d'une discussion avec RERO+ sur les éventuelles évolutions à apporter au système. Sa rédaction sera une collaboration entre la direction et l'équipe projet.

Étape 5 : migration

Une fois les détails du projet définis, pourront commencer la préparation et la migration, à proprement parler, des données d'Infoludo vers RERO ILS. Cette étape devra suivre la planification décidée et le déroulé pourrait être le suivant :

- La préparation des données : nettoyer les données jugées obsolètes ou désherber ce qui est considéré comme inutile à migrer ;
- Créer des masques de catalogage avec des champs spécifiques aux jeux et aux jouets dans RERO ILS ;
- Obtenir de la part d'Infoludo un export des notices de la Ludothèque sous la forme d'un fichier Excel. C'est sous cette forme que cela a été fait par la Bibliothèque de Bagnes. Le même travail sera à faire pour les données des usagères et usagers ;
- Effectuer de premiers tests en étant accompagnés par RERO+ ;
- Importer les données dans le catalogue en collaboration avec l'administration-système de RERO ILS qui, à partir des extractions de données et d'un outil de migration en interne, peut convertir les données (Rero 2024) ;
- Importer les données des usagères et des usagers ;
- Vérifier l'exactitude des données importées après migration et s'assurer de la migration des fichiers complémentaires (règles du jeu, inventaires…).

Étape 6 : l'après migration

Une fois la migration des données terminée viendra une étape plus longue consistant à compléter les notices intégrées et créer des notices d'exemplaire pour la Ludothèque. Les données des usagères et des usagers devront aussi être vérifiées une fois le système de gestion RERO ILS en place à la Ludothèque.

À la vue du nombre de jeux et de jouets, estimé actuellement à 3 000 à la Ludothèque, le travail de vérification et d'intégration des données supplémentaires pourrait se faire manuellement et donner lieu à l'embauche d'une personne dédiée à cette tâche dans le cadre d'un mandat.

Les dysfonctionnements et les défauts devront aussi être remontés à l'équipe projet pour qu'ils puissent être transmis à RERO+.

Étape 7 : l'accompagnement

Il est fortement conseillé d'impliquer le plus tôt possible les employées et employés de la Ludothèque dans le projet, et cela passe par une phase de formation à RERO ILS. Dans l'idéal, celle-ci aura débuté en amont du projet pour habituer les collaboratrices et les collaborateurs à son fonctionnement. Il sera cependant important de continuer ce travail après la migration afin de s'assurer de la bonne prise en main du système. Du côté des bibliothécaires, et toujours dans le but de rapprocher les deux professions et de bénéficier aux usagères et usagers, celles-ci devraient être sensibilisées aux particularités de la gestion des jeux et des jouets et à leur valorisation.

Étape 8 : la communication

En interne, la communication devra débuter dès les prémisses du projet et perdurer tout au long de celui-ci pour favoriser l'adhésion des équipes. En externe, elle visera à informer les

usagères et les usagers de cette nouveauté, des avantages qu'elle apporte et des modifications qui pourraient les impacter. Elle passerait par une campagne d'affichage au sein des locaux, ainsi que par les canaux classiques que sont la newsletter, le site web et les réseaux sociaux.

Étape 9 : évaluation du projet

Une évaluation du projet est recommandée, pour identifier si celui-ci, après plusieurs mois de mise en service, répond aux objectifs fixés. Elle concernerait les aspects techniques et mesurerait la satisfaction et l'appropriation par les professionnelles et professionnels et les usagères et les usagers du système de gestion. Elle serait menée par l'équipe projet et permettrait d'ajuster un certain nombre d'éléments en fonction des résultats. Des indicateurs tels que le taux de satisfaction des personnes interrogées, le nombre de jeux et de jouets réservés ou l'évolution du nombre d'emprunts à la Ludothèque donneraient des informations exploitables. La collecte des données se ferait par le biais de questionnaires et par l'exportation de statistiques depuis RERO ILS.

7. Conclusion

Les regroupements entre institutions sont de plus en plus fréquents, et plus spécifiquement ceux entre bibliothèques et ludothèques publiques. Les raisons en sont multiples, qu'elles relèvent de logiques économiques, de volontés politiques ou d'une réflexion sur l'offre culturelle d'un territoire. Ces démarches découlent aussi d'une meilleure acceptation du jeu comme objet culturel à part entière qui est venue changer les paradigmes pour aller vers une légitimation de sa place, au même titre que le livre.

Ces projets amènent de nombreuses réflexions sur les façons d'allier ces deux types d'institutions, à la fois proches dans leurs missions, mais aussi différentes dans leurs approches du métier. L'un de ces aspects, peu traité dans la littérature, et pourtant primordial, est celui du système de gestion, pilier technique qui garantit leur bon fonctionnement.

Ce travail a souhaité mettre en évidence les questionnements nécessaires pour accompagner la décision liée au système de gestion et proposer des recommandations. Il en est ressorti l'importance de prendre en considération l'environnement dans lequel se déroule un regroupement, mais également l'aspect humain. Il s'agit donc de dépasser les simples considérations techniques.

Dans le cas du regroupement entre la Bibliothèque et la Ludothèque de Delémont, c'est l'analyse conjointe de la revue de la littérature, des retours d'expérience et des besoins exprimés qui a permis d'arriver à la conclusion de la nécessité d'un système de gestion commun. La recommandation de RERO ILS est, elle, plus nuancée. Il n'est pas question d'une solution idéale, mais elle semble être la plus à même de continuer à proposer une offre élargie aux usagères et usagers, à condition que le RBNJ continue d'exister. Et, malgré ses limites actuelles, principalement sur la gestion des jeux et leur valorisation, le système pourra être un outil favorisant le rapprochement entre bibliothécaires et ludothécaires, mais aussi enrichissant l'offre proposée.

