

# **Le jeu de rôle en bibliothèque : Valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque de lecture publique**

**Travail de Bachelor réalisé par :  
Marion VERNEZ**

**Sous la direction de :  
Élise PELLETIER, assistante de Master HES**

**Carouge (GE), 26 juillet 2019**

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

## 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 HES en Information Documentaire.

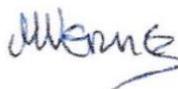
L'étudiant atteste que son travail a été vérifié par un logiciel de détection de plagiat.

L'étudiant accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le Travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au Travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste avoir réalisé seule le présent travail, sans avoir utilisé des sources autres que celles citées dans la bibliographie. »

Fait à Carouge (GE), le 26 juillet 2019

Marion VERNEZ



## Remerciements

Par ces quelques lignes je tiens à adresser ma reconnaissance à quelques personnes et entités qui m'apportèrent leur aide durant la réalisation de ce travail de Bachelor :

Les bibliothèques de La Chaux-de-Fonds, plus spécialement Mme Pascale Hess et M. Carlos Lopez, pour leur confiance et leur intérêt pour mon projet,

Ma conseillère pédagogique, Mme Élise Pelletier, pour ses conseils et ses encouragements,

Toutes les institutions de lecture publique qui ont très aimablement répondu à mes questions et ainsi apporté une matière précieuse à ce travail,

Grégory Thonney, Steven Tamburini, Pierre Saliba et Robert Kovacs de l'association Ars Ludendi, pour leur enthousiasme et les échanges très enrichissants que nous avons eu,

Tous les rôlistes avec qui j'ai pu échanger, en particulier Sanne Stijve et Lionel Jeannerat, et dont l'intérêt pour mes recherches et la passion pour le JDR m'ont encouragée,

Mes camarades de la HEG, parmi lesquels Livia et Florent, grâce à qui ces quatre années d'études sont passées plus vite et bien plus agréablement,

Mes proches et mes amis pour leurs encouragements ; Liliana et Virginie pour leur relecture attentive et leurs conseils avisés,

Et enfin Stéphane, pour sa relecture minutieuse et ses encouragements, tout au long de ce Bachelor.

## Résumé

Le présent travail a été réalisé en conclusion du cursus de Bachelor en Sciences de l'Information de la Haute École de Gestion de Genève. Il est réalisé sur un mandat de la Bibliothèque des Jeunes (BJ) de La Chaux-de-Fonds, en association avec la Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds (BV).

Le mandat est lié à la présence d'un fonds de livres de jeu de rôle dans les collections de la BV depuis 2012. Ce fonds n'est pas valorisé au sein des collections et peine à trouver son public.

Le mandat vise à explorer la vocation, les possibilités et les contraintes d'une offre de jeu de rôle en bibliothèque de lecture publique. Il s'agit plus spécifiquement, en lien avec le mandat :

- De proposer une offre de jeu de rôle cohérente avec les besoins et les contraintes exprimés par la BJ : cette offre pourra s'orienter vers un fonds comme vers des activités de jeu de rôle dans le cadre de la BJ.
- De proposer des recommandations pour la valorisation et la médiation du fonds de livres de jeu de rôle de la BV.

Pour ce faire, un état de l'art du jeu de rôle en bibliothèque est effectué : la place du jeu en bibliothèque, mais également le jeu de rôle en lui-même sont analysés et expliqués, grâce à une revue de la littérature et des recherches complémentaires sur différents médias et au travers d'entretiens. L'état de l'art propose un volet pratique avec la réalisation de deux enquêtes :

- L'une visant à identifier les profils et les mœurs des pratiquants de jeu de rôle. Les résultats sont ensuite analysés pour établir les caractéristiques de ce public ciblé par l'offre de la BV.
- L'autre visant à recueillir les retours d'expériences de bibliothèques publiques ayant mis en place une offre de jeu de rôle. Cet examen de réalisations concrètes permet d'identifier des points clés de l'élaboration d'une telle offre.

Finalement, d'après les conclusions de l'état de l'art et de l'état des lieux, je proposerai des recommandations concrètes qui devront ensuite permettre aux deux bibliothèques de La Chaux-de-Fonds d'orienter leur offre liée au jeu de rôle. Il s'agira de fournir des pistes de réflexion pour orienter le fonds de la BV vers de nouveaux publics, tel que les jeunes et les familles. Ainsi le fonds pourra s'ouvrir aux publics de la BJ, et cette dernière pourra avoir un outil pour intégrer la pratique du jeu de rôle dans son activité. Je proposerai également des recommandations en lien avec la médiation du fonds, de même que l'organisation d'activités de jeu de rôle dans les deux bibliothèques pour les différents publics et selon différentes modalités.

Mots-clés : bibliothèque publique – lecture publique – troisième lieu – jeu en bibliothèque – jeu de rôle – médiation culturelle – développement des collections

# Table des matières

Déclaration .....	i
Remerciements.....	ii
Résumé .....	iii
Liste des tableaux .....	viii
Liste des figures .....	ix
<b>1. Précisions terminologiques .....</b>	<b>10</b>
<b>2. Introduction .....</b>	<b>11</b>
<b>3. Le mandat .....</b>	<b>12</b>
<b>3.1 Contexte .....</b>	<b>12</b>
<b>3.2 Objectifs généraux et spécifiques .....</b>	<b>13</b>
<b>4. Méthodologie.....</b>	<b>15</b>
<b>4.1 État de l'art.....</b>	<b>15</b>
4.1.1 Revue de la littérature .....	15
4.1.2 Enquête « JDR en bibliothèque » .....	15
4.1.2.1 Choix des institutions .....	15
4.1.2.2 Réalisation de l'enquête .....	16
4.1.3 Enquête Ludesco .....	16
4.1.3.1 Réalisation de l'enquête .....	17
4.1.4 Recherche d'experts .....	17
4.1.5 Difficultés rencontrées.....	18
<b>4.2 État des lieux .....</b>	<b>18</b>
4.2.1 Entretiens .....	18
4.2.2 Analyse de statistiques RERO.....	19
4.2.3 Documents institutionnels .....	19
4.2.4 Difficultés rencontrées.....	20
<b>4.3 Application et observation .....</b>	<b>20</b>
4.3.1 Partie-pilote à la BJ .....	20
<b>5. État de l'art.....</b>	<b>22</b>
<b>5.1 Jouer en bibliothèque .....</b>	<b>22</b>
5.1.1 Le jeu aujourd'hui : un bien culturel ?.....	22
5.1.2 Place de la médiation, ludification des institutions.....	23
5.1.3 Bibliothèques troisième lieu, bibliothèque participative .....	25
5.1.3.1 La place du jeu en bibliothèque .....	27
<b>5.2 Le JDR en bibliothèque .....</b>	<b>28</b>
5.2.1 Mais d'abord, qu'est-ce que le JDR ?.....	28
5.2.1.1 Définition et bref historique .....	28
5.2.1.2 Les influences .....	29
5.2.1.3 Dispositif et déroulement d'une partie.....	30
5.2.1.4 Sociologie du JDR.....	33

5.2.1.5	Polémiques et prudence.....	36
5.2.1.6	Pratiques connexes.....	37
5.2.2	Pourquoi proposer le JDR en bibliothèque ? .....	41
5.2.2.1	Imaginaire, fiction, narration.....	41
5.2.2.2	Diversité des possibilités offertes.....	42
5.2.2.3	Une offre comme une autre à développer .....	43
5.2.3	Exemples de cas concrets.....	44
5.2.3.1	Mise en place d'un fonds de livres de JDR.....	44
5.2.3.2	Mise en place d'activités de JDR .....	47
5.2.3.3	Focus - BNF : le JDR comme outil de médiation.....	49
5.2.3.4	Focus - Maison du Livres de Charmes : bibliothécaire-MJ et groupe fixe..	51
5.2.3.5	Focus - Bibliothèque Louise-Michel : la co-création de l'offre de JDR .....	52
5.2.3.6	Bilan des pratiques.....	54
<b>6.</b>	<b>État des lieux.....</b>	<b>57</b>
<b>6.1</b>	<b>Contexte des bibliothèques de la Chaux-de-Fonds .....</b>	<b>57</b>
6.1.1	La BV.....	57
6.1.1.1	Mission .....	57
6.1.1.2	Publics et collections .....	57
6.1.1.3	Locaux et fonctionnement .....	58
6.1.1.4	Perspectives de développement .....	58
6.1.2	La BJ.....	59
6.1.2.1	Mission .....	59
6.1.2.2	Publics et collections .....	59
6.1.2.3	Locaux et fonctionnement .....	60
6.1.3	Environnement « rôlistique » et ludique de Suisse Romande .....	61
6.1.3.1	Acteurs et événements en Suisse romande .....	61
6.1.3.2	Sondage réalisé durant Ludesco 2019 .....	62
<b>6.2</b>	<b>Analyse de l'offre de JDR existante à la BV .....</b>	<b>68</b>
6.2.1	Le fonds.....	68
6.2.1.1	Création du fonds et développement .....	68
6.2.1.2	Communication .....	69
6.2.1.3	Visibilité .....	71
6.2.1.4	Fréquentation .....	71
6.2.2	La médiation.....	74
6.2.2.1	Inauguration du fonds.....	74
6.2.2.2	<i>La Chaux-de-Fonds 1904</i> .....	75
6.2.2.3	Ludesco .....	76
<b>6.3</b>	<b>Analyse du besoin et réalisation à la BJ .....</b>	<b>77</b>
6.3.1	Le besoin .....	77
6.3.2	La partie « pilote ».....	77
<b>6.4</b>	<b>Bilan du JDR dans les deux institutions.....</b>	<b>81</b>
<b>7.</b>	<b>Recommandations.....</b>	<b>85</b>
<b>7.1</b>	<b>Valorisation du fonds .....</b>	<b>85</b>
7.1.1	Développer le fonds vers de nouveaux publics.....	85
7.1.1.1	Publics et localisation des livres.....	85
7.1.1.2	Sélection.....	86
7.1.1.3	Fonds de JDR jeunesse (3-14 ans) .....	87

7.1.1.4	Fonds de JDR pour adolescents dès 15 ans et adultes néophytes .....	87
7.1.1.5	Fonds d'alternatives au JDR .....	88
<b>7.2</b>	<b>Médiation.....</b>	<b>88</b>
7.2.1	Les buts .....	88
7.2.2	Les publics.....	89
7.2.2.1	Faire jouer des enfants en bibliothèque.....	89
7.2.2.2	Faire jouer des adolescents en bibliothèque .....	90
7.2.3	Les partenaires.....	91
7.2.3.1	Collaboration avec associations.....	91
7.2.3.2	Collaboration avec usagers.....	93
7.2.4	Réalisations possibles.....	93
7.2.4.1	Mise en place de parties de JDR .....	93
7.2.4.2	Autres dispositifs liés aux parties .....	94
7.2.4.3	Formation : .....	95
7.2.5	Communiquer autour de l'offre de JDR.....	96
<b>8.</b>	<b>Conclusion.....</b>	<b>98</b>
	<b>Bibliographie.....</b>	<b>100</b>
	<b>Annexe 1 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Message d'accompagnement</b>	<b>106</b>
	<b>Annexe 2 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Questionnaire.....</b>	<b>107</b>
	<b>Annexe 3 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Dépouillement - Partie</b>	<b>110</b>
	<b>FONDS .....</b>	<b>110</b>
	<b>Annexe 4 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Dépouillement - Partie</b>	<b>113</b>
	<b>ACTIVITÉS .....</b>	<b>113</b>
	<b>Annexe 5 : Enquête « Ludesco » - Questionnaire .....</b>	<b>118</b>
	<b>Annexe 6 : Enquête « Ludesco » - Dépouillement.....</b>	<b>119</b>
	<b>Annexe 7 : Partie-Pilote : Compte-rendu d'observation .....</b>	<b>120</b>
	<b>Annexe 8 : Partie-Pilote : Feedback bibliothécaires .....</b>	<b>123</b>
	<b>Annexe 9 : Partie-Pilote : Feedback enfants - Questionnaire .....</b>	<b>125</b>
	<b>Annexe 10 : Partie-Pilote : Feedback enfants - Dépouillement .....</b>	<b>126</b>
	<b>Annexe 11 : Exemple de fiche descriptive d'un fonds de JDR.....</b>	<b>127</b>
	<b>Annexe 12 : Persona 1.....</b>	<b>132</b>
	<b>Annexe 13 : Persona 2.....</b>	<b>133</b>
	<b>Annexe 14 : Glossaire du JDR .....</b>	<b>134</b>
	<b>Annexe 15 : Veille JDR en bibliothèque - sélection de sources .....</b>	<b>138</b>
	<b>Annexe 16 : Statistiques RERO du fonds JDR de la BV (2012-2018).....</b>	<b>142</b>
	<b>Annexe 17 : Associations de JDR en Suisse Romande .....</b>	<b>145</b>
	<b>Annexe 18 : Manifestations de JDR en Suisse romande.....</b>	<b>146</b>
	<b>Annexe 19 : Comparatif par année des gammes de JDR les plus empruntées à</b>	<b>147</b>
	<b>la BV .....</b>	<b>147</b>

<b>Annexe 20 : Période 2012-2018 : Gammes les plus VS les moins empruntées</b>	<b>148</b>
<b>Annexe 21 : Sélection de jeux pour public enfant (3-13+ ans) et familial</b>	<b>149</b>
<b>Annexe 22 : Sélection de JDR pour adolescents (15+) et adultes néophytes</b>	<b>153</b>
<b>Annexe 23 : Sélection de médias et ouvrages complémentaires au JDR</b>	<b>156</b>
<b>Annexe 24 : Propositions de parties thématiques</b>	<b>159</b>
<b>Annexe 25 : Entretien avec Lionel Jeannerat</b>	<b>160</b>

## Liste des tableaux

Tableau 1 : Objectifs du travail .....	13
Tableau 2 : Partie-pilote - Modalités des feedbacks .....	21
Tableau 3 : Exemple de dialogue entre un MJ et un joueur .....	33
Tableau 4 : Bibliothèques participant à l'enquête.....	44
Tableau 5 : Dispositifs de JDR à la BNF .....	49
Tableau 8 : Comparatif des taux de rotation du fonds de JDR de la BV .....	72
Tableau 11 : Bilan du JDR à la BV .....	81
Tableau 12 : Bilan du JDR à la BJ .....	83
Tableau 13 : Proposition de critères de sélection par public .....	87

## Liste des figures

Fig. 1 : Les dés sont appelés en fonction de leur nombre de faces : D4, D6, D8, D10, D12, et D20.....	32
Fig. 3 : Sondage Thiase 2018 : Répartition des genres.....	34
Fig. 2: Sondage Thiase 2018 : Année de naissance .....	35
Fig. 4 : Sondage Thiase 2018 : Âge de découverte du JDR .....	35
Fig. 5 : Sondage Thiase 2018 : Âge de découverte du JDR en lien avec l'année de naissance.....	36
Fig. 13 : Participants au GN ConQuest of Mythodea, 2018.....	38
Fig. 14 : Participants à la murder party "Shadow Island", 2018.....	39
Fig. 8 : Sondage Ludesco : Âge actuel.....	63
Fig. 6 : Sondage Ludesco : Répartition des genres .....	63
Fig. 7 : Sondage Ludesco : Canton de résidence .....	63
Fig. 9 : Sondage Ludesco : Nombre d'années de pratique du JDR .....	64
Fig. 10 : Sondage Ludesco : Nombre de manuels possédés par répondant .....	65
Fig. 11 : Sondage Ludesco : Modes d'acquisition des manuels .....	66
Fig. 12 : Sondage Ludesco : Occasion de consultation d'un manuel.....	66
Fig. 15 : Annonce du lancement du fonds de JDR sur la page Facebook de la BV ..	70
Fig. 16 : Évolution du nombre de transactions des ouvrages de JDR de la BV .....	73
Fig. 17 : Photo durant l'inauguration publique .....	74
Fig. 18: Partie de La Chaux-de-Fonds 1904, organisée à la BV en 2014.....	75
Fig. 19 : Le Club-Lecture de la BJ en pleines parties .....	78

# 1. Précisions terminologiques

Afin de faciliter la lecture de ce travail, je propose ici la précision de quelques termes utilisés régulièrement dans le texte.

## *Bibliothèque des Jeunes de la Chaux-de-Fonds*

- Cette institution sera désignée par son acronyme **BJ**.

## *Bibliothèque de la Ville de la Chaux-de-Fonds*

- Cette institution sera désignée par son acronyme **BV**.

## *Jeu de rôle*

- Ce terme sera le plus souvent réduit à son abréviation usuelle **JDR**.

## *Rôliste*

- Néologisme apparu en France dans les années 1980, le terme "rôliste" désigne la personne qui pratique le jeu de rôle.

## 2. Introduction

La bibliothèque publique d'aujourd'hui vit une période de transformation, de mutation, qui résulte d'une remise en question profonde de ses missions et de l'offre qu'elle propose aux publics et aux citoyens à qui elle s'adresse. Elle se questionne sur son aspect social, sur le lien aux publics, la manière de les séduire et de les conserver. Elle change de forme et modifie son rapport à l'utilisateur, qui a de nouvelles exigences et de nouvelles pratiques. En se révélant « troisième lieu », la bibliothèque publique place l'utilisateur, plutôt que l'ouvrage, au cœur de son activité. Les collections et les services s'orientent par rapport à ses besoins, à ses souhaits. Jadis prescriptrice d'une littérature sélective, une bibliothèque actuelle se doit d'être éclectique, de proposer aux côtés des livres de référence un fonds de bande dessinées, des mangas jouxtant les classiques de la littérature, des PC, des tablettes et des liseuses, mais aussi des formations, des ateliers, des activités variées, et... du jeu.

Le jeu est reconnu aujourd'hui comme objet culturel, digne d'attention, de médiation et d'intérêt. Depuis longtemps, il est présent dans les bibliothèques, grâce par exemple aux livres-jeu, livres animés et autres livres dont vous êtes le héros (Legendre, 2015, p. 34). Le jeu se met aussi en pratique pour explorer l'espace bibliothèque, par des jeux de pistes ou d'énigmes (ibid., p. 35). Récemment, le jeu vidéo s'est installé dans les collections, puis dans les espaces mêmes des bibliothèques.

Ce travail a pour sujet l'arrivée et le développement en bibliothèque d'une forme de jeu particulière : le jeu de rôle. Apparue dans les années 1970, il est aujourd'hui encore peu connu du grand public, mais bénéficie d'une grande popularité au sein des amateurs de la pop-culture et passionne nombre de joueurs de tous âges.

Au travers d'un mandat sur le fonds de livres de jeux de rôle de la Bibliothèque de la Ville de La-Chaux-de-Fonds, je choisis d'explorer la présence de ce loisir dans les institutions de lecture publique : pourquoi intégrer le jeu de rôle en bibliothèque ? À quels éléments du contexte bibliothéconomique une offre de jeu de rôle répond-elle ? Quels sont les atouts de ce loisir qui le rendent compatibles avec une bibliothèque publique ? Quelles sont les possibilités, les contraintes, et les exemples à relever en lecture publique ? Les réponses à ces questions fourniront un ensemble de recommandations concrètes à destination des bibliothèques de la Ville et des Jeunes de la Chaux-de-Fonds, afin d'améliorer son offre et d'en imaginer l'avenir.

En résumé, l'objectif de ce travail est d'expliquer ce qu'est le jeu de rôle, pourquoi il peut s'intégrer à une bibliothèque de lecture publique, et comment. Rôliste depuis une douzaine d'années, je suis convaincue que ce loisir a toute sa place en bibliothèque, tout comme je pense que la bibliothèque publique de demain sera vivante et sociale, ou ne sera pas. Inscrire le jeu de rôle dans une bibliothèque, c'est offrir aux usagers la possibilité de créer et rentrer dans leur propre histoire, plutôt que de la lire.

