h e g

Haute école de gestion
Genève

Bibliothèque et Ludothèque de Delémont : écrivons un projet commun et dessinons des espaces partagés.

Travail de Bachelor réalisé par :

Mandy JOBÉ

Sous la direction de :

Isabella REGA, professeure associée

Bévilard, 15 juillet 2026

Filière 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 de spécialiste en information documentaire.

L'étudiante atteste avoir soumis son travail à un logiciel de détection de plagiat. Elle 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'auteure, ni celle de la conseillère au Travail de Bachelor, de la jurée 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 Bévilard, le 15 juillet 2026

Mandy JOBÉ

Remerciements

Je tiens à remercier sincèrement toutes les personnes qui m'ont aidée, soutenue ou conseillée durant la réalisation de ce travail :

- Mes mandant·e·s Mylène Chatelain, Antonella Donadei et Romain Migy pour leur confiance, le temps accordé et leur réactivité.
- Ma conseillère HEG Isabella Rega pour sa disponibilité, ses conseils et sa bonne humeur communicative.
- Ma jurée Annie Champagne Queloz pour l'intérêt porté à ce travail, le temps passé à lire ce mémoire durant la période estivale et le déplacement en terres genevoises.
- Mme Rolande Filion qui a pris le temps de répondre à mes questions depuis le Québec et qui m'a apporté de précieux conseils grâce à son expérience et son expertise ludique.
- Les institutions comportant le statut de Bibliothèque-Ludothèque qui ont consacré un moment pour répondre à quelques questions.
- Les équipes des BM et de la Ludothèque de Delémont pour leur accueil et leur participation aux ateliers. Un merci spécial à Etienne Heintz pour le soutien mutuel dans nos travaux respectifs.
- Le public de Delémont et environs qui a répondu présent au questionnaire et au concours de dessin.
- Yvan Gogniat pour sa réalisation artistique et sa générosité.
- Mes ami·e·s et camarades de classe qui ont été pour moi comme une deuxième famille lors de ces quatre années intenses entre le Jura bernois et Genève.
- Mes parents et mon compagnon pour leur incroyable soutien dans tous mes projets professionnels et privés ainsi que pour la lourde tâche de relecture.
- Mes amies pour leurs personnalités inspirantes, pour les moments que l'on partage ensemble et pour leurs encouragements durant ce travail.

Enfin, merci à tous·tes les artistes qui m'ont accompagnée en chanson durant les heures de rédaction.

Résumé

Depuis début 2026, la Municipalité de Delémont a officiellement émis le souhait d'engager un processus de rapprochement entre la Bibliothèque et la Ludothèque. D'abord administratif, ce regroupement vise à terme à réunir les deux entités dans un même bâtiment. Cette démarche a pour but de mutualiser les ressources, développer de nouvelles prestations et offrir un lieu encore plus adapté aux besoins du public et du personnel.

Le mandat qui m'a été confié pour ce travail poursuivait trois objectifs principaux : élaborer des lignes directrices pour définir l'identité et la vision de la future institution commune, rédiger un cahier des charges intégrant les besoins et contraintes liés aux futurs espaces et enfin proposer plusieurs scénarios d'aménagement permettant le regroupement des collections, des services avec éventuellement l'intégration d'un pôle socioculturel.

D'un point de vue méthodologique, l'étude s'est appuyée sur une démarche participative et multidimensionnelle : tout d'abord, des immersions dans les deux institutions afin d'observer le fonctionnement quotidien et les processus de travail. Ensuite, deux ateliers collaboratifs avec les équipes pour identifier les prestations existantes, imaginer de nouveaux services et réfléchir aux futurs espaces avec notamment l'utilisation d'outils d'expérience utilisateur·rice (UX) en vue de se mettre à la place des futur.e.s usager·ère·s. D'ailleurs, pour définir davantage leurs besoins, une enquête auprès du public adulte au moyen d'un questionnaire diffusé en présentiel et en ligne, ainsi qu'un concours de dessin destiné aux enfants pour recueillir leur vision du futur lieu ont été mis sur pied. Des visites et benchmarking de plusieurs bibliothèques-ludothèques ont été réalisés pour s'inspirer des pratiques de projets concrets, à ajuster pour le nouveau lieu. Enfin, la démarche a été complétée par une analyse de documents stratégiques et des entretiens avec des professionnel·le·s du domaine.

En ce qui concerne les résultats, plus de 300 réponses ont été récoltées auprès des adultes ainsi qu'une vingtaine de dessins d'enfants. L'analyse thématique a été la méthode retenue pour représenter les données qualitatives aussi bien lors des enquêtes que des ateliers. Une représentation inédite par l'artiste de Saignelégier Yvan Gogniat est venue compléter l'étude du concours de dessin. Grâce aux deux ateliers mis en place, les équipes ont pu fournir des éléments essentiels au projet tout en passant un moment convivial. Aussi, les conseils des professionnel·le·s à l'instar de ceux prodigués par Rolande Filion ont démontré que les espaces doivent être pensés selon les usages plutôt que selon les supports « livre/jeu ». Le modèle du tiers-lieu est apparu alors particulièrement pertinent pour créer un environnement accueillant, vivant et participatif.

En guise de conclusion, la revue de la littérature a mis en évidence que le rapprochement entre une bibliothèque et une ludothèque ne constitue pas une juxtaposition de services, mais bien l'opportunité de construire un projet culturel, social et éducatif cohérent. La totalité des informations récoltées par les différents biais cités précédemment a ainsi permis la rédaction des trois livrables attendus, soit les lignes directrices, le cahier des charges ainsi que les propositions d'aménagement du nouvel espace.

Mots-clefs : Bibliothèque municipale – Ludothèque municipale – bibliothéconomie – ludothéconomie – collection atypique – jeu – institution – Delémont (Suisse, JU)

Glossaire

Benchmarking :	méthode de comparaison entre plusieurs éléments.
FabLab :	espace qui met à disposition des outils tels que des imprimantes 3D, des machines de découpe ou encore des machines à coudre.
Jeux de règles :	autre nom pour désigner les jeux de société.
Jeux sérieux :	jeux physiques ou numériques qui ont une vocation pédagogique. Aussi appelés serious games.
Jeux symboliques :	jeux d'imitation de scènes de la vie quotidienne.
Ludification :	intégration des mécanismes du jeu dans un contexte qui n'est pas ludique initialement. Aussi appelée gamification.
Macro-environnement :	environnement général qui comprend les facteurs politiques, économiques, sociaux, technologiques, écologiques et légaux qui gravitent autour d'un lieu.
Persona :	personne fictive.
Système ESAR :	méthode de classification des jeux et jouets.

Liste des acronymes et abréviations

ALF	Association des Ludothèques Françaises
ASE	Assistant·e socio-éducatif·ve
BA	Bibliothèque des adultes
BBF	Bulletin des Bibliothèques de France
BCS	Bibliothèque communale et scolaire
BEJUNE	Berne, Jura, Neuchâtel
BJ	Bibliothèque des jeunes
BM	Bibliothèques municipales
CAD	Crèches à domicile
CIP	Centre Interrégional de Perfectionnement
CMU	Centre Médical Universitaire
EPT	Équivalent plein-temps
FALC	Facile à lire et à comprendre
FLS	Fédération des Ludothèques Suisses
HEP	Haute École Pédagogique
SEN	Service de l'enseignement
UP	Université Populaire
UX	User eXperience (expérience utilisateur·rice)

Table des matières

Déclaration i
Remerciements ii
Résumé iii
Glossaire iv
Liste des acronymes et abréviations v
Liste des tableaux ix
Liste des figures x
1. Introduction 1
1.1 Mandat 1
1.1.1 Objectifs 1
1.1.2 Définitions 2
2. Contexte et état des lieux 3
2.1 Présentation 3
2.1.1 Bibliothèque municipale 3
2.1.2 Ludothèque municipale 4
2.2 Relation bibliothèque-ludothèque 5
2.2.1 Missions et valeurs 5
2.2.2 Coûts 6
2.2.3 Gratuité 6
2.3 Revue de la littérature 7
2.3.1 Partage des espaces 7
2.3.2 Rôles des professionnel·le·s 10
2.3.2.1 Gouvernance 10
2.3.2.2 Conduite du changement 10
2.3.3 Vision du lieu idéal 11
2.3.3.1 Tiers-lieux 11
2.3.3.2 Services innovants 13
3. Méthodologie 15
3.1 Analyse des besoins du personnel 15
3.1.1 Immersions 15
3.1.2 Ateliers 15
3.1.3 Processus de travail 17
3.2 Analyse des besoins des publics 17
3.2.1 Enquêtes 17
3.3 Institutions mixtes 19
3.3.1 Visites 19
3.3.2 Documents stratégiques 19
3.3.3 Questionnaire 20
3.3.4 Regard d'une experte 20

4. Présentation des résultats 21
4.1 Ateliers 21
4.2 Enquêtes 23
4.3 Regards de professionnel·le·s 31
5. Recommandations 33
5.1 Lignes directrices 33
5.1.1 Inclusion et accessibilité 33
5.1.2 Identité commune 33
5.1.2.1 Dénomination 33
5.1.2.2 Logo 34
5.2 Cahier des charges 35
5.2.1 Infrastructures 35
5.2.1.1 Surface 35
5.2.1.2 Horaires 35
5.2.1.3 Budget 37
5.3 Propositions d'aménagement 37
5.3.1 Agencement 37
5.3.1.1 Cohabitation des collections 38
5.3.1.2 Bureau de prêt 38
5.3.1.3 Mobilier 39
5.3.1.4 Circulation 40
5.3.1.5 Back-office 40
5.3.1.6 Déménagement 41
5.3.2 Pôle socioculturel 41
5.3.2.1 Intégrations 41
5.3.2.2 Partenariats 42
5.3.3 Développement de la collection 42
5.3.4 Développement des prestations 43
6. Conclusion 44
Bibliographie 45
Pour aller plus loin 50
Annexe 1 : Padlet du premier atelier 51
Annexe 2 : Personas du second atelier 58
Annexe 3 : Questionnaire à destination des adultes 63
Annexe 4 : Affiche et modèle du concours de dessin 66
Annexe 5 : Promotion des enquêtes 68
Annexe 6 : Visuel pour annoncer les enquêtes 69
Annexe 7 : Grille d'observation lors des visites 70
Annexe 8 : Photos des visites 71
Annexe 9 : Questionnaire à destination des institutions 73
Annexe 10 : Interview de Rolande Filion 77
Annexe 11 : Lignes directrices 81

Annexe 12 : Cahier des charges 86
Annexe 13 : Propositions d'aménagement 90

Liste des tableaux

Tableau 1 : Coûts des locaux actuels (2026) en CHF 6
Tableau 2 : Modèles d'organisation de structures mixtes 10
Tableau 3 : Sélection d'institutions mixtes avec documents stratégiques 20
Tableau 4 : Inventaire des prestations 21

Liste des figures

Figure 1 : Charte des valeurs de la Bibliothèque 5
Figure 2 : Modèle vierge d'empathy map 17
Figure 3 : Nombre de répondant·e·s selon la catégorie d'âge 24
Figure 4 : Nombre de répondant·e·s fréquentant une structure 25
Figure 5 : Fréquentation des structures socio-culturelles en pourcentage 25
Figure 6 : Nuage de mots apparaissant dans les commentaires des répondant·e·s 26
Figure 7 : Premier prix du concours de dessin 29
Figure 8 : Deuxième prix du concours de dessin 29
Figure 9 : Troisième prix du concours de dessin 29
Figure 10 : Représentation des résultats du concours de dessin par Yvan Gogniat 30
Figure 11 : Logo actuel de la Bibliothèque 34
Figure 12 : Logo actuel de la Ludothèque 34
Figure 13 : Logo du Bibliobus Jura & Grand Chasseral 34
Figure 14 : Surface recommandée pour une bibliothèque par Bibliosuisse 35
Figure 15 : Plan de l'étage inférieur de la Bibliothèque du CMU Genève 40

1. Introduction[1]

1.1 Mandat

Dans le cadre du rapprochement administratif au 1er janvier 2026 de la Bibliothèque municipale et de la Ludothèque municipale de Delémont, le mandat de réfléchir à l'élaboration d'un plan stratégique et à une réflexion sur des espaces partagés qui regrouperont les deux entités s'est présenté. Ceci aussi bien pour le bien-être du public que des collaborateur·rice·s. En effet, c'est un souhait de la Municipalité que de regrouper ces deux services dans un seul et même bâtiment afin de pouvoir mutualiser et développer de nouvelles prestations. Il s'agit d'établir dès le départ une vision commune afin que chacun·e puisse évoluer selon les spécificités de son métier et collaborer au mieux.

L'enjeu réside dans le fait de faire converger les collections de livres et de jeux et pouvoir disposer d'espaces adéquats pour mener à bien notamment des animations, de développer de nouveaux services, mais aussi mettre en valeur chaque collection à parts égales. L'actuel manque de place de part et d'autre ne permet pas toujours de réaliser les prestations que les collaborateur·rice·s souhaiteraient proposer à leurs usager·ère·s.

L'idée est justement que les publics (autant de la Bibliothèque que de la Ludothèque) continuent de fréquenter cette nouvelle institution et pourquoi pas d'y rester, à l'instar d'un tiers-lieu. Ce nouvel espace pourrait également avoir le potentiel d'apporter de nouveaux profils. Il s'agira donc pour cela de rendre trois livrables à l'institution à la fin du mandat : un plan directeur, un cahier des charges ainsi que plusieurs propositions d'aménagement.

À savoir qu'actuellement les secteurs de la Bibliothèque jeunesse (BJ) et adultes (BA) ne se trouvent pas dans le même bâtiment et sont séparés par un îlot urbain. L'une des propositions d'aménagement concernera le regroupement des trois entités alors qu'une seconde s'intéressera à l'élargissement à un pôle socioculturel. Ceci en intégrant notamment l'Espace-Jeunes (maison de la jeunesse/centre d'animation) mais également d'autres potentiels partenaires.

Ce travail tentera de répondre à la problématique suivante : « Comment transformer la coexistence de deux institutions aux usages différents en une complémentarité au service d'un projet culturel commun, adapté au contexte du territoire delémontain et aux besoins de sa population ? ».

1.1.1 Objectifs

Ci-après sont listées les attentes des mandant·e·s, délimitées au début du projet :

Lignes directrices

- Analyser l'existant au sein des deux institutions (prestations, médiation culturelle, processus de travail, etc.)
- Se documenter sur le sujet par le biais de lectures
- Identifier et analyser les objectifs des deux institutions à l'aide d'entretiens auprès du personnel

[1] L'introduction est tirée en majorité du cahier des charges HEG.

- Identifier et analyser les besoins des publics par rapport à l'offre et aux services à l'aide d'un questionnaire ou autre moyen d'observation
- Réaliser un inventaire des activités - déterminer ce qui fonctionne et ce qui est encore à développer
- Réaliser un inventaire de plans directeurs d'institutions semblables
- Rédiger les lignes directrices de la BIBLIOLUDO-thèque municipale
- Confronter ces lignes directrices avec l'équipe, chef·fe de service, expert·e·s...

Cahier des charges

- Effectuer des visites sur le terrain
- Se documenter sur le sujet par le biais de lectures
- Identifier et analyser les besoins des deux institutions concernant le nouvel espace à l'aide d'entretiens auprès du personnel
- Identifier et analyser les besoins des publics par rapport à l'existant et à de potentielles attentes au niveau des espaces à l'aide d'un questionnaire ou autre moyen d'observation
- Rédiger un cahier des charges intégrant les besoins et les contraintes des deux institutions (finances, surface en m^2, ...)
- Confronter ce cahier des charges avec l'équipe, chef·fe de service, expert·e·s...

Options d'aménagement

- Réaliser plusieurs propositions d'aménagements argumentées – option secteurs adultes/jeunesse/ludothèque et option avec ajout d'un pôle socioculturel
- Proposer d'éventuels nouveaux partenariats avec d'autres institutions de la cité et développer des collections (ex. intégration de jeux vidéo)
- Confronter ces idées avec l'équipe, chef·fe de service, expert·e·s...

1.1.2 Définitions

Nous avons choisi, d'un commun accord avec les mandant·e·s, de ne pas utiliser le terme de « fusion » pour parler du projet, car celui-ci se rapporte davantage au domaine de la chimie. Nous avons préféré opter pour le terme de « rapprochement » ou « regroupement ».

Par ailleurs, il est à noter que ce travail n'aborde pas la thématique du système de classification, ni du logiciel de gestion. Ce point est développé dans le mémoire réalisé cette année par Etienne Heintz ; travail qui permet ainsi de couvrir l'ensemble des aspects d'un tel projet de regroupement entre la Bibliothèque et la Ludothèque.

Aussi, il ne s'agissait pas de trouver un emplacement géographique précis à la fin du mandat, mais bien de réfléchir aux espaces partagés. Cette recherche de bâtiment interviendra dans un deuxième temps, car la matière étudiée dans ce mémoire est déjà conséquente à explorer.

L'institution littéraire étant répartie sur deux sites et l'appellation « la Bibliothèque » ou « les Bibliothèques » n'ayant pas été tranchée par les responsables pour désigner cette même entité, les deux dénominations peuvent dès lors se retrouver dans le texte. L'ordre dans lequel les termes « Bibliothèque » et « Ludothèque » sont mentionnés n'implique aucune priorité ni mise en valeur particulière de l'un par rapport à l'autre. Enfin, il est à relever que le terme « jeux » englobe aussi l'objet « jouet ».

2. Contexte et état des lieux

2.1 Présentation

2.1.1 Bibliothèque municipale

D'abord uniquement à destination des adultes, l'institution delémontaine a vu le jour en 1956 (Bibliothèque Nationale Suisse [2026?]). En 1973, la Bibliothèque de la Ville se dote d'une seconde structure à destination de la jeunesse et ce n'est qu'en 2009 qu'un regroupement administratif a eu lieu entre elles (Owagah 2023). Le Travail de Bachelor d'Angel Owagah décrit en détail l'historique de l'établissement et étudie également le macro-environnement de la ville de Delémont. À noter que plusieurs projets de déménagement ont été étudiés dans ce travail mais également auparavant, notamment dans le mémoire de Lise Hentzler (Hentzler 2016).

Actuellement, les usager·ère·s peuvent consulter ou faire un choix d'emprunt parmi les 60'000 documents proposés sur les deux sites (Municipalité de Delémont 2026a). On peut y trouver des livres en tous genres mais aussi des DVD ou encore des kamishibaïs (Municipalité de Delémont 2026a). La Bibliothèque fait partie du catalogue en réseau RERO+, le logiciel employé par les professionnel·le·s étant RERO ILS.

L'institution propose la gratuité à ses usager·ère·s, avec une limite de 30 documents empruntables au maximum par carte. Cette limite peut être étendue à 60 documents pour certains profils de lecteur·rice·s, à l'instar des enseignant·e·s. Quelques typologies de documents comme les kamishibaïs font l'objet d'une restriction au niveau du nombre d'exemplaires empruntables à la fois. Notons que les documents peuvent être déposés à tout moment dans les boîtes de retour prévues à cet effet à l'extérieur des bâtiments.

Horaires :

- Lundi 14h00 - 18h00
- Mardi 14h00 - 18h00
- Mercredi 10h00 - 12h00 et 14h00 - 18h00
- Jeudi 14h00 - 18h00
- Vendredi 14h00 - 18h00
- Samedi 9h00 - 12h00

Le personnel actuel est composé de : 7 employé·e·s (5,5 EPT), 4 apprenties, 1 stagiaire HEG et 1 auxiliaire.

La Bibliothèque organise régulièrement des stages découverte encadrés par les apprenties. La BJ fait office par ailleurs de bibliothèque scolaire et propose donc des accueils de classe. Les deux bâtiments actuels possèdent une surface de **761 m²** au total (Owagah 2023, p.62). Concernant les documents officiels, l'institution est dotée d'une politique d'acquisition ainsi que d'un règlement à destination des usager·ère·s, disponible notamment sur la page web de la Municipalité dédiée à la Bibliothèque.

Les habitudes d'emprunt varient entre la BA et la BJ. En effet, pour cette dernière, le public s'y rend volontiers en famille et prend le temps de choisir les ouvrages sur place, tandis que les réservations effectuées dans le réseau sont très appréciées par le public de la BA. Dès lors,

à l'avenir, il serait problématique de ne plus proposer cette prestation si l'institution décide de quitter le réseau. Ceci est donc un élément à considérer pour la suite.

Grâce aux compteurs installés à chaque entrée, les employé·e·s des Bibliothèques municipales (BM) ont pu dénombrer 48'991 visiteur·euse·s l'an passé et comptent actuellement 5'245 lecteur·rice·s actif·ve·s sur les deux sites. S'ajoutent à ces chiffres communiqués par les mandant·e·s celui de 232'131 qui correspond au nombre de prêts de documents réalisés pour l'année 2025.

2.1.2 Ludothèque municipale

La Ludothèque de Delémont existe quant à elle depuis 1979 (Le Meur 2023). La responsable des lieux confie que cet espace ludique et de rencontres est le deuxième plus important en termes de surface en Suisse. Selon le site web de la Municipalité (Municipalité de Delémont 2026b), il comporterait environ 3'000 jeux et jouets, mais en réalité, les chiffres de l'an passé établis par la superviseure se monteraient plutôt à 4'049 jeux disponibles. Le catalogue affilié est bien connu en terre helvétique : il s'agit de Webludo avec comme logiciel affilié Infoludo. Les employées utilisent la base de données Ludopédia, compatible avec le logiciel cité.

L'institution propose plusieurs formules d'abonnements payants allant de CHF 18.- à CHF 48.- par année. Cette différence de tarif est proportionnelle au nombre de jeux qu'il est possible d'inscrire à la fois sur le compte. Les ludothécaires permettent le prêt unique, c'est-à-dire de pouvoir emprunter un lot de jeux pour un évènement ponctuel. Le montant pour cette prestation est de CHF 18.- (gratuit pour certains partenaires). Des sets d'anniversaire sont également à disposition du public. Si les membres n'arrivent malheureusement pas à rendre leurs documents avant la date d'échéance, des frais de rappel s'appliquent. Enfin, il est possible d'effectuer des réservations, avec une limite fixée à 2 réservations simultanées au maximum.

Horaires :

- Mardi et jeudi de 14h à 17h30
- Mercredi de 10h à 11h et de 14h à 17h30
- Vendredi de 14h à 19h

Le personnel actuel est composé de 4 employées diplômées et rémunérées (1,65 EPT) et d'une auxiliaire.

Les ludothécaires sont d'ailleurs impliquées dans la dispense de cours pour la formation d'ASE et interviennent auprès des crèches à domicile (CAD). Comme cité dans le travail d'Angel Owagah « En 2016, la Ludo exprime le besoin de disposer de **366 m^2** alors qu'elle ne dispose que de **240 m^2** actuellement » (UETP 2022). C'est donc un défi pour l'équipe que de proposer un assortiment et des prestations de qualité dans un espace restreint.

Bien que l'institution ne possède pas de politique documentaire écrite, à titre d'exemple, les critères d'acquisition sont clairs et connus de toutes les collaboratrices. Ce mandat est par conséquent l'occasion pour la responsable d'en créer une.

Pour l'année 2025, 12'298 prêts ont été comptabilisés par les ludothécaires qui ont pu interagir avec 1'060 membres ayant contracté un abonnement à la Ludothèque. Au total, selon la responsable, c'est près de CHF 14'057.- de recettes qui ont été réalisées l'année dernière.

2.2 Relation bibliothèque-ludothèque

2.2.1 Missions et valeurs

Le rapprochement entre les deux structures se fait progressivement, dans un premier temps de façon administrative. Les professionnel·le·s assistent dès qu'iels le peuvent aux animations de l'autre entité et ont participé ensemble au Biblioweekend 2026 (LQJ 2026).

Angel Owagah évoque ce passage de l'Ordonnance concernant la Bibliothèque municipale dans son mémoire :

> *« La Municipalité de Delémont met à disposition de sa population une bibliothèque dont le rôle, les missions et le fonctionnement s'inscrivent dans le cadre défini par le Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique (1994). La Bibliothèque municipale a pour but de favoriser et promouvoir la lecture et de contribuer à la vie culturelle en offrant aux citoyens des possibilités de développement répondant à leurs besoins d'information, d'éducation, de culture et de loisirs. » (Municipalité de Delémont 2026c).*

Une charte des valeurs pour la Bibliothèque a également été réalisée par Angel Owagah (Owagah 2023, p.81). Comme il s'agit d'une charte et non d'un règlement, celle-ci peut est modifiée à tout moment, en intégrant par exemple les aspects spécifiques à la Ludothèque et ainsi en proposer une commune aux deux institutions.