Les analyses et les recommandations proposées dans ce travail constituent une base de réflexion à la fois pour la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont, mais peuvent aussi servir à d'autres institutions désireuses d'entamer une démarche similaire. Toutefois, une réflexion plus approfondie devrait également tenir compte de facteurs tels que le recours au bénévolat et les ressources financières disponibles, qui peuvent influencer significativement les choix organisationnels des ludothèques. De manière plus large, ce travail a cherché à montrer que le choix d'un système de gestion constitue un moyen au service d'un projet de regroupement et non une finalité.

Bibliographie

Cette bibliographie est rédigée selon la norme ISO 690 et les sources sont classées par ordre alphabétique.

ABF, 2024. *Boîte à outils sur les bibliothèques publiques en réseau*. *Fiche n°15. SIGB pour un réseau de bibliothèques* [en ligne]. Paris : Association des Bibliothécaires de France. Novembre 2024. Disponible à l'adresse : https://www.bibenreseau.abf.asso.fr/wp-content/uploads/2024/11/ABF-Bibenreseau-15-SIGB.pdf [consulté le 28 mai 2026].

ALCODA, 2026. Clients. *Alcoda* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.alcoda.info/Homepage/libraryNews/entry?id=Kunden&navigationAction=navbar [consulté le 21 juillet 2026].

ALF, 2026. Wikiludo. *Wikiludo.bibenligne.fr* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://wikiludo.bibenligne.fr/ [consulté le 28 mai 2026].

ARCHIMAG, 2024. Lecture publique : définition, actualité et enjeux. *Archimag* [en ligne]. 2024. Disponible à l'adresse : https://www.archimag.com/tags/lecture-publique [consulté le 28 mai 2026].

ARCHIMAG, 2025. Où en est le SIGB de demain ? *Archimag*. Octobre 2025. No 388, p. 22-23.

ARCHIMEDCORP, 2026. *La Bibliothèque et la Ludothèque communales d'Ecublens, avec Isabelle Emery et Vincent Rocher* [en ligne]. Archimed, 28 avril 2026. Disponible à l'adresse : https://www.podcastics.com/podcast/episode/la-bibliotheque-et-la-ludotheque-communales-decublens-avec-isabelle-emery-et-vincent-rocher-413912/?s=3105 [consulté le 07 juin 2026].

BERTHIER, Sandrine, 2012. *Le SIGB : pilier ou élément désormais mineur de l'informatique documentaire ?* [en ligne]. Mémoire d'étude. Villeurbanne : Enssib. Disponible à l'adresse : https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/60267-le-sigb-pilier-ou-element-desormais-mineur-de-l-informatique-documentaire.pdf [consulté le 28 mai 2026].

BIBLIOSUISSE, 2020. *Lignes directrices pour les bibliothèques publiques* [en ligne]. Aarau : Bibliosuisse. Disponible à l'adresse : https://www.bibliomedia.ch/fr/wp-content/uploads/sites/7/-5 [consulté le 28 mai 2026].

BIBLIOSUISSE, 2026. Archives. *BiblioWeekend* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.biblioweekend.ch/fr/archives [consulté le 28 mai 2026].

BIBLIOTHÈQUE DÉPARTEMENTALE DES BOUCHES-DU-RHÔNE, 2025. *Ré-Informatisation - Recommandation SIGB* [en ligne]. Marseille : Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône. Juin 2025. Disponible à l'adresse : https://www.biblio13.fr/sites/default/files/2025-06/R%C3%A9informatisation%20-%20Recommandation%20SIGB.pdf [consulté le 21 juillet 2026].

BILODEAU, Robert Georges, 2024. Réflexion sur le rôle des métadonnées pour une meilleure découverte. *Documentation et bibliothèques.* 11 juin 2024. Vol. 70, p.42-51. Disponible à l'adresse : https://shs.cairn.info/revue-documentation-et-bibliotheques-2024-2-page-42?lang=fr [consulté le 28 mai 2026].

BODER, Alexandre, 2025. Gestion d'un projet d'informatisation ou de migration d'un SII documentaire. Support de cours non publié, HEG, Genève. Semestre 2025/2026.

CHANCELLERIE FÉDÉRALE, 2026. Logiciels ouverts (open source software). *Bk.admin.ch* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.bk.admin.ch/fr/logiciels-ouverts-oss [consulté le 13 juin 2026].

CIP, 2026. Présentation du CIP - Centre interrégional de perfectionnement. *Cip-tramelan* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.cip-tramelan.ch/Le-CIP/Presentation-du-CIP [consulté le 13 juin 2026].

COLIBRIS, 2025. Accueil. *Colibris* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.colibris.net/ [consulté le 21 juillet 2026].

DEVRIENDT, Julien, 2015. Mode d'emploi. In : *Jouer en bibliothèque*, p. 9-14. Villeurbanne : Presses de l'Enssib. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/4529.

DRES, Hélène, 2010. *Le jeu et la bibliothèque, un outil pour changer d'image ou un réel changement ?* [en ligne]. Mémoire de Master. Saint-Cloud : Université Paris Ouest. Disponible à l'adresse : https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/49083-le-jeu-et-la-bibliotheque-un-outil-pour-changer-d-image-ou-un-reel-changement [consulté le 29 mai 2026].

ELUDEO, 2026. Les fonctionnalités Éludéo : 10 indispensables et 4 modules sur-mesure. *Eludeo* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.eludeo.fr/fonctionnalites [consulté le 21 juillet 2026].