*À l'aventure, compagnon... 1*

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5UyWPY9Upag>

## 3. Le mandat

### 3.1 Contexte

L'annonce de la création d'un fonds de livres de JDR, en 2012 à la Bibliothèque de la Ville de la Chaux-de-Fonds, ne m'avait pas échappée à l'époque. Durant l'élaboration du sujet de ce travail, je me suis interrogée sur le devenir de cette initiative ludique, pionnière en Suisse il y a six ans, et ai contacté la responsable de cette institution, Mme **Sylvie Béguelin**, afin de savoir si un mandat sur ce thème lui serait profitable. Se montrant très intéressée mais ne pouvant suivre un travail de Bachelor, elle m'a proposé de contacter la responsable de la Bibliothèque des Jeunes de La Chaux-de-Fonds, Mme **Pascale Hess**, pour potentiellement étendre le sujet de mon travail avec un pan "bibliothèque jeunesse". Mme Hess s'est montrée tout de suite curieuse et intéressée, bien que ne connaissant que peu ce loisir. Après quelques explications et exemples, elle a rapidement vu un potentiel pour s'inscrire dans l'activité de l'institution :

- Ajouter une animation originale à son catalogue
- Proposer une activité ludique et constructive aux jeunes usagers, qu'ils soient lecteurs habitués ou plutôt « séjourners », ainsi qu'au public familial fréquentant les lieux.

Le mandat du présent travail est donc proposé par Mme Hess pour le compte des deux bibliothèques de La Chaux-de-Fonds. Un autre collaborateur a également été une personne-ressource pour ce travail : M. **Carlos Lopez**, Responsable Secteur Recherche et Information. À l'origine de la création du fonds de livres de JDR à la BV, il en est encore aujourd'hui le responsable.

Durant la discussion initiale avec les deux institutions, et notamment avec M. Lopez, il est apparu que l'utilisation de ce fonds n'a bénéficié d'aucune analyse depuis sa création. De l'avis de M. Lopez, la visibilité et la fréquentation du fonds sont moindres, voire inexistantes auprès des usagers de la bibliothèque qui ne sont pas familiers avec ce loisir. Le point de départ de ce mandat a donc consisté en un retour sur l'existence du fonds de la BV depuis 2012 :

- Comment a-t-il évolué ?
- Quelles pratiques ont pu être constatées ?
- Quel en a été l'impact ?

La BV souhaite ainsi obtenir des pistes pour valoriser ce fonds « de niche », en termes de politique d'acquisition et de communication adéquate auprès des différents publics :

- Quelles contraintes ce type de document présente-t-il dans sa gestion ?
- Comment les bibliothèques publiques doivent-elles les appréhender ?

Ce travail tâchera de déterminer les difficultés et les possibilités qui peuvent se présenter.

Il est également nécessaire d'aborder l'aspect médiation de ce fonds, ou les animations possibles autour du JDR en bibliothèque. Le lien entre fonds et médiation/animation était évident pour moi, car j'avais en tête dès le départ que la valorisation du fonds de livres et la communication autour du JDR ne pourrait qu'être améliorées par une offre d'initiation et de

pratique du JDR au sein de la bibliothèque. Cela s'est développé de la même manière à l'arrivée des jeux vidéo dans les bibliothèques, qui se sont dotées d'un fonds, puis souvent de consoles pour en proposer la pratique dans leur institution.

La BV a accueilli à deux reprises des activités de JDR, mais ces dernières n'ont pas donné entière satisfaction et n'ont donc pas été réitérées. Identifier les facteurs d'échec et les possibilités est un souhait de l'institution afin de mieux comprendre comment appréhender ces animations à l'avenir, si elles valent la peine d'être rééditées et de quelle façon. Pour la BJ, Mme Hess a émis le souhait d'évaluer l'intégration du JDR comme activité à proposer aux jeunes lecteurs, ce qui n'avait jamais été réalisé avant le présent travail. Pour répondre aux exigences des publics respectifs de ces deux institutions, ce travail s'attachera donc à proposer des recommandations d'activités qui seront utilisables autant pour les publics jeunesse et familiaux, qu'adultes.

De manière plus globale, le contexte de ce mandat m'a amené à m'interroger sur les éléments spécifiques à l'environnement des bibliothèques publiques d'aujourd'hui, et j'ai cherché à expliquer en quoi elles sont des endroits adaptés et propices à accueillir le JDR, en regard de leurs missions et de leurs évolutions actuelles.

### 3.2 Objectifs généraux et spécifiques

Pour distinguer les différents axes de ce mandat, j'ai conçu des objectifs généraux, eux-mêmes ensuite subdivisés en objectifs spécifiques. La méthode utilisée pour réaliser chaque objectif est décrite dans le chapitre suivant afin d'explicitier chaque étape de la récolte des informations qui ont ensuite servi à formuler, étayer ou illustrer mon propos. J'y ai adjoint un pendant « risque », pour rester attentive aux éléments perturbateurs ou aux biais possibles dans la réalisation de chaque tâche.

Tableau 1 : Objectifs du travail

<b>OBJECTIF I : RÉALISER UN ÉTAT DE L'ART SUR LE JDR EN BIBLIOTHÈQUE PUBLIQUE</b>		
<b>Objectifs spécifiques</b>	<b>Méthode</b>	<b>Risque</b>
Expliquer le jeu de rôle et en rendre le concept compréhensible	Revue littérature Ressources web	Trop de détails Pas compréhensible des néophytes
Identifier des bibliothèques utilisant le JDR (Suisse + à l'étranger)	Ressources web	Nombre insuffisant pour qualité/quantité d'infos. Type des institutions trouvées incompatibles avec mandat
Analyser la place du JDR en bibliothèque	Questionnaire Ludesco Retours d'expérience Entretiens	Biais ou manque d'information

**OBJECTIF II : SITUER ET DÉVELOPPER L'UTILISATION DU FONDS DE LIVRES DE JDR DE LA BV**

<b>Objectifs spécifiques</b>	<b>Méthode</b>	<b>Risque</b>
Synthétiser le développement du fonds depuis sa création	Entretiens Doc. institutionnels	Informations partielles, manque de mesures
Mesurer et analyser la fréquentation et l'utilisation du fonds	Statistiques RERO	Confidentialité des informations liées aux usagers
Élaborer des recommandations sur la politique d'acquisition et de communication	Retours d'expérience Revue littérature	Manque de cohérence, de faisabilité par rapport aux moyens/contraintes

**OBJECTIF III : ÉLABORER DES OUTILS ET DES RECOMMANDATIONS POUR LA MISE EN PLACE D' ACTIONS DE MÉDIATION**

<b>Objectifs spécifiques</b>	<b>Méthode</b>	<b>Risque</b>
Réaliser des recommandations sur la médiation	Retours d'expérience Revue littérature	Manque de cohérence, de faisabilité par rapport aux moyens/contraintes
Élaborer et mettre en œuvre une partie « pilote » à la BJ	Observation Entretiens	Délai organisation Trouver partenariat adapté Échec, réactions négatives
Analyser l'impact du pilote auprès des participants et des bibliothécaires	Feedback oral Feedbacks écrits	Manque d'informations, de communication

## 4. Méthodologie

### 4.1 État de l'art

#### 4.1.1 Revue de la littérature

La littérature académique sur le sujet spécifique du jeu de rôle en bibliothèque est pratiquement inexistante, à part quelques rares références, le plus souvent de brèves allusions au sein de publications plus larges sur le thème du jeu en bibliothèque. J'ai donc dû orienter mes recherches selon deux axes principaux : d'une part le jeu en bibliothèque, d'autre part le jeu de rôle. J'ai également consulté des documents sur des aspects plus bibliothéconomiques, comme la notion de troisième lieu ou de bibliothèque participative.

L'état de l'art a été réalisé grâce à des articles de revues scientifiques accessibles en ligne et des monographies. Des ressources en ligne, tel que sites, articles de blogs ou encore podcast audio et vidéo ont complété la matière de mes recherches.

#### 4.1.2 Enquête « JDR en bibliothèque »

Dans l'optique de pouvoir proposer des recommandations pertinentes, et en l'absence de littérature assez fournie sur le sujet, il m'a semblé très opportun de contacter d'autres bibliothèques qui ont mis en place soit un fonds, soit des activités de JDR, ou les deux. Elles pourraient ainsi me détailler leurs réalisations et fournir leur retour d'expérience concret. J'ai donc réalisé une enquête, sous forme d'un questionnaire<sup>2</sup> qui avait les buts suivants :

##### a. Identifier les pratiques des bibliothèques d'après leur expérience

- Identifier l'offre proposée, la raison de la mise en place, les modalités
- Identifier les difficultés rencontrées, les facteurs facilitants

##### b. Transposer ces expériences au contexte de la BV et BJ

- Identifier des pistes de développement d'un fonds et des activités
- En retirer des orientations pour les recommandations à la BV et la BJ

#### 4.1.2.1 Choix des institutions

Le travail de sélection des institutions à interroger s'est fait de deux manières. Premièrement, ayant connaissance de deux bibliothèques suisses ayant proposé du JDR, je les ai retenues immédiatement. Je souhaitais interroger des institutions d'autres pays car j'avais déjà pu constater, avant et durant mes recherches, que la dynamique des bibliothèques était différente en France ou en Belgique par rapport à la Suisse, notamment pour l'aspect troisième lieu et ses développements. J'ai procédé à l'identification d'autres bibliothèques ayant intégré le JDR grâce à Internet. En effet, aucun « annuaire » ou média ne recense ces actions de JDR en bibliothèque. Il a donc fallu trouver les mentions de JDR dans les communications des institutions sur leur site ou blog, leur page Facebook ou via les agendas culturels municipaux

<sup>2</sup> Voir annexe 2.

qui relayent les activités de la bibliothèque. J'ai également recherché sur Facebook via le groupe consacré au jeu en bibliothèque<sup>3</sup>.

#### **4.1.2.2 Réalisation de l'enquête**

Le questionnaire<sup>4</sup> est constitué de deux parties : l'une en lien avec la mise en place d'un fonds de livres de JDR, l'autre avec la mise en place d'activités de JDR à la bibliothèque. Les institutions contactées avaient la possibilité de compléter une ou les deux parties, suivant leurs activités. Dans chaque partie, leurs retours d'expérience étaient structurés en sous-groupes de questions : création, gestion et organisation des tâches. Le questionnaire complet compte 27 questions (3 de « présentation » de l'institution, 12 concernant le fonds, et 12 les activités de JDR).

J'ai contacté en tout dix institutions (situées en Suisse, France, Belgique et Canada), par e-mail<sup>5</sup> en expliquant ma démarche et sa finalité et en joignant mon questionnaire en format texte en pièce-jointe. J'ai préféré cette méthode à l'envoi d'un questionnaire en ligne. En effet cela laisse aux répondants le temps de sauvegarder leur « progression » et d'en répartir la complétion sur plusieurs moments, selon leur disponibilité.

Ma démarche a été bien reçue, car sur les dix institutions contactées, neuf m'ont renvoyé leur questionnaire complété.

#### **4.1.3 Enquête Ludesco**

Ludesco<sup>6</sup> est un festival de jeux de toutes sortes qui se déroule annuellement à La-Chaux-de-Fonds. En dix ans, il est devenu la plus grosse manifestation autour du jeu en Suisse, et a réuni en 2019 plus de 10'000 personnes. Cette dernière édition était pour moi l'occasion d'interroger les participants aux tables de jeu organisées durant la manifestation, pour définir ce public qui pouvait potentiellement être le public-cible de l'offre en JDR de la BV. J'ai élaboré un questionnaire court et accessible<sup>7</sup> afin de recueillir des indications concrètes, et orienter ainsi mes réflexions et mes recommandations. Les buts en étaient :

##### **a. Obtenir un profil du rôliste "local"**

- Identifier des facteurs comme la tranche d'âge, le canton de résidence et leur pratique du JDR

##### **b. Évaluer la connaissance des rôlistes du fonds de livres de JDR de la BV**

- Mesurer si les rôlistes connaissent l'existence du fonds de livres de JDR
- Établir s'ils y ont déjà eu recours, en emprunt ou en consultation sur place
- Établir s'ils ont participé aux activités de la bibliothèque en lien avec le fonds

<sup>3</sup> Le groupe francophone « Jeu en bibliothèque » compte à ce jour plus de 3000 membres. <https://www.facebook.com/groups/jeubibliotheque/>

<sup>4</sup> Voir annexe 2.

<sup>5</sup> Voir annexe 1.

<sup>6</sup> [www.ludesco.ch](http://www.ludesco.ch)

<sup>7</sup> Voir annexe 5.

### c. Évaluer la pertinence du fonds par rapport aux besoins des rôlistes

- Identifier leurs pratiques en termes de livres de JDR (les achètent-ils, les empruntent-ils...)
- Établir si leurs pratiques sont compatibles avec l'offre de la bibliothèque

#### 4.1.3.1 Réalisation de l'enquête

En premier lieu, j'ai contacté le pôle JDR de Ludesco afin de demander l'autorisation de faire passer mon questionnaire durant l'événement. J'ai explicité ma démarche en exposant la méthodologie. J'ai ainsi rapidement reçu l'autorisation demandée.

Imprimé sur une page A5, le questionnaire compte 14 questions, et se complète en 3-4 minutes ; il était nécessaire de rendre la complétion du questionnaire la plus rapide possible afin de ne pas déranger les répondants trop longtemps dans leur activité. J'ai volontairement adopté un ton « familier » dans la rédaction du questionnaire, pour m'adapter à l'ambiance du festival et rendre ma démarche plus sympathique.

Le samedi 16 mars, j'ai présenté mon questionnaire durant une partie de la journée aux personnes qui siégeaient aux tables de jeu, dans la pièce de la Maison des Associations qui était réservée aux activités de JDR. Dans la mesure du possible je suis intervenue avant le début ou après la fin des parties, ainsi que durant les pauses en cours de jeu. Après une courte explication de ma démarche, je demandais aux personnes abordées si elles souhaitaient participer à mon enquête. Elles pouvaient soit le remplir immédiatement et me le rendre directement, soit le compléter plus tard et le déposer au stand d'accueil du festival. Trente-huit questionnaires ont ainsi été complétés. Les répondants se sont montrés intéressés et ont agréablement accueilli ma démarche.

#### 4.1.4 Recherche d'experts

Lors de ma venue à Ludesco, j'ai également rencontré des personnes-clés qui ont pu ensuite m'apporter des contacts ou des références très utiles. J'ai notamment rencontré :

- M. **Sanne Stijve**, auteur et éditeur de JDR, rédacteur pour la revue Di6dent, conférencier et membre de l'association lausannoise **Ars Ludendi**<sup>8</sup>, qui m'a fait bénéficier de ses contacts et références dans le domaine
- M. **Pierre Saliba**, alias Dr. Nemrod<sup>9</sup>, créateur de JDR et également membre d'Ars Ludendi. Il a pu m'indiquer les activités réalisées par l'association en bibliothèque et au cours d'événements culturels, y compris auprès d'enfants et d'adolescents. Il m'a paru évident, au vu de cette expérience, que ce serait une solution idéale pour mettre en place le pilote de la BJ.

Par la suite, j'ai également rencontré

- MM. **Grégory Thoney** et **Robert Kovacs**, de l'association **Ars Ludendi**. Cette structure à but non-lucratif œuvre pour la promotion du JDR dans ses aspects ludiques, pédagogiques et artistiques. Elle a ainsi déjà organisé ou collaboré à des activités de

<sup>8</sup> [www.arsludendi.ch](http://www.arsludendi.ch)

<sup>9</sup> <https://drnemrod.ch>

JDR dans le milieu culturel, avec par exemple les bibliothèques municipales de Lausanne ou encore le musée romain de Nyon (VD). L'entretien a permis d'approfondir les motivations et les buts de l'association, son expérience en bibliothèque, ainsi que d'évoquer la possibilité d'organiser une activité de JDR à la Chaux-de-Fonds dans le cadre de mon travail. Cette réalisation est décrite au chapitre 6.3.2.

Pour compléter mon travail, j'ai pu contacter par e-mail :

- M. **David Robert**, président de la **Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR)**, au sujet des activités que son association entreprend en partenariat avec des bibliothèques.

#### **4.1.5 Difficultés rencontrées**

L'état de l'art a été difficile à réaliser, et ce pour plusieurs raisons. Premièrement, le sujet du JDR en bibliothèque ne bénéficie pas encore d'une recherche académique approfondie (bien qu'un travail de thèse<sup>10</sup> sur la question soit en cours d'écriture à l'ENSSIB<sup>11</sup>). Il a donc été ardu de trouver des sources de type académique pour aborder cette thématique. Mais j'ai rassemblé divers matériaux-sources : des articles et travaux de recherche sur le jeu de rôle d'un point de vue plus général, avec des axes de recherche variés et intéressants (sociologie, psychologie, langue et narration, ...).

Une seconde difficulté rencontrée fut de m'astreindre à sélectionner l'information utile : de par la diversité des sources j'ai été amenée à découvrir beaucoup d'aspects nouveaux ou de réflexions très intéressantes sur mon loisir de prédilection ; il a donc été parfois nécessaire de recentrer mes lectures et mes recherches pour cadrer au mieux avec mes besoins.

L'enquête, les entretiens et contacts réalisés durant l'état de l'art m'ont permis d'obtenir des informations et des points de vue que je n'aurais pas trouvés autrement dans la littérature. Ces réalisations concrètes ont donc été déterminantes.

## **4.2 État des lieux**

Au début de ce travail, n'habitant pas la région, je n'avais que de maigres connaissances de la bibliothèque de la Ville de la Chaux-de-Fonds, et aucune de la Bibliothèque des Jeunes. J'ai donc cherché à me documenter et ai développé plusieurs stratégies afin de récolter des informations et des indicateurs qui seraient utiles à la fois pour contextualiser mon travail et pour baser de futures réflexions sur les axes présentés dans les objectifs au chapitre précédent. J'ai déployé les dispositifs de recherche suivants :

### **4.2.1 Entretiens**

- Avec le personnel de la BV et de la BJ :

<sup>10</sup> « *Le jeu de rôle en bibliothèque* » [titre provisoire], Mémoire d'étude et de recherche par Nolwenn Pamart. Sera disponible autour de juin 2020 dans la Bibliothèque numérique de l'ENSSIB : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/>

<sup>11</sup> École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (Villeurbanne, France)

- **Carlos Lopez**, responsable du secteur Recherche et Information et surtout initiateur et responsable du fonds de livres de JDR
- **Pascale Hess**, responsable de la BV
- **Sylvie Béguelin**, directrice des Bibliothèques et Archives de la Ville

L'entretien principal, réalisé avec Mme Hess et M. Lopez, a permis de créer le contact et d'échanger sur les attentes des deux institutions. En particulier avec M. Lopez sur sa vision du JDR et sa motivation à l'intégrer aux collections de la BV, en évoquant le développement du fonds depuis sa création et en me fournissant les données en sa possession. Ces contacts avec les collaborateurs m'ont servi à mieux définir mon mandat et mes objectifs, ainsi qu'à développer l'état des lieux et à orienter mes recommandations.

- Avec la coopérative **Entrée de Jeux**<sup>12</sup> :
  - **Lionel Jeannerat**, actuellement président

Cette association, basée à la Chaux-de-Fonds, est active dans la création et l'organisation d'événements ludiques pour les entreprises, les collectivités et les particuliers. En 2012, M. Jeannerat a effectué son Service Civil à la BV et a assisté M. Lopez lors de la mise en place du fonds de JDR. En 2014, cette fois en tant que créateur du jeu *La Chaux-de-Fonds 1904*, il a participé comme meneur de jeu (MJ) à une journée d'initiation au JDR organisée à la BV. L'entretien<sup>13</sup> que j'ai réalisé avec lui a porté sur le JDR, ses possibilités et ses contraintes comme animation en milieu culturel, et a servi à la fois pour l'état des lieux et l'état de l'art.

#### 4.2.2 Analyse de statistiques RERO

Dans l'optique de mieux situer l'utilisation du fonds, il m'a été possible d'obtenir les statistiques RERO<sup>14</sup> des transactions liées aux livres de JDR de la BV, de 2012 à 2018. Ces données permettent d'avoir un aperçu de la fréquentation du fonds, principalement le nombre d'emprunts par document et par année. Il était important d'avoir ces chiffres car ce sont les seules indications concrètes de l'interaction du public de la BV avec le JDR, en l'absence d'autres rapports ou mesures. Ces données ont été utilisées pour l'analyse du fonds.

#### 4.2.3 Documents institutionnels

Ces documents servent à contextualiser les activités de la BV en lien avec le JDR, et à décrire ce qui avait été mis en place en matière de communication et de promotion de la collection et des activités. J'ai notamment consulté les rapports de gestion conjoints de la BV et de la BJ, disponibles sur leur site Internet<sup>15</sup>, et qui présentent des données utiles tels que le nombre d'utilisateurs actifs, le type d'animations mises en place ou encore les défis à relever d'année en année pour les deux institutions.