Figure 1 : Charte des valeurs de la Bibliothèque

- S'engager en faveur de toute la population jurassienne. Nous visons l'égalité des chances en fournissant un accès universel à l'information et au divertissement sur le territoire et au-delà, afin d'offrir à tous des possibilités de développement répondant à leurs besoins d'information, d'éducation, de culture et de loisir.
- Développer des offres et services dans une optique de développement durable, en tant qu'institution engagée pour le changement.
- Permettre un accès facilité à nos ressources. Notamment en continuant de prôner la gratuité afin de restreindre autant que possible les contraintes.
- Favoriser un maximum d'autonomie pour nos usagers, en mettant à leur disposition les outils nécessaires pour faciliter leurs démarches.
- Développer et transmettre une collection riche de différents supports. Nous nous engageons à fournir des ressources actuelles et de qualité, en cohérence avec l'état actuel des connaissances et les besoins de nos publics.
- Maintenir notre investissement en médiation culturelle dans et hors les murs, tout en faisant preuve de créativité afin de satisfaire le plus grand nombre par nos animations et événements.
- Garantir les meilleurs services possibles grâce à du personnel formé et motivé. Nous sommes engagés dans la formation de nouveaux professionnels et encourageons la formation continue.
- Servir d'outil démocratique en créant des espaces favorisant les rencontres et les échanges, tout en respectant les idées et libertés individuelles.
- Favoriser la cohésion sociale. Nous encourageons la mixité et avons la vocation d'une passerelle entre les différentes catégories de population.
- Favoriser le développement de tout l'écosystème socioculturel régional en multipliant les partenariats et en s'investissant dans le cadre de manifestations culturelles locales.

(Owagah 2023, p. 81)

En ce qui concerne les missions et valeurs de la Ludothèque, le document interne « Directives concernant l'utilisation de la Ludothèque municipale » en présente 7 principales dans le chapitre 2 :

1) La Ludothèque favorise une saine occupation des loisirs.
2) La Ludothèque prête des jeux et des jouets.
3) La Ludothèque est ouverte à tous : enfants, adultes, handicapés, institutions, écoles, jardins d'enfants.
4) La Ludothèque encourage l'activité ludique et participe à diverses manifestations culturelles locales et régionales. Elle contribue aux manifestations qui ont lieu en dehors de ses propres locaux.
5) Il est essentiel qu'elle satisfasse aux exigences de qualité et soit adaptée aux besoins et aux contextes locaux.
6) Les abonnés sont invités à prendre part à toutes les activités de la Ludothèque, en particulier en communiquant leurs propositions d'achat et autres suggestions sur le fonctionnement du service.
7) Les missions de la Ludothèque et les mesures d'application sont étroitement dépendantes des moyens financiers à disposition de la Municipalité de Delémont.

2.2.2 Coûts

Voici un tableau présentant les coûts actuels auxquels doivent faire face les institutions, transmis par les responsables à l'aide de statistiques internes :

Tableau 1 : Coûts des locaux actuels (2026) en CHF

	Ludothèque	Bibliothèque
Loyer	*	55600
Électricité	1471.75	5657.1
Combustibles	3692.2	22242.8
Prestations	4510.5	273.49

* La responsable de la Ludothèque précise que le bâtiment appartient à la Ville, il n'y a donc pas de compte « Loyer » pour cette entité.

2.2.3 Gratuité

Nous avons pris un moment de discussion avec deux des trois responsables afin d'explorer les possibilités face à cette problématique. Il est vrai qu'actuellement la Ludothèque a une pression quant à sa rentabilité. Il ne faudrait pas qu'elle se retrouve dans les chiffres rouges. Tout est bon à prendre : les abonnements reconduits, les nouvelles souscriptions, mais également les frais de rappel lors de retards.

Cependant, grâce à un argumentaire solide, la Bibliothèque est parvenue, il y a quelques années, à préserver la gratuité de ses services auprès des décideur·euse·s politiques. Elle a notamment mis en avant son appartenance à un réseau ainsi que les inégalités qui auraient résulté d'un traitement différent par rapport à la majorité des autres institutions qui le composent et qui sont gratuites.

Dans cette démarche d'**advocacy**, il est également essentiel de souligner que le jeu constitue un objet culturel au même titre que le livre, comme cela sera développé dans les chapitres suivants. La question relève donc avant tout d'une volonté politique ; la Ludothèque dispose de plusieurs arguments en faveur de l'instauration d'une gratuité partagée à l'avenir par les deux services : elle représente notamment une alternative de qualité aux écrans et offre une réelle plus-value par rapport à la médiathèque de la HEP BEJUNE, présente à Delémont, grâce à ses conseils spécialisés et à une offre de jeux plus diversifiée. Il serait ainsi pertinent de solliciter le soutien financier du service de l'enseignement (SEN), car les enseignant·e·s se rendront forcément dans le nouvel espace.

Une piste à envisager serait de proposer une offre de base gratuite, complétée par une formule payante permettant d'augmenter le nombre d'emprunts. Dans cette optique, des abonnements nominatifs pourraient être privilégiés plutôt que des abonnements familiaux.

2.3 Revue de la littérature

Les références retenues dans cette section ne se prétendent pas exhaustives mais essentielles pour l'étude dont il est question. Les informations ont été sélectionnées principalement dans des livres, des articles, des comptes-rendus ou encore des thèses parmi plusieurs lectures réalisées sur la base de recherches sur le web, dans des bases de données ou encore dans des catalogues de bibliothèques. Des personnalités connues dans le milieu culturel, social ou éducatif figurent également dans cette partie du travail.

2.3.1 Partage des espaces

En tant que bibliothécaires, on nous demande souvent si les livres ont de l'avenir… Mais qu'en est-il pour les ludothèques ? Selon l'inspectrice générale des bibliothèques Françoise Legendre (2015), la réponse est oui : le jeu est bel et bien prometteur. Il s'agit d'un marché qui fonctionne, car les individus de nos jours sont plutôt casaniers et donc plus enclins à organiser des rencontres à la maison en jouant notamment à des jeux de règles, autre nom attribué par Jean Piaget pour désigner les jeux de société. L'essor du jeu vidéo est également à prendre en considération. Le monde numérique, en constante évolution, n'a en effet pas fini de nous surprendre.

Mais alors, comment concilier livres et jeux, deux supports en apparence bien différents, au sein d'un même bâtiment ? Ce que l'on ne voit pas forcément, c'est que la bibliothèque propose déjà des documents qui traitent du jeu, par exemple les « livres dont vous êtes le héros » ou plus étonnant, les romans policier. En effet, mener l'enquête peut s'avérer très ludique. Le jeu peut également être un produit d'appel pour les personnes pour qui le livre n'est pas forcément un objet stimulant voire même parfois un obstacle. Ceci grâce au support en lui-même ou par le principe même de ludification. Françoise Legendre nous dit encore ceci :

> *« Le jeu suscite des échanges et facilite une mise en confiance de publics fragiles, pour lesquels, qu'ils soient enfants, jeunes ou adultes de tous âges, le livre ne constitue pas un support immédiat et la bibliothèque est un monde ignoré ou étranger sinon inquiétant, voire repoussant » (Legendre 2015, p.51).*

Dès lors, le jeu pourrait amener ce public-ci en bibliothèque et lui montrer une autre voie d'ouverture à la littérature.

Petite parenthèse culturelle et autre exemple : dans l'exposition La Tour du Fantastique (2026) réalisée à Neuchâtel, le célèbre illustrateur John Howe constate et expose ceci dans une vidéo proposée au public : les jeunes d'aujourd'hui n'ont pas forcément lu les livres et/ou regardé les films du Seigneur des Anneaux, alors que ces œuvres étaient très populaires auprès des enfants ou adolescent·e·s d'autres générations. Cependant, il est intéressant de noter que la nouvelle génération connaît toujours cette référence. Pourquoi ? Comment ? Eh bien notamment par le biais des jeux vidéo. En outre, il relève que chaque porte d'entrée est bonne pour accéder au contenu d'une œuvre, car il a remarqué que ces jeunes vont vouloir comprendre d'où provient l'univers de Tolkien et s'intéresser à ses livres ou à la trilogie cinématographique de Peter Jackson.

Pour en revenir au rapport évoqué précédemment, il y est mentionné que l'identité du lieu est à bien définir afin que personne ne se sente exclu·e. A cet effet, l'insertion de **chartes** dans les espaces pour éviter les tensions entre les divers profils d'usager·ère·s ou même avec les professionnel·le·s est vivement conseillée. L'auteure met l'accent sur le fait d'intégrer les publics en situation de handicap en leur proposant des documents adaptés mais surtout des prestations ajustées à leurs besoins.

Au niveau des professionnel·le·s, « le **partage** des compétences est un point important » (Legendre 2015, p.93) et l'inspectrice insiste sur le fait qu'il faut des personnes formées et que les rôles soient bien définis afin d'éviter tout malentendu. Enfin, l'Annexe 3, soit la Charte qualité de l'Association des Ludothèques Françaises (ALF) présente des exemples concrets d'actions à mettre en œuvre pour que le service soit le plus optimal possible. Cet outil pourrait sans aucun doute être repris plus en détails lors de la phase concrète du déménagement des institutions jurassiennes.

En particulier selon Roger Caillois, le jeu est une activité culturelle légitime et pas seulement un loisir. « Cette appréhension née d'une opposition entre culture savante et culture ludique est héritée de l'époque des Lumières. » (Dres 2010, p.61), mais cela évolue depuis les années 1970 (Dres 2010, p.59).

Une étude menée dans le cadre d'un mémoire de Master compare plusieurs projets de regroupement de bibliothèques et ludothèques avec des modèles différents : une **intégration marketing**, une **intégration intermédiaire** ou une **intégration complète** (Dres 2010, p.90). Dans le premier cas de figure, il s'agit de casser l'image poussiéreuse de la bibliothèque en la rendant plus attractive grâce au jeu, sans pour autant exploiter tout le potentiel de ce support. L'auteure, Hélène Dres, qualifie ici le jeu plutôt de « prétexte ». Pour la seconde option, le jeu est reconnu comme une offre à part entière et est à égalité avec le livre. Les espaces littéraires et ludiques peuvent être communs ou séparés au sein du bâtiment. Pour la troisième et dernière option, on cherche à fidéliser le public en mettant sur pied une identité du lieu forte entre livres et jeux, par exemple en adoptant un univers particulier, mais aussi en réfléchissant constamment à de nouvelles idées pour être au plus proche des usager·ère·s ou se rapprocher de nouveaux profils. C'est donc un pas de plus vers le public qui est fait, qui suppose des ressources et du temps mais qui en vaut la chandelle.

Imaginons maintenant la disposition concrète des documents au sein des espaces. Le terme de **cadre ludique** est identifié dans ce mémoire référencé pour illustrer cette problématique. Il signifie rendre le jeu possible dans l'espace dans le respect de tous les publics. L'auteure parle aussi de « clôture ludique » qui permet au travail et au loisir de **coexister**. En ce sens,

cela évoque également les zones de circulation appelées aussi « **interlude** », qui servent de transition entre un espace et un autre. Ces éléments doivent absolument être étudiés au préalable. Cela revient à réfléchir aux zones « bruit » et zones « silence ». Pour souligner cette importance, dans un article publié dans le Bulletin des Bibliothèques de France (BBF) (Kherchaoui 2019), Victor Kherchaoui propose même le « silence » comme service aux usager·ère·s.

Hélène Dres définit par ailleurs trois rôles pour les ludothécaires : **accompagnateur**, **distancié** et **actif**. L'auteure souligne que « dans les bibliothèques, ces rôles sont moins apparents » (Dres 2010, p.102) et que les professionnel·le·s du livre sont plutôt identifié·e·s selon elle comme ayant un rôle « distancié ». Mais l'incorporation du jeu pourrait bien changer cette attitude. Citons ce passage : « [le jeu] amène les professionnels des bibliothèques à sortir de leurs fonctions d'accompagnement et de conseil pour adopter une attitude plus active et même participative les rapprochant des publics » (Dres 2010, p.102). Les institutions mandantes de Delémont ont à cœur de proposer un service dynamique ; ces propos ne font que confirmer que le regroupement est un excellent moyen d'y parvenir.

Sont étudiés dans son travail les comportements des **joueur·euse·s** mais aussi des **spectateur·rice·s**. Par exemple et dans la majorité des cas, les adultes qui accompagnent leurs enfants à la ludothèque. On remarque justement qu'il n'y a pas de milieu entre joueur·euse ou spectateur·rice en ludothèque. En bibliothèque c'est le cas. Dès lors, si des livres ou des magazines sont présents à côté des jeux, les adultes peuvent elleux aussi devenir non pas joueur·euse·s mais « actif·ve·s», car iels seront alors davantage concerné·e·s par l'offre du lieu.

Les habitudes des usager·ère·s vont indéniablement changer, car « cette nouvelle fonction ludique transforme la bibliothèque en un espace vierge, propice à la découverte du lieu lui-même » (Dres 2010, p.110). En outre, Hélène Dres insiste sur le rôle social de la ludothèque qui est également très présent en bibliothèque, en plus de leurs rôles culturels tantôt d'instruction ou tantôt de détente (Dres 2010, pp.60-61).

Pour aller plus loin dans la réflexion du support « jeu », l'association des Rencontres Ludiques en France propose entre autres choses des échanges consacrés à cette thématique. Ainsi, le document intitulé « Le jeu entre objet culturel, outil d'éducation et produit de consommation » (Brougère 2004, pp.14-22) offre des points de vue complémentaires à ceux issus du milieu « tout public », en donnant la parole à différent·e·s acteur·rice·s de la **chaîne du jeu**. L'universitaire Gilles Brougère y présente une conférence consacrée à la notion de jeu en tant qu'objet, selon l'intitulé évoqué ci-dessus. Comme de nombreux·se·s chercheur·euse·s, il étudie l'aspect sociologique du jeu et son inscription dans la société de consommation. Il relève que le terme « jeu » peut désigner d'autres concepts qu'un objet, mais il fait également l'éloge de sa dimension matérielle. On retrouve aussi dans ce document, la retranscription de la conférence de Matthieu d'Epenoux et François Koch, tous deux auteurs et éditeurs de jeux (D'Epenoux, Koch 2004).

2.3.2 Rôles des professionnel·le·s

2.3.2.1 Gouvernance

Le mémoire de Camille Houriet (2020), qui a été mandatée par la commune de la Tour-de-Peilz en 2020, explore plusieurs types de management pour gérer une structure mixte.

Tableau 2 : Modèles d'organisation de structures mixtes

Type	Structure	Explication
Indépendant	2 institutions, 1 ou 2 lieux, 2 services, 2 équipes	Organisées indépendamment les unes des autres et fonctionnant avec des régimes légaux différents. Souvent ayant des horaires différents.
Associé	2 institutions, 1 ou 2 espaces dans un même lieu, 2 services, 2 équipes	Fonctionnant indépendamment, mais ayant une co-organisation de certaines tâches et des ressources communes. Parfois avec des horaires harmonisés.
Intégré	1 institution, 1 ou 2 espaces dans un même lieu[25], 1 service, 1 équipe	Une structure commune avec une même vison, une même gouvernance, avec une fusion administrative.

Reproduction partielle de (Houriet 2020, p.15)

Le choix d'un modèle intégré se présente alors comme la solution la plus adaptée à la volonté des mandant·e·s. Le regroupement se fera physiquement en mélangeant autant que possible les collections, selon les contraintes données par les équipes.

Sont également présentés dans le travail de Camille Houriet différents types de hiérarchies ou management : une organisation **verticale**, **horizontale** ou basée sur le **principe de collégialité**. En résumé, la première, utilisée couramment dans les entreprises s'illustre plutôt sous forme de pyramide avec des rôles bien délimités et avec la mise en place de chef·fe·s de service. La deuxième a pour configuration une gouvernance partagée ou de gestion circulaire, c'est-à-dire en répartissant la délégation du pouvoir de manière transversale. Pour la dernière, il s'agit du groupe qui agit comme une seule unité, où chaque personne détient le même pouvoir et qui fonctionne à la majorité lors de la prise de décisions. Celle-ci étant plutôt mise en pratique dans les associations, il s'agirait pour les collaborateur·rice·s de la cité delémontaine de choisir entre la première et la seconde option.

2.3.2.2 Conduite du changement

Ce regroupement va très certainement heurter les habitudes des collaborateur·rice·s. Difficile de voir les choses de la même façon quand les compétences ne sont pas tout-à-fait les mêmes de part et d'autre. Comment valoriser ces professions ? Comment faire entrer le jeu dans ce qui était appelé jadis le « temple du savoir » ? Bien heureusement, les bibliothécaires travaillant aux BM de Delémont semblent ouvert.e.s à un esprit basé sur un environnement dynamique. Cela se voit dans les multiples animations qu'iels organisent, mais on peut également le constater en se rendant sur place. Il suffit d'observer l'attitude et la diversité des publics pour se rendre compte que ces Bibliothèques ne sont plus uniquement synonymes d'érudition ou encore de « sanctuaires de la connaissance ».

Malgré tout, cette problématique de bousculer le silence avec le jeu est présente dans la majorité des lectures effectuées pour ce mémoire. Il s'agit donc d'un point d'attention tout particulier pour la suite des démarches de ce regroupement.

Le document intitulé « Ludothécaires et champ professionnel du jeu » (Hernandez, Rubi et Tozzi 2021) permet de défendre la profession de ludothécaire. Il expose les défis et contraintes liés aux attendus politico-institutionnels. Le terme de « **rentabilité de l'action socioludique** » est à relever. Nous l'avons vu dans le chapitre 2.2.3, il est nécessaire de se battre pour proposer un service ludique à la population. Il est donc important que les bibliothécaires se rendent compte de ces défis. Une autre expression intéressante est celle de « **donner à jouer** » relevée par l'ALF, qui signifie proposer à tous les publics une offre ludique adéquate, sélectionnée avec soin, mais également avec une volonté de la valoriser.

2.3.3 Vision du lieu idéal

2.3.3.1 Tiers-lieux

Comment ne pas parler de ce terme développé par le sociologue américain Ray Oldenburg dans les années 80 ? Voici ci-après plusieurs références qui traitent des enjeux liés à rendre un lieu proposant livres et jeux si important dans la vie de tous les jours. Pourquoi ne pas carrément y habiter ? C'est ce que nous propose l'architecte Luigi Failla (Failla 2019), auteur de l'ouvrage « Du livre à la ville : la bibliothèque comme espace public ».

Citons encore le célèbre urbaniste Kevin Lynch qui évoque la **lisibilité** d'un lieu grâce à son « The Image of the City » (Lynch 2025) ou David Lankes, professeur de bibliothéconomie, qui suggère de créer des liens avec la communauté et lui proposer de l'**interactivité** avant de penser « collections » (Point 2025).

Sont ici listés selon Patricia Oger, consultante et formatrice en matière de ludothèque, les éléments essentiels à la réussite d'un tiers-lieu :

1. *« Être un espace neutre et vivant,*
2. *Avoir des habitués qui le fréquentent,*
3. *Bénéficier d'une atmosphère de détente, conviviale, un peu comme à la maison,*
4. *Favoriser la joie et chaleur humaine, bien accueillir,*
5. *Avoir le sentiment d'appartenance à une communauté,*
6. *Permettre de vivre des expériences nouvelles, fantaisistes qui surprennent,*
7. *Proposer un cadre propice aux rencontres et aux échanges,*
8. *Renforcer la cohésion sociale par les liens intergénérationnels et interculturels. » (Oger 2015a)*

Christine Soulas et d'autres auteur·e·s se penchent quant à elleux sur le management et la stratégie à adopter pour réussir un aménagement. L'une des contributrices à l'ouvrage « (Ré)aménager une bibliothèque », Laurence Régnier, écrit une section sur l'**étude de faisabilité** (Régnier 2019, p.68), une étape clé pour pouvoir notamment gérer l'aspect technique du projet. Interviennent lors de cette phase un·e maître d'ouvrage, un·e assistant·e maître d'ouvrage (ou maître d'œuvre) mais aussi potentiellement un·e architecte. On peut

encore ajouter d'autres partenaires comme des informaticien·ne·s, électricien·ne·s et acousticien·ne·s en vue de validations lors des diverses étapes. L'auteure suggère que « les locaux [soient] regroupés par ensembles fonctionnels :

- Espace d'accueil du public (hall, espace de consultation et d'animation, salles de travail, salles d'activités, etc.) ;
- Services internes (bureaux, espace de traitement des documents, réserves, espace de détente du personnel, etc.) ;
- Logistique générale (local entretien, locaux techniques, etc.) » (Régnier 2019, p.74).

Une autre rédactrice, Chloé Dumas, incite à adopter un mobilier bas, qui permet une vue d'ensemble des espaces et leur surveillance (Dumas 2019, p.58). Corine Grenier quant à elle nous rend attentif·ve·s à ne pas utiliser de jargon professionnel dans le cahier des charges destiné aux autorités (Grenier 2019, p.85). Enfin, il serait intéressant de créer une **politique de médiation.** David Guillemin, responsable du Master information-communication spécialité documentation à l'Université de Poitiers nous dit ceci :

> *« Comme les autres volets de la politique documentaire, la politique de médiation détermine différentes orientations et mobilise des méthodes et outils pour permettre la conception et la mise en œuvre d'actions, de services, de produits ou contenus. Cette politique de médiation va prendre forme dans un espace aussi bien physique que numérique » (Soulas 2019, p.119).*

Dans un article écrit par un directeur de médiathèque en France, Julien Segura et son équipe composent cette jolie phrase : « En bref, le ludothécaire peut être le meilleur ami du bibliothécaire lorsque tous deux regardent ensemble vers la même... médiation. » (Segura 2016).

Orienté cette fois-ci uniquement sur le jeu, l'ouvrage d'Odile Périno ayant pour titre « Des espaces pour jouer » expose le principe de **ludologie** (Périno 2007, p.10), la science qui étudie les jeux. Elle y parle également de **ludopédagogie**, soit l'apprentissage par le jeu. La spécialiste souligne à ce propos l'importance du jeu symbolique au sein des espaces par rapport au jeu de société, qui le remplace malheureusement trop souvent dans les structures destinées à l'enfance. Le jeu de règles intervient d'ailleurs généralement aussi trop tôt dans le développement du jeune individu. L'auteure perçoit ici deux problématiques majeures : d'abord, les croyances qui stipulent que les jeux symboliques seraient soi-disant moins éducatifs, alors que ce n'est pas le cas. Ensuite, en guise de seconde remarque, elle relève que le jeu de règles « prive les enfants de leur **jeu naturel** » (Périno 2007, p.40) et donc d'une certaine forme de liberté et d'imagination qu'iels peuvent exprimer grâce au jeu symbolique. Le jouet semble alors être un incontournable dans les rayons. Voici un élément clé qui requerra de la vigilance lors de l'aménagement.

« Ôter ses chaussures, c'est être un peu comme chez soi et rester ! » (Périno 2007, p.61). Mais alors comment créer les meilleures aires de jeu possibles ? À nouveau, Odile Périno reprend le concept de « cadre ludique » qui permet selon elle une sécurité à la fois physique et à la fois affective, car ces délimitations tangibles dans l'espace font aussi office de « contenant psychique » et évitent ainsi les débordements émotionnels (Périno 2007, p.65). Elle expose en détails dans ce livre les caractéristiques propres à chaque espace selon l'âge des usager·ère·s (Périno 2007, pp.89-91).

Pour que ces espaces soient toujours accueillants, elle souligne l'importance de les entretenir par le **rangement** et elle incite à faire ranger les enfants en compagnie d'un·e adulte (Périno 2007, p.94-95). À ce sujet, l'auteure soulève qu'il est nécessaire de réfléchir aux démarcations des divers espaces de jeux selon les usages et l'âge des enfants, tout en ne délaissant pas les adultes en leur octroyant à elleux aussi du mobilier adapté (Périno 2007, p.98).

La **complémentarité** au sein des équipes est pour Catherine Di Sciullo la clé du succès. Elle prend en exemple le lieu de culture parisien intitulé la « Gaîté Lyrique » (Di Sciullo 2015, p.26) qui propose moult prestations. C'est grâce aux compétences spécifiques de chacun·e que le lieu parvient à offrir autant d'activités variées, comme des jeux. Une autre contributrice à l'ouvrage « Jouer en bibliothèque », Caroline Makosza, stipule qu'il est important de penser l'aménagement non pas en termes de supports, mais davantage en fonction des pratiques et des ambiances que l'on souhaite favoriser (Makosza 2015b, p.116). Dans les espaces de jeu, il convient d'aller au plus simple et d'éviter de proposer une trop grande quantité de jeux (Makosza 2015a, p.67). Elle prodigue la recommandation suivante pour les professionnel·le·s : laisser faire pendant le jeu et intervenir si besoin avant ou après pour ranger mais surtout pas pendant (Makosza 2015b, p.113). Ceci afin que les usager·ère·s puissent s'approprier chaque objet.

Cependant, si un·e membre demande une explication pour un jeu de règles, Julien Devriendt, lui, encourage la·le professionnel·le à expliquer, montrer, voire même jouer et insiste pour que la mention « la·le ludothécaire a le droit de jouer » figure dans son cahier des tâches (Devriendt 2015, p.158). Finalement, il ressort de cet ouvrage que le jeu n'est pas **productif**, il se suffit à lui-même (Makosza 2015b, pp.112-113). En d'autres termes, cela signifie que le jeu n'a pas d'obligation de rendement et qu'il bouscule totalement la société actuelle habituée à des bénéfices ou résultats tangibles. Voici alors une autre force de ce soi-disant « passe-temps ».