ETL, 2014. *Documentation for Toy Libraries* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://iacrianca.pt/wp-content/uploads/2020/06/european-toy-libraries.pdf [consulté le 28 mai 2026].

ETL, 2026. Toy Library Definition. *Etlgroup* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://etlgroup.wixsite.com/europeantoylibraries/toy-library-definition [consulté le 28 mai 2026].

FILION, Rolande, 2023. ESAR, c'est quoi ? S*ysteme-esar* [en ligne]. 2023. Disponible à l'adresse : https://systeme-esar.org/esar-cest-quoi/ [consulté le 28 mai 2026].

FLS, 2017. *Normes de fonctionnement pour les ludothèques FLS* [en ligne]. Schaffhouse : Fédération des Ludothèques Suisses. Disponible à l'adresse : https://web.archive.org/web/20230601191925/https:/www.ludo.ch/__/frontend/handler/document/42/912/WEB_Broschuere-Betriebsstandards-F.pdf [consulté le 28 mai 2026].

FLS, 2026. Portrait. *Ludo.ch* [en ligne]. (2026 ?). Disponible à l'adresse : https://ludo.ch/fr/ludotheques/portrait/ [consulté le 28 mai 2026].

FU, Ping et CARMEN, Julie, 2015. Migration to Alma/Primo: A Case Study of Central Washington University. *Chinese Librarianship: An International Electronic Journal*. Décembre 2015. Vol. 40, p. 1-14. Disponible à l'adresse : https://www.researchgate.net/publication/299457972_Migration_to_AlmaPrimo_A_Case_Study_of_Central_Washington_University [consulté le 13 juin 2026].

GALAUP, Xavier, 2016. *Informatiser la gestion de sa bibliothèque*. Paris : Association des bibliothécaires de France. Médiathèmes, 16. ISBN 978-2-900177-43-3.

GARCIA, Alexandre et SVENBRO, Anna, 2017. Choisir une solution libre ou propriétaire. In : SVENBRO, Anna, *Réinformatiser une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'Enssib. ISBN 978-2-37546-093-1. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/6648 [consulté le 23 avril 2026].

GARCIA, Dorian, GAUTIER, Aurore, ROYER, Charline, DAUSSE, Cécile, 2021. *Guide de fonctionnement et de mise en place d'une ludothèque* [en ligne]. Issoire : Médiathèque René-Char. 25 mars 2021. Disponible à l'adresse : https://md-mediations.puy-de-dome.fr/sites/default/files/inline-files/Guide_Mise_en_place_et_fonctionnement_de_ludotheque_1.pdf [consulté le 07 juin 2026].

GASCHIGNARD, Jean-Paul, 2017. Des premières réflexions au dossier de préfiguration : analyse des besoins et choix des orientations. In : SVENBRO, Anna, *Réinformatiser une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'Enssib. ISBN 978-2-37546-093-1. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/6570#anchor-toc-1-2 [consulté le 23 avril 2026].

GNU, 2026. Qu'est-ce que le logiciel libre ? *Gnu* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html [consulté le 2 juillet 2026].

GODOY, Ronan, 2025. Jeux de société en bibliothèque : l'anomalie suisse. *Archimag*. Février 2025. No 381, p. 28-31. DOI 10.3917/arma.381.0028.

GO-SOFT, 2026. Infoludo – Logiciel pour ludothèque. *Go-soft* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://go-soft.ch/index.php/logiciel-infoludo/infoludo-logiciel-ludotheque [consulté le 2 juillet 2026].

GUELZIM, Tarik, OBAIDAT, Mohammad Salammeh, 2016. Cloud computing systems for smart cities and homes. In : OBAIDAT, Mohammad Salammeh, NICOPOLITIDIS, Petros (éd.), *Smart Cities and Homes*, p. 241-260 [en ligne]. Boston : Morgan Kaufmann. ISBN 978-0-12-803454-5. DOI https://doi.org/10.1016/B978-0-12-803454-5.00012-2 [consulté le 2 juillet 2026].

HÄSLER, Martin, 2024. Un changement réussi : le regroupement bibliothèque-ludothèque à Wohlen. *Bibliobe* [en ligne]. 13 novembre 2024. Disponible à l'adresse : https://www.bibliobe.ch/fr/Fachbeitrage/2024/Un-changement-reussi-le-regroupement-bibliotheque-ludotheque-a-Wohlen.aspx?aliaspath=%2FFachbeitrage%2F2024%2FChange-Prozess [consulté le 23 avril 2026].

HENARD, Charlotte et al., 2019. *Le métier de bibliothécaire*. 13e édition. Paris : Éditions du Cercle de la librairie. Le métier de... ISBN 2-7654-1578-1.

HOURIET, Camille Marcelline, 2020. *Bibliothèque-Ludothèque : quel modèle de cohabitation choisir pour assurer les meilleures prestations au public ?* [en ligne]. Mémoire de Bachelor. Genève : HEG. Disponible à l'adresse : https://sonar.ch/global/documents/314944 [consulté le 23 avril 2026].

IFLA, UNESCO, 2022. Public Library Manifesto. *Ifla* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.ifla.org/wp-content/uploads/pl-manifesto-2022-poster-en.png [consulté le 28 mai 2026].

ITLA, 2026. About. *Itla-toylibraries* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://itla-toylibraries.org/home/about/ [consulté le 28 mai 2026].

JEAN, Mathilde, 2019. *L'évolution des ludothèques en France, de 1967 à nos jours* [en ligne]. Mémoire de recherche. Angers : Faculté de Lettres, Langues et Sciences Humaines. Disponible à l'adresse : https://dune.univ-angers.fr/system/files/depots/18008271/2019HMSIB11290/11290F.pdf [consulté le 13 juin 2026].