Dans ce type de ressources, je place également le contenu des sites internet des deux bibliothèques, ainsi que les documents qui ont été utilisés pour promouvoir et communiquer

<sup>12</sup> <http://www.entree-de-jeux.ch/>

<sup>13</sup> Voir annexe 25.

<sup>14</sup> Voir annexe 16.

<sup>15</sup> <http://cdf-bibliotheques.ne.ch/bvcf/connaitre-la-bibliotheque/Pages/rapports-de-gestion.aspx>

sur le JDR à la BV : un dossier réuni par M. Lopez à mon intention et comprenant les documents élaborés au sujet de la collection, de sa médiation, et de la promotion.

#### **4.2.4 Difficultés rencontrées**

Il n'existe pas d'informations concernant la fréquentation des événements organisés en 2012 et 2014 autour du fonds, car à ce moment-là aucun rapport n'avait été rédigé pour en dresser le bilan. Aucune indication donc sur le nombre et le profil des participants, ou le détail de leur réaction à l'activité. Certaines données utilisées dans mon travail sont issues des souvenirs des personnes présentes ce jour-là, et manquent donc de précision.

Les statistiques RERO ne sont qu'un outil partiel à l'analyse de la fréquentation du fonds. En effet, elles ne comprennent que les données de transactions ; aucune donnée n'est disponible concernant la consultation sur place des documents, puisque les documents sont en libre accès. De plus, en vertu de la protection des données privées en bibliothèque, aucune donnée sur le profil des emprunteurs n'est disponible ; il n'est donc pas possible de déterminer quels lecteurs ont emprunté ces documents, si ce sont toujours les mêmes personnes et quel est leur profil sociologique (tranche d'âge, occupation...). Ces indications pourraient pourtant être intéressantes à consulter afin de mieux cibler par la suite la communication autour du JDR ou la politique d'acquisition du fonds. Enfin, l'acquisition de ces statistiques ont eu un coût, que la BV a aimablement accepté de payer pour que j'aie accès à ces données.

### **4.3 Application et observation**

#### **4.3.1 Partie-pilote à la BJ**

Aucune activité de JDR n'ayant été proposée par la BJ auparavant, Mme Hess a émis le souhait dès le départ de pouvoir tester la mise en place d'une partie durant mon travail. Cela m'a semblé très opportun, car cela m'a permis de :

##### **a. Tester la mise en place et l'organisation**

- Définir avec la BJ le moment opportun et le public-cible
- Trouver un partenaire et élaborer avec lui une activité d'après des modalités qui correspondent aux contraintes et souhaits de la BJ, et à leurs compétences

##### **b. Observer la réalisation, l'impact**

- Établir si le format et les modalités correspondent aux attentes de la BJ
- Observer l'impact sur les participants, mesurer leur satisfaction à l'aide d'un feedback
- Intégrer les conclusions de cette activité dans ma réflexion

Nous avons défini avec Mme Hess les modalités d'organisation et de déroulement de l'activité durant un entretien, puis par e-mail. En suite de quoi j'ai pris contact avec l'association Ars Ludendi, dont j'avais rencontré des membres durant le festival Ludesco, et dont je connaissais

l'expérience de JDR avec des enfants. Après que l'association ait montré son intérêt pour ma demande, une rencontre a permis de discuter avec des membres de l'organisation des détails de l'organisation et du jeu à proposer.

Le jour venu, durant le déroulement de la partie, je suis restée auprès d'une des deux tables afin d'observer le déroulement de la session : particulièrement les interactions entre le MJ et les jeunes joueurs, et le comportement de ces derniers.

À la suite de cette réalisation, plusieurs feedbacks ont été récoltés à différents moments et selon différentes modalités :

Tableau 2 : Partie-pilote - Modalités des feedbacks

<b>Moment</b>	<b>Concerne</b>	<b>Modalités</b>	<b>Annexe</b>
Fin de la partie	Enfants + Maîtres de jeu + bibliothécaires	Feedback oral et en groupe : impressions à chaud sur le déroulement de la partie, l'aspect « rôle », le scénario, le ressenti	-
4 jours plus tard	Bibliothécaires	Feedback écrit et individuel : 8 questions sur l'organisation et le déroulement de l'activité	8
2 mois plus tard	Enfants	Feedback écrit et individuel : 8 questions sur leur ressenti de l'expérience qu'ils avaient vécue.	9, 10

## 5. État de l'art

Pour établir l'état de l'art, je présenterai d'abord la présence du jeu en bibliothèque en l'exposant au travers de différents contextes bibliothéconomiques propices à son intégration. Une seconde partie portera cette fois sur le JDR en particulier. Il s'agira d'abord d'en expliciter le concept et les différentes dimensions, à l'aide d'exemples. Puis enfin de montrer la position du JDR en bibliothèque, ce qu'il peut y apporter, et des exemples de réalisations.

### 5.1 Jouer en bibliothèque

#### 5.1.1 Le jeu aujourd'hui : un bien culturel ?

Le jeu est dans la nature humaine depuis plusieurs milliers d'années, comme en témoignent les dispositifs de jeu retrouvés chez la plupart des civilisations du globe. Le jeu est une pratique sociale qui s'est installée au moment de la sédentarisation des individus et de la hiérarchisation de leurs sociétés (Pro Helvetia, 2011). Partout, le jeu s'est positionné comme une activité sociale inhérente à la cohésion des groupements et des populations. Cette permanence du jeu dans l'histoire de l'humanité, et son adaptation aux époques, lieux et cultures, fait à elle seule la preuve que le jeu est un bien culturel, à la fois matériel et immatériel, de notre espèce. La valeur du jeu n'a pas énormément changé depuis les débuts : un moment de partage et de lien social dans un but ludique, d'amusement. Au 19<sup>e</sup> siècle, il est utilisé « à des fins éducatives, pédagogiques, religieuses » (Meneghin, in Devriendt, 2015, p. 17) auprès des enfants, ou encore comme moyen de propagande durant les deux Guerres Mondiales. Après-guerre, grâce à une production de masse, il est bon marché et principalement familial. Le temps passe et il mute à nouveau pour se transposer sur les nouveaux médias : radio, télévision, et aujourd'hui informatique et Internet grâce à des technologies toujours plus créatives : réalités virtuelle et augmentée feront les jeux de demain. Le jeu dépasse les frontières du foyer familial ou de la cour d'école : il s'invite aujourd'hui jusque dans les entreprises pour créer l'esprit de groupe au sein d'une équipe ou d'une institution, ou dans les lieux de formation comme médium pour transmettre des connaissances de manière plus accessible. Multiforme et multi-supports, il est reconnu à la fois pour son rôle social, qui rapproche les gens, mais aussi pour ses qualités éducatives et son influence du développement des connaissances, du savoir-faire et du savoir-être.

Le jeu aujourd'hui n'est pas qu'un loisir, mais aussi une industrie, un marché, qui fait partie des « industries culturelles » au même titre que le cinéma ou le livre. La filière du jeu vidéo a le développement le plus spectaculaire : leur marché au niveau mondial s'élève aujourd'hui à plus de 120 milliards de dollars (BpiFrance, 2019), et est en expansion constante (Estimbre, 2019).

Le jeu de société, quant à lui, peut aussi se targuer d'un retour en grâce ces dernières années. Bien que moins spectaculaire, son marché est florissant, grâce à une forte demande des enfants et jeunes adultes. D'autres facteurs influencent ce succès renouvelé : une production diversifiée, le phénomène des financements participatifs<sup>16</sup> qui boostent la création, et l'éclosion de nouvelles pratiques, comme les bars à jeu qui apparaissent dans les grandes villes

<sup>16</sup> <https://www.trictrac.net/actus/financement-participatif-et-jeux-de-societe-le-mariage-parfait>

(Manenti, 2017). Les festivals dédiés au jeu de société, comme le Festival du jeu de Cannes<sup>17</sup>, celui d'Essen<sup>18</sup>, ou Ludesco en Suisse, sont à présent des événements très populaires, s'adressant à tous les publics.

D'après une étude de 2014 sur les pratiques culturelles et de loisirs en Suisse (OFS, 2016, p. 76), la pratique des « jeux de cartes ou de société traditionnels » (par opposition au jeu vidéo qui est analysé séparément dans la même étude) est un loisir partagé autant par les femmes que par les hommes, avec une pratique bien présente sur toutes les tranches d'âge. Les jeunes de 15-29 ans sont les plus joueurs, avec près de 90% des sondés de ce segment ayant répondu pratiquer du jeu au moins de manière occasionnelle. Plus de 60% des 15-29 ans et des 30-44 ans jouent 1 à 3 fois par mois. Plus de 15% des 30-44 ans jouent au moins une fois par semaine. Cette proportion de joueurs très réguliers est presque constante sur les autres tranches d'âge, toujours entre 10 et 15%. Le type d'environnement de vie importe peu, les joueurs sont présents presque autant en ville (env. 75%) que dans les campagnes (env. 80%). Les personnes travaillant dans le secteur primaire sont environ 70% à pratiquer le jeu, environ 75% dans le secteur secondaire et enfin un peu plus de 80% dans le secteur tertiaire.

Ces quelques données statistiques situent déjà la pratique du jeu « traditionnel » comme un loisir très présent dans les différentes catégories de population de notre pays. Il a fait, ou repris sa place dans les pratiques culturelles d'aujourd'hui. Il est très étendu sociologiquement, et une majorité de la population s'y adonne au moins occasionnellement. Ces données étayent l'idée que le jeu est populaire, et même recherché. Cela indique un terreau favorable pour amener du ludique dans les activités d'un lieu culturel, comme une bibliothèque, qui pourra capitaliser sur l'intérêt d'une population variée et élaborer des offres attractives en fonction des différentes catégories de publics qu'elle souhaiterait atteindre.

### **5.1.2 Place de la médiation, ludification des institutions**

Depuis plusieurs années, les institutions culturelles ont cherché à renouveler leur image et redynamiser leur offre pour parer au désintérêt d'une partie de la population pour ces lieux de culture, en laquelle elle ne se reconnaît pas toujours. La médiation culturelle est un outil important qui a été développé pour tâcher de (re)créer le lien entre les collections de ces institutions et les publics, ces derniers ne devant plus être seulement spectateurs, mais également acteurs, et associés aux projets de politique culturelle. (Abouddrar, Mairesse, 2018, p. 35).

« Le médiateur culturel n'est ni un enseignant, ni un artiste, ni un animateur socio-culturel. Il diffuse et donne les clefs de compréhension de l'œuvre et ses significations multiples. » (Koenig, [s.d.]) Ainsi doit-il permettre à chacun de se reconnaître légitime face aux biens culturels présenté, en choisissant la meilleure forme : orale, écrite, audio, numérique, suivant le public à qui il s'adresse, et la finalité de la médiation. Cela nécessite, au moment de la création de l'action puis de sa réalisation, une analyse transverse de plusieurs facteurs, et une certaine plasticité du médiateur afin de s'adapter à la fois au public et à l'objet culturel. Au gré de leurs moyens humains et financiers, les institutions peuvent élaborer des solutions créatives, originales, spécifiquement pour tel ou tel public afin de le faire entrer en réflexion avec l'œuvre. Cette dynamique porte ses fruits dans de nombreux contextes de savoirs ou de biens culturels « austères » pour qui n'y est pas habitué ou ne bénéficie pas du contexte

<sup>17</sup> <http://www.festivaldesjeux-cannes.com/fr/>

<sup>18</sup> <https://www.spiel-messe.com/en/>

nécessaire pour les apprécier. La médiation culturelle contribue à faciliter l'accès à la culture et à réduire la fracture sociale et culturelle (Caune, 2017) ; en cela elle est primordiale dans la société d'aujourd'hui, où l'inclusion et la mixité sont des préoccupations importantes.

Les actions de médiation peuvent prendre plusieurs formes, certaines traditionnelles comme les visites guidées, les ateliers, les conférences, et d'autres plus créatives, plus ludiques. La ludification, ou gamification, est une de ces méthodes. Le terme gamification est apparu en 2008, et se base sur l'application de méthodes de game design pour transmettre une information ou engager les clients dans un processus ou une interface. Cela se base sur le constat que les jeux vidéo motivent « leurs utilisateurs à s'y engager avec une intensité et une durée sans équivalent », et que ces mêmes mécaniques de jeu appliquée à d'autres utilisations « devraient aussi être capables de susciter plus de plaisir et d'engagement dans des produits et des services qui ne sont pas des jeux » (Deterding, 2014)

La gamification appliquée au domaine de la médiation culturelle consiste à implanter des mécanismes de jeu, dans un contexte d'apprentissage ou de transmission de connaissances en lien avec un objet culturel. Ces mécanismes de jeu peuvent être une narration type storytelling, un objectif ou une quête à accomplir (dans un temps limité ou non), un système de progression associé à des récompenses sous forme de badge, de "trophées" ou de valorisation sociale, de la compétition, de l'exploration, des choix multiples, des contenus à débloquent, des objets à collectionner, etc. (Canali, 2016). La popularité des jeux vidéo dans la société actuelle font que ces mécanismes sont bien connus du grand public, qui en est friand.

Cette utilisation de la ludification dans les institutions culturelles, que ce soit des bibliothèques, des musées ou lors de manifestations (festivals, expositions), a actuellement le vent en poupe car il a été constaté une meilleure réceptivité des personnes confrontées à un savoir nouveau, et une meilleure intégration de ce savoir "en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu" (Wikipédia, 2015). Elle a l'avantage de se baser sur des mécanismes bien définis et maîtrisés, et de pouvoir s'adapter à une très large gamme de situations et de besoins.

Appliquées aux institutions culturelles, elle a également le bénéfice de s'adresser facilement aux publics jeunesse et adolescent, qui sont souvent distants des lieux culturels comme les musées, ou encore dans certains cas les bibliothèques publiques et scolaires. La ludification de la médiation leur permet d'appréhender avec beaucoup plus de plaisir et de naturel des domaines qui leur paraîtraient autrement ennuyeux ou complexes. Une expérience réussie de médiation augmente les chances que les visiteurs modifient leur perception du lieu, des collections, et in fine reviennent dans l'institution à l'avenir (Saurier, 2015). Cette dernière prend ainsi le pari de changer son image et de fidéliser ses visiteurs.

En bibliothèque, la gamification peut s'adapter à plusieurs buts. Cela peut être pour apprendre aux usagers à se repérer dans la bibliothèque et à rechercher dans les collections, grâce par exemple à une chasse au trésor ou un jeu de piste : en 2019 la bibliothèque municipale d'Yverdon-Les-Bains, en collaboration avec un collectif d'auteurs, a élaboré un jeu d'enquête<sup>19</sup> grandeur nature très sophistiqué, qui propose aux usagers d'enquêter, smartphone en main, sur la disparition d'un mystérieux bibliothécaire, qui a caché des indices parmi les collections.

<sup>19</sup> « Les mystérieuses disparitions de Charles Benoît », <http://www.emoi.ch/events/les-mysterieuses-disparitions-de-charles-benoit-une-enquete-interactive/>

Les joueurs arpentent ainsi la bibliothèque, se familiarisent avec les collections et font appel au catalogue en ligne. Certaines bibliothèques encouragent et récompensent la fréquentation de la bibliothèque, l'utilisation des services ou la formation aux compétences informationnelles avec un système de badges et de points virtuels. Les usagers les cumulent, et peuvent en finalité utiliser pour gagner des « niveaux » ou même obtenir une récompense réelle (Stampfl, Morillon-Räkel, 2014). Enfin, la gamification peut mener les usagers à contribuer à l'activité de la bibliothèque, comme au travers des « biblio remix » ludiques qui motivent l'expression des besoins et la confrontation des idées.

Que ce soit par la médiation ou la gamification, les institutions culturelles se sont donc « démocratisées » dans leur manière de présenter leurs œuvres, dans le sens où elles s'adressent maintenant de manière variée et orientée à plusieurs types de publics, en leur offrant des méthodes et des références qui leur permettent d'appréhender les objets culturels. Le fait qu'on s'adresse à lui selon les codes qu'il connaît, qu'on l'inclut dans le processus de transmission de l'information, et qu'il y trouve la satisfaction et le frisson du jeu permet au visiteur ou à l'utilisateur de vivre une expérience agréable qui aura un impact positif dans sa vision de l'institution.

### **5.1.3 Bibliothèques troisième lieu, bibliothèque participative**

Défini et théorisé par le sociologue américain Ray Oldenburg (1989) : le troisième lieu (parfois également appelé tiers-lieu) :

*« Se distingue du premier lieu, sphère du foyer, et du deuxième lieu, domaine du travail. Il s'entend comme volet complémentaire, dédié à la vie sociale de la communauté, et se rapporte à des espaces où les individus peuvent se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle. »* (Servet, 2010)

Le troisième lieu peut donc s'appliquer à tout lieu où des individus se rencontrent dans le but d'entretenir un lien social, en dehors de leur lieu d'habitation ou de travail. Ces lieux sont, selon Oldenburg, nécessaires à la cohésion et à la mixité sociale, faute de quoi « les différentes classes sociales ne se mêlent plus ou trop peu [...] la ségrégation se renforce et l'isolement devient plus difficilement surmontable. » (Lahary, 2015, p. 13). Le monde moderne a produit des sociétés très individualisées, où les technologies 2.0 ont grandement modelé nos rythmes de vie, nos pratiques sociales et nos habitudes de consommation. Les moyennes et grandes agglomérations ne bénéficient pas forcément d'autres lieux fédérateurs et propices à la mixité sociale et culturelle. La bibliothèque se positionne là comme un acteur important, et devient une zone d'accueil et d'inclusion.

Alors qu'auparavant elles focalisaient leur mission sur la mise à disposition de collections « de qualité » à un public uniquement « récepteur », les bibliothèques doivent aujourd'hui étudier leurs publics pour en connaître les attentes et les habitudes, et ainsi ajuster leur gestion en matière de documents comme de services ou d'animations. La dynamique de troisième lieu répond à la problématique en proposant de réorienter la bibliothèque vers un usage citoyen, sans pour autant abandonner ses missions, mais en les élargissant, en les réinterprétant.

Pour Claude Poissenot, dans son ouvrage « La nouvelle bibliothèque : Contribution pour la bibliothèque de demain » (2009, p. 86), le défi des bibliothèques consiste à se réinventer et à se repositionner, pour leur permettre de se proposer comme un lieu de coexistence entre différents usages et usagers. Alors que les anciennes bibliothèques se faisaient prescriptrices

de ce qui était bon pour l'utilisateur, et de ce qui ne l'était pas, la bibliothèque moderne est invitée à évoluer pour replacer « l'utilisateur et ses logiques d'usage au point de départ de la réflexion. Il s'agit de concevoir les services de la bibliothèque de façon à satisfaire les attentes de l'utilisateur. » (Carrier, 2010.)

Dans une bibliothèque, cela peut se traduire par une adaptation aux nouvelles pratiques : accès en ligne à des services dématérialisés, horaires étendus, individualisation des offres et des services (recherche ou aide personnalisée par exemple). Mais aussi par l'introduction de nouveaux services d'assistance aux citoyens, comme des formations en informatique, en langue, des ateliers autour de la déclaration d'impôt ou d'autres aspects administratifs, un accueil spécifique pour les personnes migrantes ou récemment arrivées dans le pays, une aide à la recherche d'emploi...

Un autre type d'offre attractive, directement liée à ce travail, est la proposition d'activités de divertissement fédératrices : un atelier de création florale ou de tricot, des activités de partage de savoirs entre usagers, des sessions découverte de jeu vidéo, un escape game, ou... une partie de jeu de rôle. Le cadre même de la bibliothèque doit devenir attrayant, ludique, propice à l'imaginaire et à l'exploration (Servet, 2010).

Il s'agit en bref de s'inspirer des usagers et des communautés présents autour de l'institution pour leur fournir ce qu'ils demandent, ce dont ils ont besoin et qu'ils ne peuvent potentiellement pas trouver, ou n'osent pas demander ailleurs. Dans son « Plaidoyer pour une bibliothèque publique culturelle », Jean-Paul Baillargeon insiste sur la nécessité pour une bibliothèque d'enraciner son action dans sa communauté : son rôle à jouer est bien plus grand et plus important pour la communauté que selon l'organigramme municipal. (2007, p.89).