2.3.3.2 Services innovants

Nicolas Beudon, expert en design thinking et expérience utilisateur·rice (UX), fait valoir l'idée que les bibliothécaires ont parfois tendance à supposer que les usager·ère·s leur ressemblent, alors qu'en réalité, ce n'est pas nécessairement le cas. Connaître précisément les besoins du public permet aussi de défendre un nouveau projet auprès des autorités avec des preuves solides et ainsi tendre à un lieu moins « standard » et plus ajusté à l'environnement en question. Nicolas Beudon incite donc à penser à d'**autres modèles de lieux publics** comme les librairies, car finalement les comportements y ressemblent beaucoup : « […] on lit, on fait des files d'attente, on parle avec des gens, on s'installe dans des canapés... » (Moulin 2021). Il relève aussi que les personnes qui se rendent en bibliothèque ne savent pas exactement ce qu'elles cherchent ; c'est pourquoi l'agencement est si important. Adopter par exemple une classification en langage naturel permettrait alors de se rapprocher de son public. La recherche de la simplicité dans la présentation et l'épuration sont de mise.

Au niveau de l'offre numérique, il y a encore du travail à faire selon lui, surtout face à la concurrence. Il vaudrait mieux alors placer ses pions sur des services qu'on ne trouve pas ailleurs comme les collections atypiques : instruments de musique, objets ou graines. Nicolas Beudon a ainsi publié un article de blog sur cette thématique (Beudon 2015). Dans cette

logique de **durabilité**, il s'agirait aussi de trouver des moyens de « **rematérialiser** » les services proposés par les bibliothèques. L'objectif serait alors d'oser des initiatives plus audacieuses afin de renouveler l'image de ces lieux culturels et d'effacer certaines idées reçues qui leur sont encore associées. Mathilde Servet, autre nom connu dans le milieu, encourage pour ce faire à s'inspirer d'autres bibliothèques dans un chapitre du livre « Créer des services innovants » (Servet 2011).

Du côté des ludothèques, une enquête en Suisse romande intitulée « Pistes pour la ludothèque du futur » (Pouly, Ducrey 2011) a démontré que Delémont est plutôt en avance sur son temps, car le personnel est formé et rémunéré. La tendance semble au partage des pratiques pour évoluer ensemble, en tout cas sur territoire romand. En outre, avancer ensemble semblerait aussi signifier que les compétences spécifiques de cette profession, mais aussi celles des bibliothécaires, apparaissent conjointement comme une richesse permettant de développer une offre plus diversifiée et mieux adaptée aux attentes contemporaines.

La littérature met donc en évidence les enjeux liés au rapprochement entre bibliothèques et ludothèques, notamment en matière d'espaces, de missions, de pratiques professionnelles et de services. Toutefois, elle offre peu de repères pour traduire ces principes dans le cadre d'un projet concret, en tenant compte des besoins des équipes et des publics ainsi que des contraintes propres à un territoire.

Cette lacune justifie la réalisation de ce travail, qui vise à contextualiser ces bases théoriques en les ajustant au projet de Delémont. Une méthodologie participative et multidimensionnelle a ainsi été privilégiée afin de croiser les apports de la littérature avec l'observation du terrain, les besoins du personnel, les attentes des publics et les expériences d'institutions comparables.

3. Méthodologie

3.1 Analyse des besoins du personnel

3.1.1 Immersions

Afin de cerner au mieux les pratiques des équipes, j'ai choisi de suivre les collaborateur·rice·s dans leurs tâches quotidiennes durant trois demi-journées. En effet, de par mon statut externe à l'institution, le besoin de comprendre davantage le fonctionnement interne était nécessaire. J'ai effectué un passage à la Bibliothèques des adultes, puis des jeunes et ai également passé du temps à la Ludothèque. Le but initial d'une telle approche était de prendre des notes, d'observer les habitudes et de poser des questions sur celles-ci. Il s'est avéré que j'ai également pu participer à plusieurs tâches. Ces phases d'action sont alors venues renforcer la vision réelle d'une journée type pour un·e employé·e dans ces structures. On pourrait parler de **méthode d'observation participante** imaginée par l'anthropologue Bronislaw Malinowski. Voici quelques exemples de questions posées spontanément lors de ces immersions (réponse courte puis davantage développée) :

- Aux Bibliothèques
    - Les plages de prêt sont-elles proportionnelles au pourcentage de chaque employé·e ? **Réponse** : oui.
    - Comment vous organisez-vous au niveau des acquisitions ? **Réponse** : nous effectuons une visite hebdomadaire en libraire. Tout le monde a son mot à dire, il n'y a pas de responsable de domaines.
- À la Ludothèque
    - Quel est le terme pour parler de votre public ? **Réponse** : membres.
    - Combien de temps au total est-il possible de garder un document ? **Réponse** : le prêt est de 28 jours, prolongeable une seconde fois au besoin, sauf pour les jeux vidéo.

Un élément marquant lors de ces instants passés avec les équipes restera le fait que les usager·ère·s ou les membres rangent les documents retournés elleux-mêmes. Cela montre une certaine autonomie et donc une certaine implication dans la vie culturelle au sein de la municipalité, mais également une confiance mutuelle entre les professionnel·le·s du domaine et le public.

3.1.2 Ateliers

La première rencontre avec les équipes s'est déroulée par le biais d'un atelier d'un peu plus d'une heure, organisé à trois reprises avec différentes équipes de collaborateur·rice·s, selon le procédé suivant :

1. Phase de présentation : annoncer son prénom et choisir un Playmobil parmi une sélection et raconter une histoire personnelle, anecdote, similitude avec ce personnage à tour de rôle.
2. Phase de réflexion A : par petits groupes, lister les prestations existantes au sein de l'institution sur des post-it. Débriefer ensemble des résultats.

3. Phase de réflexion B : toujours avec les mêmes groupes, imaginer et lister de nouvelles prestations ou de nouveaux éléments liés à l'infrastructure sur des post-it. Débriefer ensemble des résultats.
4. Phase d'action : imaginer le futur espace (ou une partie) à l'aide du matériel de la méthode *Thinking with hands* ® (Neuland 2026).

L'idée était de briser la glace avec les collaborateur·rice·s de manière ludique et efficace, car à la fin de cet atelier, plusieurs réflexions originales et innovantes ont émergé. Les points d'attention quant au nouvel aménagement ont également été relevés. Cela faisait donc d'une pierre deux coups.

Afin que le reste des équipes puisse prendre connaissance de ce qui avait été réalisé dans les autres groupes, un condensé avec photos et commentaires a été partagé via l'outil d'affichage collaboratif *Padlet* (cf. Annexe 1 : Padlet du premier atelier).

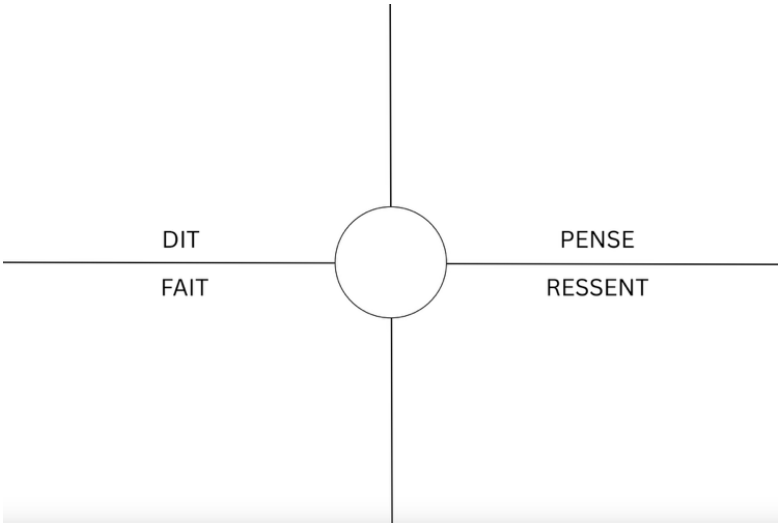
Un second atelier a été mis en place avec comme fil rouge l'UX afin de mettre en avant l'usager·ère, comme évoqué par Nicolas Beudon dans le chapitre 2.3.3.2. Nous avons beaucoup parlé de l'aspect sociologique mais aussi émotionnel du jeu, aspect qui est valable pour le livre également. Le choix d'une méthode axée sur les émotions et ressentis paraissait alors approprié.

Le déroulé de l'atelier fut cette fois-ci le suivant : par petits groupes de 2 à 3 personnes, une feuille avec un persona créé spécialement pour l'occasion a été distribuée (cf. Annexe 2 : Personas du second atelier). Chaque groupe avait un persona différent avec plusieurs indications sur son identité : son âge, ses centres d'intérêt, etc. mais aussi ses envies et ses craintes par rapport au nouveau lieu. Après avoir pris connaissance de ces indications, il s'agissait ensuite pour les participant·e·s de réfléchir à l'expérience de la personne au niveau de ses ressentis lors de la découverte des espaces selon la consigne suivante : « Cette personne vient pour la première fois dans le nouvel espace. Comment vit-elle l'expérience ? »

La méthode utilisée pour ce faire se nomme « **l'empathie map** » (CLUB, The CPO et Fox 2021) et se décline en 4 étapes successives à l'aide de questions :

- Que ressent-elle ? (Feels)
- Que dit-elle ? (Says)
- Que fait-elle ? (Does)
- Que pense-t-elle ? (Think).

Figure 2 : Modèle vierge d'empathy map



S'en est suivi un moment de partage quant à chaque réalisation. Cet atelier avait en effet aussi pour but de renforcer la cohésion d'équipe.

L'analyse des données récoltées à l'issue de ces ateliers sera effectuée dans le chapitre 4.1 de façon qualitative par **thématiques** ou « thématisations » (Paillé, Mucchielli 2012). Ce procédé permettra de résumer et de mettre en évidence les éléments partagés par la majorité, ou au contraire de relever les éléments plus isolés tout aussi intéressants à observer.

3.1.3 Processus de travail

En vue de cerner encore davantage les pratiques administratives que je n'ai pas pu déceler en immersion, je suis allée à la recherche des informations dont j'avais besoin avec des requêtes précises auprès des mandant·e·s ou en échangeant de manière moins formelle avec elleux. Ainsi, l'on m'a partagé l'organisation des tâches de chaque membre du personnel via des procédures de responsabilités présentées visuellement sous formes de modules. J'ai également pris connaissance d'une partie de l'arborescence informatique d'après les dossiers qui m'intéressaient spécifiquement.

3.2 Analyse des besoins des publics

3.2.1 Enquêtes

Deux enquêtes ont été mises en place afin de cerner les souhaits des publics pour le nouvel espace. L'une sous forme de questionnaire (cf. Annexe 3 : Questionnaire à destination des adultes), plutôt destiné aux adultes et un concours de dessin (cf. Annexe 4 : Affiche et modèle du concours de dessin), pensé davantage pour les enfants. Nous parlons ici des publics au pluriel, car actuellement, on peut en dénombrer trois : celui de la Bibliothèque des adultes, celui de la Bibliothèque des jeunes et celui de la Ludothèque.

L'une des questions posées aux adultes abordait justement le fait de savoir si les personnes fréquenteraient également d'autres entités que celle à laquelle ils sont principalement

habitués, si les trois étaient regroupées dans un même lieu. On parlerait alors à l'avenir d'un même public, mais avec différents profils. Ce questionnaire sondait également les attentes d'un futur lieu "bibliothèque-ludothèque" et les potentiels partenariats avec d'autres services culturels ou d'action sociale de la ville. L'enquête a été disponible aux guichets de prêt des institutions ainsi que sous format numérique, réalisée sur *Qualtrics* et diffusée dans la newsletter mensuelle de la Bibliothèque ainsi que sur les réseaux sociaux. Un texte accompagnant la publication de l'annonce des enquêtes (cf. Annexe 5 : Promotion des enquêtes) a été transmis aux responsables qui se sont occupé·e·s de faire le lien avec les équipes en les briefant sur les explications à donner aux participant·e·s. Après un **codage inductif** (Point 2018), l'analyse des données qualitatives pour ce questionnaire sera également réalisée ici par thématiques dans le chapitre 4.2.

La formule destinée aux jeunes, soit le concours de dessin, a été sélectionnée afin d'encourager la participation, car un prix pour les trois gagnant·e·s était décerné. Celui-ci était censé être attribué par un jury, soit les ludothécaires et bibliothécaires de Delémont, lors d'une séance d'équipe commune. Par souci de simplicité et de rapidité, il s'est avéré que j'ai personnellement sélectionné les heureux·se·s élu·e·s. Ne connaissant pas les participant·e·s, mon appréciation n'a pas été biaisée. À l'arrière de la feuille du concours se trouvaient quelques lignes pour décrire le dessin. Cette donnée de description étant destinée à être exploitée lors de l'analyse des résultats. La consigne consistait d'ailleurs plus précisément à imaginer et dessiner le bâtiment de l'extérieur ou de l'intérieur. Cette approche permettait donc de dépasser les barrières verbales et d'accéder à un imaginaire parfois difficile à exprimer par la parole (Couronné 2016). Comme les enfants représentent la société à venir et surtout la majorité des membres de la Ludothèque et une majeure partie des usager·ère·s de la Bibliothèque, il paraissait indispensable de leur donner la parole.

Pour aller jusqu'au bout de cette démarche, le résultat de cette enquête-ci sera présenté sous forme d'illustration. En effet, de plus en plus de chercheur·euse·s, qui plus est dans différentes branches, ont recours au dessin « dans leur pratique de terrain et la dissémination de leurs recherches » (Carnets de Terrain 2021). Ce type de représentation permet aussi de toucher un plus vaste public. Ne dit-on pas d'ailleurs qu'une image vaut mille mots ? Afin d'être le plus objectif possible et de promouvoir la culture par la même occasion, un artiste a été mandaté pour représenter ce résultat dans la section 4.2. Pour pouvoir imaginer son œuvre, il a reçu les dessins des enfants ainsi que les thèmes que j'ai relevés à la suite de leur réception. Nous avons ensuite régulièrement communiqué pour valider chaque étape du projet artistique.

Un exemple concret d'étude a d'ailleurs été réalisé par trois anthropologues : elles ont demandé à des enfants de plusieurs régions du monde de dessiner leur nature (Pagezy, Carrière, Sabinot 2010). Une de leurs conclusions est que l'on donne trop rarement la parole à cette catégorie de la population, alors que la richesse dans les détails des dessins et à la fois l'essentiel de leur quotidien qu'iels y présentent sont de précieuses informations pour comprendre la société.

Pour en revenir à ce présent travail, un visuel (cf. Annexe 6 : Visuel pour annoncer les enquêtes) pour annoncer ces enquêtes a été réalisé et également relayé aux responsables, puis aux équipes, qui ont magnifiquement mis en valeur les documents d'enquêtes au sein des institutions.

3.3 Institutions mixtes

3.3.1 Visites

Il existe de plus en plus de structures couplées en Suisse romande. Un exemple récent est celui de l'institution dans laquelle je travaille depuis plusieurs années, la Médiathèque du CIP à Tramelan (Di Nuccio 2026). Elle fait d'ailleurs partie du même réseau que les BM de Delémont ainsi que la Bibliothèque communale et scolaire du Noirmont, elle aussi observée lors de cette démarche.

Dès lors, de par ce nombre de plus en plus important de structures mixtes accessibles et dans le souci d'étudier un environnement avec une culture ressemblante à des fins de comparaison, le choix d'effectuer majoritairement des visites sur territoire romand s'est imposé. Les institutions retenues ont été sélectionnées par rapport à leur mode de fonctionnement, à savoir proposer des jeux et livres au sein du même bâtiment. À titre d'exemple, les bibliothèques et la ludothèque de Bagnes ont volontairement été écartées de l'étude, car situées sur des sites différents. En effet, comme annoncé dans le chapitre 2.3.2.1, le souhait des mandant·e·s est de regrouper les collections dans un seul et même lieu. Au niveau de l'agencement intérieur, l'observation majeure a été de déceler un éventuel cloisonnement entre les livres et les jeux. C'est-à-dire, de voir si les collections étaient réparties sur un même étage et si oui, si elles étaient totalement mélangées ou non.

La finalité de ces déplacements était donc d'identifier les meilleures pratiques en s'inspirant des actions mises en place. Bien que ces institutions étaient toutes des tailles différentes, chacune a permis de réaliser un **benchmarking** lors du parcours usager. Parcours que j'ai pratiqué à chaque fois selon une grille d'observation (cf. Annexe 7 : Grille d'observation lors des visites) établie au préalable. Deux exceptions territoriales sont à noter : La Bulle située à Annemasse en France et La Filanda à Mendrisio au Tessin. Une exception fonctionnelle est également à relever : la CasaNova à Monthey qui ne propose pas de jeux, mais qui offre nombres de services innovants et inspirants pour la future structure mixte. Ces visites ont été immortalisées afin de garder un support visuel pour se souvenir de l'ambiance du lieu (cf. Annexe 8 : Photos des visites) et des ressentis par rapport à chaque endroit.

3.3.2 Documents stratégiques

La plupart de ces institutions ont été contactées afin de savoir si elles possédaient des documents stratégiques, à l'instar du plan directeur de MEMO (Ville de Fribourg 2026). Toutes n'en étaient pas nécessairement pourvues, mais certaines disposaient de documents administratifs comme des chartes de valeurs, des statuts ou encore des plaquettes de présentation.

Cette diversité des pratiques a permis d'acquérir une base solide en vue de la rédaction des lignes directrices du futur espace partagé.

Tableau 3 : Sélection d'institutions mixtes avec documents stratégiques

Nom	Visitée	Documents
ABCDé	Oui	Aucun
La Bulle	Oui	Charte des valeurs
La Filanda	Oui	Statuts
INTERLUDE	Oui	Aucun
Médiathèque d'Etoy	Non	Flyer de présentation
Médiathèque du CIP	Oui	Plaquette de présentation
MEMO	Oui	Plan directeur
BCS Le Noirmont	Oui	Aucun
Pestalozzi	Oui	Statuts

3.3.3 Questionnaire

Afin de comprendre les éléments qui n'avaient pas pu être constatés lors des visites, j'ai contacté certaines des institutions évoquées dans les rubriques précédentes pour leur proposer de répondre à quelques questions (cf. Annexe 9 : Questionnaire à destination des institutions). Celles-ci traitaient des étapes du rapprochement entre les structures, de l'impact sur les équipes ou encore d'éventuelles collaborations qui ont suivi ou qui se sont associées au projet. D'autres requêtes dans le questionnaire ont également permis de comparer des éléments comme le statut des ludothécaires, si le bureau de prêt était partagé ou non et le modèle de gouvernance adopté.

3.3.4 Regard d'une experte

Rolande Filion, résidant au Québec et entre autres spécialiste du sujet de l'aménagement de ludothèques (aussi appelées dans ces contrées « joujouthèques »), a été consultée pour répondre à plusieurs questions. Elle est également auteure d'un ouvrage qui traite de la classification ESAR, un système pensé pour « analyser, classifier des jeux et aménager des espaces » (Filion 2015). Sont exposés dans ce livre 4 types de jeux : d'exercice, symboliques, d'assemblage ou de règles. Cette classification est d'ailleurs majoritairement utilisée dans les ludothèques en Suisse.

Dès lors, son retour d'expérience a permis de sécuriser ce projet et de procéder à des opérations stratégiques, car elle a participé à plusieurs programmes de regroupement entre bibliothèque et ludothèque et est considérée comme une référence à suivre. Le choix de la forme du questionnaire s'est par conséquent porté sur une **interview** dans le but de récolter des données inédites et sur-mesure pour la municipalité de Delémont (cf. Annexe 10 : Interview de Rolande Filion).

Son témoignage vient par la même occasion compléter le manque d'équivalence en matière de références bibliographiques par rapport au monde du livre.

4. Présentation des résultats

4.1 Ateliers

Grâce à la phase A du premier atelier, les équipes ont pu mettre en avant les prestations fournies de part et d'autre. L'objectif serait de conserver celles-ci dans le nouveau lieu afin de garantir la même qualité et de pouvoir combler les attentes des publics. Un inventaire des prestations a ainsi pu être rédigé, comme le présente le tableau 4.

Tableau 4 : Inventaire des prestations

	Spécifique à la bibliothèque	**Spécifique à la ludothèque**	**Commun aux deux entités**
Communication	○ Promotion de la lecture	○ Promotion du jeu	○ Newsletter ○ Réseaux sociaux ○ Affiches/flyers
Médiation	○ Né pour lire ○ Livres à l'eau ○ Nuit/heure du conte ○ Delémont BD ○ Biblioweekend	○ Troc ○ Nuit/soirée/après-midi jeux	○ Mise en valeur de la collection (par ex. expositions thématiques) ○ Accueils de classe ○ Formations ○ Rencontres ○ Eléphantaisies
Services au public	○ Accès aux ebooks ○ Accès à l'OPAC ○ Boîte à retours ○ Fonctionnement en réseau	○ Démonstrations ○ Conseil	○ Transactions (prêt/retour) ○ Renseignements
Traitement des collections	○ Bulletinage	○ Contrôle des jeux ○ Couture, bricolage, réparations	○ Sélection (+ contact fournisseurs) ○ Acquisitions ○ Catalogage ○ Équipement ○ Désherbage ○ Rachats/réassort ○ Rangements

En ce qui concerne la phase B, les suggestions de développement apposées sur des post-it sont regroupées ci-après selon des thématiques classées par ordre alphabétique :

Accessibilité

Le fait de garantir l'accessibilité des espaces et des services à l'ensemble des publics est un point à améliorer et partagé par l'ensemble des équipes. Outre la présence d'un ascenseur, un groupe propose de faciliter les transactions grâce à des bornes de prêt/retour autonomes pour éviter de trop longs temps d'attente. En plus d'un parking, prévoir des emplacements couverts pour les vélos ou les poussettes ainsi que des tables à langer et un coin pour l'allaitement semble important. L'idéal serait de disposer et de concevoir des espaces aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur pour favoriser entre autres le jeu sur place. Une vitrine pourrait justement permettre un lien entre l'extérieur et l'intérieur.

Acoustique et éclairage

Prévoir une organisation des espaces permettant la coexistence d'activités calmes et d'activités plus animées semble de mise pour l'ensemble des groupes. Des zones silencieuses favorisant la lecture, le travail (notamment sur postes informatiques) ou la concentration est également un élément primordial. Aussi, les ludothécaires soulèvent qu'assurer un éclairage de qualité contribuera au confort des usager·ère·s. Enfin, porter une attention particulière au traitement acoustique afin de limiter les nuisances sonores complète cette logique de bien-être.

Collaborations

Développer des activités favorisant les échanges entre générations et entre différents publics est un souhait commun, comme par exemple avec les homes et les crèches. Encourager la mise en place de projets créatifs, numériques ou participatifs en collaboration avec des partenaires locaux est également évoqué. Cette collaboration passe aussi par le renfort des liens entre les professionnel·le·s des deux entités et les collections de jeux et de livres.

Espaces pour le personnel

Le personnel souhaiterait disposer d'espaces de travail assez grands et adaptés aux tâches administratives, ainsi qu'à la préparation des activités ou aux réparations, tout en conservant leur poste de travail individuel. La Ludothèque a besoin quant à elle de machines comme un lave-vaisselle ou un lave-linge pour l'entretien des jouets et des déguisements. Prévoir des lieux de pause confortables (voire une cuisine), clairement séparés des espaces publics et des autres espaces du personnel serait une nouveauté pour les collaborateur·rice·s qui n'en bénéficient pas actuellement. Une collaboratrice met l'accent sur la nécessité de penser à un espace de stockage, à l'instar d'un compactus.

Espaces pour le public

Offrir un lieu de rencontre et de convivialité, notamment grâce à une petite cafétéria est un élément qui est revenu dans plusieurs réflexions. Pour deux groupes, cet espace de restauration pourrait proposer spécifiquement un bar à sirops et une fontaine de chocolat. L'idée serait d'aménager des espaces permettant de jouer sur place, seul·e, en famille ou en groupe avec des zones dédiées aux jeux vidéo (avec des jeux d'arcade), aux grands jeux et aux activités ludiques variées selon les catégories d'âge. Cet aspect ludique pourrait se retrouver au niveau de la signalétique en suivant par exemple les pas d'*Alice au Pays des Merveilles* au travers des espaces. Ceux-ci pourraient être agrémentés de plantes et, en ce sens, une grainothèque pourrait voir le jour. Certains groupes ont pensé à élargir les prestations avec un abonnement de streaming, davantage de livres pour les personnes « dys » ou encore des liseuses. Afin de compléter l'offre du tiers-lieu, la mise en place d'un FabLab et d'animations avec des animaux intéresseraient plusieurs participant·e·s. Enfin, les usager·ère·s pourraient se balader avec un shopping bag au sein des rayons et consulter les animations prévues sur un panneau interactif lumineux.

Mobilier

Un mobilier modulable permettrait d'adapter facilement les espaces à différents usages. Cet aspect a été relevé autant du côté des bibliothécaires que des ludothécaires. Et qui dit nouveau lieu, dit aussi changer les meubles par de plus modernes : cela est souhaité pour la majorité.

Le confort est à nouveau évoqué grâce à une décoration comprenant des tapis, coussins et assises variées mais aussi en proposant éventuellement des pantoufles aux usager·ère·s. Et pourquoi ne pas rêver un peu ? Piscine à boules, toboggan, filets tendus ou encore chaises massantes sont autant de suggestions proposées par les équipes.