JOVIGNOT, Lara, 2021. MEMO, à Fribourg en Suisse : une institution culturelle bilingue singulière, issue d'une fusion entre trois structures. *I2D - Information, données & documents*. 22 novembre 2021. N° 2, p. 68-74. DOI https://doi.org/10.3917/i2d.212.0068 [consulté le 2 juillet 2026].

KOONTZ, Christie et GUBBIN, Barbara, 2010. *IFLA Public Library Service Guidelines* [en ligne]. New York : De Gruyter. IFLA Publications. ISBN 978-3-11-023227-1. Disponible à l'adresse : https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/49861 [consulté le 21 juillet 2026].

LAPLANTE, Audrey, 2019. *Les systèmes intégrés de gestion de bibliothèque* [en ligne]. EBSI, Université de Montréal. 26 novembre 2019. Disponible à l'adresse : https://cours.ebsi.umontreal.ca/sci6052/cours/sci6052_c12_sigb_alaplante.pdf [consulté le 28 mai 2026].

LEORKE, Dale et WYATT, Danielle, 2022. *The library as playground : how games and play are reshaping public culture*. Lanham : Rowman & Littlefield. ISBN 978-1-5381-6431-0.

LIBRARY OF CONGRESS, 2026. Bibliographic Framework Initiative. Loc.gov [en ligne]. 29 juin 2026. Disponible à l'adresse : https://www.loc.gov/bibframe/ [consulté le 21 juillet 2026].

LOGILUDO, 2026. LOGILUDO : logiciel de gestion de ludothèque. *Logiludo* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://logiludo.fr/ [consulté le 21 juillet 2026].

MAMY, Alexandre, 2025. Fusion progressive des ludothèques dans les médiathèques. *Decalog* [en ligne]. 2 avril 2025. Disponible à l'adresse : https://www.decalog.net/fusion-progressive-ludotheque-dans-la-mediatheque/ [consulté le 21 juillet 2026].

MINISTERE DE LA CULTURE, 2026. Les bibliothèques territoriales. *Culture.gouv* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.culture.gouv.fr/thematiques/livre-et-lecture/le-livre-et-la-lecture-en-france2/acteurs-institutionnels2/les-bibliotheques-territoriales [consulté le 28 mai 2026].

MINISTERE DE LA CULTURE, 2015. *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* [en ligne]. Paris ; Ministère de la culture et de la communication. No 2015. Disponible à l'adresse : https://www.culture.gouv.fr/thematiques/livre-et-lecture/documentation/publications/rapports-de-l-igb/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile [consulté le 23 avril 2026].

MÜLLER, Tristan, 2012. *Choisir un SIGB libre*. Montréal : Asted. ISBN 2-923563-29-8.

NOV, Oded et YE, Chen, 2009. Resistance to Change and the Adoption of Digital Libraries: An Integrative Model. *Journal of the American Society for Information Science & Technology*. Août 2009. Vol. 60, p. 1702-1708. DOI 10.1002/asi.21068

OGER, Patricia, 2013. Le catalogage, une spécificité du métier de ludothécaire. *Creation-ludotheque* [en ligne]. 12 février 2013. Disponible à l'adresse : https://www.creation-ludotheque.fr/blog/nouvel-article/ [consulté le 7 juin 2026].

OGER, Patricia, 2015. Cohabitation des ludothèques et des bibliothèques. *Creation-ludotheque* [en ligne]. 24 janvier 2015. Disponible à l'adresse : https://www.creation-ludotheque.fr/blog/la-cohabitation-des-ludotheques-et-des-bibliotheques/ [consulté le 23 avril 2026].

OURY, Antoine, 2026. Ludothécaires et bibliothécaires : "Il y a une réelle complémentarité des profils". ActuaLitté [en ligne]. 31 mars 2026. Disponible à l'adresse :

https://actualitte.com/article/130293/interviews/ludothecaires-et-bibliothecaires-il-y-a-une-reelle-complementarite-des-profils [consulté le 23 avril 2026].

PILLOU, Jean-François et CAILLEREZ, Pascal, 2019. Client/serveur. In : *Tout sur les systèmes d'information. Grandes, moyennes et petites entreprises,* p.9-17 [en ligne]. Paris : Dunod. CommentCaMarche.net. Disponible à l'adresse : https://stm.cairn.info/tout-sur-les-systemes-d-information--9782100791132-page-9?lang=fr [consulté le 13 juin 2026].

PMB, 2026. Ludothèque. *Sigb* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.sigb.net/index.php?lvl=cmspage&pageid=6&id_rubrique=117 [consulté le 21 juillet 2026].

REMIZE, Michel, 2022. Changer de SIGB : un choix qui engage. *Archimag*. 24 septembre 2022. Hors série n° 71, p. 78-82. Disponible à l'adresse : https://shs.cairn.info/magazine-archimag-2024-hs71-page-78?lang=fr [consulté le 13 juin 2026].

RERO, 2022. Bibframe, RDA, MARC, JSON… on vous aide à démêler ces concepts ! *Rero* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.rero.ch/news/bibframe-rda-marc-json-on-vous-aide-a-demeler-ces-concepts [consulté le 3 juillet 2026].

RERO, 2024. Importer des données (outil de migration). *Rero* [en ligne]. 12 novembre 2024. Disponible à l'adresse : https://bib.rero.ch/help/migrations/ [consulté le 3 juillet 2026].

RERO, 2026a. La fondation RERO+. *Rero* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.rero.ch/a-propos/la-fondation [consulté le 3 juillet 2026].

RERO, 2026b. Rero ILS. *Rero* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.rero.ch/produits/ils [consulté le 3 juillet 2026].