Le troisième lieu se couple aussi de plus en plus avec le concept de bibliothèque participative, ou collaborative. Cela consiste à intégrer l'utilisateur dans le processus de création ou de gestion de la bibliothèque, selon sa compétence et sa motivation. Il peut s'agir de la participation aux choix d'acquisitions, à l'élaboration du programme d'animation, à la collaboration pour une activité, ou à la réalisation d'un projet comme l'écriture d'un wiki. Les usagers ne sont plus seulement « récepteurs d'informations mais sont aussi commentateurs ou producteurs » (Poissenot, 2015, p. 56) : la bibliothèque fait « acte de la compétence de certains lecteurs et de leur légitimité » à la mettre au service de la collectivité au travers de la bibliothèque (ibid.).

De plus en plus, on parle de « co-construction » ou « co-création » des services ou des offres. Inviter l'utilisateur à s'investir dans l'activité de la bibliothèque ne peut que renforcer le sentiment d'attachement qu'il aura pour ce lieu, car il sera fier d'y apporter une part de lui-même, et se sentira reconnu dans la communauté. Les bibliothèques s'ouvrent à de telles pratiques car elles prennent conscience qu'elles ne peuvent pas « résoudre seules les problèmes de [leur] communauté » (Aldrich, citée dans Martel, 2019), et orienter leur stratégie avec leurs usagers devient pour elles une simplification du processus d'innovation et de proactivité. Cet effort collectif est motivant pour toutes les parties, car « la responsabilité est réelle, ce qui incite à investir davantage dans les solutions potentielles » (Martel, 2019).

La co-construction se fait à des niveaux et sur des objets ou des projets bien précis, et ne doit pas être ressenti comme une obligation ou une complication du travail de bibliothécaire. En remettant l'utilisateur au centre de sa préoccupation, une bibliothèque troisième lieu invite ses usagers à se réapproprier la bibliothèque, à s'y sentir chez eux (*a home away from home* selon l'expression anglaise). L'idée est de proposer une dimension troisième lieu sans démunir la

bibliothèque de ses livres, de ses services traditionnels, mais plutôt comme une manière d'entrer différemment en contact et en connaissance avec les usagers. Les bibliothécaires et leurs usagers se retrouvent sur un axe horizontal, et non plus vertical, ce qui génère une convivialité nouvelle, qui « amène la confiance et la sociabilité » (Jacquet, Oury, 2017). En finalité, se servir du troisième lieu pour attirer, accueillir, dynamiser, surprendre, séduire.

### **5.1.3.1 La place du jeu en bibliothèque**

Comme le relève Françoise Legendre dans son rapport « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile », un frein au jeu en bibliothèque se situait dans « l'idée selon laquelle le travail intellectuel, et donc la bibliothèque que l'on y associe étroitement, sont liés à l'effort et à une sorte d'ascèse difficilement compatibles avec le plaisir lié à la pratique du jeu. » (Legendre, 2015, p. 46). Grâce à la reconnaissance du jeu comme pratique et objet culturel, à son utilisation de plus en plus courante dans les processus de médiation, et au développement du concept de troisième lieu en bibliothèque, le jeu a aujourd'hui fait son entrée légitime dans les institutions de lecture publique. Depuis quelques années, les bibliothèques créent ou exploitent des activités ludiques, mises en place soit comme moyen de médiation (d'une collection, d'une thématique), soit comme expérience à proposer aux usagers (et non-usagers, ceux qui ne fréquentent pas l'institution) pour faire vivre la bibliothèque autrement. Cette "intrusion" du jeu (qu'il soit de société, vidéo, d'évasion ou de rôle) dans le lieu bibliothèque marque une nouvelle évolution des institutions dans la mouvance "troisième lieu" : la bibliothèque n'est plus seulement le lieu d'information, d'étude, mais devient celui du lien social, de l'amusement, de la découverte active.

L'arrivée du jeu en bibliothèque a pourtant présenté des difficultés : les bibliothèques ou médiathèques sont parfois en porte-à-faux au sujet des jeux car, encore souvent, les ludothèques sont considérées comme ayant la charge de ce type de support et d'activités (Legendre, 2015, p. 38-41). Or les ludothèques sont encore aujourd'hui plutôt rattachées au domaine social, ou socio-culturel, tandis que les bibliothèques restent attachées à leur vocation de gardiennes de la culture. Cette différence de fonction et de vocation se retrouve dans la théorie du sociologue Bernard Lahire, exposée dans "La culture des individus" (2004). Il y différencie la culture froide, « légitime » des élites éduquées, caractérisée par l'étude et la réflexion, aux inspirations nobles, de la culture « chaude », où il classait les activités de loisirs et de divertissement propres aux masses populaires (Carrier, 2010). Le lieu « bibliothèque », même de lecture publique, s'est longtemps rattaché à la vision de la culture « froide » de Lahire : le silence, l'activité de lecture solitaire, de consultation introvertie, la mission de prescrire un savoir de qualité ; tandis que les ludothèques seraient plus proches de la culture « chaude », avec leur activité sociale, créatrice de lien et axée sur l'amusement.

Cette vision de la bibliothèque évolue progressivement mais significativement ces dernières années : un signe très représentatif est l'augmentation très nette du nombre de bibliothèques qui proposent aujourd'hui dans leurs collections et activités des jeux vidéo (Legendre, 2015, p. 41). Les bibliothèques de lecture publique surtout ont bien compris l'intérêt du jeu vidéo pour dynamiser leur image, booster la participation du public en lui proposant des dispositifs de jeu sur place et des animations thématiques, et toucher d'autres publics, notamment les pré-adolescents et adolescents qui ont tendance à délaisser la bibliothèque. Pour beaucoup de structures il constitue un produit d'appel pour guider ensuite vers le reste des collections (Makosza, 2015, p. 110), mais pour d'autres il est devenu un pôle à part entière, entretenu et assumé. C'est par exemple le cas de la bibliothèque de la Cité, à Genève, dont un étage est

dédié aux jeux vidéo et accueille petits et grands sur des poufs, bancs et capsules pour que chacun puisse tester une sélection de jeux renouvelée régulièrement, ou s'affronter lors de tournois ou de sessions thématiques au gré de la fantaisie des bibliothécaires. Des tâtonnements ont dû être faits pour définir le bon type d'offre et le cadre légal pour le prêt des jeux (Legendre, 2015, p. 89-91), ou même l'organisation du prêt pour des consoles, mais ces initiatives ont souvent rencontré leur public et obtiennent un beau succès. Un nouvel univers pourtant pas très différent des média audiovisuels, déjà présents depuis fort longtemps dans les collections de presque tous les types d'institutions. Il faut également intégrer la nouveauté du jeu dans les locaux, ce qui n'est pas sans causer vives discussions et réflexions parmi les collaborateurs ou les usagers. La formation continue des collaborateurs s'est orientée vers ce nouveau domaine, et l'on trouve aujourd'hui régulièrement des journées professionnelles, cours et ateliers sur l'assimilation du jeu vidéo en bibliothèque publique. Par sa mission historique d'accès à la culture, la bibliothèque a su créer de nouvelles opportunités en tissant une nouvelle gamme d'activités, d'outils et d'initiatives qui proposent aux citoyens, tous types confondus, de se retrouver à la bibliothèque pour créer et participer à des activités ensemble

## 5.2 Le JDR en bibliothèque

### 5.2.1 Mais d'abord, qu'est-ce que le JDR ?

Il me semble nécessaire, pour la compréhension de tous les lecteurs de ce travail de Bachelor, d'aborder plus en détail ce qu'est le jeu de rôle, dans un aspect factuel, et ce qu'on fait durant une partie de jeu de rôle. Les prochains sous-chapitres visent donc à décrire la typologie, les étapes et les pratiques du jeu de rôle, pour mieux figurer ensuite sa mise en œuvre et ses buts. En complément, un glossaire des termes les plus courants dans le JDR est disponible en annexe 14.

#### 5.2.1.1 Définition et bref historique

La FFJDR a énoncé en 2006 la définition suivante :

*“Le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure dans un cadre imaginaire en s'aidant d'un scénario. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles.”*

Le JDR est parfois appelé « JDR sur table » ou « JDR papier-crayon », pour le différencier d'autres pratiques du JDR (sur internet, en jeu vidéo, grandeur nature...). Cette définition rappelle les points principaux de l'intérêt du JDR : un jeu de société, qui se pratique en groupe, sur un mode collaboratif et ordonné selon des règles, au gré d'une narration partagée. L'intérêt du jeu réside dans la nature narrative et collective de l'imagination de l'aventure : le meneur de jeu (ou maître de jeu, abrégés MJ) propose un environnement et un canevas d'histoire, et chacun des joueurs, par le truchement de son personnage, réagit à cet environnement et participe à la création de l'histoire en interprétant son rôle d'après des caractéristiques préétablies. Mais rien d'autre n'est nécessaire pour jouer que sa fiche de personnage, quelques dés, et les limites de son imagination (ou celle de son MJ). Le dispositif est expliqué plus en détail au chapitre suivant.

Le JDR puise ses origines dans un autre type de jeu de société : les jeux de stratégies, ou wargames, eux-mêmes dérivés de réelles pratiques militaires pour former les officiers d'état-major à la stratégie (Bourguilleau, 2012). Tels qu'ils apparurent dans leur forme ludique au début du 20<sup>e</sup> siècle, le but des wargames est de (re)jouer des batailles militaires, historiques ou fictives, à l'aide de figurines représentant les différentes forces en présence. Un plateau, ou plutôt un diorama au décor plus ou moins élaboré, représente le terrain de la bataille où les joueurs-belligérants s'affrontent, en y déplaçant des figurines de plomb (ou d'étain, puis de plastique) représentant bataillons, escouades et autres régiments.

En 1974, inspirés par le concept du wargame, Gary Gygax et Dave Arneson publient la première version d'un jeu devenu aujourd'hui culte : *Donjons & Dragons*. Dans un univers de type *heroic fantasy*, des équipes d'aventuriers parcourent souterrains et châteaux, accomplissent des quêtes épiques et affrontent un bestiaire de créatures mythiques, le tout orchestré par un « maître du donjon ». Le jeu de rôle était né, et rencontre rapidement un grand succès aux Etats-Unis, avant de s'exporter progressivement.

Au-delà du loisir en général, un titre de jeu, comme *Donjons & Dragons* ou *Pavillon Noir* représente un « jeu de rôle ». Il existe aujourd'hui une infinité de jeux de rôle, et donc d'univers de jeu différents. Ils peuvent être répartis en grandes catégories génériques pour définir la typologie de leur univers (science-fiction, fantasy, médiéval-fantastique, historique...) ou de leur ambiance (humoristique, épique, horrifique, action...).

#### 5.2.1.2 Les influences <sup>20</sup>

Les premiers auteurs de JDR ont été fortement influencés par des œuvres littéraires fortes comme le *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien, l'œuvre de H.P. Lovecraft ou encore *Les princes d'Ambre* de Roger Zelazny, la saga d'*Elric* de Michaël Moorcock, le *Cycle de Lyonesse* de Jack Vance ou les vampires d'Anne Rice. Plus récemment les adaptations en JDR des romans du *Trône de Fer*, de Georges R. R. Martin, ou encore de *The Expanse*, de James S. A. Corey, qui contribua lui-même à son adaptation en JDR et en série télévisée, peuvent être citées. D'autres médias ont été transposés en univers de JDR : de la bande-dessinée (*Les Légendes de la Garde*, par David Petersen, ou *Lanfeust*, par Christophe Arleston et Didier Tarquin) aux comics (*Usagi Yojimbo* de Stan Sakai) et aux films (*Star Wars*), séries (*Battlestar Galactica*, *Firefly*) ou dessins animés (*Mon Petit Poney*).

À l'inverse, beaucoup de gammes de JDR éditent des romans situés dans leur univers : parmi les premiers, *Les Royaumes Oubliés* ou *Lancedragon* se déroulent dans l'univers de *Donjons & Dragons* et utilisent l'environnement utilisé dans le JDR. Bon nombre de romans dans les univers de *Polaris*, *Shadowrun*, *Nephilim* ou encore *Pathfinder* existent également.

Une large part des univers de JDR s'inspirent de périodes ou d'événements historiques, qui vont de la Préhistoire (*Würm*) à la Guerre du Vietnam (*Nam68*) en passant par la conquête de l'Ouest (*Deadlands*) et le Japon féodal (*La légende des Cinq Anneaux*). Ils peuvent y intégrer une part de fantastique (magie, pouvoirs, créatures...) ou rester parfaitement réalistes. Les auteurs de ces jeux documentent extrêmement bien leur univers, en s'appuyant sur des sources historiques. Le JDR *Pavillon Noir*, qui présente un univers axé sur la piraterie et la flibuste au 17<sup>e</sup> siècle, liste ainsi avec précision les caractéristiques des navires, des armes et

---

<sup>20</sup> Les informations présentées dans ce chapitre sont issues des pages Wikipédia des JDR et des auteurs cités, ainsi que des sites de leurs éditeurs. Un article de Fred K. (voir bibliographie) a également été utilisé.

des cargaisons possibles à cette époque, ainsi que les relations géopolitiques, faits et personnages historiques, afin de donner un portrait à la fois exhaustif et exact du cadre du jeu, et in fine rendre l'expérience de jeu crédible et réaliste. Libre au maître de jeu et aux joueurs ensuite d'exploiter tout ou partie de cette matière dans le cadre de leur scénario.

Le type de jeu vidéo nommé "RPG", ou "role-playing game", est un des plus apprécié aujourd'hui, avec des franchises fortes comme les différents opus de la série "*The Elder Scrolls*" (Bethesda), qui se déroulent dans l'univers de *Donjons & Dragons*. Pour preuve de ce succès, *Skyrim*, dernière mouture sortie en 2011, totalisait 30 millions d'unités vendus en 5 ans (Gaca, 2016).

Le jeu de rôle sur table est aujourd'hui au croisement de plusieurs domaines de la "pop-culture" transmédia, où les œuvres inspirent et s'inspirent, passant du livre à l'écran de cinéma ou de télévision, de la série au jeu vidéo, des contenus web dématérialisés aux références populaires « in real life ». La fiction, et plus particulièrement la fiction de l'imaginaire (fantasy, SF...), tient aujourd'hui un rôle central dans le paysage culturel populaire, grâce à des récits forts, bien souvent transformés en « licences » commerciales à l'impact non moins important. Cette plasticité de la culture pop contribue souvent à rendre populaire, *mainstream*, des éléments qui étaient, au départ, réservés à une population d'initiés : preuve en est aujourd'hui le succès marketing de l'univers Marvel, à l'origine développé en comics et aujourd'hui couronné de succès au box-office, sur le petit écran, et bien sûr en produits dérivés de toute sorte... et en univers de JDR.

### 5.2.1.3 Dispositif et déroulement d'une partie

Je propose d'abord une brève description du dispositif, avant d'en détailler chaque élément plus longuement ensuite. Une séance de jeu est appelée « partie ». Elle réunit généralement<sup>21</sup> un MJ et trois à cinq joueurs en moyenne, disposés autour d'une table. Le MJ est généralement assis en bout de table : il a devant lui son scénario, les manuels nécessaires, et ses dés. Son espace est séparé du reste de la table par un paravent cartonné qui masque ses documents aux yeux des joueurs disposés en face de lui, puisqu'il est important pour leur expérience du jeu qu'ils ignorent les éléments du scénario qu'ils vont jouer. Chaque joueur a, devant lui, sa fiche de personnage, ses dés, et un crayon.

Une partie dure généralement entre une et cinq heures, mais peut être plus longue si les participants sont motivés. Si le scénario prévu par le MJ se déroule en l'espace d'une seule partie, il s'agit d'un « one-shot » ; s'il s'étend sur plusieurs parties, ou si le MJ propose une suite de plusieurs scénarii impliquant les mêmes personnages, il mène une « campagne » où chaque partie suit la précédente à la manière d'un feuilleton (Sioc, 2007).

Une notion très importante à comprendre est que le JDR n'intègre pas de notion de « gagner » ou « perdre ». Le jeu se déroule et l'histoire prend fin, mais ne poursuit aucun autre but que d'être vécue et appréciée par les participants, quelle qu'en puisse être l'issue. Pour Gary Gygax, le créateur de *Donjons et Dragons*, « Il n'y a pas de victoire ou de défaite, la valeur est dans l'expérience de s'imaginer en personnage de n'importe quel genre de jeu, que ce soit de

<sup>21</sup> Pour en faciliter l'explication, je généralise la pratique du JDR à sa forme la plus commune, mais il existe des exceptions : JDR ne nécessitant pas de MJ, pas de dés, intégrant des mécanismes originaux, etc.

la fantasy, le Far West, des agents secrets ou autre. Vous vivez l'expérience par procuration de tout cela.<sup>22</sup> » (Schiesel, 2008).

Le **scénario** est l'histoire dans laquelle les joueurs vont être plongés et dans laquelle leurs personnages vont évoluer. Il s'agit d'une trame plus ou moins directrice, dont les tenants et aboutissants sont connus du MJ, qui a la responsabilité d'aiguiller les joueurs et de faire réagir les éléments qu'ils rencontrent. Un scénario comprend les étapes principales par lesquelles les personnages peuvent passer durant leur partie, à commencer par la situation initiale, dans laquelle ils débentent, ainsi que l'élément perturbateur, qui marque le début de l'action des personnages. Il sert de guide au MJ qui connaît ainsi quel parcours les personnages devront réaliser pour parvenir au but, quels autres personnages ils pourront croiser, quels indices ou informations seront disponibles à quels moments, etc. Il est évidemment impératif que les joueurs n'aient aucune connaissance préalable du contenu du scénario pour pouvoir en apprécier le déroulement et vivre pleinement l'aventure qui leur est proposée ! À la manière d'un roman, dont la connaissance de la fin gâche le plaisir de la lecture.

Le scénario peut avoir été :

- Conçu par les créateurs du JDR utilisé, et inclus dans le matériel de jeu sous forme de chapitre du manuel ou d'un supplément,
- Créé par une tierce personne qui l'aura partagé dans un magazine ou sur Internet,
- Créé par le MJ lui-même.

Le scénario d'une partie de jeu de rôle reprend en quelque sorte les points clés du récit narratif : la situation initiale, le déclencheur, des péripéties, la résolution et la situation finale. Ces étapes peuvent être plus ou moins nombreuses selon la complexité du scénario et les possibilités qu'il offre en termes de bifurcations en cours d'histoire et de fins alternatives. Les personnages sont tout à fait libres d'accomplir toutes les actions qu'ils souhaitent, dans la limite de leurs capacités et des contraintes imposées par l'univers de jeu.

Le **manuel du jeu** contient l'ensemble de la description de l'univers du jeu, ainsi que les différentes règles qui s'appliquent à la création des personnages, à la réalisation des actions, au déroulement de combat ou d'autres actions complexes, etc. Le manuel est lu par le MJ avant la partie, afin qu'il prenne connaissance de l'univers, mais aussi des règles inhérentes à ce jeu en particulier. Il peut ainsi préparer son scénario en conséquence, prévoir des personnages non-joueurs (PNJ) à utiliser pendant la partie (typiquement le tavernier, l'indic, le mécanicien du vaisseau, qu'il interprètera lui-même lorsque ses joueurs les rencontreront). Le manuel peut être également lu par un joueur qui souhaite mieux connaître l'univers du jeu ou se documenter sur les règles. Il peut exister un manuel du MJ et un manuel des joueurs. Cela facilite leur consultation en séparant les informations indispensables au MJ, des informations communes aux MJ et joueurs.

Il existe aussi des suppléments et aides de jeu. Offrant un enrichissement de l'univers et des règles, ils ne sont pas indispensables à l'activité mais peuvent proposer des scénarii et des campagnes, des nouveaux points de règles ou un focus sur un aspect particulier qui n'est pas ou peu abordé dans le livre de base.

---

<sup>22</sup> "There is no winning or losing but rather the value is in the experience of imagining yourself as a character in whatever genre you're involved in whether it's a fantasy game, the Wild West, secret agents or whatever else. You get to sort of vicariously experience those things."

Durant la partie, il est utile de conserver les manuels à portée de main, de même que d'éventuels suppléments thématiques, pour préciser un point de règle ou trouver une information sur l'univers en cours de jeu.