Pour terminer avec ce premier atelier, la phase d'action qui consistait à imaginer le futur bureau de prêt partagé ou non, a démontré que chacun·e souhaite garder les spécificités de son métier. Les avis sont donc encore divisés concernant le fait de proposer un ou deux bureaux. Cette surface devra cependant être spacieuse pour la majorité des participant·e·s et contenir des tablettes qui ne soient pas trop hautes afin que les usager·ère·s puissent déposer aisément les retours parfois lourds et nombreux. Finalement, plusieurs personnes souhaiteraient instaurer des postes d'auxiliaires sur appel afin d'assurer un service en soirée, le week-end ou pendant les périodes plus chargées.

Pour ce qui est du second atelier, les empathy maps complétées ont permis de relever plusieurs aspects auxquels il faudra prêter attention avec les divers publics. Cette réflexion a permis d'**anticiper** certains comportements et de déboucher sur des questions concrètes comme :

- Un retraité se plaint face au changement – Comment le rassurer ?
- Une adolescente souhaite s'impliquer dans la vie de l'institution – Que lui proposer concrètement ?
- Une maman ne sait pas ce que ses enfants ont le droit de faire ou non – Comment poser des limites tout en restant cohérent avec la vision de tiers-lieu ?
- Un petit garçon cherche des livres mais aussi des jeux sur les tracteurs - Comment mettre en place un service de renseignements et de conseils optimal ?
- Un·e étudiant·e aimerait trouver davantage d'ouvrages sur les droits des personnes LGBTQIA+ ou sur d'autres questions de société comme l'écologie - Quel sera le rôle politique et démocratique du nouveau lieu ?

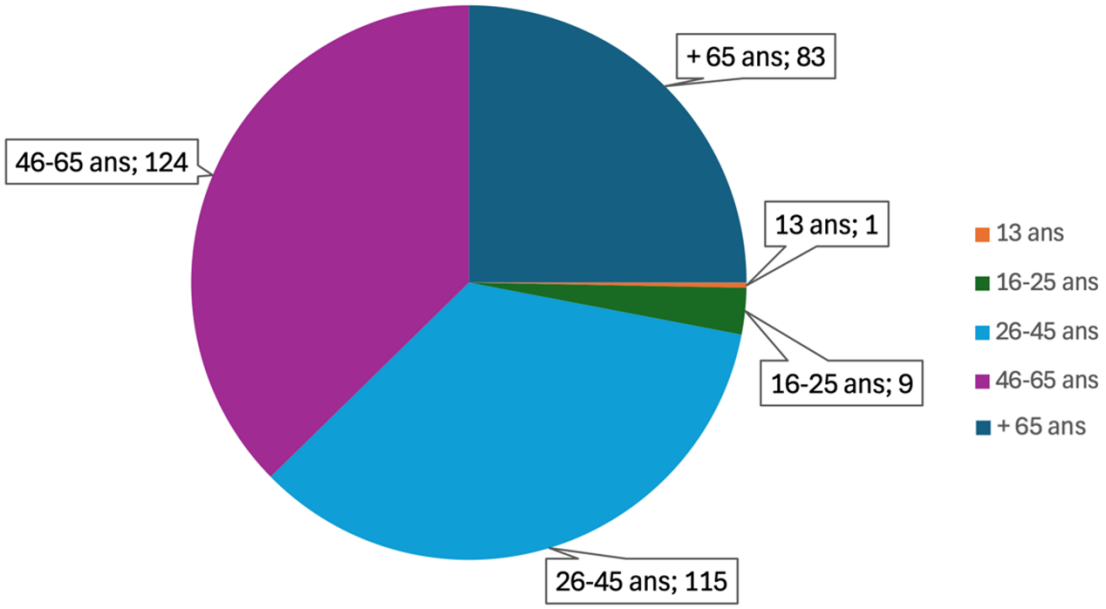
4.2 Enquêtes

Après un mois de récolte, nous avons obtenu en retour 20 dessins, 18 réponses au questionnaire papier ainsi que 314 réponses en ligne. Nous allons d'abord visualiser les résultats de l'enquête auprès des adultes, puis, dans un second temps, ceux des jeunes.

À des fins d'égalité et en raison du nombre abordable de retours, les réponses du questionnaire au format papier ont été ajoutées manuellement au fichier Excel regroupant les réponses en ligne, ce qui fait un total de 332 réponses. Ce fichier a été extrait depuis le questionnaire *Qualtrics* et retransmis aux mandant·e·s. Avant la création des graphiques qui vont suivre, les données ont été parcourues et les incohérences relevées. Les variables suspectes ont donc été exclues. Le panel au niveau de la quantité est intéressant et suffisant pour en tirer des conclusions. De la même façon que l'on peut également en déduire que la population se sent concernée par ce projet de regroupement.

Justement, si l'on s'attarde d'abord sur les données quantitatives, parmi les répondant·e·s, qui sont des femmes pour la majorité (77%), on remarque que peu d'adolescent·e·s ou de jeunes adultes ont pris part au sondage. La répartition des répondant·e·s selon leur catégorie d'âge est présentée dans la figure 3.

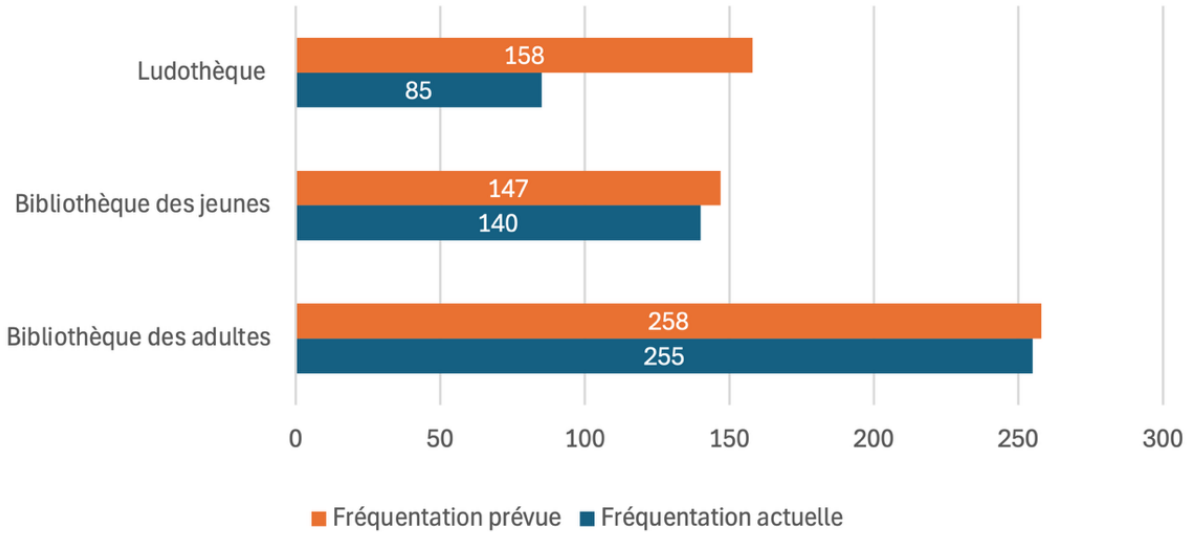
Figure 3 : Nombre de répondant·e·s selon la catégorie d'âge



A la question « Si ces institutions étaient réunies en un seul lieu, en utiliseriez-vous plus d'une ? », les personnes qui ont répondu « Non » sont à **85%** des usager·ère·s de la BA. La responsable de la Ludothèque avait confié que souvent les adultes ne savaient pas qu'iels pouvaient aussi trouver des jeux pour elleux dans cet espace. De plus, nous le verrons plus tard dans les commentaires des participant·e·s, le bruit causé par les enfants est synonyme de conflit, ce qui expliquerait cette forte réticence.

Dès lors que les institutions se regrouperaient, **un quart** des répondant·e·s disent vouloir utiliser les 3 entités, ce qui est plutôt réjouissant. Il est par ailleurs intéressant de constater la forte augmentation prévue de la fréquentation de la Ludothèque. D'ailleurs on observe également une petite augmentation pour les Bibliothèques au sein de cette projection. La figure 4 permet de comparer la fréquentation actuelle et prévue des différentes structures par les répondant·e·s.

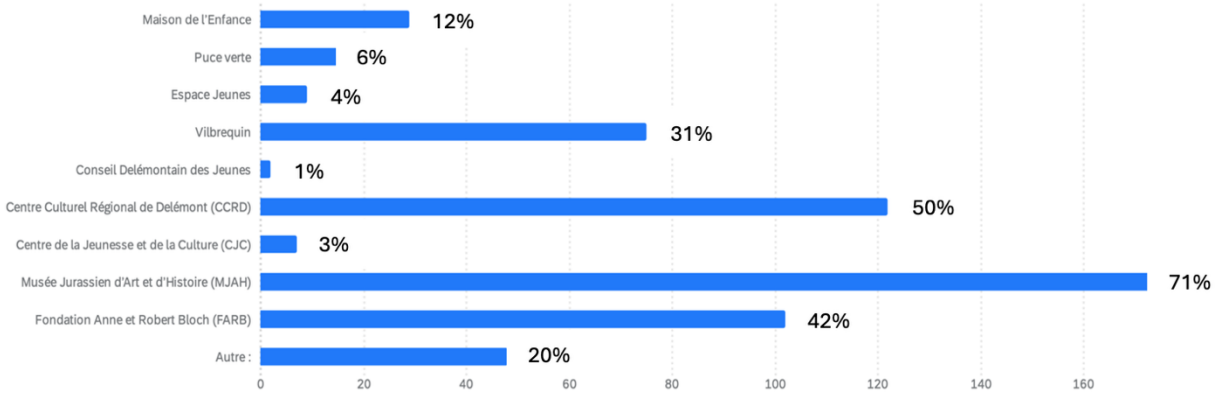
Figure 4 : Nombre de répondant·e·s fréquentant une structure



Sur les sondé·e·s qui disent fréquenter actuellement la Ludothèque, soit 85 personnes, 25 parlent de la question des horaires. Sur ces 25 personnes, seules 4 répondant·e·s ne souhaitent pas nécessairement des horaires élargis. Il paraît alors nécessaire de proposer un service avec des horaires communs.

La figure 5 présente la vue d'ensemble de la fréquentation actuelle des autres structures socio-culturelles de la ville qui pourraient éventuellement intégrer la nouvelle structure ou en devenir partenaire :

Figure 5 : Fréquentation des structures socio-culturelles en pourcentage



Comme mentionné dans le point 3.2.1, la méthode de codage a été sélectionnée pour analyser le contenu des cellules avec texte libre. Ces codes sont présentés ci-après dans la figure 6 par un nuage de mots.

Figure 6 : Nuage de mots apparaissant dans les commentaires des répondant·e·s



Créé avec NuagedeMots.co

En effectuant des recherches pour trouver un logiciel d'analyse de données qualitatives, il s'est avéré qu'il n'y avait que très peu d'outils gratuits et encore moins libres de droit. De plus, la prise en main de ces outils était pour la plupart bien complexe et peu adaptée à ce travail. C'est pourquoi j'ai fait le choix d'utiliser la fonction de recherche dans les données dans Excel qui a permis de relever la fréquence de termes qui m'ont semblé récurrents. Il aurait été intéressant de comparer les résultats obtenus avec ceux générés par un logiciel spécialisé, ce qui aurait probablement apporté davantage d'objectivité à l'analyse. Toutefois, comme expliqué précédemment, la méthode retenue, bien que particulièrement chronophage, constituait la solution la plus satisfaisante au regard des contraintes rencontrées.

Il a ensuite fallu déterminer la sémantique de ces codes, ce qui a été réalisé dans l'analyse thématique suivante :

Hautes attentes

Beaucoup de personnes sont satisfaites des infrastructures actuelles. D'ailleurs, si l'on prend en compte les avis effectifs sur Google, les trois lieux ont d'excellentes notes. Les personnes interrogées insistent sur le fait qu'elles ne veulent pas que cette qualité soit détériorée.

« Je n'en attendrais pas moins d'une nouvelle structure. »

« Continuer les activités déjà existantes (né pour lire, etc.) »

« Même chose qu'actuellement c'est parfait. »

Accessibilité

Les personnes interrogées ont émis le souhait d'avoir davantage de places de parking à proximité, mais aussi pour les vélos ou encore de l'espace pour les poussettes ainsi que des infrastructures adaptées aux personnes à mobilité réduite.

« Un parking proche est le bienvenu quand on est bien chargé de tous nos trésors à rapporter à la maison. »

« Des places de parc voiture et vélo. De la place pour les poussettes. »

« C'est une bonne idée, ces institutions ont besoin de plus d'espace et d'accessibilité. »

Rejet du projet

On remarque quelques personnes réticentes ou catégoriques face au projet, notamment dû au fait de devoir partager des espaces avec des enfants. Cet élément est mis en lumière dans la thématique qui suit l'actuelle.

« Tout uniformiser n'est pas forcément un but en soi. Je ne fréquenterais plus aucune de ces entités si elles étaient regroupées. »

« Je ne suis pas en faveur de ce regroupement. »

« Je ne suis pas sûre que l'idée soit bonne ! »

Bibliothèque = silence et enfants = bruit

« Il me paraît important que la bibliothèque des adultes reste un endroit calme. »

« Les ludothèques sont des lieux animés et bruyants. Je trouve que ce n'est pas compatible avec les bibliothèques, la lecture a besoin de calme. »

« Pas une bonne solution, car enfants bruyants. »

Comme à la maison

Nous avons parlé de tiers-lieu ; c'est une envie qui semble être partagée par les publics qui souhaitent des coins « cosy » et une ambiance chaleureuse pour pouvoir s'installer et plus uniquement venir prendre ou rendre leurs documents.

« J'apprécie le côté un peu feutré de la bibliothèque, qu'il faudrait pouvoir préserver d'une manière ou d'une autre. »

« Il y aurait plusieurs grandes tables pour pouvoir jouer sur place, tout comme un coin confortable, calme pour pouvoir lire sur place également. »

« Des coins lecture ou jeux où l'enfant et la personne qui l'accompagne puissent être confortables. »

Lieu de vie

Le nouvel espace mettrait aussi dans l'idéal l'accent sur les animations et le développement de nouvelles prestations.

« Échanges entre différentes générations. »

« Un coin pour échanger avec un thé. »

« De la vie dans la vie… »

Horaires

Les participant·e·s souhaitent que les horaires soient uniformisés et, de manière générale, que ceux-ci soient étendus. Une seule personne évoque l'ouverture du dimanche.

« Que les horaires pour lire les journaux soient plus fréquents le matin. »

« Cela m'intéresserait d'avoir des horaires d'ouverture plus larges que ceux actuels pour la ludothèque, même si je suis partagée du fait de faire travailler des employés en soirée ou week-end. »

« Horaires continus aux heures de midi avec possibilité d'utiliser une partie des locaux, ainsi qu'en soirée. »

Emplacement géographique

La majorité des répondant·e·s est attachée à l'emplacement dans la vieille ville. Mais une personne évoque aussi la possibilité du quartier de la gare.

« Bibliothèque et ludothèque devraient rester en vieille ville... elle se meurt, malheureusement. »

« La bibliothèque doit rester en vieille ville et ne doit pas être décentrée ! »

« Situation dans le quartier de la gare pour apporter de l'attraction à celui-ci qui en a bien besoin. »

Personnel

La peur de ne pas bien pouvoir se faire servir ou renseigner par un·e bibliothécaire sur un jeu ou à l'inverse par un·e ludothécaire sur un livre transparaît dans les commentaires des participant·e·s. Iels évoquent également une crainte de potentiels licenciements au sein du personnel.

« Efficacité, compétences transversales. »

« Le partage des locaux me paraît optimal mais les compétences de chaque métier doivent restées distinctes. »

« Que les bibliothécaires puissent dispenser des conseils en matière de livres et les ludothécaires en matière de jeux. »

Suggestions

Il paraissait essentiel de mettre en avant les commentaires des sondé·e·s dans cette analyse thématique ainsi que leurs idées innovantes.

« Que cela devienne un pôle culturel. »

« Des interactions entre les livres et les jeux ; un espace pensé autour de thématiques plutôt qu'autour du secteur d'activités de chacune. »

« Il manque seulement un coin café et ça serait le top. »

Encouragements

Enfin, l'enthousiasme partagé par plusieurs répondant·e·s et les messages d'encouragement peuvent motiver les équipes dans un tel projet.

« Je souhaite plein de courage aux équipes ! »

« Merci pour ce beau projet ! »

« Et pourquoi pas ne pas essayer ... »

« C'est déjà super !! Un super grand merci aux deux équipes !!! »

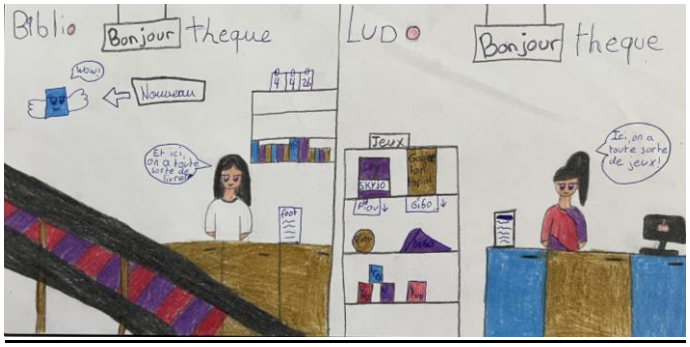
Passons dorénavant aux résultats du concours de dessin. Comme mentionné dans le point 3.2.1, 3 gagnant·e·s[2] ont été sélectionné·e·s, selon les critères suivants :

- Cohérence avec la consigne
- Esthétique globale et lisibilité
- Originalité

Mis à part quelques dessins hors sujet, les enfants se sont appliqués et ont fourni de magnifiques œuvres. Les trois dessins retenus sont présentés dans les figures 7 à 9.

[2] Dans un souci de protection de la personnalité, seules les initiales des enfants sont indiquées.

Figure 7 : Premier prix du concours de dessin



N.C., 10 ans, Delémont

Figure 8 : Deuxième prix du concours de dessin



T.P., 7 ans, Courroux

Figure 9 : Troisième prix du concours de dessin



M.B., 9 ans, Delémont

L'artiste jurassien Yvan Gogniat s'est donc adonné à la réalisation d'une illustration (figure 10) regroupant les éléments essentiels présents dans les dessins des enfants. Afin de donner davantage de visibilité à cette œuvre et si le projet de regroupement voit le jour, elle pourrait être par exemple utilisée dans une partie des visuels ou alors exposée dans le nouveau lieu.

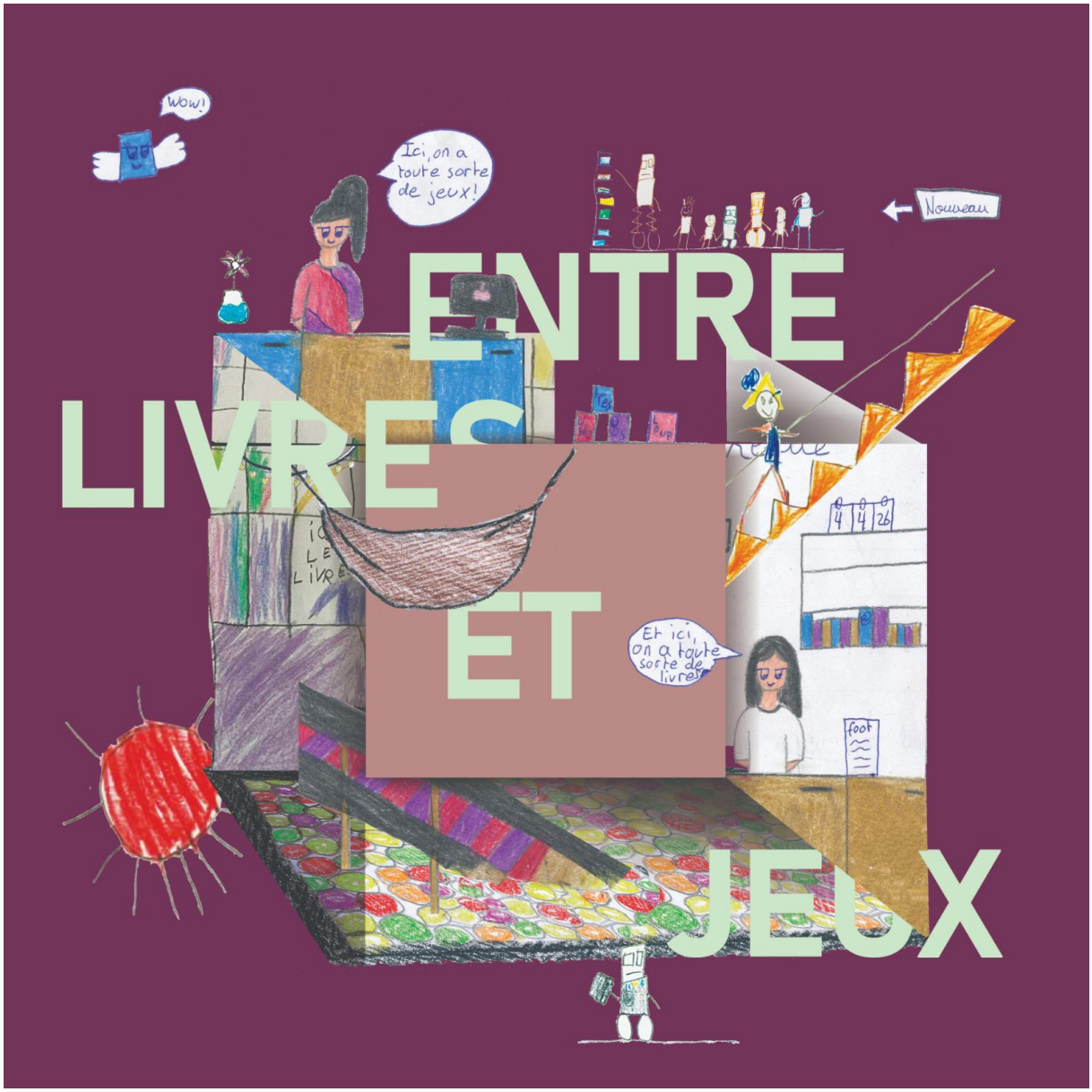
Voici les thèmes qui ont été communiqués à l'artiste pour cette réalisation :

- **Espaces distincts :** D'un côté les livres et de l'autre les jeux.
- **Innovations :** Une jeune fille imagine des jeux et des livres qui n'existent pas encore. Présence de robots ou encore des chats à l'intérieur de l'espace.
- **Confort :** Mobilier qui incite à rester pour se poser. Installations du type filet ou piscine à boules.

Présentation de l'artiste :

« Né en 1992, Yvan Gogniat a effectué sa carrière académique à l'Ecole d'art de La Chaux-de-Fonds, en option gravure. Installé à Saignelégier, il travaille actuellement comme indépendant dans les domaines du design et de la photogravure ». (CulturoscoPe 2026)

Figure 10 : Représentation des résultats du concours de dessin par Yvan Gogniat



Yvan Gogniat, *Entre livres et jeux*, 2026, collage numérique, Saignelégier

Pour conclure ce point, les enquêtes ont ainsi permis de révéler plusieurs éléments à prendre en compte dès à présent pour la suite du développement du projet afin de le clarifier pour répondre à toutes les interrogations. A ce propos, il serait intéressant de mener une enquête supplémentaire auprès du non-public grâce à l'échantillonnage boule de neige. C'est-à-dire, de manière concrète, demander à une sélection d'usager·ère·s actuel·le·s de questionner leurs proches sur leur non-usage des lieux et que ces personnes à leur tour posent cette même question à d'autres connaissances.

4.3 Regards de professionnel·le·s

Sont présentés dans cette section les résultats et conseils obtenus à partir des questions posées à Rolande Filion ainsi qu'aux institutions romandes qui regroupent actuellement livres et jeux. Nous commençons par les thèmes relevés lors de l'interview avec notre consultante en création de ludothèques québecoise :

Avantages d'un regroupement

La ludothèque est un concept relativement jeune, contrairement à la bibliothèque qui existe depuis l'Antiquité. En ce sens, elle demeure un domaine en constante évolution. Il est donc important de faire preuve de **créativité**, car de nombreuses possibilités restent encore à explorer et à inventer. La diversité des publics présents dans une ludothèque favorise une forme de « ***contamination positive*** », chacun·e pouvant s'inspirer des pratiques, des comportements et des expériences des autres usager·ère·s.

Collaboration entre professionnel·le·s

Pour que cette vision soit pleinement partagée, toutes les équipes doivent reconnaître le jeu comme un support à part entière et adopter un discours cohérent autour de ses bénéfices et de ses usages. Cette cohérence se traduit également dans le fonctionnement quotidien du lieu. Il est essentiel de prendre soin des espaces communs et de ne pas hésiter à sortir ponctuellement de son cahier des tâches lorsque cela est nécessaire pour le bien collectif.

Psychologie de l'enfant

On observe par ailleurs une présence croissante d'un public masculin attiré par les jeux de règles, parfois associés à une dimension compétitive ou lucrative. Il convient toutefois de veiller à ce que cette tendance ne se fasse pas au détriment des autres catégories de jeux, afin de maintenir une offre diversifiée. Une attention particulière doit également être portée à l'adéquation entre les jeux proposés et l'âge des enfants. Certains éditeurs, comme Djeco ou Haba, proposent des jeux de société avec des contenus soi-disant adaptés à la tranche d'âge des 0-2 ans, alors que les bébés vont instinctivement se tourner vers d'autres catégories de jeux. Le jeu constitue ainsi un outil précieux dans le développement de l'enfant. L'expérience de la défaite, notamment, permet d'explorer ses propres limites et de développer certaines compétences émotionnelles. Il est donc essentiel de bien connaître les étapes du développement de l'enfant ainsi que ses besoins et ses « ***nutriments ludiques*** ».