RADIO FRÉQUENCE JURA, 2025. Baisse des effectifs communaux et redimensionnement à Delémont. *RFJ* [en ligne]. 15 avril 2025. Disponible à l'adresse : https://www.rfj.ch/rfj/Actualite/Region/20250415-Baisse-des-effectifs-communaux-et-redimensionnement-a-Delemont.html [consulté le 21 juillet 2026].

SANTINI-PETOUD, Virginie, 2025. 5 ans de fusion ludo-biblio à Val de Bagnes. *Ludo.ch* [en ligne]. 4 septembre 2025. Disponible à l'adresse : https://ludo.ch/2025/09/04/5-ans-de-fusion-ludo-biblio-a-val-de-bagnes/ [consulté le 13 juin 2026].

SINGH, Vandana, 2013. Experiences of Migrating to an Open-Source Integrated Library System. Information Technology & Libraries. Mars 2013. Vol. 32, no 1, p. 36-53. Disponible à l'adresse : https://www.researchgate.net/publication/271288303_Experiences_of_Migrating_to_Open_Source_Integrated_Library_Systems [consulté le 13 juin 2026].

SEGURA, Julien, 2016. Qu'apportent les ludothèques aux bibliothèques ? *Bibliothèque(s).* Juin 2016. No 84, p. 37-38.

VILLE DE DELÉMONT, 2026a. Bibliothèque. *Delémont* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.delemont.ch/fr/Tourisme-culture-et-loisirs/Culture/Bibliotheque/Bibliotheque.html [consulté le 21 juillet 2026].

VILLE DE DELÉMONT, 2026b. Ludothèque. *Delémont* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://www.delemont.ch/fr/Tourisme-culture-et-loisirs/Culture/Ludotheque/Ludotheque.html [consulté le 21 juillet 2026].

VILLE DE NYON, 2026. La Bibliothèque de Nyon rouvre ses portes sous le nom de L'INTERLUDE – Bibliothèque. *Nyon.ch* [en ligne]. 23 février 2026. Disponible à l'adresse :

https://www.nyon.ch/actualites/la-bibliotheque-de-nyon-rouvre-ses-portes-sous-le-nom-de-linterlude-bibliotheque-19358 [consulté le 13 juin 2026].

WIKIPEDIA, 2026a. Bibliothèque municipale. *Wikipédia* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Biblioth%C3%A8que_municipale [consulté le 16 mars 2026].

WIKIPEDIA, 2026b. Système de gestion de bibliothèque. *Wikipédia* [en ligne]. 2026. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Syst%C3%A8me_de_gestion_de_biblioth%C3%A8que&oldid=233826571 [consulté le 3 mai 2026].

YEH, Shea-Tinn, WALTER, Zhiping, 2016. Critical Success Factors for Integrated Library System Implementation in Academic Libraries: A Qualitative Study. *Information Technology and Libraries* [en ligne]. 30 septembre 2016. Vol.35, no 3, p. 27–42. DOI https://doi.org/10.6017/ital.v35i3.9255 [consulté le 3 mai 2026].

Utilisation d'outils assistés par l'intelligence artificielle

Dans le cadre de ce travail, je déclare avoir utilisé des outils assistés par l'intelligence artificielle aux fins suivantes :

- Améliorations formelles (orthographe, syntaxe, reformulation, structure du rapport) sur la totalité du travail de Bachelor.

  Outils d'IA utilisés : Euria, Chat GPT, Antidote

- Aide à la transcription des entretiens suivants : l'Interlude à Nyon, MEMO à Fribourg, la Bibliothèque et Ludothèque communales d'Ecublens et le groupe de travail.

  Outil d'IA utilisé : Euria

Annexe 1 : Guide d'entretien

1. Introduction

Cet entretien servira à la réalisation du travail de Bachelor intitulé « Regroupement entre la Bibliothèque municipale et la Ludothèque municipale au sein de la ville de Delémont : choix d'un système de gestion commun ? ». Il a pour objectif d'identifier votre réflexion en amont du rapprochement que vous avez effectué entre Bibliothèque et Ludothèque et d'en apprendre plus sur votre expérience, plus spécifiquement sur le système de gestion, afin de pouvoir l'intégrer dans mes recommandations, et ainsi d'en faire profiter la Bibliothèque et la Ludothèque municipales de Delémont.

2. Modalités d'entretien

Canaux de communication : sur place, en visioconférence, par téléphone ou par échange de courriels

Durée : variable

3. Questions

Présentation de l'institution et contexte

- Institution / Taille / Public / Fonds :
- Dates du rapprochement :
- Contexte du rapprochement (raison / objectifs / équipe dédiée / Budget / planification) :

Situation ayant précédé le rapprochement

- Quels étaient les systèmes de gestion utilisés dans chacune des institutions ?
- Quels étaient les avantages et limites de chacun des systèmes ?
- Les deux institutions avaient-elles, avant le rapprochement, des pratiques communes, une culture professionnelle commune ?

Quelle décision a été prise concernant les systèmes de gestion ?

- Mise en place d'un système commun ? (Voir questionnaire A)
- Maintien des systèmes existants ? (Voir questionnaire B)

Questionnaire A (choix d'un système commun)

Choix du système de gestion

- Quels ont été les besoins identifiés en amont du rapprochement ?
- Quelles ont été les limites identifiées en amont du rapprochement ?
- Quelles solutions ont été envisagées ?
- Quels choix ont été faits en amont, concernant :
    - Les fonctionnalités :
    - Les coûts :

- L'ergonomie :
- Les aspects techniques :

- Un cahier des charges a-t-il été réalisé ? Si oui, que contenait-il ?
- Un appel d'offres a-t-il été effectué ?
- Qui a pris la décision du système ?
- Avez-vous été accompagné par les fournisseurs ?
- Quelles ont été les difficultés rencontrées ?