La **feuille de personnage** est un document individuel à chaque joueur. Il s'agit le plus souvent d'une, voire deux pages A4 qui renseignent l'identité, l'apparence, les capacités et les possessions du personnage qu'il va interpréter. Les capacités sont particulièrement importantes car elles définissent les possibilités et les limites de ce que pourra accomplir le personnage. Le plus souvent, les capacités de base sont liées aux aptitudes physiques et mentales du personnage : force, adresse, intelligence, charisme, etc. Ensuite il est défini par un ensemble de capacités plus spécifiques, liées au métier du personnage, à son parcours, etc. (par exemple son aptitude à monter à cheval, sa connaissance particulière d'une langue ou d'un art martial).

Ces capacités sont assorties d'une valeur représentant leur degré de maîtrise par le personnage. Cette maîtrise sera soumise à un jet de dés, lorsqu'il souhaitera utiliser son talent, afin de voir s'il réussit son action, et à quel point. Le joueur, lors de la création de son personnage, doit le plus souvent choisir et répartir des points de création dans les différentes compétences de sa fiche de personnage ; il peut ainsi en définir le profil : sera-t-il une brute sans cervelle, un érudit doué en magie, ou encore un individu plutôt moyen en tout ? Au fur et à mesure des parties et des aventures vécues par le personnage, celui-ci gagnera des points d'expérience, qui pourront être ajoutés à ses capacités ou servir à en acquérir de nouvelles, permettant ainsi au joueur de faire évoluer son personnage.



Fig. 1 : Les dés sont appelés en fonction de leur nombre de faces : D4, D6, D8, D10, D12, et D20.

(Source : Marion Vernez)

Les **dés** sont la majorité du temps nécessaires dans une partie de JDR, car ils sont la manière d'introduire du hasard dans le déroulement du scénario. Il s'agit de dés classiques à 6 faces, ou le plus souvent de dés spéciaux à 4, 8, 10, 12 ou 20 faces. Le type et le nombre de dés requis varient d'un jeu à l'autre, et selon la situation ; les règles d'utilisation des dés sont une part importante des règles de chaque jeu. En pratique, ils servent à réaliser des actions durant le jeu, ou plus exactement à déterminer si l'action entreprise réussit ou échoue, et éventuellement dans quelle proportion. Un joueur dont le personnage cherchera à réaliser une action devra faire un jet de dés qui prendra en compte les compétences de son personnage, indiquées sur sa fiche de personnage. Le MJ pourra faire un jet de dés pour décider de la réaction d'un élément du scénario (personnage non-joueur, décor...). Voici un exemple générique de dialogue entre le joueur et le MJ pour mener une action durant une partie :

Tableau 3 : Exemple de dialogue entre un MJ et un joueur

**Joueur** : « En essayant d'être silencieux, je marche dans la cour pour localiser le bâtiment où sont les gardes. »

**MJ** : « Fais un jet de Discrétion. »

*[Le joueur lance le nombre de dés requis en lien avec sa compétence Discrétion indiquée sur sa feuille. Pour réussir il lui faut faire un résultat égal ou supérieur à une valeur annoncée par les règles.]*

**Joueur** : « Je rate mon jet... »

**MJ** : « Alors que tu progresses dans la cour, ton pied butte contre une pierre et tu étouffes un cri. Un grognement se fait entendre derrière toi. Tu te retournes et vois un énorme chien noir qui te fonce dessus. Que fais-tu ? »

**Joueur** : « J'essaie de m'enfuir en sautant par-dessus le muret d'enceinte. »

**MJ** : « Tu fais un jet sur ta valeur d'Adresse cette fois-ci. »

**Joueur**, après avoir lancé ses dés : « Non ! encore raté ! »

**MJ** : « Tu cours en direction du muret mais au moment de prendre ton élan pour sauter, tu glisses sur le gravier et tombes lourdement au sol. »

*[Le MJ fait également un jet de dés pour tester la compétence d'attaque du chien, et réussit.]*

**MJ** : « Le chien en profite pour bondir sur toi et te mord à la jambe, il te blesse et t'arrache un morceau de pantalon. Que fais-tu à présent ? »

Enfin, le **role-play** est un élément très important du JDR, et la raison de son appellation jeu de « rôle » : un des buts est que les joueurs interprètent leur personnage, de manière semblable au théâtre d'improvisation. L'appellation courante en français pour cette composante reste "role-play" : un joueur interprétant avec application son personnage sera qualifié comme *faisant du role-play* ou *étant role-play*. Dans la réalité, les dynamiques des groupes de joueurs peuvent varier et offrir une propension plus ou moins poussée au role-play, suivant l'aisance et la volonté de chacun. Un exemple simple pour illustrer cette variation : un joueur très role-play déclamera avec emphase au MJ interprétant un paysan qu'il croise : "Oh-là paysan, indique-moi donc l'auberge la plus proche, car mon cheval et moi avons grand'soif !", tandis qu'un joueur moins role-play énoncera simplement "Je demande au paysan où se trouve l'auberge.". Un fort role-play favorisera l'immersion durant la partie, mais n'est pas obligatoire et se fait au gré des envies de chacun.

#### 5.2.1.4 Sociologie du JDR

Peu de bilans sociologiques de la population rôliste existent, du moins à grande échelle, car n'étant pas centralisée ou fédérée en un point, elle est difficile à saisir et à cibler. Pourtant, il est utile, pour les bibliothèques qui souhaitent mettre en place des actions liées au JDR, d'avoir une idée du profil des rôlistes afin de déterminer une stratégie d'offre et de communication adaptée.

Il est possible de revenir sur la récente évolution de plusieurs facteurs grâce à l'enquête du Thiase<sup>23</sup>, qui porte sur le profil et les pratiques des rôlistes francophones. Le Thiase est un site affilié à la FFJDR, et tient notamment un annuaire très complet des associations et conventions de JDR dans les pays francophones. Le « sondage sur les rôlistes » a eu lieu pour la première fois en 2010 et est reconduit tous les quatre ans. Il interroge à la fois sur le profil sociologique des répondants, mais également sur leurs pratiques en termes de JDR, depuis l'âge auquel

<sup>23</sup> <http://www.le-thiase.fr/>

ils ont découvert ce loisir, jusqu'à leurs préférences de jeux, fréquence et cadre des parties, ou encore habitudes d'achats de manuels et activités de création autour de JDR. Diffusé sur internet, il est relayé par plusieurs sites d'importance comme celui de la FFJDR et du GROG<sup>24</sup>, par les multiples communautés de rôlistes sur les réseaux sociaux et la blogosphère. Le relais étant assuré ensuite par le « bouche-à-oreille » entre rôlistes, au sein des forums, associations et groupes de jeu.<sup>25</sup> Le sondage 2018 indique « 5'918 réponses contre 4'143 en 2014 et 2'900 en 2010 » (Julie, 2018). Après diffusion, les résultats de l'enquête sont retranscrits dans un rapport statistique en ligne. Pour mon travail, je choisis de sélectionner certains aspects du sondage 2018 (Julie), afin d'avoir les résultats les plus complets.

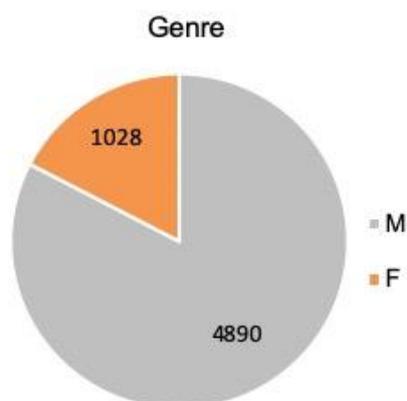


Fig. 2 : Sondage Thiase 2018 : Répartition des genres

Source : Chiffres issus de Julie, 2018. Graphique de Marion Vernez

**Genre** : Les hommes sont encore majoritaires dans la pratique du JDR. Il est intéressant de noter que la proportion de femmes reste relativement faible (17,4% des répondants en 2018), mais tend à se renforcer d'année en année (+9,4% sur 8 ans). Le sondage 2018 indique en sus que les femmes représentent aujourd'hui 33% des pratiquants de moins de 30 ans, ce qui est également encourageant. Il n'y a aucune raison logique qui justifierait que la pratique du JDR soit uniquement masculine. Le fait que les hommes soient encore les plus nombreux autour des tables de JDR vient du fait qu'à leur origine, le public du JDR et de son ancêtre le wargame étaient presque uniquement masculins. Il a probablement été difficile pour les femmes d'oser s'intéresser et s'intégrer dans ce milieu genré, mais elles se font depuis lentement leur place. Il faut aujourd'hui encourager cette mixité des genres, au travers du JDR comme ailleurs.

<sup>24</sup> « Guide du Rôliste Galactique » : <http://www.legrog.org/>

<sup>25</sup> La méthode de transmission de ce sondage n'est pas idéale car il induit des biais quant à l'échantillon de personnes qui choisissent d'y répondre (Jakoubovitch, 2018). Mais, en l'absence de meilleur indicateur, je pense qu'il est tout de même intéressant à prendre en compte, ne serait-ce que pour constater certaines évolutions entre les différentes itérations du sondage.

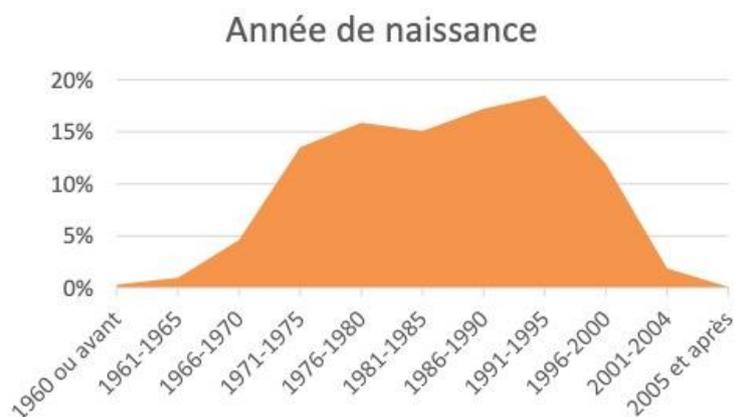


Fig. 3: Sondage Thiase 2018 : Année de naissance

(Source : Julie, 2018)

**Âge actuel** : Le public actuel est très réparti sur les tranches d'âge, ce qui indique que la population de "vétérans" rôlistes est toujours active, et que ce loisir a perduré dans le temps pour toucher de nouvelles générations. J'ai pu personnellement m'en rendre compte lors de la convention Orc'idée 2019, où des parents rôlistes commencent à amener leurs enfants, voire même où un père et sa fille, jeune adulte, animaient chacun une table. Le rôlisme est un loisir de passion qui amène naturellement les pratiquants, devenus adultes et parents, à chercher à transmettre cette passion et à initier leurs proches à ce loisir. Le rajeunissement de la pratique, grâce au passage à la génération des enfants de rôlistes, se traduit ces dernières années par l'apparition d'une offre éditoriale destinée à ces jeunes publics<sup>26</sup>.

Cela peut s'expliquer par le fait que les gens qui ont découvert le JDR dans les années 70-80 en font toujours aujourd'hui, et que les générations suivantes ont chacune pu être en contact avec le JDR à différentes occasions. La pratique du JDR, malgré les difficultés et les polémiques<sup>27</sup> n'a jamais cessé et continue, plus que jamais, de séduire à tous les âges. J'ai rencontré à Ludesco un couple de plus de 50 ans qui essayait le JDR pour la seconde fois, et est reparti ravi !

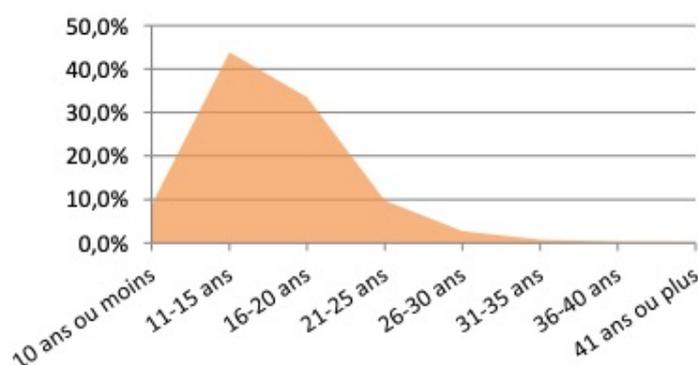


Fig. 4 : Sondage Thiase 2018 : Âge de découverte du JDR

(Source : Julie, 2018)

**Âge de découverte du JDR** : une majorité de répondants au sondage 2018 du Thiase indiquent avoir découvert le JDR lorsqu'ils étaient enfant ou adolescent. À l'inverse, très peu entrent en contact avec le JDR pour la première fois après l'âge de 25 ans. La pré-adolescence

<sup>26</sup> Voir chapitre 7.1.1.3

<sup>27</sup> Voir chapitre 5.2.1.5

et l'adolescence semblent donc être des moments propices à la découverte de ce loisir, qui par ailleurs répond à des envies et des dynamiques sociales de ces tranches d'âge : créativité, besoin d'évasion en réaction à l'ennui/aux frustrations de la vie quotidienne, besoins de s'affirmer et d'avoir une place au sein d'un groupe social qui partage les mêmes intérêts et références.

En associant l'âge actuel et l'âge de découverte indiqués par les répondants, et en les comparant dans un même tableau (ci-dessous), il est mis en évidence que les personnes nées autour de 1971-75 ont découvert le JDR lors de leur adolescence (70% avant l'âge de 15 ans), soit dans la première vague de popularité du JDR, avant une baisse qui peut être liée dans les années 80 et 90 aux contrecoups des polémiques autour du loisir, ce qui le rendait moins populaire auprès des jeunes. 60% des personnes nées dans les années 1990 ont connu leur première expérience de JDR après l'âge de 15 ans, et plutôt entre 16 et 20 ans.

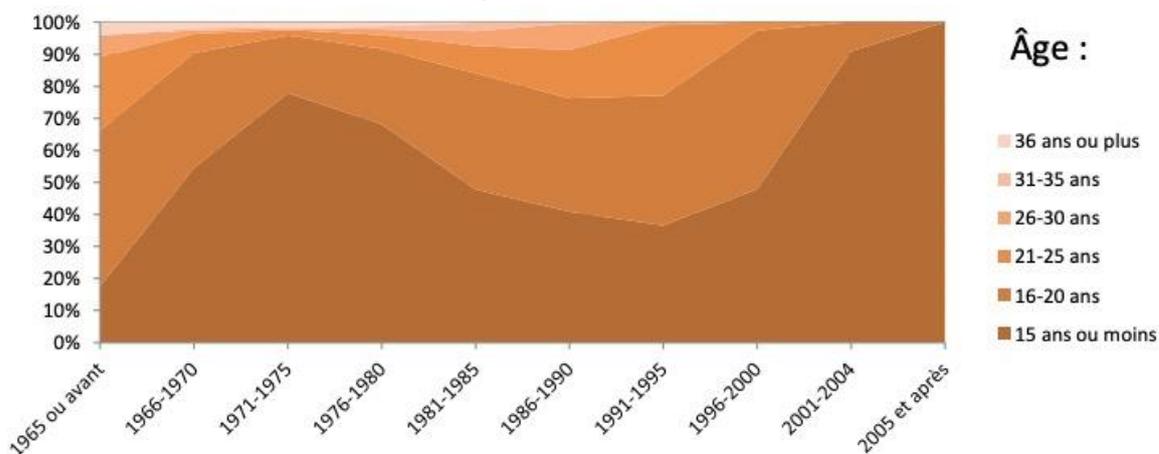


Fig. 5 : Sondage Thiase 2018 : Âge de découverte du JDR en lien avec l'année de naissance

(Source : Julie, 2018)

### 5.2.1.5 Polémiques et prudence

Le jeu de rôle a traversé une période d'impopularité dans les années 1980 et 1990, où de fausses informations reliant le JDR à des pratiques satanistes ou sectaires, à la drogue ou à des suicides, circulèrent dans plusieurs pays.

Dans les années 1980 aux États-Unis, pays où la morale était (et est encore) fortement influencée par des valeurs religieuses, une fronde morale s'est organisée contre le JDR. L'association BADD (« Bothered About Dungeons and Dragons »), fondé par une mère dont le fils rôliste s'était suicidé, a mené une vaste campagne populaire contre le JDR, qu'elle accusait d'être « une porte ouverte vers le satanisme, la drogue et la violence » (Trémel, 2001, p. 45). Rapidement de nombreux médias relayèrent des allégations alarmantes à l'encontre du JDR (pratiques satanistes et vaudou, pornographie, meurtres rituels...) qui déclenchèrent un mouvement de « panique morale » dans tout le pays. Deux articles disponibles sur internet, l'un de David Waldron (2004) et l'autre de Sébastien Savard (2017), relatent de manière très complète le contexte et les réactions ayant entouré deux « affaires » de suicide prétendument liés à la pratique du JDR. Je conseille la lecture de ces articles pour mieux percevoir le phénomène qui s'est produit alors, et l'impact qu'il a eu par la suite sur l'image du JDR.

En France, dans les années 1990, le JDR fut pointé du doigt dans plusieurs affaires de suicide, profanation de cimetière ou drogue. Aucune de ces accusations ne fut avérée mais, comme

aux États-Unis dix ans auparavant, les articles de presse et reportages télévisés de l'époque (dont un numéro de « Bas les Masques »<sup>28</sup> resté dans les annales) sapèrent durablement l'image du JDR et rendirent sa pratique suspicieuse aux yeux du grand public. La conséquence la plus néfaste fut le retrait des subventions et des locaux alloués à plus de 600 clubs de JDR par les collectivités locales dans les semaines qui suivirent la publication de ces reportages. Un grand travail de pédagogie a été effectué depuis, particulièrement par les clubs et associations de JDR. En France, la FFJDR fut créée en 1996, pour «démystifier» le JDR, l'expliquer au plus grand nombre et le promouvoir sur des bases saines. Le très bon ouvrage de Jean-Hughes Matelly (1999), à la fois rôliste et enquêteur sur les « affaires » françaises, a également contribué à expliquer le phénomène et à répondre aux craintes et aux informations erronées qui avaient circulé. Grâce à ces efforts, ces polémiques sont aujourd'hui grandement apaisées. Cet effet médiatique n'a pas eu d'impact significatif en Suisse, et aucun phénomène de panique morale ne s'est étendue au territoire à ce sujet.

Mais il faut garder en mémoire que certaines personnes y restent sensibles, du fait de leur éducation morale ou religieuse par exemple. Elles pourront réagir négativement face au jeu de rôle en général, ou à certains jeux en particulier, à cause de leur iconographie, de leur contenu ou des valeurs qu'ils décrivent : démons, violences, personnages à la moralité douteuse (les pirates n'étaient pas des enfants de cœur...). Il faut donc toujours préparer soigneusement une présentation de ce loisir, afin de rappeler qu'il ne s'agit que d'un jeu, servant à développer de l'amusement en groupe, et en justifiant sa pratique d'après les arguments précédemment exposés ou qui seront adaptés aux missions de l'institution. De nombreuses associations, dont la FFJDR<sup>29</sup>, proposent des supports explicatifs simples et complets, mais aussi des chartes de bonnes pratiques<sup>30</sup>. Autant d'outils que peut reprendre une bibliothèque, qui peut également compter sur la formalisation de sa politique d'acquisition pour argumenter la présence de tel ou tel titre dans son fonds.

Il est intéressant de se rappeler de ces mêmes réactions de craintes et de peurs fantasmées à l'arrivée du heavy metal, et des mêmes amalgames régulièrement opérés entre violences et jeux vidéo. Des groupes, principalement religieux, militent aujourd'hui encore contre des livres de fiction présentant des valeurs qu'ils considèrent comme impies ou pervertissant les esprits ; la série «Harry Potter» a par exemple été accusée de promouvoir la sorcellerie, et interdite, voir même littéralement brûlée en place publique, dans plusieurs pays et jusqu'à encore très récemment<sup>31</sup> !