Et les adultes ?

L'identité visuelle de la ludothèque (ou du lieu regroupé) mérite également une réflexion particulière. Un logo trop enfantin pourrait limiter la perception du public. De même, mettre en

valeur les jeux de règles en vitrine permet de montrer que la ludothèque ne s'adresse pas uniquement aux enfants, mais également aux adolescent·e·s et aux adultes. Concernant l'aménagement intérieur, des murs blancs au style sobre et élégant contribuent à créer un environnement accueillant, lumineux et valorisant. Face à l'abondance de jeux de règles, certain·e·s usager·ère·s peuvent se sentir perdu·e·s. Le rôle de conseil et d'accompagnement des professionnel·le·s est alors essentiel pour orienter chacun·e vers des jeux correspondant à ses attentes et à son niveau d'expérience.

Espace et espaces

Le manque d'espace pouvant rapidement devenir une contrainte, il est nécessaire de prioriser les acquisitions et les aménagements en fonction des besoins réels des publics. La modularité des espaces représente à cet égard un véritable avantage. Elle permet d'adapter facilement les lieux lorsqu'un matériau s'use prématurément ou lorsque des comportements non anticipés apparaissent. Pour enrichir l'offre destinée aux adultes, il peut être intéressant de proposer des puzzles à réaliser sur place (comme cela a été observé à La Filanda), ainsi que des jeux surdimensionnés favorisant les échanges tout en restant peu bruyants, à l'instar d'un échiquier géant.

Pôle culturel

Enfin, si de nouveaux·elles partenaires rejoignent le projet, il est important de veiller à ce que chacun·e puisse participer et évoluer sur un pied d'égalité afin de préserver une collaboration harmonieuse et équilibrée.

Pour compléter et terminer cette section, les retours donnés par les institutions mixtes convergent vers une même idée : le regroupement fonctionne bien lorsqu'il est pensé comme une intégration progressive des services, des outils (notamment le catalogue) et des équipes**,** en gardant en tête que les adaptations se poursuivent ensuite pendant plusieurs années.

La plupart des institutions prônent un guichet unique qui constitue un facteur de cohérence important pour les usager·ère·s. Une gouvernance claire et un important travail d'accompagnement du changement sont de mise. Une réponse souligne que le changement a demandé « *un bel investissement et une ouverture d'esprit* ». Les difficultés rencontrées concernent surtout les évolutions d'outils, les ajustements organisationnels et les limites de ressources humaines ou de locaux.

5. Recommandations

5.1 Lignes directrices[3]

5.1.1 Inclusion et accessibilité

Le nouveau bâtiment devra dans l'idéal être doté d'un ascenseur et ainsi favoriser l'accès aux personnes à mobilité réduite. Actuellement, il s'agit d'une grande problématique au sein des trois bâtiments situés dans le centre historique de la ville et dont les marches pour monter à l'étage sont équipées de monte-escaliers, excepté à la BJ.

Au niveau des collections, le développement d'un espace « Lire autrement » comme notamment à la Bibliothèque Municipale de Vevey ou à l'INTERLUDE permettrait d'encourager d'autres alternatives au livre papier classique. FALC, livres en grands caractères, livres audio ou encore écriture en braille sont autant de façons d'intégrer des publics souvent mis de côté. Ce secteur pourrait être enrichi avec un concept innovant de « Jouer autrement ». Dans un article du journal *Le Temps*, Céline Witschard, cofondatrice de la plateforme MonaLira évoque le fait que « rendre les jeux de société accessibles est crucial, car cela crée du lien entre les gens » (Reinhard 2024). L'association AccessiJeux s'est lancé le défi fou d'« adapter ou éditer des jeux grand public pour en faire des terrains accessibles où chacun, voyant ou non-voyant, peut se mesurer aux autres à armes égales » (Reinhard 2024). Intégrer ce genre de documents donnerait ainsi la possibilité de faire se rencontrer des personnes aux pratiques quotidiennes différentes, avec certainement davantage de points communs qu'on ne le pense.

Même si celles-ci sont déjà bien étoffées, développer davantage les collections en langues étrangères peut également être un atout, comme les romans adultes en italien ou portugais, des langues parlées par d'importantes communautés en Suisse. Dans cette même optique, proposer les règles de jeux en plusieurs langues permet à chacun·e de se sentir concerné·e·s. En termes de médiation culturelle, instaurer des animations qui créent des liens entre les cultures, comme à la Bibliothèque de la Ville de Bienne qui propose des rendez-vous de « Raconte-moi une histoire en… » (Stadtbibliothek Biel 2026) pour les personnes avec ou sans parcours migratoire, viendrait enrichir les prestations de ce nouveau lieu. Cet enjeu d'inclusivité passe aussi dans la communication avec, pourquoi pas, une procédure pour la rédaction en écriture inclusive.

Les ludothécaires et bibliothécaires seraient en mesure de s'allier et réfléchir à une action qui pourrait être nommée « égalité face au numérique ». Celle-ci viserait à instruire le public novice au fonctionnement du ou des catalogues ou même proposer des formations à l'IA ou aux outils de bureautique si les ressources les permettent. Ceci se voit déjà en bibliothèque avec l'action « emprunte un·e bibliothécaire », pourquoi ne pas emprunter un·e ludothécaire aussi ? Leurs connaissances notamment en matière de jeux vidéo est une richesse à ne pas délaisser.

5.1.2 Identité commune

5.1.2.1 Dénomination

MEMO, l'ABCDé, l'INTERLUDE ou encore le Rhino sont autant de projets récents qui ont vu ou qui verront bientôt le jour en Suisse romande. Pour la dernière institution mentionnée, c'est

[3] Pour consulter le livrable final, veuillez vous référer à l'Annexe 11

la population neuchâteloise qui a décidé du nom qui qualifiera ce futur pôle culturel. Effectivement, un appel à idées avait été lancé et c'est près de 600 propositions qui ont été récoltées. A l'issu de celui-ci, une première sélection a été réalisée par les bibliothécaires, qui ont donc été impliqué·e·s dans ce choix (NEMO News 2026).

Le choix d'un nom permet ainsi de ne plus devoir se poser la question suivante : dans quel ordre faut-il énoncer les institutions ? Bibliothèque-Ludothèque ou Ludothèque-Bibliothèque ? Cette composition peut en effet mettre davantage une structure en avant par rapport à la seconde. Comme exposé dans le chapitre 4.3, il faudra prêter attention à l'identité visuelle du nouvel édifice qui ne devra pas être trop enfantine faute de pouvoir attirer un public d'adolescent·e·s ou d'adultes.

5.1.2.2 Logo

Il n'existe actuellement pas de ligne graphique pour les deux institutions culturelles jurassiennes. Il faudra dans tous les cas repenser la communication de manière corporate d'après le graphisme du nouveau logo retenu et éventuellement proposer des goodies au public (par exemple parapluies, sacs, stylos, etc.).

Figure 11 : Logo actuel de la Bibliothèque



(Municipalité de Delémont 2026a)

Figure 12 : Logo actuel de la Ludothèque



(Municipalité de Delémont 2026b)

À titre d'exemple, le logo du Bibliobus Jura & Grand-Chasseral (figure 13) a été choisi lors de la création de l'association en octobre 2023 suite à sa séparation avec l'Université Populaire (UP). Trois propositions ont été réalisées par un graphiste et c'est celle ci-après qui a été sélectionnée, car le « B » faisait penser à un chemin ou une route, faisant ainsi référence à l'essence même de l'institution itinérante. Le défi sera de trouver un design simple, déclinable et évocateur.

Figure 13 : Logo du Bibliobus Jura & Grand Chasseral



(Bibliobus Jura & Grand Chasseral 2026)

5.2 Cahier des charges[4]

5.2.1 Infrastructures

5.2.1.1 Surface

Si l'on additionne les surfaces actuelles mentionnées dans le point 2.1, nous obtenons un total d'environ 1'000 m^2. L'association Bibliosuisse a publié il y a quelques années des recommandations en matière de surface nécessaire par rapport au nombre d'habitant·e·s. Depuis début 2026, la capitale jurassienne comptabilise environ 13'000 citoyen·ne·s (Dincarslan 2026).

Figure 14 : Surface recommandée pour une bibliothèque par Bibliosuisse

Nombre d' habitant.e.s dans la zone desservie	m² par 1000 habitants	Surface (m²)
1000	–	120
2500	50	125
5000	45	225
10 000	40	400
dès 10 000	40	> 400

(Bibliosuisse 2020, p. 25)

Ainsi, en divisant le nombre d'habitant·e·s par 1'000, puis en multipliant ce chiffre par 40, comme l'illustre la figure 14, nous arrivons à un minimum nécessaire de 520 m^2 pour la partie bibliothèque. Pour rappel, les deux BM ont à l'heure actuelle 761 m^2 à disposition, ce qui est au-dessus de ces recommandations. Mais attention, celles-ci sont à considérer avec précaution, car chaque institution et chaque environnement sont uniques. Il y a dix ans, Lise Hentzler préconisait au minimum 1'100 m^2 pour les BM (Hentzler 2016, p.80). S'ajoutent à ce chiffre les 366 m^2 souhaités et nécessaires aux activités de la Ludothèque. En effet, cette dernière a besoin encore de davantage d'espace pour mener à bien ces activités tant logistiques que ludiques. Compte tenu de cet argument et dans l'optique de pouvoir aménager des espaces qui incitent l'usager·ère à rester, il ne serait alors pas exagéré de tabler sur une surface avoisinant les **1'500** m^2, soit un tiers de plus qu'actuellement.

5.2.1.2 Horaires

Nous l'avons vu dans le nuage de mots du chapitre 4.2, la question des horaires semble primordiale pour les répondant·e·s. Initialement, les responsables ont émis le souhait que la Ludothèque ne soit pas isolée physiquement du reste de la collection, mais que les jeux soient bien intégrés en regard des livres au sein des rayons. C'est pourquoi l'ensemble des collections devra être accessible lors des heures d'ouverture. De ce fait, ce regroupement permettra d'élargir de façon conséquente les plages de service de la Ludothèque, ce qui réjouira le public sans aucun doute. Mais comment faire dès lors pour assurer un service

[4] Pour consulter le livrable final, veuillez vous référer à l'Annexe 12

optimal puisqu'il y a moins de ludothécaires que de bibliothécaires ? Engager des bénévoles, augmenter les pourcentages effectifs, créer de nouveaux postes, demander aux bibliothécaires de se former en ludothéconomie ? Cette réflexion devra encore murir.

La Bibliothèque est ouverte actuellement 25h/semaine. Lors d'une enquête réalisée en 2023 par Angel Owagah (Owagah 2023, p.58), les usager·ère·s se disaient satisfait·e·s des horaires. Dans l'enquête de cette année, c'est également le cas. La majorité des personnes voulant étendre les plages d'ouverture étant celles qui fréquentent la Ludothèque.

Voici les suggestions supplémentaires que les usager·ère·s mettraient en place :

- Davantage d'heures en matinée (10 personnes)
- Ouverture le samedi après-midi (7 personnes)
- Ouverture en soirée (6 personnes)
- Ouverture durant les heures de midi (2 personnes)

Si l'on compare les heures actuelles avec celles d'institutions à la surface se rapprochant des 1'500 m^2 idéaux, l'INTERLUDE à Nyon propose 23h/semaine pour 1'222 m^2 (Ville de Nyon 2026). De son côté, la Bibliothèque de la Ville de Bienne est ouverte 52h/semaine, mais compte beaucoup plus d'habitant·e·s que la cité delémontaine, qui sont susceptibles de se rendre dans les 1'650 m^2 mis à leur disposition (Conseil municipal de la Ville de Bienne 2026). Dans un premier temps, il paraît déjà essentiel de maintenir les horaires actuels, puis peu à peu de les étendre pour pouvoir être aligné avec l'optique tiers-lieu, mais pas au-delà de 30 heures. En effet, il paraît déjà complexe de couvrir toutes les plages « ludothèque ». Ces 5 heures supplémentaires pourraient être réparties de la manière suivante :

- Choisir un second matin d'ouverture (2 heures)
- Ouvrir le samedi jusqu'à 13h (1 heure)
- Offrir un nocturne par semaine jusqu'à 20h, par exemple le jeudi pour être aligné sur les magasins (2 heures)

Durant le second atelier avec les équipes, soit celui sur l'UX, l'idée de mettre en place des animateur·rice·s socioculturel·le·s en soirée a été évoquée ainsi que de faire appel à des auxiliaires.

Par ailleurs, l'Open Library serait une solution envisagée par les mandant·e·s afin de pouvoir contenter les personnes qui souhaiteraient pouvoir utiliser les lieux notamment après leur travail. Cela impliquerait de devoir entre autres se doter de puces RFID, et instaurer cette technologie pourrait permettre l'installation de bornes automatiques. Mais ce concept d'Open Library va également à l'encontre de ce que souhaitent les ludothécaires : être à disposition pour conseiller le public. Néanmoins « En Suisse, il existe environ 40 bibliothèques en libre accès. » (trad. de Weibel 2023). La bibliothèque municipale et régionale d'Uster dans le canton de Zurich porte désormais le nom de « bibliothèque 365 jours ». L'institution a rédigé un document présentant les étapes pour réaliser ce type de projet de manière complète si les équipes décident d'orienter leur concept en ce sens.

5.2.1.3 Budget

Il paraît à ce stade complexe d'articuler un montant exact pour le budget du projet. Effectivement, on dénombre encore trop d'inconnues : l'emplacement du bâtiment, la potentielle création de nouveaux postes, le manque de devis, etc.

Toutefois, nous pouvons d'ores et déjà lister une ébauche des coûts :

- Nouveau tarif de location du bâtiment
- Travaux, phase de déménagement
- Éclairage et acoustique
- Meubles et décoration
- Exploitation du ou des éventuels nouveaux logiciels de gestion
- Marketing (signalétique, logo, communication/promotion, etc.)
- Honoraires
- Salaire des éventuel·le·s nouvelles·aux collaborateur·rice·s, formations
- Développement de nouvelles animations

Pour se donner une idée, la Ville de Nyon a fait une demande de crédit d'investissement de CHF 344'683.- pour la création de l'INTERLUDE (Monge 2024). Un projet d'une encore plus grande envergure, soit le futur Rhino à Neuchâtel, comptabilise quant à lui CHF 36'500'000.- (Fondation Bibliothèque de Neuchâtel 2025). On peut imaginer que ce projet-ci pourrait aussi se compter en millions.

5.3 Propositions d'aménagement[5]

5.3.1 Agencement

Parce que ce lieu sera entièrement nouveau, il convient de poser, dès le départ, des repères clairs en distinguant les zones de bruit des zones de silence. Cette démarche encouragera l'**autodiscipline** des usager·ère·s (Dres 2010, p.113) et facilitera l'adoption durable de ces règles de fonctionnement. C'est donc une chance de pouvoir repartir « de zéro », car on ne devra pas modifier les habitudes des publics, ce qui est souvent complexe. Cette réflexion au niveau de la délimitation sonore permettra également une meilleure **lisibilité** du lieu.

À ce sujet, les équipes devront s'interroger sur la cohérence des libertés accordées, notamment quant à la possibilité pour les usager·ère·s de pouvoir manger ou boire. Autre exemple : la nécessité de définir ce qui est considéré comme du jeu sur place et ce qui ne l'est pas. Faut-il alors afficher les règles dès l'entrée ou au sein de chaque espace comme conseillé par Françoise Legendre ? Cette réflexion n'a pas encore abouti à ce jour. Les équipes devront aussi se pencher sur le concept même du lieu, comme la Bibliothèque de Vevey qui revendique son modèle de bibliothèque bruyante, notamment sur sa page Instragram où il y figure la mention suivante : « Un lieu où personne ne dit "Chut" ! ».

Dans l'idéal, le futur lieu sera composé de deux étages. C'est d'ailleurs le souhait qui était ressorti lors des ateliers avec les équipes. Il semble en effet plus aisé de cloisonner un étage

[5] Pour consulter le livrable final, veuillez vous référer à l'Annexe 13

« jeunesse » (avec la majorité des jeux) plus vivant, d'un étage « adultes » plus calme, respectivement disposés si possible en-bas et en-haut. D'ailleurs, l'opportunité de pouvoir bénéficier d'une structure en ville qui permet de tout avoir au même niveau ne s'avère pas monnaie courante.

Comme nous l'avons vu, des espaces polyvalents équipés de mobilier sur roulettes et de cloisons amovibles permettent de transformer rapidement les lieux, de renouveler les usages et de susciter la surprise. Ce travail d'aménagement se traduit aussi par une réflexion accrue sur la signalétique, en n'oubliant pas l'extérieur. À ce propos, disposer d'une vitrine serait un avantage considérable car, ainsi, les équipes pourraient s'adonner à la mise en valeur de documents selon des thématiques ou encore donner envie de passer la porte à n'importe quel·le passant·e.

Si l'on revient à l'intérieur justement, l'ensemble des places de travail individuelles, de groupe et de détente devront être équipées de prises électriques. Le Wi-Fi devra quant à lui être performant car la société actuelle éprouve un besoin d'hyperconnectivité. En parlant de besoins, vitaux cette-fois, une réflexion sur l'espace « toilettes » devra être menée : choix de la mixité (actuellement c'est le cas), prise en compte des enjeux écologiques, garantie de la sécurité et de l'accessibilité et pourquoi pas ambiance avec aménagements artistiques, etc. D'autres détails devront être anticipés comme le fait d'agencer des miroirs vers les déguisements ou encore laver régulièrement les peluches ou tout autre objet pouvant être porté à la bouche.

5.3.1.1 Cohabitation des collections

Comme le disait Rolande Filion lors de son interview, on pourrait parler d'un **mariage** entre jeux et livres, avec des concessions. Un souhait des ludothécaires serait de pouvoir laisser les jeux de règles en un bloc, le reste de la collection pouvant être réparti en regard des secteurs littéraires. De cette **synergie**, des liens culturels pourraient être créés, comme par exemple en installant le rayon manga à proximité des jeux vidéo. À ce sujet, un nouvel espace de gaming ainsi que le développement de jeux sur les postes informatiques seraient intéressants à étudier.

Afin de renforcer cette association entre supports littéraires et ludiques, de petites expositions thématiques pourraient voir le jour, en voici un exemple :

- Thème de l'exposition : Enquêtes policières
- Documents sélectionnés : romans policier adultes et jeunesse, livres de la collection « Qui est le coupable ? » publiés chez Milan, jeu de société « Chronicles of crime », jeu d'escape game « Unlock », kit d'imitation de policier, etc.

5.3.1.2 Bureau de prêt

Plusieurs options d'aménagement de bureaux de prêt ont été imaginées lors du premier atelier avec les équipes (voir Annexe 1). Certains éléments apparaissent alors comme incontournables. Il conviendra notamment de prévoir un vaste espace de rangement pour les jeux ainsi qu'un comptoir à hauteur adaptée, permettant de déposer facilement les documents lors des retours.

Le nombre de bureaux dépendra également du choix qui sera effectué concernant le ou les logiciels de gestion, en s'appuyant notamment sur les conclusions du travail d'Etienne Heintz. Dans la mesure où l'institution sera répartie sur deux niveaux, il serait pertinent de prévoir au minimum un bureau d'accueil au rez-de-chaussée ainsi qu'un guichet d'information et de conseil à l'étage.

L'implantation de ces espaces d'accueil devra faire l'objet d'une réflexion stratégique : ils devront offrir une bonne visibilité aux collaborateur·rice·s tout en leur permettant de garder un regard sur un maximum de zones du bâtiment. Dans cette perspective, le choix entre des postes d'accueil assis, debout ou modulables mérite également d'être étudié.

Enfin, compte tenu du nombre plus restreint de ludothécaires, une solution envisagée serait de former progressivement le personnel de la Bibliothèque aux différentes étapes du traitement des jeux. Cette montée en compétences permettrait de répartir les tâches plus efficacement et de dégager davantage de temps pour l'accueil, l'accompagnement et le conseil aux usager·ère·s.

5.3.1.3 Mobilier

Il s'agira de trouver un équilibre entre aspect esthétique et pratique, comme dans la théorie du design nommée *Gestalt*. L'expérience des usager·ère·s devra être pensée dès leur arrivée dans les lieux. À cet effet, la mise à disposition d'un vestiaire ou de casiers, comme observé à La Filanda ou à l'ABCDé, constitue une piste intéressante pour faciliter l'accueil et le confort des visiteur·euse·s. Le choix des assises mérite également une attention particulière : elles devront être confortables et disponibles en plusieurs tailles. Il pourrait être pertinent de faire tester plusieurs modèles aux futurs usager·ère·s avant le déménagement, afin de recueillir leurs préférences et d'intégrer leurs retours.

Parmi les idées évoquées, l'installation de filets de lecture a suscité l'intérêt aussi bien des enfants que des équipes. Si la configuration des lieux le permet, ces filets pourraient être insérés aussi bien dans le secteur jeunesse que dans les espaces destinés aux adultes. De même, l'intégration d'un toboggan pourrait s'inspirer des réalisations faites à la Bibliothèque de la Cité à Genève ou à la Bibliothèque Gabrielle-Roy à Québec. Plus largement, l'aménagement du secteur jeunesse pourrait puiser son inspiration dans des établissements innovants tels que la Bibliothèque Tøyen à Oslo et l'agencement des coins adultes parmi des exemples notamment de médiathèques à échelle nationale et internationale.

Au niveau des meubles toujours, le fait que ceux-ci soient bas permet d'ouvrir l'espace, une manipulation simplifiée des ouvrages ainsi qu'une meilleure mise en valeur. À proximité des jeux de société, de grandes tables pourraient favoriser leur pratique ainsi que leur explication. Aussi, le choix de matériaux durables devra être privilégié afin de garantir la pérennité des installations.

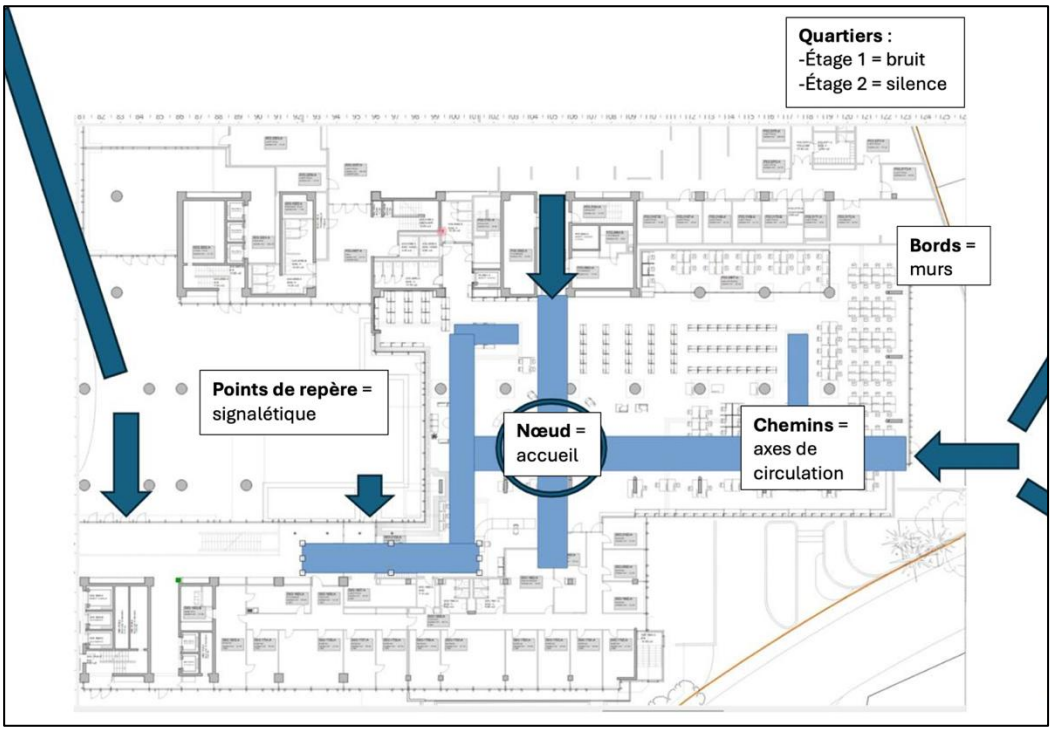
Enfin, l'ambiance générale du lieu reposera également sur une conception réfléchie de l'éclairage et de l'acoustique. L'éclairage artificiel, combiné à une valorisation optimale de la lumière naturelle, permettra de créer différentes atmosphères selon les espaces. Quant au confort acoustique, il pourra être amélioré grâce à des éléments tels que des cloisons, des rideaux, des fauteuils enveloppants ou d'autres matériaux absorbants. Pour compléter l'ensemble, l'intégration de végétation pourrait contribuer à rendre les espaces plus apaisants.

5.3.1.4 Circulation

Une autre méthode d'UX pourrait venir en aide afin de se rendre compte de l'espace entre deux éléments de mobilier. Il s'agit de la méthode du *bodystorming* qui consiste à mimer physiquement des situations. La norme de référence pour la Suisse indiquant l'espacement à respecter est la norme SIA 500 (Architecture sans obstacles 2018).