Migration

Avant

- Quel travail a été effectué en amont ? (Nettoyage des données ? Audit des bases existantes ?)

Pendant

- Comment s'est déroulée la migration des données (manuelle, automatisée, externalisée) ?
- Une harmonisation des règles de catalogages a-t-elle été effectuée ?
- Avez-vous dû modifier le format des données ?
- De nouveaux champs ont-ils été créés ? Si oui avez-vous des exemples ?
- Avez-vous rencontré des difficultés ?

Après

- Des corrections ont-elles été effectuées après la migration ?
- Après coup, quels conseils donneriez-vous à une institution devant réaliser un tel travail ?
- Quels seraient les points d'attention à prendre en compte ?

Impacts sur le personnel

- Quelle a été l'implication du personnel dans la migration ?
- Quels ont été les changements dans les pratiques de travail ?
- Cela a-t-il impliqué une nouvelle répartition des responsabilités ?
- Quelles étaient les craintes avant la migration des données ?
- Y'a-t-il eu des résistances ?
- Quels aspects positifs sont ressortis ?
- Avez-vous réalisé une formation pour tous les employés ?
- Avec le recul comment se sont déroulés la migration de données et les changements de pratiques ?

Impacts sur les usagers

- Y'a-t-il eu des craintes avant la migration des données ?
- Avez-vous observé des résistances ou des craintes de la part d'usagères ou usagers ?

- Avez-vous eu des retours ou des commentaires positifs ?
- Une formation des usagères et usagers a-t-elle été effectuée/est-elle prévue ?
- Avez-vous observé des évolutions sur le fonctionnement de la Bibliothèque (nombre d'inscriptions, de prêts, évolution de la fréquentation…) ?

Impact financier et humain

- Avez-vous respecté le budget prévu concernant le système de gestion et la migration ?
- Avez-vous eu des coûts imprévus ?
- Le temps alloué à la migration a-t-il respecté les estimations réalisées dans un premier temps ?

Évaluations et indicateurs

- Avez-vous défini des indicateurs pour évaluer la réussite du projet ? Si oui quels étaient-ils ? Si non, quels indicateurs auraient été utiles ?
- Quels bénéfices observez-vous ? Qu'a permis le système commun ?
- Referiez-vous les mêmes choix ?

Communication

- Comment avez-vous communiqué sur les changements concernant le système de gestion ?
    - En interne ?
    - Auprès des usagers ?
- Comment a été reçue la communication ?
- Quels conseils concernant la communication en interne et en externe pourriez-vous donner ?

Conclusion

- Y'a-t-il des points qui n'ont pas été abordés que vous souhaiteriez aborder maintenant ?
- Auriez-vous des conseils à donner pour effectuer ce travail de la meilleure des manières ?

Questionnaire B (maintien de systèmes à part entière pour la Ludothèque et la Bibliothèque)

Décision de systèmes séparés

- Le choix d'une seule solution commune a-t-elle été envisagée ? Si oui quels ont été les freins à sa mise en place (financiers, humains, techniques…) ?
- Pourquoi cette solution a-t-elle été retenue ? Selon quels critères ?
- Cette décision est-elle temporaire ou définitive ?
- Quels sont les avantages de cette solution ?

Fonctionnement

- Les deux systèmes fonctionnent-ils de manière totalement séparée ?

- Les données usagers sont-elles totalement distinctes ?
- Les pratiques restent-elles les mêmes qu'avant le rapprochement ?

Impacts sur le personnel

- Y'a-t-il eu des changements dans les pratiques de travail ?
- Les employés ont-ils dû se former aux deux systèmes ?
- Cela a-t-il impliqué une nouvelle répartition des responsabilités ?
- Y'a-t-il eu des résistances, des craintes ?
- Quels aspects positifs sont ressortis ?
- Avec le recul comment modifieriez-vous certaines choses concernant les systèmes et le personnel ?

Impacts sur les usagers

- Avez-vous observé des résistances ou des craintes de la part d'usagers ?
- Avez-vous eu des retours ou des commentaires positifs ?
- Une formation des usagères et usagers a-t-elle été réalisée ou est-elle prévue ?
- Observez-vous une confusion chez les usagers ?
- Avez-vous observé des évolutions sur le fonctionnement de la Bibliothèque (nombre d'inscriptions, de prêts, évolution de la fréquentation…) ?

Impact financier

- Avez-vous eu des frais concernant les systèmes de gestion (formation…) ?
- Avez-vous eu des coûts imprévus ?

Évaluations et indicateurs

- Avez-vous défini des indicateurs pour évaluer la réussite du projet ? Si oui quels étaient-ils ? Si non, quels indicateurs auraient été utiles ?
- Quels bénéfices observez-vous ? Qu'a permis le maintien de deux systèmes séparés ?
- Referiez-vous les mêmes choix ?

Communication

- Avez-vous communiqué sur les systèmes de gestion ?
    - En interne ?
    - Auprès des usagers ?
- Si oui, comment a été reçue la communication ?
- Quels conseils concernant la communication en interne et en externe pourriez-vous donner ?

Conclusion

- Y'a-t-il des points qui n'ont pas été abordés que vous souhaiteriez aborder maintenant ?
- Aujourd'hui que conseilleriez-vous à une Bibliothèque effectuant ce travail ? Choix d'un système commun, maintien de deux systèmes ? Pourquoi ?