#### **5.2.1.6 Pratiques connexes**

Alors que le JDR traditionnel, « papier-crayon » ou « sur table » se pratique en faisant principalement appel à l'imagination pour immerger ses participants dans une aventure fictionnelle, il existe d'autres formes de loisir proches, ou dérivés, qui procèdent différemment. J'en évoque ici quelques-uns, tout simplement pour les définir pour les néophytes, les

<sup>28</sup> Présenté par Mireille Dumas, diffusé le 11 octobre 1995 sur France 2. Le reportage n'est plus disponible en ligne mais la référence est accessible à cette adresse : [http://inatheque.ina.fr/doc/TV-RADIO/TV\\_144101.001](http://inatheque.ina.fr/doc/TV-RADIO/TV_144101.001)

<sup>29</sup> Plaquette "Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est?" : <http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/services-plaquetteweb.pdf>

<sup>30</sup> Charte « Respect et tolérance » de la convention Orc'idée :

<https://www.orcidée.ch/index.php/home/charte-respect-tolerance>

<sup>31</sup> Fin mars 2019, des livres Harry Potter furent brûlés par une paroisse polonaise car accusés de "pouvoirs diaboliques"... <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/pologne-des-livres-harry-potter-brules-pour-cause-de-pouvoirs-diaboliques/94151>

différencier du JDR et en expliquer brièvement la pratique. J'en parle également car, notamment pour le cas des escape games, ils viennent à se développer comme animation ou médiation à l'intérieur des lieux de culture, et des bibliothèques. Dès lors, il me semble utile d'évoquer ces possibilités, connexes au JDR, qui peuvent être utilisées dans le cadre d'une bibliothèque pour développer la dimension ludique de l'institution, de différentes manières.

### Jeu de rôle grandeur nature

Le JDR **Grandeur Nature**, ou GN<sup>32</sup>, est une pratique dérivée du JDR "papier-crayon". Il s'agit du même concept (un joueur incarne un personnage au sein d'une fiction collaborative suivant



Fig. 6 : Participants au GN ConQuest of Mythodea, 2018

(Source : [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Conquest\\_of\\_Mythodea\\_2018\\_9.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Conquest_of_Mythodea_2018_9.jpg))

le scénario d'un MJ), à la différence que cette fois le joueur incarne physiquement son personnage, avec un costume et des accessoires parfois extrêmement élaborés, ainsi que des actions réalisées physiquement. Ce type de JDR ne se déroule plus autour d'une table mais dans un espace dédié plus ou moins grand : il peut s'agir d'une forêt, d'un château, d'un abri antiatomique ou tout autre cadre choisi par les organisateurs, souvent en cohérence avec le scénario proposé pour fournir un cadre immersif à l'expérience. L'immersion offerte par ce type de jeu est totale, pour plusieurs raisons. D'une part tous les joueurs incarnent leur personnage en role-play, ce qui apporte matière et profondeur à l'ambiance du scénario. D'autre part l'organisation du jeu inclut la présence physique de "personnages non-joueurs", ou PNJ, normalement incarnés par le MJ lors des séances de jeu autour d'une table. Dans le GN, des personnes se joignent en tant que PNJ et jouent un rôle additionnel au scénario, un peu comme les figurants au cinéma : tavernier, garde, mendiant, ou tout autre personnage uniquement destiné à faire vivre l'univers du jeu pour les joueurs et interagir avec eux. Les PNJ sont normalement mis au courant de la teneur du scénario et des différentes actions auxquelles ils auront à participer, ou vers lesquelles ils devront aiguiller les joueurs.

Un GN peut se dérouler sur une période de quelques heures jusqu'à une semaine. Un des exemples les plus spectaculaires de GN est "ConQuest of Mythodea" : ce jeu au thème « médiéval-fantasy » se déroule sur une semaine chaque année depuis 2004 en Allemagne, et a réuni lors de sa dernière édition plus de 8'000 personnes (dont 6'000 joueurs et 1'500 PNJ) venues de toute l'Europe, sur un terrain de 60 hectares. Les joueurs participent aux combats, réglés grâce à des règles de fair-play et des armes en mousse, mais aussi à des

---

<sup>32</sup> Aussi appelé LARP, de l'anglais **Live Action Role-Play**.

manigances, tractations politiques, espionnage entre clans, quêtes et autres événements intervenants au fil du jeu. Un système de points d'expérience permet à un joueur d'incarner le même personnage d'année en année, et d'améliorer ses compétences et son matériel.

### Murder party

Une murder party, aussi nommée soirée enquête, huis clos mystère, soirée meurtre et mystère, peut être considérée comme une forme de GN. Les joueurs incarnent physiquement un personnage, parmi d'autres personnages. Comme leur nom l'indique, les murder party ont pour scénario un meurtre, ou un crime au sujet duquel les participants doivent enquêter pour le résoudre, souvent à huis-clos. Comme pour le GN, les joueurs prennent souvent soin de se costumer selon le thème ou l'époque à laquelle se déroule l'histoire.

L'attrait du public pour les murder party est directement liée à la popularité du roman policier et d'enquête, dès la fin du 19e siècle et les romans de Arthur Conan Doyle. Le terme "murder party" apparaît pour la première fois en 1931 dans le roman de Henri Bordeaux : *"Murder Party, ou celle qui n'était pas invitée"*. Agatha Christie n'est pas non plus étrangère à la popularité des murder party, puisque certains de ses romans en représentent exactement : un huis-clos où les personnages se soupçonnent mutuellement, cachent et découvrent des secrets, et reconstituent le déroulement des événements et les motivations ayant menés au crime. Par exemple « *Les dix petits nègres* » (1939) ou encore « *Un meurtre sera commis le...* » (1950).



Fig. 7 : Participants à la murder party "Shadow Island", 2018

(Source : Gaëlle Martin)

Aujourd'hui la murder party se déroule le plus souvent en groupe d'une dizaine de personnes, et peut intégrer quelques PNJ, qui ont le même rôle que dans un GN : donner vie au cadre de l'histoire et assister les joueurs. Le "maître du jeu", qui détient l'intégralité du scénario, peut se camoufler parmi les PNJ afin de veiller à son bon déroulement. Le temps de jeu est généralement calibré et court (le temps d'un repas, d'une soirée...). Le scénario peut, dans certains cas, posséder plusieurs fins alternatives, suivant ce que les joueurs décident de réaliser durant la partie. Cela laisse une possibilité de participation, dans un sens, des joueurs à la narration, puisqu'ils peuvent influencer le déroulement du scénario. Ce n'est pas le cas dans un jeu d'évasion, comme indiqué par la suite.

### Jeux d'évasion

Les jeux d'évasion, plus souvent appelés escape games ou escape rooms, ont vu le jour au Japon en 2007. La mode s'est ensuite exportée en Europe de l'Est, pour finalement se répandre dans le monde entier. Il existe aujourd'hui plus de 75 enseignes proposant près de 150 salles en Suisse Romande (Radio Jura Bernois, 2018) ; ce chiffre n'incluant pas les manifestations éphémères (escapes games montés dans des lieux culturels ou pendant des événements temporaires par exemple).

Il s'agit là moins d'un jeu de rôle que d'un jeu de réflexion et d'immersion. Le concept est simple : par petits groupes (2 à 6 personnes en général), les participants sont enfermés dans une salle, avec pour objectif d'en sortir en soixante minutes. Pour réussir à s'échapper, les participants devront résoudre des énigmes, codes et autres casse-têtes, fouiller la pièce à la recherche d'indices qui leur permettront de comprendre l'histoire dans laquelle ils se retrouvent plongés, ou trouver des objets qui pourront les aider dans leur progression. Les joueurs sont suivis à distance par un *gamemaster*, équivalent du maître du jeu, qui est placé à l'extérieur de leur salle mais peut vérifier le cheminement du groupe via un système de caméras et de micros. Il peut également assister les joueurs en cas de besoin, en leur transmettant des indices si une énigme bloque leur avancée. Il n'interfère sinon en aucune manière avec la réflexion des joueurs, ni ne communique avec eux. La salle est souvent thématique, avec un décor particulièrement soigné et une intrigue ou une situation de base qui est présentée aux joueurs avant leur entrée dans la salle.

Le jeu d'évasion partage avec le jeu de rôle l'idée d'une histoire proposée aux joueurs et dans laquelle ils vont évoluer collectivement. Toutefois de nombreuses différences distancent l'escape game du JDR : les joueurs suivent un chemin prédéfini dans le scénario, et il n'y a pas de place pour l'improvisation ou la participation individuelle du groupe de joueurs au scénario prévu par les gamemasters. La narration est unilatérale : elle est proposée par le gamemaster aux joueurs au cours de l'aventure, mais ne doit pas être complétée par les joueurs. De plus, la temporalité d'une partie d'escape game est fixe et annoncée d'avance (en général 1h), ce qui n'est pas systématiquement le cas des parties de JDR, où une partie peut se prolonger aussi longtemps que nécessaire suivant le déroulement du scénario. Finalement, le groupe est mis dans une situation où il "joue" un groupe d'aventuriers, de détectives, ou de personnes séquestrées, mais chaque personne n'a pas un rôle défini qu'elle interpréterait comme dans un JDR.

#### « Role-playing game » (RPG) en jeu vidéo

Une adaptation, ou une transposition du jeu de rôle a depuis longtemps sa place dans le paysage du jeu vidéo. Le RPG reprend certains codes du JDR « papier-crayon » : un jeu d'aventure dirigeant un personnage à travers une ou plusieurs quêtes, missions ou enquêtes. L'interprétation du rôle par le joueur se limite à "incarner" son personnage au travers de choix qu'il est amené à faire (entre différentes réponses à un personnage du jeu, le lieu où il souhaite se rendre, une action plutôt qu'une autre...), qui influent sur le cours de l'histoire que vit le personnage. Il n'y a pas de jet de dés pour résoudre les situations, mais une intelligence artificielle qui prend plusieurs paramètres (niveau du personnage, de ses opposants) pour des calculs algorithmiques. Le joueur sera seul, sauf si le jeu vidéo est en réseau, ou même un MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueur) : dans ces cas le joueur peut retrouver en ligne des amis pour jouer en groupe à distance dans un même environnement de jeu, ou alors le partager avec une infinité de joueurs connectés en même temps autour du monde, comme dans le très populaire jeu *World of Warcraft*.

## 5.2.2 Pourquoi proposer le JDR en bibliothèque ? <sup>33</sup>

### 5.2.2.1 Imaginaire, fiction, narration

L'imaginaire est défini par l'anthropologue Gilbert Durant (1992, p. 38) comme « l'ensemble des images et des relations d'images qui constitue le capital pensé de l'homo sapiens ». Chaque individu dans chaque époque et société s'est constitué son imaginaire, basé sur la culture, les valeurs, les mythes et les croyances du moment.

*« L'attrance d'un large public pour la sorcellerie, l'occultisme, l'astrologie, la communication avec l'au-delà et l'ésotérisme illustre l'attrance pour toutes ces représentations qui pimentent la vie terne, banale et quotidienne d'une dimension fictive et fantastique. » (Dartiguenave, 2015, p. 11).*

La fiction, en littérature comme aujourd'hui sur des écrans, se nourrit de cet attrait naturel pour les humains de rechercher l'imaginaire, de s'y plonger et de s'en nourrir pour en retirer une satisfaction qu'ils ne peuvent atteindre dans leur vie quotidienne.

Le lien du JDR avec l'imagination est primordial, puisque l'expérience de jeu ne se constitue que grâce à l'imagination de tous les participants. Ce facteur, à lui seul, peut être utilisé pour légitimer l'activité de JDR en bibliothèque : il s'inscrit parfaitement dans la mission des bibliothèques, et particulièrement dans celles qui se revendiquent « troisième lieu » et espaces propices à l'imagination et à la créativité. La bibliothèque peut ainsi proposer, en plus de ses romans et médias qui activent l'imagination des usagers, de la faire fructifier grâce au JDR. L'émulation d'un groupe de joueurs et l'exercice d'appréhension de l'univers, des enjeux de la partie, des descriptions, sont de puissants moteurs pour l'imagination de chacun.

Au-delà de la forme « livre » du JDR (par les manuels), plusieurs éléments du JDR trouvent écho en bibliothèque, notamment par rapport au lien qu'il entretient avec la narration et la fiction, deux éléments centraux de la littérature. Comme l'explique Coralie David, « le JDR est l'expérience collective et orale d'une création et d'une réception de la fiction par le langage. [...] Le JDR a ouvert un interstice pour expérimenter un autre rapport à la fiction. » (David, 2016). Les participants au jeu co-crèent leur aventure, se partagent la narration et incluent les éléments qu'ils reçoivent au fur et à mesure (du MJ, des autres joueurs) pour conserver la cohérence du récit. Sur la structure, le scénario d'une partie reprend le schéma-type du récit : une situation initiale, un élément perturbateur, des péripéties, une résolution, et une situation finale. Comme dans un récit de fiction classique, ces étapes constituent des moments-clés dans la progression du jeu : les joueurs s'y confrontent, se positionnent et interprètent les situations qui leur sont proposées. Mais contrairement au roman, avec lequel le lecteur n'est que récepteur, le joueur reçoit les données mais devient à son tour acteur pour ajouter ses éléments : la réaction de son personnage, une action qu'il entreprend, une décision qu'il soumet à ses compagnons. La pratique du role-play peut également contribuer à mettre en lumière les niveaux et les formes de langage, le vocabulaire spécifique à un domaine ou une époque, le discours direct et indirect. Ainsi la bibliothèque promouvrait la maîtrise du langage, également nécessaire pour appréhender la littérature et l'art du récit.

<sup>33</sup> Des éléments de ce chapitre se basent sur les entretiens informels réalisés avec les experts indiqués en début de travail, ainsi que sur les retours d'expériences récoltés auprès des bibliothèques interrogées.

Développer la pratique du jeu de rôle en bibliothèque constituerait donc une occasion de faire vivre la narration et la fiction autrement, en proposant au joueur de devenir acteur du récit et de s'ouvrir à l'imaginaire et aux possibles d'une manière nouvelle selon les référents culturels de chacun (Périer, 2017). La fiction proposée au départ par le scénario évolue de partie en partie : deux groupes de joueurs ne feront jamais exactement la même aventure, car leurs décisions, leurs interprétations et leurs réactions changeront systématiquement. L'expérience de cette création fictionnelle, narrative et collaborative est inédite pour beaucoup de personnes, et montre que chacun peut créer de la matière fictionnelle.

Il s'agirait aussi de proposer une activité narrative et fictionnelle par un autre biais que la lecture, selon une autre modalité de transmission : l'oralité (David, 2016). Cela permettrait de développer ou de mettre à profit l'imagination, qui se nourrit également par d'autres biais que la lecture : médias audio-visuels et vidéoludiques en tête. En plus de d'offrir le terrain de jeu créatif décrit précédemment, il permettrait de mettre l'accent sur le récit et à la narration en dehors du langage des livres.

Un dernier point réside bien évidemment dans la promotion de la lecture : que ce soit pour les manuels ou pour les romans ou documents liés aux univers de jeu, le JDR peut inciter à la lecture celui qui voudrait se documenter dans le cadre d'une partie, ou explorer l'univers de jeu ou les inspirations dont il découle. Il peut ainsi être intéressant de proposer une adéquation entre les collections de littératures de l'imaginaire (SF, fantasy...) et les manuels de JDR, comme par exemple à la Bibliothèque de Lausanne-Chauderon, où ces documents sont rangés au sein d'une même section : les littératures de l'imaginaire.

### **5.2.2.2 Diversité des possibilités offertes**

Tout comme le jeu en général, le JDR est protéiforme : il peut s'adapter à de nombreux contextes grâce à un seul dispositif (un scénario, un MJ, des joueurs). Suivant les cas, il servira de valeur ajoutée, de produit d'appel ou d'offre complémentaire à la fréquentation classique d'une institution. Durant mon enquête plusieurs bibliothèques ont indiqué avoir développé le JDR dans l'optique d'atteindre les adolescents et de les faire venir à la bibliothèque, d'autres ont indiqué organiser des initiations pour les enfants durant les vacances, enfin d'autres ont visé un public adulte motivé à s'investir dans une communauté ludique.

Dans une bibliothèque, une offre de JDR peut s'adapter à ses publics. Le JDR s'adapte aux contraintes de temps, avec des durées de parties variables et des dispositifs qui permettent autant des sessions ponctuelles ou occasionnelles que des rendez-vous réguliers.

Une valeur du JDR en bibliothèque, en cohérence avec sa mission culturelle, pourrait être celle de l'apprentissage, ou de l'acquisition de connaissances nouvelles. Dans cette optique, la partie de jeu est un prétexte, ou un support pour transmettre des connaissances, des informations. Cela se rapprocherait donc plus d'une médiation. La valeur pédagogique du jeu n'est plus à prouver et est largement utilisé dans beaucoup de processus d'enseignement, à tout niveau et à tout âge. Le JDR a par exemple été utilisé comme support pour transmettre des connaissances académiques, dans le cadre de l'événement « Joue ton savoir !<sup>34</sup> » organisé par le service de médiation culturelle de l'Université de Lausanne en mars 2019. En utilisant le postulat et la mécanique du JDR, des chercheurs universitaires associés à des

<sup>34</sup> [https://wp.unil.ch/grangededorigny/%C3%A9v%C3%A8nement/joue-ton-savoir/?instance\\_id=212](https://wp.unil.ch/grangededorigny/%C3%A9v%C3%A8nement/joue-ton-savoir/?instance_id=212)

rôlistes ont conçu différents JDR qui ont permis qui ont permis d'intégrer des contenus académiques à un scénario, et de les transmettre durant une partie à des personnes non-spécialistes. Le JDR avait donc ici une valeur d'outil pédagogique, et cette expérience a reçu de très bons retours des participants<sup>35</sup>.

Dans une bibliothèque, le JDR peut également servir de moyen de médiation d'un objet culturel, qu'il s'agisse d'un artefact, d'une collection, ou d'une thématique. La bibliothèque utilise alors une partie de jeu comme vitrine, ou comme lien pour que l'utilisateur prenne connaissance d'un objet culturel qu'elle propose. Cette méthode facilite l'entrée en contact de l'utilisateur avec l'objet, retire l'appréhension qu'on peut avoir de « ne pas comprendre » l'objet, et contribue à le rendre intéressant et attractif au travers du scénario proposé.

### **5.2.2.3 Une offre comme une autre à développer**

Le JDR en bibliothèque n'est pas plus compliqué à mettre en place que d'autres initiatives, comme l'introduction des jeux vidéo. Il peut avoir l'air plus complexe, car surtout lié à la méconnaissance des professionnels de bibliothèque de ce domaine spécifique. Le JDR peut s'intégrer en bibliothèque avec le même investissement et les mêmes outils que pour d'autres fonds ou activités « traditionnelles » : des politiques de gestion, de la veille, de la formation, des partenariats, de la communication.

En soi, une activité de JDR à mettre en place demande peu de matériel : table, chaises, des feuilles, et quelques dés. Mme Hess, durant le pilote de JDR qui a eu lieu à la BV, a fait part de son étonnement du peu de matériel nécessaire, et pourtant de la qualité du résultat et du moment que les enfants avaient passés à jouer. L'atout principal du JDR est de se baser sur l'imagination ; aucun accessoire, appareil électronique, ou autre dispositif coûteux ou contraignant, ce qui est souvent un plus pour les bibliothèques dont la latitude financière est parfois réduite. La réflexion doit évidemment se faire en amont, sur les modalités du dispositif, le lieu opportun. Il faut également trouver la personne qui animera la partie, mais là encore plusieurs dispositifs sont possibles, et notamment faire appel à des intervenants externes, ce qui se pratique déjà par exemple pour les heures du conte ou des ateliers créatifs. Une fois cela décidé, le déroulement de la partie se fera de manière très simple et, pour ainsi dire, naturelle. Le concept du jeu s'explique rapidement aux participants néophytes, qui maîtrisent déjà les outils principaux de la partie : la parole et l'imagination. Voici la différence importante par rapport au jeu vidéo, dont la maîtrise des manettes ou des contrôles gêne le débutant dans sa découverte d'un jeu. Le rôliste débutant se laisse, lui, guider par le maître de jeu dans un premier temps, puis par ses camarades de table, pour s'immerger dans l'histoire et lancer son imagination.

La constitution d'un fonds représente peut-être plus de travail, mais pas plus que pour une autre collection nouvelle à laquelle les bibliothécaires doivent se former. La création ou l'alimentation d'un fonds de livres de JDR nécessitent d'obtenir une connaissance du milieu éditorial, et des différents univers ou types de jeu. Mais cela se met en place de la même manière que les bibliothécaires se sont formés lors de l'arrivée d'un fonds de jeux vidéo, ou d'autres collections « spéciales ». Le JDR ne représente pas un effort réellement différent de cela. D'autre part, les bibliothécaires peuvent compter sur le conseil de très bons blogs et sites, ou groupes professionnels spécialisés sur les réseaux sociaux<sup>36</sup>, de même que sur

<sup>35</sup> <http://isaacpante.net/joue-ton-savoir-le-film/>

<sup>36</sup> Voir sélection en annexe 15.

l'expérience d'autres bibliothèques et d'associations, afin d'avoir les conseils et les orientations pour débiter une collection cohérente. D'après les retours d'expérience récoltés durant ce travail, j'ai pu constater que la presque totalité des bibliothèques où se sont monté un fonds de livres ou des activités comptent un ou plusieurs rôlistes parmi les collaborateurs, ce qui facilite la mise en place.