Selon Kevin Lynch, les 5 éléments clés qui structurent une ville, soit les quartiers, les bords, les chemins, les points de repères ainsi que les nœuds (Lynch 2025), pourront être apposés sur le plan du futur bâtiment comme dans le schéma qui fait office d'exemple ci-dessous (figure 15). Une fois ces éléments définis, le plan pourra être complété par les **flux** provenant directement de l'extérieur.

Figure 15 : Plan de l'étage inférieur de la Bibliothèque du CMU Genève



(Jobé 2025)

5.3.1.5 Back-office

En guise de recommandations en matière de répartition des espaces pour le personnel, le pourcentage indiqué par Bibliosuisse est de **10-15%** par rapport à la totalité de la surface (Bibliosuisse 2020, p.25). Ici aussi, compte tenu de la situation avec statut mixte, compter davantage que cette proposition pour correspondre tout à fait aux besoins de la Ludothèque semble nécessaire. La spécialiste Patricia Oger table quant à elle sur **30%** (Oger 2015b). Cette réflexion de back-office passe malheureusement souvent au second plan et il ne faut pas hésiter à le rappeler aux personnes externes prenant part au projet (Pélegrin-Genel 2019, p.61).

Les souhaits exprimés par les collaborateur·rice·s durant les rencontres étant plutôt clairs, nous allons simplement les passer en revue. Ainsi, pour ce qui des espaces individuels, conserver un bureau personnel par employé·e est fortement espéré. Concernant les espaces communs, il apparaît indispensable de prévoir un emplacement spécifiquement dédié aux

pauses voire une zone supplémentaire pour les séances. Il sera également essentiel de disposer d'un équipement adapté à l'entretien et à la réparation des documents. Enfin, des espaces de stockage suffisants devront être aménagés, tant pour les grands jeux et les jeux d'extérieur que pour les livres et les autres ressources.

5.3.1.6 Déménagement

Qui dit regroupement dit aussi déménagement. Afin de le préparer au mieux, l'idéal serait de pouvoir se munir assez tôt des plans du futur bâtiment. Une fois la sélection des meubles à conserver et du nouveau mobilier à intégrer effectuée, les équipes pourront en parallèle réaliser une liste où figureront les mesures et quantités de chaque élément. Passé cette phase, créer son propre plan en découpant chaque élément dans du papier à l'échelle et en les disposant aux endroits souhaités pourrait permettre ensuite de gagner un temps précieux et éviter les mauvaises surprises. En effet, bien que chronophage, cette étape de projection permettra aussi de correspondre au maximum à la vision attendue par les bibliothécaires et les ludothécaires. L'ensemble de ces étapes devra bien-sûr être suivi et validé par les professionnel·le·s du bâtiment qui sauront aussi certainement optimiser la présente proposition.

En ce qui concerne le transfert de la collection, une estimation du volume devra être réalisée. Durant la phase concrète de la mise en carton, maintenir l'ordre des documents et les protéger sera une tâche vraisemblablement accomplie pour une entreprise de déménagement. Il faudra dès lors s'assurer qu'elle comprenne bien les enjeux d'un tel déplacement. Enfin, communiquer la fermeture et avertir le public des solutions temporaires est essentiel. En outre, il paraît nécessaire que toutes ces étapes soient régies par un calendrier.

5.3.2 Pôle socioculturel

5.3.2.1 Intégrations

À ce stade du projet, il paraît encore complexe de déterminer quelles entités pourraient être intégrées au futur tiers-lieu. Ce choix dépendra notamment de la surface et de l'implantation géographique de la nouvelle institution ; il faudra alors s'adapter en fonction. Concernant les associés potentiels du secteur de l'enfance et de la jeunesse, il conviendra de veiller à ce que les rôles de chacun·e soient clairement définis. Les missions des bibliothécaires et des ludothécaires ne devront en aucun cas être assimilées à celles d'un service de garde. Et si ces structures ne peuvent être intégrées directement au projet, leur expertise en matière d'aménagement d'espaces pourrait être sollicitée, notamment pour le choix du mobilier.

En reprenant le graphique présenté à la page 25, l'intégration du MJAH (institution la plus fréquentée en-dehors des lieux étudiés dans ce travail) semble relativement difficile à envisager car le musée se situe dans une bâtisse historique. En revanche, des collaborations avec la FARB ou le CCRD paraissent plus réalistes. Le Vilebrequin constitue également un potentiel allié, dans la mesure où son activité de prêt d'objets présente des complémentarités avec le projet envisagé. Il est encore très rare de trouver une institution en Suisse qui regroupe livres, jeux et objets sous le même toit, pourquoi ne pas tenter l'aventure ?

5.3.2.2 Partenariats

En dehors de ces potentiels partenaires évoqués dans le point précédent, le souhait de disposer d'un espace café au sein du futur tiers-lieu est largement partagé par les employé·e·s et les usager·ère·s. Dès lors, il serait intéressant de pouvoir collaborer avec des commerces locaux afin de proposer une offre de boissons et de petite restauration. À défaut, l'installation d'un distributeur automatique proposant des produits artisanaux, à l'image de celui de la Bibliothèque d'Yverdon-les-Bains, constituerait une belle alternative.

En parlant de services automatiques, d'autres dispositifs innovants pourraient être envisagés : le distributeur d'art « Select'Art », installé à Saignelégier (Prêtre 2024), permet d'acquérir à des prix abordables de petites œuvres réalisées par des artistes de la région. Ce concept pourrait alors être transposé dans le cadre d'un partenariat avec la FARB. Par ailleurs, le « Ludomat » présenté dans *Pistes pour la ludothèque du futur* (Pouly, Ducrey 2011), consiste en un système qui permet l'emprunt de jeux en dehors des heures d'ouverture de l'établissement. Il pourrait être enrichi en intégrant également le prêt de livres.

5.3.3 Développement de la collection

Comme cela avait déjà été mis en évidence dans l'enquête menée en 2023 par Angel Owagah, le développement d'une collection de jeux vidéo figure parmi les attentes de la population. La Ludothèque propose déjà le prêt de consoles et de jeux vidéo. Cette offre pourrait être enrichie, notamment par l'acquisition de jeux destinés à la PlayStation 5, afin de répondre à l'évolution des pratiques et des équipements des usager·ère·s.

Plus largement, le numérique serait à même d'être davantage intégré à l'offre de services. L'institution pourrait notamment proposer l'accès à une plateforme de musique. Un comparatif réalisé par une collègue du CIP a d'ailleurs mis en évidence que Spotify et 1D touch constituent les meilleures solutions. Lors de l'atelier UX organisé avec les équipes, l'idée d'une écoute musicale sur place à partir de vinyles a également émergé. Ce support permettrait de **rematérialiser** ce service (comme le suggérait Nicolas Beudon) et proposer une expérience de découverte et de convivialité.

Concernant les supports interactifs, les conteuses « Tonies » accompagnées de leur boîte à histoires nommées « Toniebox » connaissent un succès grandissant auprès des familles. Leur intégration au sein des collections constituerait une nouveauté attractive. Il serait également intéressant de développer des kits thématiques associant livres et jeux. Ces derniers pourraient s'inspirer à la fois des kits proposés par le Bibliobus Jura & Grand Chasseral[6] et des malles d'anniversaire déjà disponibles à la Ludothèque.

Enfin, la création d'un espace consacré au patrimoine local, par exemple sous l'intitulé « Delémont, ma ville », permettrait de valoriser les collections en lien avec la région. À l'image des réalisations de la Bibliothèque de la Cité ou de La Filanda, une signalétique spécifique, notamment au moyen d'étiquettes apposées sur les documents, faciliterait leur repérage et renforcerait la visibilité de ce fonds.

[6] Pour en savoir plus : https://www.bibliobus.ch/fr/A-propos/Le-Bibliobus/Actualites/Decouvrez-nos-kits-thematiques.html#

5.3.4 Développement des prestations

Le déploiement de ces différentes activités nécessitera la création d'un poste de médiateur·rice culturel·le. Pour mettre encore une fois en avant le jeu et toutes ses possibilités d'exploitation, voici des idées d'animations originales et concrètes pour tout âge, évoquées lors d'une formation Bibliomedia[7] avec Mylène Badoux et Alice Perritaz, toutes deux médiatrices culturelles :

- 36 cartes/36 jeux : déclinaisons à partir du jeu de jass,
- Dégenrer les jouets : avec la plasticienne Anne-Lise Tacheron, les enfants peuvent créer des chimères à partir de jouets de seconde main[8],
- Speed wiki : il s'agit ici pour les participant·e·s de partir d'une page Wikipédia donnée et d'en rejoindre une autre ciblée en cliquant sur le moins de liens possible.
- Compétition de puzzles : les joueur·euse·s s'affrontent en réalisant des puzzles comportant le même nombre de pièces. Il est possible d'adapter cette animation à un format à distance en organisant une compétition entre plusieurs institutions et en filmant les participant·e·s en temps réel.

D'autres suggestions comme la mise en place de jeux de rôles ou de tournois intergénérationnels ont aussi été mentionnées.

Le développement de jeux sérieux (*serious games*), notamment à destination des enseignant·e·s, constituerait également une piste intéressante à explorer. Des projets tels qu'*Escouade B* (Robert 2015) démontrent le potentiel de ce type d'outil dans une démarche pédagogique. Par ailleurs, si la HEP propose déjà le prêt de matériel audiovisuel, le futur tiers-lieu pourrait intégrer un FabLab pour compléter l'offre de la cité delémontaine et ainsi se transformer en 4e lieu, en ajoutant donc une dimension « atelier » avec des expérimentations et de la fabrication collaborative.

Le succès de ces nouvelles prestations reposera également sur une communication adaptée. Les canaux existants, tels que la newsletter, pourraient être enrichis par des recommandations et des coups de cœur proposés par les bibliothécaires et les ludothécaires. En parallèle, le développement d'animations hors les murs permettrait d'aller à la rencontre de nouveaux publics et de renforcer la visibilité de l'institution sur son territoire.

Afin d'inscrire ces actions dans une démarche d'amélioration continue, il serait pertinent de mettre en place des comptes-rendus écrits à l'issue de chaque animation, dans le but de faire le point ponctuellement et de pouvoir s'ajuster.

Les propositions présentées dans l'ensemble de ce chapitre n'ont pas vocation à être toutes mises en œuvre simultanément. Il conviendra d'opérer des choix notamment en fonction des ressources disponibles et des besoins identifiés. Enfin, il est important de souligner que ces recommandations sont loin d'être exhaustives et qu'elles pourront être enrichies au fil de l'évolution du projet et des retours des usager·ère·s.

[7] Dispensée le 29 septembre 2025.
[8] Pour en savoir plus : https://arsenic.ch/spectacle/atelier-chimere/

6. Conclusion

Il me tenait à cœur de pouvoir mener ce Travail de Bachelor dans une institution de ma région, c'est chose faite ! Le fait d'être une personne externe à l'organisme mandant a été un défi, mais une chance aussi. Je pouvais ainsi prétendre être équitable entre les deux structures, soit la Bibliothèque et la Ludothèque, car je n'avais œuvré pour aucune d'entre elles auparavant. Malgré tout, il est vrai que mon expérience professionnelle est davantage axée en bibliothéconomie. J'ai fait de mon mieux pour oublier cette casquette lors des réflexions menées durant ce travail, mais suis consciente de ce biais.

Depuis plusieurs années, j'évolue dans une médiathèque accueillant elle aussi depuis peu la Ludothèque communale, située il y a quelques temps à l'autre extrémité du village de Tramelan. Ici également, c'était un souhait de la commune que de rassembler les deux entités. Le projet, porté par des bénévoles motivé·e·s, peinait malheureusement à être viable. Mes collègues et moi avons donc pris part à cette intégration et nous comptons dorénavant le double de jeux par rapport à ce que nous proposions avant ce regroupement, ainsi qu'une nouveauté pour nos usagers : le prêt de jouets. Nous constatons à ce jour une nette hausse des abonnements et de la fréquentation. L'opportunité d'avoir pu prendre part à cette expérience a sans aucun doute été un plus dans la réalisation de ce mémoire.

Je suis reconnaissante de la liberté qui m'a été octroyée tout au long de ce travail. J'ai ainsi pu mettre en avant la créativité, qui est selon moi une qualité chez un·e professionnel·le de l'information. En effet, j'ai pu m'exercer à la réalisation de visuels, tester diverses méthodes de récoltes de données ou encore collaborer avec un artiste régional. Je ne peux qu'encourager la mise en place d'autres méthodes créatives, comme notamment le collage pour la suite de la planification. J'ajouterais aussi que j'étais déjà adepte de bibliotourisme avant ce projet et me suis réjouie de découvrir d'autres institutions toutes très intéressantes.

Avec le temps à disposition, je n'ai malheureusement pas pu contacter des professionnel·le·s du bâtiment comme je l'aurais souhaité. En fin de compte, l'idéal serait d'entreprendre ces démarches une fois le projet validé. Chaque projet est unique et il est intéressant de constater que le Travail de Bachelor réalisé en 2020 par Alyssia Andrighetto a porté ses fruits. L'INTERLUDE à Nyon vient d'ouvrir officiellement ses portes en mai de cette année. J'espère sincèrement que cette étude-ci pourra voir le jour dans la capitale jurassienne.

La réussite d'un tel projet reposerait donc sur plusieurs conditions essentielles dont ancrer le fait que le jeu est un objet culturel légitime au même titre que le livre et que la complémentarité entre les deux professions est une chance plus qu'un obstacle. Aussi, bien anticiper et documenter toute la planification, notamment pour de nouveaux collaborateur·rice·s, et créer des groupes de travail sont des conseils à retenir. Enfin, un projet solidement construit pourrait favoriser l'arrivée de nouvelles·aux usager·ère·s et élargir les habitudes culturelles des utilisateur·rice·s actuel·le·s. Le chemin est maintenant tracé, ne reste plus qu'à colorier chaque case des étapes à mener pour dessiner l'avenir d'un territoire partagé.

Bibliographie

ARCHITECTURE SANS OBSTACLES, 2018. *SIA 500 « Constructions sans obstacles »* [en ligne]. Zurich : Architecture sans obstacles. SIA 500. Disponible à l'adresse : https://architecturesansobstacles.ch/normes_et_publications/norme-sia-500-constructions-sans-obstacles/ [consulté le 28 juin 2026].

BEUDON, Nicolas, 2015. Les collections atypiques : prêter autre chose que des produits culturels ?. *Chemins faisants – le recueil factice* [en ligne]. 25 août 2015. Disponible à l'adresse : https://www.cheminsfaisants.fr/2015/08/25/atypiques/ [consulté le 1 mars 2026].

BIBLIOSUISSE, 2020. Lignes directrices pour les bibliothèques publiques. *Bibliosuisse* [en ligne]. 2020. Disponible à l'adresse : https://www.bibliosuisse.ch/fr/shop/telechargement/lignes-directrices-pour-les-bibliotheques-publiques-2020 [consulté le 5 mars 2026].

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE SUISSE, [2026?]. Bibliothèque municipale – Bibliothèque des adultes. *ISIL Verzeichnis* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.isil.nb.admin.ch/fr/institutions/bibliotheque-municipale-bibliotheque-des-adultes-ch-000028-9/ [consulté le 22 avril 2026].

BROUGÈRE, Gilles, 2004. Le jeu : entre objet culturel, outil éducatif et produit de consommation. *Les Rencontres Ludiques* [en ligne]. 2004. Acte de conférence. pp. 14-22. Disponible à l'adresse : https://rencontresludiques.org/wp-content/uploads/2020/05/RL04-ACTES-II.pdf [consulté le 5 mars 2026].

CARNETS DE TERRAIN, 2021. L'usage du dessin dans l'enquête de terrain en sciences sociales. État des lieux et perspectives depuis la géographie et l'anthropologie (première partie). *Carnets de Terrain*. 13 juillet 2021. DOI 10.58079/m2o6.

CLUB, The CPO et FOX, Elise, 2021. How To Create A Customer Empathy Map [With Example]. *The CPO Club* [en ligne]. 11 janvier 2021. Disponible à l'adresse : https://cpoclub.com/product-development/customer-empathy-map/ [consulté le 19 mai 2026].

CONSEIL MUNICIPAL DE LA VILLE DE BIENNE, 2026. *Rapport du Conseil municipal au Conseil de ville* [en ligne]. Bienne : Conseil municipal de la Ville de Bienne. 28 janvier 2026 : 20260070. Disponible à l'adresse : https://www.biel-bienne.ch/public/upload/assets/38477/20260070_Bericht_f_19.03.2026.pdf?fp=1771580522740 [consulté le 29 mai 2026].

COURONNÉ, Julie, 2016. Pour un usage sociologique du dessin : réflexion méthodologique à partir d'une étude de cas. *Agora débats/jeunesses*. Vol. 74, no 3, pp. 25-38. DOI 10.3917/agora.074.0025.

CULTUROSCOPE, 2026. Exposition Richard Torres Martinez et Yvan Gogniat. *CulturoscoPe* [en ligne]. 2022. Disponible à l'adresse : https://www.culturoscope.ch/detail/21337-exposition-richard-torres-martinez-et-yvan-gogniat [consulté le 23 juin 2026].

D'EPENOUX, Matthieu, KOCH, François, 2004. La face cachée du marché du jeu de société, de la conception à la distribution. *Les Rencontres Ludiques* [en ligne]. 2004. Acte de conférence. pp. 22-32. Disponible à l'adresse : https://rencontresludiques.org/wp-content/uploads/2020/05/RL04-ACTES-II.pdf [consulté le 5 mars 2026].

DEVRIENDT, Julien (éd.), 2015. *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/4181 [consulté le 29 mai 2026].

DINCARSLAN, Huseyin, 2026. Delémont passe le cap des 13'000 habitants. *Le Quotidien Jurassien* [en ligne]. 8 février 2026. Disponible à l'adresse : https://www.lqj.ch/articles/delemont-passe-le-cap-des-13-000-habitants-128882 [consulté le 23 juin 2026].

DI NUCCIO, Salomé, 2026. Jeux et bouquins sous le même toit. *ajour* [en ligne]. 25 janvier 2026. Disponible à l'adresse : https://ajour.ch/fr/story/650450/jeux-et-bouquins-sous-le-mme-toit [consulté le 5 mars 2026].

DI SCIULLO, Catherine, 2015. La médiation numérique : un projet d'équipe à la Gaîté Lyrique. In : DEVRIENDT, Julien (éd.). *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/4181 [consulté le 29 mai 2026].

DRES, Hélène, 2010. *Le jeu et la bibliothèque, un outil pour changer d'image ou un réel changement ?* [en ligne]. Saint-Cloud : Université Paris Ouest - Nanterre - La Défense. Travail de Master. 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 2 février 2026].

DUMAS, Chloé, 2019. Faire évoluer les espaces pour aménager les horaires d'ouverture. In : SOULAS, Christine (éd.). *(Ré)aménager une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-096-2. Disponible à l'adresse : http://books.openedition.org/pressesenssib/8163 [consulté le 1 mars 2026].

FAILLA, Luigi, 2019. Habiter la bibliothèque : concevoir les nouveaux espaces d'un service qui change. *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)* [en ligne]. 1er janvier 2019. N° 17, pp. 8-21. Disponible à l'adresse : https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2019-17-0008-001 [consulté le 19 mai 2026].

FILION, Rolande, 2015. *Le Système ESAR : pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces*. Revu et augmenté par Rolande Filion. Québec : À la page, 352 pages. ISBN 9782981537003

FONDATION BIBLIOTHÈQUE DE NEUCHÂTEL, 2025. *Nouvelle bibliothèque de Neuchâtel : fiche d'information* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://fundraising-biblio-neuchatel.ch/wp-content/uploads/2024/04/fiche-information.pdf [consulté le 24 juin 2026].

GRENIER, Corine, 2019. Le marché public : un outil d'aide à la décision. In : SOULAS, Christine (éd.). *(Ré)aménager une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-096-2. Disponible à l'adresse : http://books.openedition.org/pressesenssib/8163 [consulté le 1 mars 2026].

HENTZLER, Lise, 2016. *Bibliothèque municipale de Delémont : un lieu, deux lieux, 3e lieu ? Espaces et locaux à l'horizon 2018-2022* [en ligne]. Genève : Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE). Travail de Bachelor. Disponible à l'adresse : https://sonar.ch/global/documents/314792 [consulté le 2 février 2026].

HERNANDEZ, Yannick, RUBI, Stéphanie et TOZZI, Pascal, 2021. Ludothécaires et champ professionnel du jeu : entre politisation de l'action territoriale et défense d'une « juridiction » singulière. *Agora débats/jeunesses*. Vol. 89, no 3, pp. 95-111. DOI 10.3917/agora.089.0095.

HOURIET, Camille Marcelline, 2020. *Bibliothèque-Ludothèque : quel modèle de cohabitation choisir pour assurer les meilleures prestations au public ?* [en ligne]. Genève : Haute École de Gestion de Genève. Travail de Bachelor. Disponible à l'adresse : http://doc.rero.ch/record/329914/files/VF_HOURIET_Camille_TB_2020_BiblioLudo.pdf [consulté le 2 février 2026].

KHERCHAOUI, Victor, 2019. Le silence comme service. *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)* [en ligne]. 1er janvier 2019. N° 17, pp. 50-57. Disponible à l'adresse : https://bbf.enssib.fr/consulter/BBF-2019-17-0050-005 [consulté le 19 mai 2026].

LA TOUR DU FANTASTIQUE, 2026. *La Tour du Fantastique* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://tourdufantastique.com/ [consulté le 29 mai 2026].

LEGENDRE, Françoise, 2015. *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*. [en ligne]. Rapport à madame la ministre de la Culture et de la Communication. Inspection générale des bibliothèques. n° 2015- 009. Février 2015. Disponible à l'adresse : https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile [consulté le 5 mars 2026].

LE MEUR, Thomas, 2023. Elles étaient six à lancer la ludothèque de Delémont. *Le Quotidien Jurassien* [en ligne]. 21 décembre 2023. Disponible à l'adresse : https://www.lqj.ch/articles/elles-etaient-six-a-lancer-la-ludotheque-de-delemont-68221 [consulté le 22 avril 2026].

LQJ, 2026. À la bibliothèque et la ludothèque, ça joue ou bien?. *Le Quotidien Jurassien* [en ligne]. 26 mars 2026. Disponible à l'adresse : https://www.lqj.ch/articles/a-la-bibliotheque-et-la-ludotheque-ca-joue-ou-bien-132566 [consulté le 29 mai 2026].

LYNCH, Kevin, 2025. *The image of the city*. Cambridge : MIT Press. ISBN 9780262620017

MAKOSZA, Caroline, 2015a. Jouer en bibliothèque, jouets en bibliothèque ? In : DEVRIENDT, Julien (éd.). *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/4181 [consulté le 29 mai 2026].

MAKOSZA, Caroline, 2015b. Jouer pour jouer. In : DEVRIENDT, Julien (éd.). *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/4181 [consulté le 29 mai 2026].

MONGE, Olivier, 2024. *Réunification des deux sites de la Bibliothèque de Nyon (Adultes et Jeunes publics) et de la Ludothèque à la Combe* [en ligne]. Nyon : Ville de Nyon – Conseil communal. Rapport N° 2024/153. Disponible à l'adresse : https://www.nyon.ch/media/document/1/rapport-2024-153.pdf [consulté le 24 juin 2026].

MOULIN, Mylène, 2021. Nicolas Beudon : « La révolution se trouve peut-être du côté des bibliothécaires ». *Livres Hebdo* [en ligne]. 13 février 2021. Disponible à l'adresse : https://www.livreshebdo.fr/article/nicolas-beudon-la-revolution-se-trouve-peut-etre-du-cote-des-bibliothecaires [consulté le 29 mai 2026].

MUNICIPALITÉ DE DELÉMONT, 2026a. Collections. *Ville de Delémont* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.delemont.ch/fr/Tourisme-culture-et-loisirs/Culture/Bibliotheque/Collections/Collections.html [consulté le 22 avril 2026].

MUNICIPALITÉ DE DELÉMONT, 2026b. Ludothèque. *Ville de Delémont* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.delemont.ch/fr/Tourisme-culture-et-loisirs/Culture/Ludotheque/Ludotheque.html [consulté le 22 avril 2026].

MUNICIPALITÉ DE DELÉMONT, 2026c. Ordonnance concernant la Bibliothèque municipale. *Ville de Delémont* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.delemont.ch/Htdocs/Files/v/26532.pdf/03TourismeCultureLoisirs/Culture/ordonnanceetreglement.pdf [consulté le 5 mars 2026].

NEMO NEWS, 2026. A l'issue d'un appel à idées, « Le Rhino » a été choisi pour désigner le futur pôle culturel de Neuchâtel. *Ville de Neuchâtel* [en ligne]. 18 février 2026. Disponible à l'adresse : https://www.neuchatelville.ch/medias/actualites/detail/a-lissue-dun-appel-a-idees-le-rhino-a-ete-choisi-pour-designer-le-futur-pole-culturel-de-neuchatel [consulté le 29 mai 2026].