Annexe 2 : PV du groupe de travail informatique

Date : 17 mars 2026
Lieu : Bibliothèque des jeunes - Delémont
Participantes : Bailat Valérie (Bibliothèque), Chatelain Mylène (Ludothèque), Schneider Hélène (Bibliothèque), Varennes-Rossel Fanny (Ludothèque)
Animateur : Heintz Etienne

CONTEXTE

Ce groupe de travail informatique est dédié au système de gestion dans le cadre du rapprochement entre Bibliothèque et Ludothèques municipales de Delémont. Il regroupe des employées de la Bibliothèque et de la Ludothèque. Cet atelier vise à aider à la rédaction d'un travail de Bachelor intitulé « Regroupement entre la Bibliothèque municipale et la Ludothèque municipale au sein de la ville de Delémont : choix d'un système de gestion commun ? ».

OBJECTIFS DE LA SÉANCE

1. Analyser les pratiques actuelles et discuter des pratiques liées aux systèmes en place (RERO ILS et Infoludo).
2. Identifier les besoins
3. Discuter des scénarios possibles concernant le système de gestion

1. ANALYSE DES SYSTÈMES ACTUELS

Méthodologie : interrogation des participantes et listing collaboratif.

A. RERO ILS (Bibliothèque)

Rappel de ce en quoi consiste le réseau des bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ).

Fonctionnalités clés citées
• Catalogage & raccrochage • Importation et modification de notices • Prêt • Gestion des PEB • Indexation • Bulletinage • Statistiques • Acquisitions • L'inscription des lecteurs • La recherche • La gestion des réservations • La gestion des statuts des lectrices et des lecteurs • La gestion des droits • La possibilité de rédiger des notes professionnelles ou publiques.

Avantages cités	**Désavantages / Points de blocage**
• Le Réseau : accès à un catalogue étendu (Neuchâtel, La Chaux-de-Fonds…) • La possibilité pour les usagères et les usagers d'effectuer des réservations	• Lenteur : le système est parfois lent lors du prêt. Certaines mises à jour qui compliquent les tâches (ex : pop-up retard) • Rigidité du réseau : si certaines bibliothèques veulent une

• L'autonomie des usagères et usagers : iels ont accès à leur compte en ligne, peuvent faire leurs propres réservations depuis la maison et prolonger la durée de prêt • Interface pour le catalogage : considérée comme simple d'utilisation, plus les zones avec des codes, mais des intitulés compréhensibles par toutes et tous • Rero ILS est considéré comme ergonomique, plutôt facile d'usage et offrant des visuels qui permettent d'identifier les documents • Le fait que l'interface professionnelle et publique soit la même est considéré comme un avantage • Il est possible de faire remonter les problématiques auprès de Rero, et celles-ci sont discutées et peuvent aboutir à des mises à jour	fonctionnalité, mais que le réseau ne valide pas, elle n'est pas mise en place • Pour la Ludothèque, le catalogue en ligne est très textuel, peu intuitif pour les enfants ou les ados. Il manque d'images grandes et attractives. • Il n'y a que peu de valorisation possible, pas de coups de cœur ou de mise en avant des documents possibles comme on peut le voir sur d'autres systèmes • Il n'est pas possible d'importer ses propres images facilement, c'est souvent un lien vers une image en ligne • Le coût du système qui peut s'avérer important

B. Infoludo (Ludothèque)

Fonctionnalités clés citées
• La gestion des jeux • La catégorisation des jeux • La gestion des abonnés : fiches membres, envoi de rappels… • Le catalogue en ligne : mise à jour manuelle • Base de données partagée (ludopédia) : si un nouveau jeu est catalogué, les ludothécaires vérifient s'il est déjà dans la base, si oui, la notice est importée avec les images. Cela fait gagner beaucoup de temps. • Module comptable • Gestion des réservations • Gestion des pertes et dégâts • Système de notes : apparaissent en pop-up au prêt. Important pour avertir l'usagère/usager et éviter les litiges au retour. • Tags des jeux • Comptes usagers • Inventaire des jeux : le système permet d'imprimer une étiquette spécifique listant le contenu à coller dans la boîte. Cela facilite le contrôle au retour. • Réservation des jeux (module achetable) • Intégration des règles du jeu, disponibles via Infoludo • Gestion des profils d'usagers : prêt en fonction du statut des usagers • Contrôle de l'état des jeux : disponibles, en réparation, perdus…

Avantages cités	**Désavantages / Points de blocage**

• Catalogue visuel :
  ○ Conçu pour les jeux
  ○ Des champs adaptés (nombre de joueurs, durée, mécanique de jeu…)
	• Pas de gestion en ligne des réservations
	• Pas d'accès aux comptes en ligne pour les usagères et les usagers. Les choses se font sur place ou par téléphone.

○ Des images qui donnent envie d'emprunter les jeux ○ Possible de faire un zoom sur l'image • Gestion des jeux : suivi des pièces, historique des réparations… • Inventaire des jeux facilité • Autonomie, indépendance : pas lié à un réseau rigide • Adaptabilité du système selon les besoins • Coût : logiciel acheté une fois avec des mises à jour payantes tous les 5 ans environ (≃ 1000 CHF). Pas d'abonnement annuel.	Cependant, le module existe et il est possible de l'acheter. • Obsolescence : L'interface est vieillissante et peu moderne. Un développeur passionné dont la femme est ludothécaire, mais la réactivité a baissé depuis quelque temps. Les mises à jour sont moins fréquentes. • Limites concernant le catalogage : il y a une limite de catégories par jeu or les jeux sont souvent transversaux. Il est parfois difficile de les classer. • Recherche : pas de système de hashtags ou de mots-clés libres pour affiner la recherche.