Le coût d'acquisition des manuels de JDR peut faire craindre une difficulté, mais en dehors des grandes licences commerciales il existe une grande variété de jeux à prix tout à fait abordables, voir gratuits, et pourtant très qualitatifs et originaux (beaucoup seront même plus simples et plus adaptés à un public de néophytes que les « gros jeux » populaires dont l'univers et les règles sont souvent complexes.). La constitution d'un fonds n'est donc pas hors de portée même d'une institution modeste.

### 5.2.3 Exemples de cas concrets

Tableau 4 : Bibliothèques participant à l'enquête

Nom	Localisation	Présence du JDR	Depuis
Bibliothèque municipale de Lausanne – site Chauderon	Lausanne, CH	Fonds	2018
		Activités	2012
Bibliothèque municipale de Lausanne – site Montriond	Lausanne, CH	Activités	2016
Bibliothèque municipale de Morges	Morges, CH	Activités	2017
Bibliothèque nationale de France	Paris, FR	Activités	2009
Bibliothèque Louise-Michel	Paris, FR	Fonds	2016
		Activités	2016
Bibliothèque municipale d'Hérouville-St.-Clair	Hérouville-St.-Clair, FR	Fonds	2017
		Activités	2017
Maison du Livre et de la Culture	Charmes, FR	Activités	2017
Bibliothèque Pierre-Perret	Waremmes, BE	Fonds	2018
		Activités	2017
Bibliothèque Chiroux	Liège, BE	Activités	2018

Toutes les bibliothèques interrogées organisent ou ont organisé des activités de JDR dans leurs murs. Seules quatre ont constitué un fonds de manuels de JDR, mais il est à noter qu'elles associent ce fonds à une activité de JDR. Aucune bibliothèque interrogée ne possède uniquement un fonds, sans activités annexes.

Je propose une analyse de ces retours d'expérience en confrontant les réponses des différentes institutions, ce qui permet d'identifier des tendances et des similitudes.

#### 5.2.3.1 Mise en place d'un fonds de livres de JDR

À la question de ce qui a motivé la mise en place d'un tel fonds de manuels de JDR, les quatre institutions concernées citent des arguments tels que :

- Lien avec les activités de JDR : demande des rôlistes/des participants aux activités, avoir un fonds à disposition pour les activités de la bibliothèque,

- Lien avec les collections de la bibliothèque : présence de livres-jeu (livres dont vous êtes le héros), accent sur les littératures de l'imaginaire
- Lien avec les usagers : tentative de toucher un public absent (adolescents)
- Lien avec la promotion du JDR en lui-même : bibliothécaires rôlistes, volonté de faire découvrir le JDR au public, proposer aux usagers de découvrir certains jeux avant qu'ils en fassent l'achat personnel

**La mise en place** n'a pas soulevé de critique ou de réaction négative. Chaque institution a constaté une bonne réception, particulièrement de la part des rôlistes, ainsi que par les équipes de bibliothécaires, qu'ils soient rôlistes ou non. Une partie du grand public a montré de la curiosité en posant des questions afin de s'informer. La mise en place d'un fonds a demandé une préparation variable : un bibliothécaire indique n'avoir fait aucune recherche préparatoire particulière, deux ont consulté quelques articles en ligne, une association de JDR locale ou encore le groupe Facebook « Jeu en bibliothèque »<sup>37</sup>, et un indique des recherches plus conséquentes réalisées par l'étudiant qui menait le projet.

**Les publics** visés par l'offre d'un fonds sont définis par les institutions questionnées selon deux axes : l'âge, et le niveau de pratique/de connaissance du JDR. Ce sont le plus souvent les adultes, ou les adolescents ; une bibliothèque précise que dans son cas les usagers du fonds sont les participants aux activités, et se situent dans la tranche des 15-35 ans. En lien avec le propos de la politique d'acquisition, les publics visés sont également d'une part des rôlistes initiés, pour « tester de nouveaux jeux » ou « jouer avec leurs enfants », et d'autre part des « novices » qui souhaitent découvrir. Une bibliothèque indique en outre qu'elle examinera à terme laquelle de ces populations est la plus « enthousiaste », afin de cibler « quel style de manuel est à privilégier ».

**La sélection** est un point-clé de l'élaboration d'une offre de JDR : trois institutions indiquent avoir porté une attention particulière à un certain panachage de leur offre : un équilibre entre des jeux issus de grandes licences populaires (des « best-sellers »), des jeux convenant à l'initiation, et des jeux moins connus, voire indépendants. Les institutions ont donc à cœur d'offrir « un panel assez large de ce qui se fait aux habitués, et une porte d'entrée aux néophytes », en choisissant de ne pas viser uniquement les rôlistes pratiquants, mais également promouvoir le JDR et initier d'autres publics avec une sélection de références. Une institution précise avoir également achetés des sets de dés, tandis qu'une autre indique au contraire avoir choisi de ne pas les fournir, et ne pas acheter de matériel de jeu trop complexe à traiter ou équiper (matériel détachable, écrans, autres aides de jeu aux formes parfois variées). Une indique en outre avoir acheté quelques livres documentaires liés au sujet du JDR. La bibliothèque Louise-Michel gère de façon particulière les acquisitions, car elle a constitué son fonds grâce à une campagne de dons de ses usagers : ce cas est décrit plus en détail dans un focus ci-après.

**L'acquisition** est un point problématique, lié à la nature des manuels de JDR. En effet, ils ne sont pas édités en tant que « livres », malgré leur apparence physique, mais comme « jeux ». Les manuels de JDR sont donc distribués via d'autres canaux et fournisseurs, souvent en boutiques de jeu et non en librairies. Ces dernières ne peuvent pas non plus toujours en faire commande puisqu'elles fonctionnent avec des diffuseurs et canaux spécifiques. Plusieurs

---

<sup>37</sup> Voir Réf. 1

bibliothèques ont indiqué en conséquence ne pas pouvoir procéder comme à leur habitude pour les achats de livres et de matériel de JDR : les références présentes sur Electre ou autres réseaux de diffusion habituellement utilisés par les bibliothèques sont rares. De plus, certaines institutions n'ont pas la liberté de choisir leurs fournisseurs, ou sont contraintes par une politique de marché public qui bloque l'accès aux canaux de diffusion de manuels. Certaines institutions trouvent des parades : Louise-Michel a utilisé les dons de ses usagers, tandis que la bibliothèque de Lausanne-Chauderon a la possibilité de passer commande via un libraire, qui peut ensuite acheter « hors-circuit » (en l'occurrence à une boutique spécialisée en jeux de société et de rôle). Ainsi les clauses de la politique d'acquisition de l'institution sont respectées. Une institution pointe deux autres éléments potentiellement problématiques certains ouvrages sont édités en faible tirage, et rapidement en rupture ; d'autres ne sont distribués qu'au travers de campagnes de financement participatif<sup>38</sup>.

**Le catalogage** doit faire face à certains écueils : les manuels et suppléments ne sont pas tous dotés d'un ISBN, et la diversité des éléments qui composent une gamme de JDR est parfois peu aisée à intégrer dans les masques de saisie ou à détailler selon les normes bibliographiques : feuillets volants ou détachables de différentes dimensions, cartes ou écran de MJ pliés, matériel en 3D... Le matériel peut requérir de la créativité au moment du catalogage, comme de l'équipement. Une des bibliothèques interrogées indique qu'elle peut heureusement compter sur un service de reliure très adroit, mais toutes les structures n'en sont pas dotées. Dernier problème lié à l'édition : la majorité ne sont pas soumis au dépôt légal, ce qui rend problématique la collecte de ce type d'ouvrage à des fins de conservation.

**La communication** réalisée par les institutions autour de leur fonds de JDR se fait d'une part selon des moyens internes à la bibliothèque : affiches, grille d'exposition, mise en valeur dans la section des nouveautés. La communication s'est également faite en ligne, via une newsletter et des posts sur les réseaux sociaux. La bibliothèque Louise-Michel a également tablé sur le bouche-à-oreille rendu possible par la forte fréquentation des soirées JDR mises en place en même temps que la création du fonds. Cette dernière et une autre bibliothèque indiquent avoir profité des activités de JDR pour dialoguer avec les usagers et faire la promotion de l'ensemble de l'offre de JDR à la bibliothèque. Trois institutions sur quatre annoncent communiquer régulièrement via ces canaux : lors des nouvelles acquisitions, ou une à quatre fois par an afin de communiquer les nouveautés et également les activités liées.

**L'impact** auprès des usagers est difficile à mesurer. Deux institutions indiquent une augmentation des emprunts aux périodes où le fonds est mis en valeur. Les deux autres n'ont pas mis en place d'outil de mesure spécifique ; l'une indique que l'impact des activités de JDR est plus significatif pour elle, car elles touchent plus les usagers.

**Des liens avec d'autres collections** de la bibliothèque peuvent être mis à profit : Lausanne-Chauderon et Louise-Michel indiquent que les ouvrages de JDR sont placés physiquement à proximité des sections de littératures de l'imaginaire pour l'une, de littérature fantasy pour l'autre. La bibliothèque Lausanne-Chauderon ajoute que les manuels de JDR auraient pu

---

<sup>38</sup> Sur des plateformes comme Ulule (<https://fr.ulule.com>), ou Kickstarter ([www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com)), qui permettent de financer des projets de toute sorte. Le financement d'un projet est possible durant un temps limité ; les financeurs obtiennent le jeu et d'autres contreparties à l'issue du financement et de la réalisation du projet. Certains projets sont ensuite commercialisés, mais d'autres restent inédits en dehors de la campagne de financement et il n'y a donc pas forcément moyen de les acquérir par la suite.

trouver leur place dans le rayon jeux (CDU 793.7), mais qu'il a été établi que le public-cible du JDR se trouverait plutôt au niveau des littératures de l'imaginaire. La bibliothèque d'Hérouville-St.-Clair indique posséder d'autres documents thématiquement proches : livres/BD dont vous êtes le héros, livres d'escape-game, documentaires sur le JDR ou la création littéraire, sans toutefois que ces ouvrages soient classés à proximité physique des livres de JDR.

**Des objectifs** ont parfois été attachés à la création d'un fonds de JDR : une institution indique que son objectif était d'attirer à la bibliothèque un public qui n'y venait pas (les adolescents), et que cela a été, selon elle, réalisé de manière satisfaisante. En créant le fonds avec ses usagers via une campagne de dons, la bibliothèque Louise-Michel avait pour objectifs principaux de soutenir les activités organisées dans ses locaux, valoriser la participation et l'investissement des usagers. Le fonds remplit parfaitement ces objectifs, même s'il suscite peu d'intérêt par ailleurs (peu d'emprunts).

### 5.2.3.2 Mise en place d'activités de JDR

Les neuf institutions (Tabl. 4) interrogées organisent ou ont organisé des activités de JDR. Il s'agit plus précisément de parties de JDR, proposées à un ou plusieurs groupes sur autant de tables et avec autant de MJ que de groupes.

Dans les raisons expliquant leur décision de mettre en place des séances de JDR dans leurs murs, elles évoquent trois axes principaux :

- Créer un lien avec un ou des publics : soit pour proposer une activité intéressante, pour attirer un public absent de la bibliothèque (deux citent les adolescents et les jeunes adultes), pour s'ouvrir au public familial, pour créer du lien intergénérationnel dans le quartier. Les bibliothèques parlent également de ce que le JDR apporte aux publics : découvrir une activité inconnue, manier l'imaginaire et la créativité, être acteur d'une histoire, s'amuser.
- Créer un lien avec les collections de l'institution : utiliser le JDR pour valoriser des collections spéciales (manuscrits médiévaux), ou le fonds de manuels également mis en place.
- Six bibliothèques sur neuf indiquent la présence de bibliothécaires ou de collaborateurs (chargée de projet, stagiaire) rôlistes qui « vouent une passion » au JDR, voir même l'« engouement de l'équipe ». Cela semble être un facteur facilitant grandement le lancement d'une dynamique créative et productive.

**Un budget** n'est pas forcément alloué à ces activités : trois bibliothèques indiquent que oui, deux que le budget général des animations sert pour ces activités, et quatre indiquent qu'elles n'ont pas de budget, sans plus de précision.

**L'organisation** est généralement partagée entre un bibliothécaire et/ou une personne responsable de la médiation/des actions culturelles, et le recours à des prestataires externes pour réaliser la conduite de l'activité : associations de JDR pour six bibliothèques, usagers volontaires pour une. Les deux dernières institutions mettent à profit les compétences de MJ de bibliothécaires pour conduire l'activité.

**Les modalités** des séances mises en place dans les différentes bibliothèques peuvent varier :

- Public(s) : Deux indiquent cibler uniquement les adultes, cinq s'ouvrent à tout public dès 14 ou 15 ans, une au public familial, et une précise « pour tous dès 6 ans ».
- Niveau : Quatre organisent principalement des sessions d'initiation, à destination du grand public peu ou pas connaisseur du JDR. Les autres n'indiquent pas de niveau particulier, mais au vu des tranches d'âge généralement ciblées je suppose qu'elles proposent une offre panachée entre initiation et parties plus complexes.
- Horaire : Les créneaux horaires indiqués sont soit en soirée de 19h00 à 23h00, soit le samedi matin, de 10h à 12h ou à 14h. Une bibliothèque indique également proposer des sessions pour les enfants durant les après-midis, lorsqu'ils en font la demande (« au débotté »). Deux bibliothèques indiquent que leur créneau de 19h00 « empiète » sur la fin du service public ; et que dans ces structures les parties ont lieu dans le libre-accès. Les usagers de la bibliothèque peuvent donc croiser des joueurs dont la partie débute, et être interpellé par cette activité. En instillant la curiosité chez les usagers, qui les mènera à questionner, il pourra être intéressant d'exploiter cette vitrine en leur proposant d'essayer.
- Type de partie : La majorité proposent des sessions ouvertes à tous, avec des parties de type « one-shot » qui se jouent donc sur une seule séance. Ces sessions sont propices à accueillir des joueurs de tous niveaux.

**Les difficultés** rencontrées ont trait au public (manque de participation aux activités, difficulté de convaincre le public, de communiquer, de trouver la bonne tranche horaire). L'une d'elles lie cela à une promotion trop timide ; selon elle il faut accentuer la communication pour toucher un éventail plus large. Une autre pointe que les créneaux horaires visés (soirée et samedi) ne sont pas faisables de manière régulière pour la direction de la bibliothèque, en lien avec les horaires fixes des bibliothécaires.

**La réception** des activités de JDR est particulièrement positive : sept institutions indiquent que les sessions organisées ont chaque fois remporté un beau succès, que les participants se montrent satisfaits et même enthousiastes, au point que les bibliothèques qui réalisent leurs activités sur inscriptions organisent des listes d'attente. Une dynamique peut donc rapidement se créer avec un impact très positif et de l'intérêt des usagers. Il faut réussir à les atteindre, mais ensuite l'offre semble leur plaire et les inciter à revenir. Une institution indique qu'une de ses activités n'a pas été réitérée faute d'avoir trouvé son public ; cela rejoint la difficulté de communiquer et d'attirer un public de néophytes lorsqu'ils n'ont aucune connaissance préalable du JDR. Enfin, une bibliothèque indique que son offre n'a pas été jugée comme réussie, mais n'indique pas plus de détail.

**Les jeux en bibliothèque** gagnant du terrain, j'ai également demandé aux neuf institutions si elles organisaient d'autres activités ludiques dans leurs murs. Sur les huit qui ont répondu oui, cinq indiquent organiser des activités plus ou moins régulières autour des jeux vidéo, six autour des jeux de société, quatre des escape games, deux des murder party, une un jeu de piste. Enfin une est en cours de réflexion pour proposer des escapes games et des jeux vidéo. La pratique du jeu s'est donc bel et bien implantée dans les bibliothèques publiques, de manières variées. L'arrivée du JDR n'était donc qu'une étape assez logique, et cohérente.

### 5.2.3.3 Focus - BNF : le JDR comme outil de médiation

La Bibliothèque Nationale de France (BNF) est une institution aux nombreuses vocations (bibliothèque d'étude, de recherche, de conservation, à la fois patrimoniale et institution publique), et aux moyens financiers et humains qui lui permettent d'avoir des activités et des projets d'envergure. La BNF conserve de nombreux fonds patrimoniaux, dont elle a à charge de les préserver, mais également de les valoriser et d'en réaliser la médiation. Elle organise ainsi régulièrement des expositions sur des thèmes variés pour proposer aux visiteurs et usagers de voir certains objets ou documents spéciaux, rarement montrés, et parfois peu connus. Dans l'optique de faciliter la transmission des informations liées à ces objets, la BNF peut compter sur son service spécifique de médiation culturelle qui met en place des actions modernes. Ce dernier met en place différents types de médiation, pour différents types de publics susceptibles de fréquenter l'exposition : des chercheurs et connaisseurs au grand public, en passant par les enfants. Il propose souvent des conférences, des tables rondes, des visites guidées et d'autres actions de médiation « classique ».

Mais à plusieurs reprises, la BNF a également mis en place une médiation par le biais du JDR : à l'occasion d'expositions, en association à des visites guidées, et enfin durant un salon. Ces différents dispositifs sont intéressants car ils utilisent le JDR comme outil pour transmettre des connaissances, et établir un contact différent entre le public et l'objet culturel qu'elle présente. Le rôle de loisir, ou même de création participative, n'est pas la finalité principale ; c'est le média qui importe à la BNF, afin de représenter de manière concrète des époques, des archétypes, des objets ou des histoires, facilitant l'appropriation des connaissances par les usagers. L'aspect ludique du JDR importe tout de même car c'est ce qui rend la modalité de transmission des informations plus agréable pour le grand public ou les enfants qu'une conférence ou un livret d'exposition à lire, et donc les connaissances plus accessibles.

Tableau 5 : Dispositifs de JDR à la BNF

Expositions
<p><b>Expositions concernées</b> : <i>Héros : d'Achille à Zidane</i><sup>39</sup> (2007), <i>Arthur : la légende du roi</i><sup>40</sup> (2009), <i>L'Âge d'or des cartes marines</i><sup>41</sup> (2012). L'activité a été proposée en lien avec la thématique de l'exposition, comme « action » ou « piste pédagogique » (noms de la rubrique mentionnées sur les sites de chaque exposition).</p> <p><b>Partenariats</b> : FFJDR et Imaginez.fr pour créer le jeu, le scénario et pour réaliser l'animation des parties (maîtres de jeu).</p> <p><b>Dispositif</b> : Parties organisées durant un après-midi de 14h30 à 19h00, gratuit et accessible à tous dès 4 ans. Pour l'exposition de 2012, une activité JDR était également intégrée à la visite-guidée pour les enfants. Les parties se déroulaient dans le hall principal du site François-Mitterrand.</p>

<sup>39</sup> <http://classes.bnf.fr/heros/index.htm>

<sup>40</sup> <http://expositions.bnf.fr/arthur/index.htm>

<sup>41</sup> <http://expositions.bnf.fr/marine/index.htm>

Pour *Héros* et *Arthur*, des créateurs d'Imaginez.fr a conçu respectivement deux et un JDR complets<sup>42</sup> en lien avec le thème et les contenus des expositions. En 2012, utilisation de trois jeux déjà édités et à la thématique proche de celle de l'expositions : *Solomon Kane*, *Terra Incognita* et *Ars Magica*.

### Visites-jeux de rôle

En 2013-2014, la BNF a mis en place les visites-JDR, qui s'adressaient à un public familial et de jeunes adultes. L'activité associait visite guidée des salles et espaces du site François-Mitterrand de la BNF durant 30 minutes, puis participation à une partie de JDR mettant en scène ces espaces au travers de l'histoire d'un groupe de personnages devant résoudre une mystérieuse affaire. Cette seconde partie du dispositif se déroulait dans une salle réservée aux activités pédagogiques. Ce dispositif avait pour but de "mettre en jeu collectivement les connaissances acquises" durant la visite effectuée. L'activité se déroulait pendant un après-midi dès 15h et avait un coût de 5€ par personne.