NEULAND, 2026. Thinking with Hands®. *Neuland GmbH & Co. KG* [en ligne]. 16 mai 2019. Disponible à l'adresse : https://www.neuland.com/en-ca/blogs/blog/twh-workshop [consulté le 5 juin 2026].

OGER, Patricia, 2015a. Cohabitation des ludothèques et des bibliothèques | Patricia Oger. [en ligne]. 24 janvier 2015. Disponible à l'adresse : https://www.creation-ludotheque.fr/blog/la-cohabitation-des-ludotheques-et-des-bibliotheques/ [consulté le 1 mars 2026].

OGER, Patricia, 2015b. Aménager une ludothèque | Patricia Oger. [en ligne]. 8 août 2015. Disponible à l'adresse : https://www.creation-ludotheque.fr/blog/amenagement-dune-ludotheque/ [consulté le 1 mars 2026].

OWAGAH, Angel, 2023. *Un nouvel espace pour la Bibliothèque municipale de Delémont. Tantôt ?* [en ligne]. Genève : Haute École de Gestion de Genève. Travail de Bachelor. Disponible à l'adresse : https://sonar.ch/global/documents/326932 [consulté le 29 mai 2026].

PAGEZY, Hélène, CARRIÈRE, Stéphnie, SABINOT, Catherine, 2010. Nature du monde : dessins d'enfants, *ResearchGate* [en ligne]. Novembre 2010. Disponible à l'adresse : https://www.researchgate.net/publication/260368807_Nature_du_monde_dessins_d'enfants [consulté le 5 juin 2026].

PAILLÉ, Pierre et MUCCHIELLI, Alex, 2012. Chapitre 11 - L'analyse thématique. In : *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*, pp. 231-314 [en ligne]. 3e édition. [Paris] : Armand Colin. Collection U. ISBN 9782200249045. Disponible à l'adresse : https://shs.cairn.info/l-analyse-qualitative-en-sciences-humaines--9782200249045-page-231 [consulté le 5 mars].

PELEGRIN-GENEL, Élisabeth, 2019. Les coulisses de la médiathèque : les bureaux des bibliothécaires. In : SOULAS, Christine (éd.). *(Ré)aménager une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-096-2. Disponible à l'adresse : http://books.openedition.org/pressesenssib/8163 [consulté le 1 mars 2026].

PÉRINO, Odile, 2007. *Des espaces pour jouer : comment les concevoir ? Comment les aménager ?*. Ramonville-Saint-Agne : Éditions érès, 156 pages. ISBN 9782749205861

POINT, Elise, 2025. Stratégie des services d'information [en ligne]. 2025_HEG_SSI_cours_4, Genève.

POINT, Sébastien, 2018. Chapitre 15. L'analyse des données qualitatives : voyage au centre du codage. In : *Les méthodes de recherche du DBA*, pp. 262-282. EMS Éditions. ISBN 978-2-37687-179-8. DOI 10.3917/ems.cheva.2018.01.0262.

POULY, Annick, DUCREY, Christine, 2011. *Pistes pour la ludothèque du futur*. Disponible à l'adresse : https://ludo.ch/wp-content/uploads/2024/02/Pistes-pour-la-ludotheque-du-futur.pdf [consulté le 29 mai 2026].

PRÊTRE, Rachel, 2024. Le Select'Art fraîchement inauguré à la gare de Saignelégier propose une réflexion philosophique. *Le Quotidien Jurassien* [en ligne]. 9 mai 2024. Disponible à l'adresse : https://www.lqj.ch/articles/le-selectart-fraichement-inaugure-a-la-gare-de-saignelegier-propose-une-reflexion-philosophique-79360 [consulté le 8 mai 2026].

RÉGNIER, Laurence, 2019. Réaliser une étude de faisabilité, avec ou sans programmiste. In : SOULAS, Christine (éd.). *(Ré)aménager une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-096-2. Disponible à l'adresse : http://books.openedition.org/pressesenssib/8163 [consulté le 1 mars 2026].

REINHARD, Malick, 2024. Quand l'accessibilité rebat les cartes pour ne laisser aucun joueur sur le carreau. *Le Temps* [en ligne]. 7 août 2024. Disponible à l'adresse : https://www.letemps.ch/societe/quand-l-accessibilite-rebat-les-cartes-pour-ne-laisser-aucun-joueur-sur-le-carreau [consulté le 5 mai 2026].

ROBERT, Thierry, 2015. Créer un *serious game* en bibliothèque : l'exemple de *Escouade B*. In : DEVRIENDT, Julien (éd.). *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/4181 [consulté le 29 mai 2026].

SEGURA, Julien et al., 2016. Qu'apportent les ludothèques aux bibliothèques ? : une partie de médiation. *Bibliothèque(s) - Revue de l'Association des Bibliothécaires de France* [en ligne]. Juin 2016. N°84, pp.37-38. Disponible à l'adresse : https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/67889-84-auvergne.pdf#page=39 [consulté le 5 mai 2026].

SERVET, Mathilde, 2011. Innover en s'inspirant de l'ailleurs ?. In : JACQUINET, Marie-Christine (éd.). *Créer des services innovants : stratégies et répertoire d'actions pour les bibliothèques*, pp. 143-154 [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-034-4. Disponible à l'adresse : https://books.openedition.org/pressesenssib/512 [consulté le 1 mars 2026].

SOULAS, Christine (éd.), 2019. *(Ré)aménager une bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. La Boîte à outils. ISBN 978-2-37546-096-2. Disponible à l'adresse : http://books.openedition.org/pressesenssib/8163 [consulté le 1 mars 2026].

STADTBIBLIOTHEK BIEL, 2026. Actuel / nos événements. *Bibliothèque de la Ville Bienne* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.bibliobiel.ch/fr/aktuelles/ [consulté le 29 mai 2026].

UETP, 2022. *PV de la séance du 1er avril 2022*. Delémont.

VILLE DE FRIBOURG, 2026. MEMO à l'horizon 2030 : une vision, des mesures concrètes. *Ville de Fribourg | Stadt Freiburg* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.ville-fribourg.ch/memo-a-lhorizon-2030-une-vision-des-mesures-concretes [consulté le 29 mai 2026].

VILLE DE NYON, 2026. Nyon inaugure L'INTERLUDE, un nouveau lieu culturel au cœur de la ville. *Ville de Nyon* [en ligne]. 22 avril 2026. Disponible à l'adresse : https://www.nyon.ch/actualites/nyon-inaugure-linterlude-un-nouveau-lieu-culturel-au-coeur-de-la-ville-19643 [consulté le 24 juin 2026].

WEIBEL, Roman, 2023. *Open Library – so funktioniert's! : ein Leitfaden für die Praxis* [en ligne]. Uster : Stadt- und Regionalbibliothek. Décembre 2023. Disponible à l'adresse : https://bibiuster-expert.jimdofree.com/365-tage-bibliothek [consulté le 23 juin 2026].

Pour aller plus loin

FAILLA, Luigi, 2017. *Du livre à la ville : la bibliothèque comme espace public* [en ligne]. Genève : MétisPresses. ISBN 978-2-940563-21-0. Disponible à l'adresse : http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb452650704 [consulté le 24 juin 2026].

NICHOLSON, Scott, 2014. *Everyone Plays at the Library : Creating Great Gaming Experiences for All Ages*. Medford : Information Today, Inc. ISBN 978-1-57387-398-7.

WATHELET, Olivier 2018. Dessiner ou commenter ? *Faire avec l'anthropologie*. 8 novembre 2018. DOI https://doi.org/10.58079/b5pg

Annexe 1 : Padlet du premier atelier

Padlet

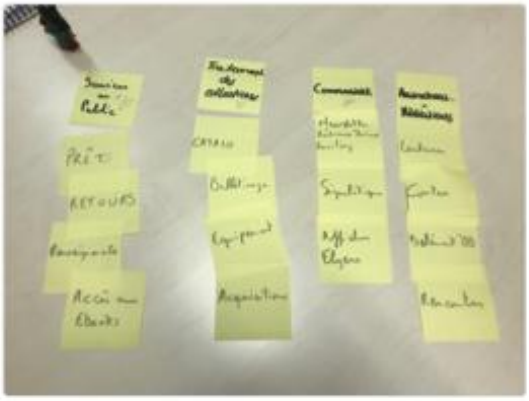
mandyjobe 2/12/2026

Equipes BM et Ludo Delémont

Mardi 10.02 9h

Groupe 1

Services proposés aux BM



Services à développer



Mardi 10.02 9h

Groupe 2

Services proposés aux BM



Services à développer



Mardi 10.02 9h

En commun

Proposition d'agencement

Étage 1 : bureau de prêt en vert et bleu
occupé par 1 bibliothécaire et 1 ludothécaire.
Étage 2 : le backoffice se trouve ici.





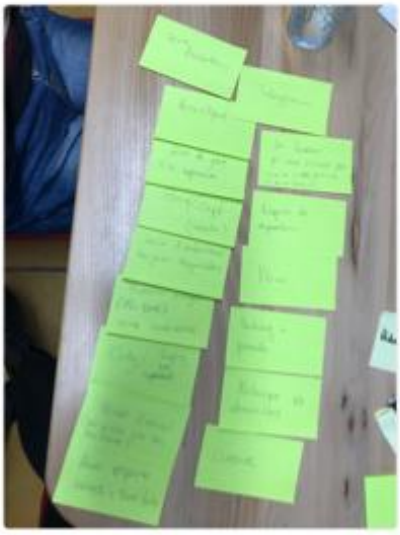
Mardi 10.02 10h

Groupe 1

Services proposés à la ludo



Services à développer



Mardi 10.02 10h

Groupe 2

Services proposés à la ludo



Services à développer



Mardi 10.02 10h

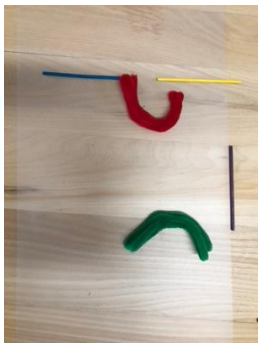
En commun

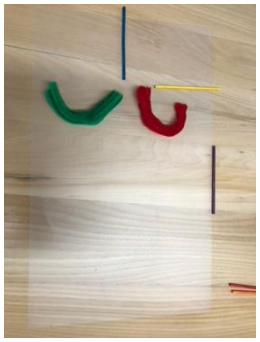
⇔ **Éléments supplémentaires pour les nouveaux services**



⇔ **Proposition d'agencement**

Version 1 : le bureau ou la zone de prêt (en vert) fait face au bureau des retours (en rouge) qui est muni d'un espace à l'arrière pour la gestion des jeux/jouets (ex. réparations). Attention, il est important de pouvoir sortir du bureau par les deux extrémités !
Version 2 : les bureaux sont disposés autrement et se trouvent côte à côte avec les mêmes critères que dans le point précédent.





Vendredi 13.02 9h

⇔ **Groupe 1**

⇔ **Services proposés aux BM**



⇔ **Services à développer**



Vendredi 13.02 9h

⇔ **Groupe 2**

⇔ **Services proposés aux BM**



Services à développer



En résumé

Valeurs communes

- Chaque personne de l'équipe garde ces spécificités métier tout en mélangeant les espaces (les jeux de société restent dans l'idéal en un bloc).
- Choix d'un mobilier amovible et moderne.
- Acoustique et éclairage importants.
- Accessibilité à l'intérieur et à l'extérieur (exploitable).
- Espaces de travail et de pause pour le personnel adaptés et délimités.
- Collaborations diverses et intergénérationnelles.
- Toboggan ?!

Annexe 2 : Personas du second atelier



« Le positif attire le positif »

Paloma Brahier

Âge: 32

Civilité: En couple

Localité: Delémont

Formation: Professeure de yoga

Cette maman de deux enfants mène un train de vie basé sur le zéro déchet. Elle est épanouie en famille et dans son travail mais a tendance à vite s'oublier.

Portrait

Personnalité

- Optimiste et à l'écoute
- Dynamique
- Créative et manuelle
- Organisée

Centres d'intérêt

- DIY
- Cuisine
- Développement personnel
- Organiser des sorties en famille

Besoins

- Un espace sécurisé pour ses enfants
- Une offre en lien avec ses valeurs
- Des animations ou ateliers créatifs pour les enfants et les familles

Craintes

- Devoir surveiller constamment ses enfants sans pouvoir profiter du lieu pour elle-même
- Se sentir jugée si ses enfants sont agités ou bruyants



« La peur n'est pas un défaut. C'est la preuve que tu connais tes faiblesses ».

Gwen Chételat

Âge: 15

Localité: Soyhières

Formation: Écolière (secondaire I)

Elle passe une partie de son temps libre à lire des mangas, jouer à des jeux vidéo et participer à des jeux de rôle. Elle souhaite rencontrer d'autres jeunes partageant les mêmes centres d'intérêt lors de soirées ou d'activités dédiées.

Portrait

Personnalité

- Créative
- Curieuse, ouverte à de nouveaux univers
- Réfléchie et sensible
- Passionnée lorsqu'un sujet l'intéresse

Centres d'intérêt

- Mangas et culture japonaise
- Jeux de rôle sur table et en ligne
- Jeux vidéo, notamment les jeux d'aventure, de stratégie ou de coopération
- Dessin

Besoins

- Pouvoir échanger avec d'autres jeunes sur ses passions
- Disposer d'un coin pour "chiller"
- Interagir avec des personnes bienveillantes

Craintes

- Que les horaires soient trop restreints pour qu'elle puisse continuer à venir quand elle commencera son apprentissage



« Les tracteurs c'est cool »

Malo Cattin

Âge: 8

Localité: Delémont

Formation: Écolier (primaire)

Il venait déjà régulièrement à la Bibliothèque ainsi qu'à la Ludothèque accompagné de ses deux frères et de sa tante, qui ne parle pas bien français. Ils communiquent ensemble en portugais.

Portrait

Personnalité

- Espiègle et plein de vie
- Sociable
- Un brin mauvais perdant

Centres d'intérêt

- Tracteurs et autres engins
- Jeux de construction
- Livres-jeux
- Jouer avec ses frères

Besoins

- Aimerait découvrir la bande-dessinée
- Aider sa tante à trouver des ouvrages pour elle
- Pouvoir jouer tous ensemble avec elle à un jeu de société

Craintes

- D'avoir tout lu les livres sur les tracteurs !
- Devoir renoncer à son choix d'emprunt pour faire plaisir à ses frères



« Bats-toi pour tes droits »

Céleste Jubin

Âge: 24

Localité: Delémont

Formation: Étudiant·e

Iel est étudiant·e en conservation-restauration à la HE-ARC à Neuchatêl. En plus de nombreux engagements notamment associatifs, iel adore passer des moments de qualité entre ami·es.

Portrait

Personnalité

- Engagé·e et sensible aux questions de justice sociale
- Curieux·se et cultivé·e

Centres d'intérêt

- Histoire et politique
- Arts et culture (petit penchant pour la musique)
- Jeux de société, particulièrement les jeux d'ambiance

Besoins

- Un espace calme et confortable pour étudier en soirée et le samedi
- Une connexion Wi-Fi fiable et des prises
- Un groupe d'échange (ex. club de lecture ou de débat)

Craintes

- Un environnement trop bruyant pour se concentrer
- Ne pas pouvoir payer l'abonnement



« Tout ce qui est fait n'est plus à faire »

Jean-Blaise Fleury

Âge: 67

Civilité: Veuf

Localité: Châtillon

Formation: Retraité

Ancien policier, il garde ses petits-enfants deux fois par semaine. Il apprécie les moments de tranquillité, la lecture du journal et les sudokus. Parfois, par nostalgie de son ancienne profession, il se plonge dans des polars.

Portrait

Personnalité

- Organisé et méthodique
- Pragmatique, aime les choses simples et efficaces
- Discret et réservé, mais bienveillant
- Attaché aux habitudes et à une certaine stabilité

Centres d'intérêt

- Lecture de la presse locale
- Résolution de sudokus et jeux de logique
- Temps passé avec ses petits-enfants
- Promenades dans la nature ou dans son village

Besoins

- Pouvoir s'installer pour lire dans le silence
- Se faire conseiller sur les jeux à faire en famille

Craintes

- Ne plus retrouver ses repères dans le nouvel espace
- Appréhende ses potentiels futurs problèmes de motricité
- Les changements technologiques trop rapides ou compliqués

Annexe 3 : Questionnaire à destination des adultes

h e g
Haute école de gestion
Genève

Bibliothèque et Ludothèque de Delémont : écrivons un projet commun et dessinons des espaces partagés.

Enquête pour Travail de Bachelor

Bonjour,
Cette enquête vise à prendre en compte vos besoins en vue d'un potentiel projet de regroupement des bibliothèques et de la ludothèque municipales. Ce questionnaire vous prendra 5 minutes au maximum et est anonyme. Merci d'avance pour votre temps et collaboration !

Quel est votre genre ?

- ○ Femme
- ○ Homme
- ○ Indéfini

Dans quelle catégorie d'âge vous situez-vous ?

- ○ 16-25 ans
- ○ 26-45 ans
- ○ 46-65 ans
- ○ + 65 ans

Quelle(s) institution(s) fréquentez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

- [ ] Bibliothèque des jeunes
- [ ] Bibliothèque des adultes
- [ ] Ludothèque

Si ces institutions étaient réunies en un seul lieu, en utiliseriez-vous plus d'une ?

- ○ Oui
- ○ Non

Veuillez sélectionner la ou les entités que vous fréquenteriez alors :

- [ ] Bibliothèque des jeunes
- [ ] Bibliothèque des adultes
- [ ] Ludothèque

Qu'attendriez-vous d'un futur lieu "bibliothèque-ludothèque" ? (par ex. infrastructures, animations, horaires ou services)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Quels autres services culturels ou d'action sociale de la ville de Delémont utilisez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

- ☐ Maison de l'Enfance
- ☐ Puce verte
- ☐ Espace Jeunes
- ☐ Vilebrequin
- ☐ Conseil Delémontain des Jeunes
- ☐ Centre Culturel Régional de Delémont (CCRD)
- ☐ Centre de la Jeunesse et de la Culture (CJC)
- ☐ Musée Jurassien d'Art et d'Histoire (MJAH)
- ☐ Fondation Anne et Robert Bloch (FARB)
- ☐ Autre : _____

Avez-vous des remarques ou suggestions pour le projet d'espaces partagés entre bibliothèque et ludothèque ?

_____

_____

_____

_____

_____

Merci d'avoir pris le temps de participer à cette enquête !

Annexe 4 : Affiche et modèle du concours de dessin



ENTRE LIVRES ET JEUX ? A VOS CRAYONS !

Nom :
Âge :
Téléphone :
Prénom :
Adresse :
Email :

Ajoute une petite description de ton œuvre au verso

ENTRE LIVRES ET JEUX ? A VOS CRAYONS !

TITRE :

DESCRIPTION :

Annexe 5 : Promotion des enquêtes

Texte pour la publication sur les réseaux sociaux :

Dans le cadre d'un travail de Bachelor mené par une étudiante de la HEG Genève, une réflexion est en cours : regrouper les Bibliothèques et la Ludothèque municipales ! Les deux enquêtes suivantes visent à prendre en compte vos besoins afin de rendre l'offre adaptée à chacun(e).

Comment participer ?

- Pour les plus jeunes, munissez-vous d'un crayon pour tenter de remporter de jolis prix. Les trois plus beaux dessins seront récompensés.
- Pour les plus expérimentés, un questionnaire en version papier ou électronique est à votre disposition pour vous exprimer.

Pour davantage de précisions, rendez-vous aux bureaux de prêt des Bibliothèques ou de la Ludothèque.

Merci d'avance pour votre contribution.





Annexe 6 : Visuel pour annoncer les enquêtes



Annexe 7 : Grille d'observation lors des visites

Le public	De passage ou reste un moment sur place ? Seul ou en groupe ? Tranches d'âge ?
Les collections	Mises en valeur ? Mélangées ou séparées ? Empruntables totalement ou en partie ?
Le mobilier	Esthétique ? Fonctionnel ? Diversifié ?
L'extérieur	Institution bien indiquée ? Situation géographique ? Extérieurs exploitables ? Visibilité ?
L'accessibilité	Personnes à mobilité réduite ? Horaires indiqués ?
Les espaces	Délimitations ? Zones bruit/silence ?
La signalétique	Règlements ? Claire ? Classement ?

Annexe 8 : Photos des visites



Pestalozzi



Bibliothèque et Ludothèque Le Noirmont



ABCDé



La Filanda



La Bulle



MEMO



Casa Nova



Médiathèque du CIP



INTERLUDE

Annexe 9 : Questionnaire à destination des institutions

Début de bloc : Bloc 1

Merci d'avance pour votre collaboration, votre aide m'est précieuse ! Pour information, les questions ci-après vous prendront environ 15 minutes.

Fin de bloc : Bloc 1

Début de bloc : Bloc de questions par défaut

Avez-vous organisé le rapprochement ludothèque-bibliothèque en plusieurs étapes ?

- Oui (1)
- Non (2)

Afficher cette question :

If Avez-vous organisé le rapprochement ludothèque-bibliothèque en plusieurs étapes ? = Oui

Pourriez-vous les détailler brièvement ?

_____

_____

_____

_____

Saut de page

Avez-vous essayé d'intégrer un pôle socioculturel (type maison de l'enfance) dans la nouvelle structure ?

- Oui (1)
- Non (2)

Page 1 of 4

Afficher cette question :

If Avez-vous essayé d'intégrer un pôle socioculturel (type maison de l'enfance) dans la nouvelle str... = Oui

Quelles entités précisément ?

_____

_____

_____

_____

Afficher cette question :

If Avez-vous essayé d'intégrer un pôle socioculturel (type maison de l'enfance) dans la nouvelle str... = Non

Pourquoi ?

_____

_____

_____

_____

Saut de page

Quel a été l'impact sur les équipes respectives au moment du changement ?

_____

_____

_____

_____

Saut de page

Quel est le statut des ludothécaires dans votre institution (ex. employés, bénévoles, etc.) ?

_____

_____

_____

_____

Saut de page

Le bureau de prêt est-il commun aux livres et jeux ?

- Oui (1)
- Non (2)

Afficher cette question :

If Le bureau de prêt est-il commun aux livres et jeux ? = Non

Pourquoi ?

_____

_____

_____

_____

Saut de page

Avez-vous plusieurs responsables en place ?

- Oui (1)
- Non (2)

Afficher cette question :
If Avez-vous plusieurs responsables en place ? = Oui

Quels sont leurs rôles ?

_____

_____

_____

_____

Afficher cette question :
If Avez-vous plusieurs responsables en place ? = Non

Quel modèle de gouvernance avez-vous adopté ?

_____

_____

_____

_____

Saut de page

Avez-vous d'autres remarques ?

_____

_____

_____

_____

Fin de bloc : Bloc de questions par défaut

Annexe 10 : Interview de Rolande Filion

Statut/rôle : Psychopédagogue, conférencière, professeure en psychologie du jeu, formatrice pour le Système ESAR et consultante en création de ludothèques.
Date, durée : 17.03.2026, 1h20
L'entretien s'est déroulé en visioconférence et a été retranscrit ci-dessous. Il a été relu, reformulé et approuvé pour diffusion par Rolande Filion, le 24 mars 2026.

Avez-vous déjà pris part à un projet de rapprochement entre une bibliothèque et une ludothèque ?

Oui à quelques reprises notamment en Suisse et ce rapprochement entre bibliothèque et ludothèque n'est pas simple mais il est à proposer. « Pas simple » car il s'inscrit avant tout dans une vision stratégique de transformer la bibliothèque en véritable médiathèque ou en un « troisième lieu », c'est-à-dire un espace culturel vivant, ouvert, inclusif et non plus uniquement associé au silence et à la lecture. **Cette vision suppose un changement de culture autant pour le personnel que pour le public**. Il ne s'agit plus de voir la bibliothèque comme un lieu lié à la uniquement à la lecture mais comme un environnement dynamique, vivant, parfois bruyant où cohabitent différentes formes d'apprentissage où l'intégration du jeu constitue un levier majeur de cette transformation.

Un principe essentiel de ce rapprochement est de **reconnaître le jeu comme un support culturel et éducatif à part entière, au même titre que le livre. Cette reconnaissance doit être portée activement par toutes les équipes, à travers un discours clair et constant.** Le jeu devient alors une « porte d'entrée » complémentaire vers la bibliothèque, permettant d'attirer des publics qui ne se sentaient peut-être pas légitimes d'y aller : jeunes enfants, certains adolescents ou familles, ou encore personnes éloignées de la lecture pour des raisons sociales ou linguistiques.

Ce modèle ludo-bibliothèque repose aussi sur une logique de complémentarité des publics et des usages. La ludothèque attire, par sa simplicité et son accessibilité, un public qui enrichit ensuite la fréquentation de la bibliothèque. Inversement, les usagers de la bibliothèque peuvent être amenés à découvrir le jeu. **Il s'opère ainsi un effet de contamination positive, où chaque univers bénéficie de l'autre et contribue à élargir les pratiques culturelles.**

Un autre principe fondamental réside dans la valorisation des nombreux apports éducatifs du jeu. Celui-ci participe pleinement au développement global de l'enfant : sur le plan cognitif, moteur, social, langagier et affectif. Le jeu mobilise des compétences variées, parfois même au-delà de la lecture seule. **L'usage d'outils scientifiques comme le système ESAR permet d'objectiver ces apports et de fournir un vocabulaire commun aux professionnels, facilitant ainsi la légitimation du jeu dans les institutions culturelles.**

Enfin, ce rapprochement implique d'accepter certaines tensions, notamment liées à la présence accrue des enfants et aux comportements qui les accompagnent. Mais ces contraintes sont à envisager comme le revers nécessaire d'un espace plus vivant, inclusif et ancré dans les réalités sociales plus larges. **En ce sens, la ludothèque ne vient pas perturber la bibliothèque : elle la transforme, en élargissant sa mission et en renforçant son rôle dans le développement culturel et éducatif de la communauté**.