2. ATELIER : IDENTIFICATION DES BESOINS

Méthodologie : Brainstorming sur post-it (Jaune = Besoin indispensable, Vert = Fonctionnalité clé, Bleu = Fonctionnalité souhaitable)

Besoins indispensables

- **Pour la Bibliothèque :**
    - Les fonctionnalités précédemment listées dans la première partie
    - L'accès au réseau RBNJ
    - Mutualisation du catalogue
- **Pour la Ludothèque :**
    - Gestion des comptes et des réservations en ligne
    - Système de notes/remarques (notices jeux et comptes usagers)
    - Outil d'inventaire
    - Catalogue visuel et ludique (spécifique au jeu)
    - Mise en valeur des jeux et de leurs spécificités
    - Accès à la base Ludopédia
    - Gestion des réservations et de la location
    - Impression des règles de jeu depuis le catalogue

Fonctionnalités souhaitables

- **Commun :**
    - Recommandations personnalisées (lien livres ↔ jeux)
    - Meilleure valorisation des documents
    - Application mobile.
- **Bibliothèque :**
    - Notifications SMS/WhatsApp
    - Images des documents plus grandes

- **Ludothèque :**
    - Une gestion des dégâts et des pertes de pièces
    - Des statistiques avancées sur les emprunts

Points de vigilance

- **Le Catalogue en ligne :** doit être visuel, accessible et clair. Pour la ludothèque, l'aspect visuel est primordial. Les usagers choisissent un jeu selon l'image sur le catalogue, pas par son titre. Le catalogue actuel d'Infoludo, « Webludo », est jugé peu attrayant et peu engageant. Celui de RERO est jugé trop textuel et peu adapté à la présentation des jeux.
  Idée : avoir des images plus grandes, des résumés attractifs, et pourquoi pas des suggestions ("ceux qui ont aimé ce jeu ont aussi aimé…").

- **Gestion des utilisateurs :** dans RERO, les profils sont standardisés par le réseau. Il est difficile de créer des profils spécifiques avec des durées de prêt différentes sans demander une dérogation.

- **Comptes familles à la Ludothèque :** certains ont une carte famille (parents + enfants), d'autres une carte individuelle. Une fusion impliquerait d'harmoniser cela.

- **Dilemme structurel :** la rigidité de RERO ILS vs la souplesse d'Infoludo, mais qui est peu attrayant visuellement et pas en réseau.

3. DISCUSSION SUR LES SCÉNARIOS POSSIBLES

Méthodologie : discussion sur 3 scénarios possibles concernant le système de gestion

Scénario 1 : Chacun conserve son système

Avantages :

- Chacun garde ses habitudes (pour les professionnels et le public)
- Pas de migration nécessaire
- Pas de perte de données
- La ludothèque garde sa souplesse.

Inconvénients :

- Pas d'unité pour l'usager.
- Si Bibliothèque et Ludothèque sont réunies dans un même bâtiment, les usagères et les usagers devront avoir deux cartes, deux comptes. C'est contradictoire avec l'idée de guichet unique.

Commentaires :

- Ce n'est pas vraiment un avantage pour les usagères et les usagers. Ils seront perdus.
- Les usagères et les usagers de la Ludothèque ne sont pas attachés à Webludo et à son interface.

Scénario 2 : Migration vers un système unique existant

Avantages généraux perçus :

- Une carte commune
- La gratuité pour les deux institutions
- Des règles communes
- L'accès à un réseau (si Rero ILS)
- Tout se trouve au même endroit

Remarques générales :

- Inquiétude sur la manière de migrer les notices de jeux
- Inquiétude sur la manière de migrer la base de données utilisateurs et pour gérer les doublons (comptes famille/compte personnels)

Option A : Tout le monde passe sur RERO ILS	**Option B : Tout le monde passe sur Infoludo**
• Avantages : o Accès au réseau o Catalogue riche o Gratuité des prêts interbibliothèques o Système moderne • Désavantages : o Perte de souplesse pour la ludothèque o Compliqué pour la gestion des pièces, des cautions, des profils spécifiques… o RERO n'est pas très souple o RERO n'est pas conçu nativement pour les jeux (pas de champs "nombre de pièces", "état détaillé") • Commentaires : o Pas vraiment possible de prêter les jeux dans le réseau (comment gérer un jeu perdu à Neuchâtel et emprunté à Delémont ? Qui contrôle l'état au retour ?) o Pour l'une des participantes, l'idéal serait que RERO s'ouvre plus au ludique. Qu'on puisse avoir la souplesse d'Infoludo avec la puissance de RERO. o Pour l'une des participantes, « le réseau est notre force. Le quitter serait compliqué. Mais il faut que Rero évolue. »	• Avantage : o Outil adapté aux jeux. • Désavantage : o La bibliothèque perd l'accès au réseau RERO. Cela est considéré comme une énorme perte pour les usagères et les usagers de la bibliothèque. o Infoludo n'est pas fait pour gérer des milliers de livres. • Commentaires : difficile d'imaginer quitter le réseau RBNJ.

<u>Scénario 3 : adoption d'un nouveau système pour devenir le système commun (choisir un logiciel tiers)</u>

Exemples cités : WinMedio (Fribourg), Syracuse (Carouge/Pully), NetBiblio (La Tour-de-Peilz).

- **Avantages :**
  - Possibilité de choisir un outil sur mesure, adapté aux ludothèques et aux bibliothèques

- Possibilité de choisir les modules nécessaires (réservation en ligne, gestion des jeux, réseau si possible).
- Plus de souplesse pour livres et jeux

- **Inconvénients :**
  - Coût de la migration
  - Formation
  - Perte du réseau RERO

CONCLUSION ET PERSPECTIVES

Ces retours seront comparés avec une revue de la littérature sur le sujet et les réponses aux entretiens effectués avec d'autres lieux ayant effectué ce travail. Ils permettront par la suite d'effectuer des recommandations.