Dans l'idéal, le futur bâtiment sera assez grand pour accueillir les collections de livres et de jeux. Cependant, nous savons que l'espace est vite saturé. Quelles seraient alors les priorités au niveau de l'aménagement ?

L'aménagement d'un espace combinant bibliothèque et ludothèque repose d'abord sur une compréhension fine des publics et de leurs usages réels, bien plus que sur la seule disponibilité d'espace. Même si un bâtiment est vaste, il sera rapidement saturé : il faut donc prioriser en fonction des besoins dominants. Dans le cas d'une ludothèque, le public cible est clairement constitué des enfants, en particulier les 0-12 ans, avec une attention accrue pour les 3-7 ans environ, période où le jeu est central dans le développement. Cette réalité doit orienter autant les choix de collection que l'organisation des lieux.

Un autre principe fondamental consiste à adapter les horaires et les ressources à la fréquentation réelle. Contrairement à la bibliothèque, ouverte largement et souvent gratuitement à tous les publics, la ludothèque attire surtout des familles à des moments précis (après l'école, fins de semaine, etc). Ouvrir la ludothèque en continu est peut-être moins pertinent. De même, les besoins en personnel et en gestion de la ludothèque sont proportionnels à l'usage, généralement moindre que pour les collections de livres.

L'aménagement doit également tenir compte de la nature du jeu car il génère du bruit, du mouvement et une appropriation active de l'espace. Cela impose de penser des zones différenciées, voire modulables, pour ajuster ses aménagements suite à ses observations et réviser ses pratiques, ou encore concilier les exigences de calme propres à la lecture et celles, plus dynamiques, du jeu. **La solution ne réside pas dans une séparation rigide, mais dans un « mariage » entre les deux structures permettant à l'enfant et aux joueurs de tous les âges de circuler naturellement entre la lecture et le jeu, deux dimensions complémentaires de son développement.**

Un autre principe clé est la diversité des types de jeu. Il ne faut pas se limiter aux jeux de règles mais accorder une place essentielle aux jeux d'exercice, symboliques et d'assemblage qui répondent davantage aux besoins des jeunes enfants. Cette diversité doit aussi se refléter dans l'espace : objets manipulables, jeux accessibles, installations invitant à jouer sur place.

Enfin, la flexibilité et l'évolutivité sont essentielles. Un aménagement réussi est un aménagement vivant : mobilier mobile, espaces reconfigurables, rotation des objets ludiques. Cela permet de renouveler l'intérêt, de s'adapter aux usages observés et de corriger certains choix (usure du matériel, comportements inattendus). L'expérience montre aussi que la simplicité est souvent préférable : éviter les équipements lourds ou difficiles à entretenir, privilégier des solutions robustes mais faciles à gérer.

Ainsi, l'aménagement d'une ludothèque intégrée à une bibliothèque ne consiste pas à juxtaposer deux fonctions, mais à créer un environnement cohérent, centré sur les besoins des usagers, où jeu et lecture se renforcent mutuellement dans une logique de développement global.

Une proposition d'aménagement comportera une étude avec des partenariats, voire même une intégration d'un pôle culturel avec d'autres institutions, comme par exemple une maison de l'enfance. A quoi faut-il prêter attention lors de telles collaborations ?

Dans un projet d'aménagement intégrant une ludothèque, une bibliothèque et d'autres partenaires (comme à titre d'exemples une maison de l'enfance, de quartier, etc), la réussite repose avant tout sur la qualité de la collaboration entre les acteurs. Cette collaboration peut être comparée à un partenariat équilibré, voire à un « mariage », où chacun doit à la fois faire des concessions et valoriser ses forces et celles de l'autre. **L'enjeu principal est d'éviter qu'un des partenaires prenne le dessus sur les autres, au risque de déséquilibrer le projet et de générer des tensions. Chaque entité doit pouvoir défendre son identité, tout en faisant preuve de bienveillance, de collaboration et d'ouverture envers les objectifs des autres partenaires au projet.**

Chacun est à la recherche d'un équilibre des pouvoirs et des contributions. Cela suppose des équipes solides, capables d'affirmer leur rôle sans nuire à celui des autres, et de construire un véritable dialogue. Lorsque cet équilibre est rompu, par exemple si la bibliothèque domine au point de limiter l'autonomie de la ludothèque, la collaboration peut basculer rapidement vers la confrontation. À l'inverse, un respect mutuel des espaces, des responsabilités et des contraintes favorise une cohabitation harmonieuse et durable.

Cette coopération se traduit aussi dans les pratiques quotidiennes : prendre soin d'un espace commun, intervenir au-delà de son strict mandat ou encore comprendre les réalités de l'autre. Ces gestes concrets sont essentiels au bon fonctionnement d'un pôle culturel intégré.

Par ailleurs, il est crucial de bien comprendre et faire reconnaître les besoins spécifiques de chaque composante. La ludothèque, par exemple, nécessite davantage d'espaces de rangement que le livre. Des grandes réserves, souvent invisibles pour le public, sont nécessaires en raison de la nature volumineuse et variée de ses équipements de jeux et jouets. Ces particularités doivent être prises en compte dès la conception pour éviter des aménagements inadaptés.

Enfin, une attention particulière doit être portée à l'identité globale du lieu, notamment dans son appellation et son image. Une signalétique par exemple trop marquée vers l'enfance peut exclure certains publics, comme les adolescents ou les adultes, qui ne s'y reconnaîtront pas. Il est donc essentiel de construire une identité capable de rassembler des clientèles diversifiées sans en marginaliser certaines.

Ainsi, un projet de pôle culturel réussi repose sur un subtil équilibre entre affirmation des identités, coopération active et vision commune, au service d'un lieu cohérent, accueillant et véritablement partagé.

La ludothèque est actuellement utilisée par des familles, surtout pour les enfants. Comment faire comprendre que la collection comporte également de jeux pour adultes et comment dès lors les attirer davantage ?

Pour attirer davantage les adultes en ludothèque, le premier jalon consiste à transformer la perception même du lieu. Trop souvent associée à l'enfance, la ludothèque doit envoyer des signaux clairs qu'elle s'adresse aussi aux adolescents, aux adultes et aux seniors. Cela passe d'abord par une attention particulière à l'identité visuelle : éviter les codes trop enfantins (couleurs vives dominantes, signalétique naïve, imagerie de petite enfance) et privilégier une esthétique plus épurée, neutre et peut-être plus « chic ». Un environnement de murs blancs par exemple met en valeur les jeux eux-mêmes et un aménagement plus sobre permet parfois aux adultes de s'y projeter plus facilement.

Une stratégique forte est de rendre visibles, dès l'entrée, les jeux de règles, qui constituent la porte d'entrée naturelle pour le public ado et adulte. Cette mise en avant permet de casser immédiatement l'idée que la ludothèque est uniquement un espace de jouets pour enfants. Elle crée aussi un effet de découverte où les adolescents et les adultes réalisent qu'il existe une offre pour eux. Mais il faut également des jeux intergénérationnels pouvant être partagés avec leurs enfants, renforçant ainsi l'attrait familial.

Il est également essentiel de rappeler de maintenir la diversité des collections (jeux d'exercice, symboliques, d'assemblage et de règles), et de valoriser leur complémentarité. Certains adultes seront attirés par des puzzles de 1000 pièces, d'autres par des jeux de stratégie, etc. L'enjeu est donc de montrer cette richesse à travers des dispositifs visibles (vitrines, présentations variées) afin de rejoindre différents profils d'usagers.

Un autre principe déterminant réside dans l'accompagnement du public. **Contrairement aux livres, les jeux de règles sont parfois perçus comme des objets «fermés», difficiles à**

appréhender sans explication. Le rôle du personnel devient alors central : conseiller, orienter, proposer des expériences adaptées. Beaucoup d'adultes ne sont plus joueurs et peuvent se sentir perdus face à une offre abondante et nouvelle chaque année. Un discours accessible, personnalisé et professionnel est donc indispensable pour lever ces freins. Les notices de jeux rédigées à l'aide de la classification ESAR permettent cet apport informatif.

Attirer les adultes implique de penser la ludothèque comme un espace de plaisir et de socialisation pour tous. En valorisant des expériences partagées entre amis, en famille ou entre générations, la biblio-ludothèque dépasse son image initiale et devient un lieu culturel capable de répondre à une diversité de besoins et d'envies.

Au niveau du rôles des professionnels : comment faire oublier l'antériorité qui fait souvent passer les ludothèques au second plan ?

On observe une évolution sociologique importante du moins dans les lieux où je donne de la formation sur le système ESAR et le jeu. Si historiquement le jeu ou le jouet était associé à la petite enfance et plus féminisé, ce secteur s'ouvre aujourd'hui davantage aux hommes, notamment peut-être sous l'influence du développement économique du jeu de société et du jeu vidéo. Cette attractivité croissante modifie les profils professionnels et les intérêts, mais elle comporte aussi un risque soit celui de centrer les choix sur des jeux destinés aux jeux de règles ou pour adultes, au détriment des besoins fondamentaux des jeunes enfants.

Un autre principe essentiel rappelé ici est l'importance de respecter le développement de l'enfant. Tous les jeux ne conviennent pas à tous les âges, et **il est crucial d'éviter des dérives liées au marketing ou à une mauvaise compréhension des capacités infantiles**. **Par exemple, proposer des jeux de règles à des enfants trop jeunes revient à ignorer leur maturité cognitive, sociale ou affective. Avant 4, 5 voire pour certains 6 ans, l'enfant n'est pas prêt à gérer la compétition ou les règles formelles; il a besoin d'autres types de jeu, plus adaptés à son stade de développement.** Cela implique de penser la collection comme un ensemble de «nutriments ludiques» équilibrés, où chaque type de jeu répond à un besoin spécifique.

Dans cette logique, la connaissance du développement global de l'enfant devient une compétence centrale pour les professionnels. Sans cette compréhension, il est facile d'interpréter à tort certains comportements (comme la frustration face à la défaite) et de proposer des solutions inadéquates. À l'inverse, une approche éclairée permet d'accompagner l'enfant vers l'autonomie ludique, en respectant son rythme et ses capacités.

Une classification rigoureuse et cohérente des jeux, notamment à travers le système ESAR, permet de dépasser les catégorisations superficielles (type de matériel (plateaux, cartes, dés, etc.), mode commerciale ou subjective (ambiance, éducatifs, etc.), ou par âge, etc. pour se concentrer plutôt sur les compétences mobilisées quel que soit l'âge du joueur. **Classer un jeu selon sa fonction principale offre ainsi une grille de lecture stable, plus objective et plus universelle. Cette approche évite la confusion et facilite l'intégration des jeux dans les ludothèques ou notamment en bibliothèque.**

Enfin, un autre principe clé concerne la nécessité d'innover et de penser autrement les pratiques. Le monde des ludothèques, plus récent que celui des bibliothèques, reste en construction. Il demande créativité, souplesse et capacité à sortir des cadres traditionnels. Cela implique notamment de ne pas se limiter aux jeux de règles, peut-être plus faciles à gérer, ou à appréhender, mais de préserver un équilibre entre tous les types de jeu. En somme, il s'agit de maintenir une vision globale, centrée sur les besoins des usagers et non sur les tendances ou les modalités organisationnelles du monde commercial.

Annexe 11 : Lignes directrices

h e g

Haute école de gestion
Genève

Bibliothèque et Ludothèque de Delémont : écrivons un projet commun et dessinons des espaces partagés.

Lignes directrices réalisées par :

Mandy JOBÉ

Filière Information Science

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Hes·so GENÈVE
Haute École Spécialisée de Suisse occidentale

Table des matières

1. **Missions** 2
2. **Valeurs fondamentales** 2
3. **Inclusion et accessibilité** 3
4. **Règlement** 3
5. **Animations** 4
6. **Vision d'avenir** 4

1. Missions

1) Mission culturelle
    - Encourager la lecture et le jeu sous toutes leurs formes
    - Mettre à disposition des ressources actuelles et de qualité
2) Mission éducative
    - Soutenir l'apprentissage tout au long de la vie
    - S'engager dans la formation professionnelle de base et continue
3) Engagement collectif
    - Promouvoir l'égalité des chances notamment grâce à la gratuité
    - Favoriser un climat de confiance et d'échange entre les divers profils
    - Mettre à disposition des espaces conviviaux

2. Valeurs fondamentales

Accueil

Tous les profils sont accueillis avec bienveillance, quels que soient leur origine, leur âge ou encore leur niveau d'études.

Partage

Le lieu favorise la transmission des savoirs, des expériences et des passions à travers ses collections variées, ses animations et les échanges entre les publics.

Collaboration

Le projet s'appuie sur la complémentarité des métiers, le travail en équipe et les partenariats avec les acteurs culturels, éducatifs, sociaux et associatifs de la région.

Créativité

Le futur espace encourage l'expérimentation, l'imagination, la création et l'innovation dans les services proposés grâce à des outils mis à disposition des publics.

Respect

Le respect des différences, des lieux, des collections ainsi que du matériel constitue un principe fondamental de la communauté.

Durabilité

Les choix d'aménagement, de gestion des collections et des activités privilégient des pratiques responsables basées notamment sur les objectifs de l'Agenda 2030.

3. Inclusion et accessibilité

- Bénéficier d'espaces accessibles pour les personnes à mobilité réduite
- Instaurer un positionnement clair face à la discrimination
- Mettre en place une signalétique compréhensible et lisible
- Proposer des ressources adaptées à différents besoins (Facile à lire, grands caractères, jeux inclusifs, supports numériques, etc.)
- Offrir un programme intergénérationnel et interculturel

4. Règlement

Les points suivants devront être développés :

- Conditions de prêt
  - Nombre d'emprunts et durée
  - Prolongations
  - Réservations
  - Détails des profils spécifiques (ex. enseignant·e·s)
  - Spécificités des jeux/jouets (ex. pièce manquante au moment du prêt)
- Frais
  - Retards
  - Dégât ou perte de document
  - Carte égarée
  - Prêts entre bibliothèques
- Comportement sur place
  - Respect d'autrui
  - Soin du matériel
  - Charte informatique
  - Droit de manger/boire
- Responsabilité
  - Les personnes mineures sont sous la responsabilité des parents
  - Le personnel n'assume aucune responsabilité en cas d'accident
  - Le lieu ne constitue pas un service de garderie

5. Animations

Évènements annuels :

- Delémont BD
- Biblioweekend
- Livres et jeux à l'eau
- Éléphantaisies
- Troc de jeux

Rendez-vous récurrents :

- Né pour lire
- Nuit/heure du conte
- Soirées jeux
- Visites de classes
- Expositions

Projets à revoir en commun ou à développer :

- Ateliers créatifs
- Rencontres avec des auteur·e·s, illustrateur·rice·s ou créateur·rice·s de jeux
- Conférences et cafés thématiques
- Ateliers numériques
- Projets participatifs
- Évènements intergénérationnels et partenariats avec les écoles, les institutions sociales et les associations locales

6. Vision d'avenir

- Renforcer l'image de tiers-lieu, voire même de 4e lieu
- Suivre les évolutions technologiques
- Faire preuve d'ajustements constants
- Consolider les partenariats internes et externes
- Proposer régulièrement de nouvelles activités culturelles
- Attirer de nouveaux profils

Annexe 12 : Cahier des charges

h e g

Haute école de gestion
Genève

Bibliothèque et Ludothèque de Delémont : écrivons un projet commun et dessinons des espaces partagés.

Cahier des charges réalisé par :

Mandy JOBÉ

Filière Information Science

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Hes·so GENÈVE
Haute École Spécialisée de Suisse occidentale

Table des matières

1. **Locaux**.....2
2. **Horaires**.....2
3. **Personnel**.....3
4. **Finances**.....3

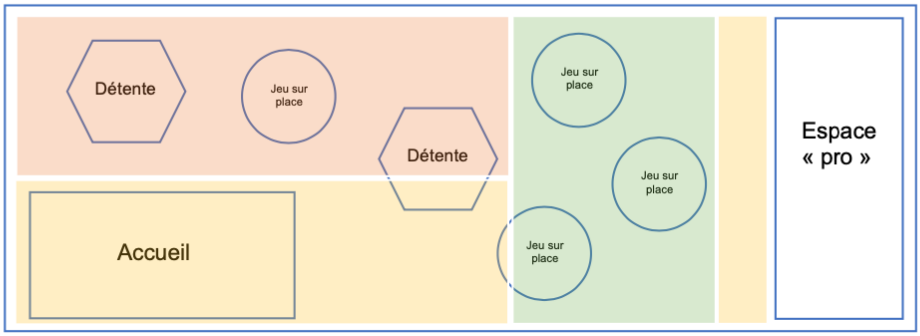
1. Locaux

À titre de proposition de base, le futur espace est envisagé sur deux étages, pour une surface totale d'environ 1'500 m² :

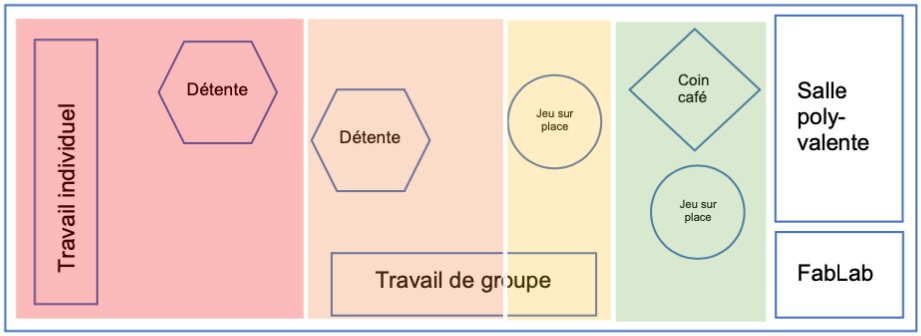


Vert = bruit du niveau d'une discussion
Rouge = silence

1er étage :



2ème étage :



2. Horaires

Les horaires seront élargis de 5 heures par semaine par rapport à la situation actuelle (25 heures), selon la répartition suivante :

- Un second matin d'ouverture (2 heures)
- Le samedi jusqu'à 13h (1 heure)
- Un nocturne par semaine jusqu'à 20h, par exemple le jeudi pour être aligné sur les magasins (2 heures)

Des plages horaires spécifiques pourront être réservées :

- Aux accueils de classes
- Aux groupes et institutions partenaires
- Aux animations

3. Personnel

Le personnel devra dans l'idéal être composé comme suit :

- 7 bibliothécaires
- 4 ludothécaires (voire plus)
- 4 apprenti·e·s
- 1 stagiaire HEG
- 1 auxiliaire

S'ajoutent à cela :

- 1 médiateur·rice culturel·le
- Des responsables techniques (conciergerie, maintenance informatique, etc.)

Le bâtiment devra également pouvoir accueillir :

- Des stagiaires
- Des bénévoles ou intervenant·e·s externes
- Des partenaires lors de projets communs

4. Finances

Voici les listes des éléments à prendre en compte pour pouvoir fixer le budget du projet :

- Nouveau tarif de location du bâtiment
- Travaux, phase de déménagement
- Éclairage et acoustique
- Meubles et décoration
- Exploitation du ou des éventuels nouveaux logiciels de gestion
- Marketing (signalétique, logo, communication/promotion, etc.)
- Honoraires
- Salaire des éventuel·le·s nouvelles·aux collaborateur·rice·s, formations
- Développement de nouvelles animations

Annexe 13 : Propositions d'aménagement

h e g
Haute école de gestion
Genève

Bibliothèque et Ludothèque de Delémont : écrivons un projet commun et dessinons des espaces partagés.

Propositions d'aménagement réalisées par :
Mandy JOBÉ

Filière Information Science
Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Hes·so GENÈVE
Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale

Table des matières

1. Zones 2

1.1 Collections à répartir sur l'étage 1 2

1.2 Collections à répartir sur l'étage 2 2

1.3 Accueil 2

1.4 Espaces « pro » 2

1.5 Espaces pour s'installer 3

1.6 Jeu sur place 3

1.6.1 Espace sensoriel 3

1.6.2 Espace aventure 3

1.6.3 Espace action 3

1.6.4 Espace gaming 3

1.7 FabLab 3

1.8 Salle polyvalente 3

2. Mobilier 4

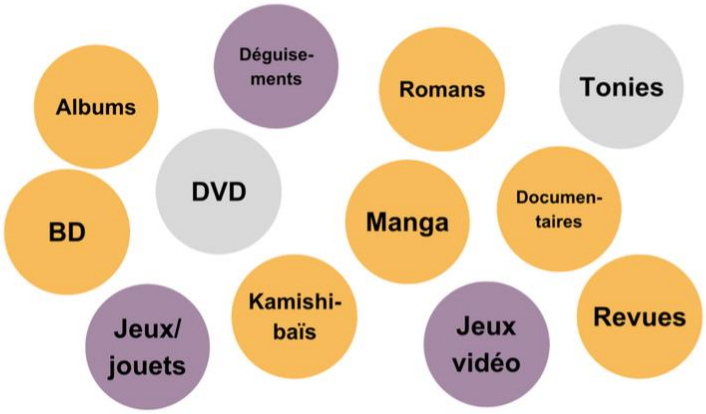
3. Confort 6

3.1 Acoustique 6

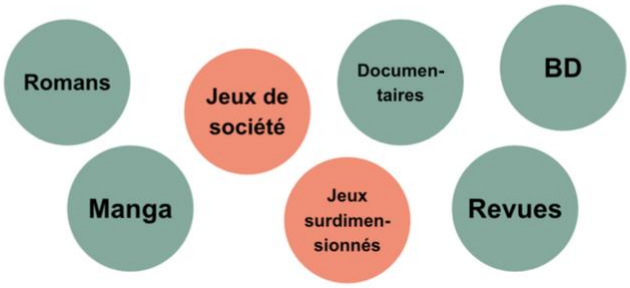
3.2 Ambiances 6

1. Zones[1]

1.1 Collections à répartir sur l'étage 1



1.2 Collections à répartir sur l'étage 2



1.3 Accueil

- Casier/vestiaire
- WC
- Espace « Delémont ma Ville »
- Espace « Lire autrement »

1.4 Espaces « pro »

- Bureau de prêt
- Back-office
- Réserve

[1] Chaque élément mis en évidence dans ce chapitre devra spécifiquement faire l'objet de réflexions. La liste n'est pas exhaustive.

1.5 Espaces pour s'installer

- Travail individuel
- Travail de groupe
- Détente
- Coin café
- Tables pour jeux de société

1.6 Jeu sur place

1.6.1 Espace sensoriel

- Jeux d'exercice
- Né pour lire

1.6.2 Espace AVENTURE

- Dédié à la motricité
- Toboggan
- Cabane pour lire dedans

1.6.3 Espace ACTION

- Jeux d'imitation
- Jeux de construction

1.6.4 Espace GAMING

- Jeux vidéo
- Jeux sur PC

1.7 FabLab

- Machine à coudre
- Imprimante 3D
- Découpeuse laser
- Équipements de bureau (massicot, plastifieuse, etc.)

1.8 Salle polyvalente

- Animations
- Conférence
- Ateliers

2. Mobilier[2]

Assises adaptées pour l'accompagnement des enfants par les adultes



Environnement sécurisé



Espace « sensoriel »



Éléments modulables



Piscine à boules



[2] Toutes les images proviennent du catalogue Wesco 2024

Espace « action »



Mobilité



Endroit cosy



Espace « aventure »



Meubles bas



3. Confort

3.1 Acoustique

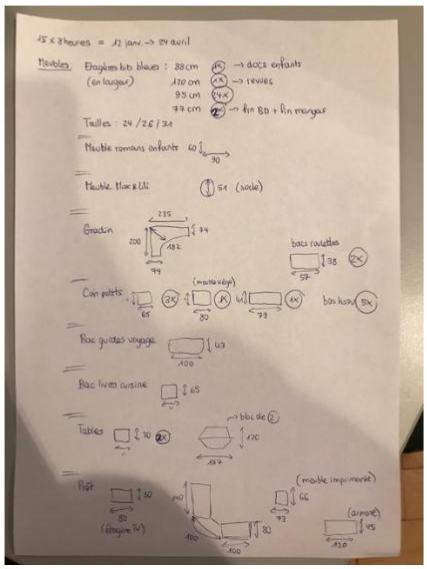
- Cloisons
- Rideaux
- Fauteuils

3.2 Ambiances

- Plantes
- Choix des matériaux (dont le sol)
- Durabilité

Bonus déménagement :

Ci-après se trouvent un exemple d'inventaire de meubles avec leurs quantités et dimensions (réalisé pour la Bibliothèque du Soleil de Villeret), ainsi qu'un exemple de disposition sur plans après découpe de chaque élément (réalisé par une collègue pour la Médiathèque du CIP à Tramelan).





© Mandy Jobé 2025