Les visites-JDR étaient organisées et animées par l'équipe de la médiation culturelle de la BNF : cinq collaborateurs avaient pour cela suivi une formation de deux jours, dispensée par la FFJDR.

Les visites-JDR ont été programmées une fois par mois, mais ont été arrêtées au bout d'un an, faute de pouvoir trouver leur public. Une variante a toutefois plus de succès aujourd'hui : les visites-jeu de piste.

### Salon

Des parties de JDR ont été proposées durant le « Salon de la Cité des Sciences » en 2017. Les parties de 30 minutes étaient proposées à un public familial. L'animation en était assurée par une collaboratrice du service de médiation culturelle de la BNF, qui avait été formée à l'occasion des visites-JDR.<sup>43</sup>

Le public participant aux activités est satisfait de l'expérience, mais la BNF constate qu'il est difficile d'atteindre ce public et de lui faire comprendre le concept de ces animations. Elle est consciente que cela attire « les plus « expérimentateurs » des visiteurs ». Pour les visites-JDR, elle a également eu des difficultés à déterminer pour quel public concevoir l'activité, et quel nombre de participants. Ce dispositif n'a finalement pas été réitéré de manière régulière après 2014.

La BNF a pu introduire le JDR comme outil de médiation grâce à son organisation particulière : l'organisation de l'action a été gérée par le service de médiation culturelle, qui s'est occupée de définir le cahier des charges et de trouver le partenariat adéquat. Le fait que le JDR ait été utilisé à trois reprises signifie deux choses : d'une part que l'activité a plu et a été jugée réussie par le service de médiation. D'autre part que la BNF a compris qu'une telle activité ne devrait

<sup>42</sup> Ces jeux, complets, simples et bien conçus, sont aujourd'hui distribués gratuitement en PDF via le site de chaque exposition à la BNF : voir liens ci-dessus puis page « Pistes pédagogiques ».

<sup>43</sup> Je n'ai malheureusement pas obtenu plus d'indications au sujet de cette manifestation, entre autres le lieu précis où elle s'est déroulée.

pas être isolée, mais mérite d'être réitérée pour montrer aux usagers et aux visiteurs une pratique qu'ils peuvent associer à la bibliothèque.

#### **5.2.3.4 Focus - Maison du Livres de Charmes : bibliothécaire-MJ et groupe fixe**

La Maison du Livre et de la Culture de Charmes, en Moselle (FR) est une bibliothèque municipale tout-public. Elle organise des activités de JDR depuis décembre 2017. Elle ne propose pas de fonds de manuels de JDR à ses usagers, mais en possède quand même quelques-uns qui sont réservés à l'usage du bibliothécaire comme « matériel d'animation », et sont donc acquis avec ce budget spécifique. La modalité des activités mises en place dans cette institution varie des autres réponses obtenues, raison pour laquelle je souhaite en faire un portrait plus complet.

D'une part, dans les réponses à mon questionnaire, le bibliothécaire, rôliste passionné, indique qu'il organise et anime les parties de JDR de son institution. D'autre part il n'organise pas, comme généralement ailleurs, des séances ouvertes, mais a choisi de constituer un groupe fixe de joueurs qui participent à une série de one-shots, ou à une campagne. Ainsi le même groupe de joueurs se retrouve, plusieurs fois par mois, pour poursuivre une aventure dans un univers choisi. Le bibliothécaire indique avoir actuellement un seul groupe de joueurs adultes, mais souhaite pouvoir ouvrir d'autres groupes prochainement, y compris avec des jeunes. Il indique qu'il reste difficile de convaincre le public de se prêter à l'expérience. Il a toutefois remarqué que les personnes qui s'y essayent sont rapidement séduites et intéressées à recommencer. Le bibliothécaire-MJ sélectionne un JDR, dont il a une bonne connaissance et qui correspond au niveau du groupe, et le propose aux joueurs qui indiquent s'il leur convient. La fréquence des parties est décidée en commun. Suivant la motivation des joueurs, cela peut être de 2 à trois fois par mois à une fois par semaine. Actuellement, le bibliothécaire indique avoir un groupe de quatre joueurs très motivés ; le groupe se réunit une fois par semaine, le samedi matin de 10h à 12h.

Le JDR est également proposé ponctuellement durant d'autres occasions : le programme du mois de la Science-fiction a notamment inclus une partie de JDR *Star Wars*. Des séances découverte du JDR seront proposées durant l'été 2019. La mise en place de ces activités est facilitée par deux facteurs : la compétence du bibliothécaire, qui peut adapter sans problème un JDR ou un scénario à une occasion ou un public spécifique en fonction du besoin, et sa disponibilité. En effet son cahier des charges et la répartition des tâches au sein de son équipe font qu'il peut se consacrer à la préparation et à la réalisation des animations sans que cela soit au détriment d'autres tâches.

La Maison du Livre communique ses activités via sa page Facebook, mais le bibliothécaire indique qu'il a constaté que le bouche-à-oreille fonctionne aussi très bien au sein de la communauté rôliste.

En plus de son activité de JDR régulière, la Maison du Livre propose également à ses usagers un espace de jeux vidéo pourvu de consoles, un choix de jeux de société modernes, et a récemment mis en place son premier escape-game. Cette institution intègre donc pleinement le jeu dans son activité : « Aujourd'hui les bibliothèques sont convaincues de l'intérêt du jeu pour favoriser l'aspect « troisième lieu ». [...] Quand on est convaincu de la place du jeu vidéo en bibliothèque, on ne doute pas du jeu de rôle. ». Ces axes ludiques s'inscrivent dans la dynamique « troisième lieu » mise en place par l'institution, grâce à un ensemble d'activités proposées aux usagers et aux citoyens : atelier floral ou zéro-déchet, atelier parents-enfants

de généalogie avec une société locale, « mois thématiques » (arts numériques, science-fiction...) avec programme d'activités originales et fédératrices.

### **5.2.3.5 Focus - Bibliothèque Louise-Michel : la co-création de l'offre de JDR**

La bibliothèque Louise-Michel est un exemple très dynamique et inspirant pour toute personne qui s'intéresse aux développements du troisième lieu en bibliothèque publique. Située à Paris, dans le 20<sup>e</sup> arrondissement, elle est ouverte depuis 2011. Dès son origine elle se décrit comme « un lieu de vie qui se veut profondément inscrit dans son quartier, un endroit ouvert à tous (de 0 à 150 ans) où l'on doit se sentir bien, accueilli choyé, aimé et respecté ». (Bibliothèque Louise-Michel, [2014]). Elle place ainsi au cœur de sa vocation et de son activité la mixité sociale et générationnelle, l'inclusion, les valeurs de partage et d'accès à la culture. Les collections comprennent évidemment les traditionnels livres, BD, films et musique, mais également des jeux, notamment le premier fonds de jeux vidéo de la capitale, ou encore des jeux de société et de construction par exemple. L'accueil étant l'une des valeurs de l'institution, elle a soigné ses espaces : un café, une terrasse et un jardin. Une salle multi usage permet par exemple la tenue des séances de jeu vidéo qui sont organisées régulièrement auprès des différents publics (enfants, adolescents, adultes, familles).

Les collaborateurs y ont développé une offre très diversifiée et novatrice, pleinement inspirée du concept de troisième lieu. En plus des traditionnelles rencontres avec des auteurs ou des illustrateurs, elle réinvente le lieu-bibliothèque comme espace de vie, que ce soit durant les siestes musicales comme lieu de repos et de relaxation, comme pour accueillir une pyjama party. Elle a intégré des valeurs citoyennes et écologiques, avec le développement d'une grainothèque et d'un potager partagé. L'intégration et la mixité sociale sont favorisées : ateliers créatifs, échanges entre non-francophones et personnes issues de l'immigration avec les Cafés Bla-bla, ou récemment une Heure du conte par des drag-queens en soutien à la communauté LGBT. Enfin, elle collabore ou accueille des projets externes, comme un Festival Vegan, entièrement organisé et mis en place par trois étudiantes en médiation culturelle, qui avaient approché la bibliothèque pour lui proposer d'accueillir ce projet.

Le jeu tient une place particulière à la bibliothèque Louise-Michel : elle était l'une des premières structures publiques à se doter d'un fonds de jeux vidéo, et d'un espace conçu pour que les usagers puissent y jouer dans la bibliothèque. Comme indiqué précédemment, elle organise régulièrement des activités, des sessions d'initiation aux tournois et des consoles au casque de réalité virtuelle. De plus, la bibliothèque accueille des jeux de société, qu'elle propose aux usagers dans ses murs pour des après-midis jeux qui réunissent un large public. Elle participe à la Semaine du Jeu en proposant de multiples activités à ses publics. Depuis 2016, elle organise des soirées de jeu de rôle qui ont rencontré un grand succès : une fois par mois, de 40 à 70 personnes (!) viennent pour jeter leurs dés et créer des aventures : il s'agit de l'animation de la bibliothèque recueillant la plus forte affluence.

Une dimension particulièrement intéressante de la démarche de Louise-Michel réside dans le fait que le succès du JDR y est largement tributaire d'une co-construction avec les usagers. À l'origine, ce sont bien des bibliothécaires, rôlistes ou intéressés, qui ont lancé le projet de soirées JDR. Mais grâce au fait que des usagers se soient portés volontaires pour être maîtres de jeu, et faire jouer ou même créer des scénarios, ces soirées ont pu se répéter et remporter un franc succès. La bibliothèque a pu compter sur le soutien et la participation d'éditeurs et d'auteurs de JDR parisiens qui ont contribué à « lancer » l'activité. L'offre a immédiatement reçu un très bon accueil et une forte affluence, et le bouche à oreille a permis de diffuser

efficacement la nouvelle de cette activité et de la possibilité pour les rôlistes de s'impliquer comme MJ. La bibliothèque indique ainsi que le public de ces soirées comprend aussi bien des voisins de quartier curieux que des rôlistes passionnés, membres ou non d'une association (comme la Ligue Ludique), et qui peuvent traverser Paris pour y participer. Ainsi, une large communauté s'est développée au fur et à mesure, et permet de faire vivre l'activité à différents moments. Également en dehors des soirées mensuelles, des MJ peuvent venir « au débotté » pour proposer une partie aux usagers présents. Cela contribue à fixer la pratique du JDR dans le quotidien de la bibliothèque, et dans les habitudes des usagers qui savent qu'ils peuvent en tout temps y trouver un espace de jeu et lancer d'eux-mêmes une partie. Un usager organise par exemple un rendez-vous mensuel avec des enfants de 8 à 14 ans, qui remporte un grand succès.

De même, l'acquisition du fonds de manuels de la bibliothèque n'aurait pas pu se faire sans le soutien et la mobilisation d'usagers. En effet, la bibliothèque ne pouvait pas se procurer ces manuels en les achetant par les filières classiques de diffusion de livres, puisque les manuels ne sont pas diffusés comme livres mais comme jeux. L'institution ne pouvait pas non plus réaliser des achats ailleurs qu'en librairie, et ne pouvait donc pas faire appel à une boutique de jeux. Ce problème étant posé, des usagers ont décidé de palier à cette impossibilité d'acheter par les canaux traditionnels en mettant en place une campagne de dons auprès des participants aux soirées JDR de la bibliothèque. Une page Facebook a été créée pour coordonner l'action, et un usager s'est occupé de centraliser, puis de trier les 140 ouvrages reçus en don. Ce sont finalement 80 manuels qui ont pu être reçus par la bibliothèque pour mettre en place un fonds très respectable, et intégralement constitué grâce à la motivation des usagers, désireux ainsi de participer à la représentation de leur loisir dans la bibliothèque, et de résoudre un problème bibliothéconomique avec une solution participative et créative. Le but de ce fonds est également d'encourager la communauté de joueurs à s'approprier les espaces et la collection de la bibliothèque pour lancer une partie à tout moment, et en toute indépendance, dans la logique du 3<sup>e</sup> lieu<sup>44</sup>.

J'ai tenu à décrire le panel d'activités et de réalisation de cette bibliothèque car à mon avis, il est important de comprendre que cet esprit d'innovation et d'ouverture fait partie de l'ADN de l'institution. Cela lui permet de réaliser un grand nombre de choses créatives tout en restant en cohérence avec sa vocation première de bibliothèque, en lui ouvrant des perspectives inédites par rapport à d'autres structures au fonctionnement « vertical ». Le jeu, et le JDR en particulier, y fonctionnent et ont trouvé leur public justement parce que toute l'institution attire et fédère la population avoisinante, qui peut même venir de l'autre bout de Paris pour profiter de son offre attractive. Le public en connaît la teneur et y vient spécifiquement pour trouver ces collections et ces services. Le JDR y est moins une collection et une activité « de niche » comme dans d'autres institutions, qu'une manifestation parmi d'autres de la volonté de diversifier l'activité de la bibliothèque. Par ailleurs, l'esprit dans lequel la bibliothèque accueille ses usagers donne envie aux usagers de s'investir dans cette institution qui est la leur, et rend possible l'échange et la co-création, grâce à l'horizontalité des relations entre bibliothécaires et usagers. La bibliothèque troisième lieu accueillant ce que ses usagers peuvent lui offrir, reconnaît leur valeur ajoutée. Bien sûr, cette bibliothèque est particulière, dans le fait qu'elle est située dans la capitale française, ce qui lui offre un bassin de population extrêmement varié

---

<sup>44</sup> Un exemple de document encadrant la mise en place et la gestion du fonds de JDR de la bibliothèque Louise-Michel se trouve en annexe 11. Il peut représenter un modèle à reprendre pour formaliser un fonds ou une offre de JDR dans d'autres structures.

et large pour participer aux différentes activités qu'elle propose ; l'affluence des soirées JDR serait difficile à obtenir dans une autre institution desservant un bassin moins large. Mais je souhaitais surtout montrer cette bibliothèque dans ce qu'elle a réussi à mettre en place grâce à son dynamisme et sa volonté d'innover, et de s'intégrer dans le tissu social local.

#### **5.2.3.6 Bilan des pratiques**

Grâce à ces retours d'expériences, il est plus aisé de se figurer la nature de la présence du JDR en bibliothèque, et les différentes initiatives qui peuvent être mises en place. Il est agréable de voir que globalement, dans les bibliothèques où il est intégré, le JDR reçoit un bel accueil et participe à son niveau au développement du nouveau dynamisme des bibliothèques troisième lieu.

Les différentes institutions contactées ont beau être distantes et avoir des missions parfois variées, elles pointent certains éléments en commun dans leur expérience du JDR. Il est intéressant de se pencher sur ces éléments pour en déduire des « facteurs facilitants », et des difficultés courantes auxquelles il faut se préparer lors de la mise en place d'une offre de JDR. Ces témoignages sont donc riches d'enseignements sur lesquels baser mes recommandations.

Tout d'abord, certaines difficultés relatives au fonds de livres de JDR sont relevées par plusieurs des institutions.

- Le type de matériel parfois peu propice au traitement documentaire ;
- L'achat qui peut être compliqué à cause de la particularité de la diffusion du JDR et des contraintes de marchés publics ou de fournisseurs de certaines bibliothèques ;
- La durée de prêt inadaptée : le délai usuel de prêt de trois ou quatre semaines n'est pas toujours adapté pour la lecture, puis l'utilisation d'un manuel classique de JDR. Un tel ouvrage représente une matière dense et riche, qu'il est inhabituel de lire d'une seule traite et une seule fois. De plus il est, sinon nécessaire, du moins très utile à avoir à portée de main lors d'une partie. Un délai de base plus long permettrait plus de confort à l'emprunteur pour une lecture et une utilisation répartie dans le temps. Bien sûr, tous les JDR ne posent pas ce problème, car certains manuels sont plus courts et concis.
- La méconnaissance du grand public par rapport au JDR : ceux qui ne connaissent rien au JDR ne vont pas spontanément consulter le fonds et s'intéresser aux manuels de règle. Pour cette raison l'action d'initier le public fait partie intégrante du développement d'une offre de manuels : les rôlistes restent plutôt rares au sein du grand public, et la bibliothèque peut œuvrer pour en « créer » de nouveaux, qui auront ensuite un intérêt pour son fonds.

Ensuite, des difficultés plus générales :

- L'identification des publics qu'on souhaite atteindre, la définition d'une offre qui leur corresponde, et la communication de ces offres sont des points critiques qui posent parfois problème aux institutions. Il vaut peut-être mieux commencer par concevoir une seule offre pour un seul public, et la tester afin d'en voir l'impact. Puis noter ce qui a fonctionné ou pas, et tenir compte de ces constats pour réitérer cette offre, ou en créer une nouvelle à destination d'un autre public. Ce découpage en itération permet peut-

être de mieux canaliser l'effort au départ, et de mettre plus de moyens à disposition pour peaufiner une offre complète.

- Les bibliothèques sont encore souvent dans une logique de rentabilité, imposant des résultats rapides, voir immédiats. Or une activité nouvelle et hors du commun comme du JDR à la bibliothèque peut mettre du temps à se faire connaître, et à mobiliser le public. Il faut accepter que cela puisse prendre plusieurs séances pour donner un résultat, et qu'il faille peut-être faire quelques essais en changeant à chaque fois la recette afin de trouver un dispositif qui « prenne ».
- Le succès d'une offre de JDR est difficilement mesurable, à part en constatant la fréquentation d'un public qui ne venait pas auparavant, ou l'augmentation des emprunts d'un fonds (de JDR, de fantasy...). Il faut éventuellement penser à mettre en place des outils particuliers en amont pour pouvoir percevoir cet impact au moment où il se produira. Tout en gardant à l'esprit, pour les activités par exemple, que même si les participants sont enchantés de leur expérience, cela ne se traduira pas forcément par une évolution mesurable des pratiques dans la bibliothèque.

Grâce aux témoignages des bibliothèques, il est également possible de regrouper des facteurs facilitants qui interviennent dans la création et la mise en place d'une offre de JDR en bibliothèque :

- La présence de bibliothécaires rôlistes constitue un atout et un moteur pour la mise en place d'un projet. Ce type de collaborateur sera plus motivée à valoriser son loisir sur son lieu de travail. Par ailleurs, ses connaissances préalables sont précieuses et en font une personne-ressource à l'interne : elle facilite la mise au point du contenu et aide à orienter la réflexion. À Lausanne-Chauderon, plusieurs bibliothécaires sont rôlistes, ce qui est à l'origine de leur volonté de mettre en place une offre de JDR. Ils avaient déjà les connaissances et les références nécessaires pour créer le fonds, et les contacts pour mettre en place des activités, en partenariat avec le club de JDR lausannois dont ils font partie. Un bibliothécaire pouvant également être MJ et créer une animation « sur mesure » pour la bibliothèque est une grande valeur ajoutée.
- La présence d'association ou de club de JDR dans la ville ou la région est un plus. Beaucoup de bibliothèques n'hésitent pas à faire appel à eux pour co-organiser une activité ; en effet les bibliothécaires n'ont pas forcément ni les connaissances ni le temps à disposition pour tout gérer. Autant donc faire appel à des personnes externes et compétentes pouvant y consacrer du temps et apporter leur savoir-faire.
- Une volonté institutionnelle de valoriser l'imaginaire, la créativité et le jeu, est un plus. Si la direction est motivée et consciente des enjeux, elle sera plus encline à offrir les moyens nécessaires pour créer une offre attractive.
- Les rôlistes sont souvent passionnés par leur loisir, et peuvent s'investir pour en faire la promotion. L'offre de le légitimer dans un espace public et culturel « respectable » comme une bibliothèque peut être un argument pour les inviter à participer à ces actions.
- La tendance au jeu en bibliothèque est porteuse. Le JDR s'intègre « facilement » dans les missions, les bibliothèques diversifiant de plus en plus leurs activités. Le fait d'avoir

du jeu à la bibliothèque ne choque plus. De plus, le public est friand d'activités ludiques, comme le montre le succès récent des escape games jusqu'en bibliothèque.

En outre, certaines autres réflexions se retrouvent dans les différents retours obtenus :

- La sélection du fonds doit vraiment refléter le ou les publics qu'on vise : leur analyse doit donc être bien définie.
- Le grand public n'a généralement que peu connaissance du JDR, un travail de pédagogie et d'information doit être fait par la bibliothèque quand elle conçoit son offre : elle peut par exemple réutiliser le matériel proposé par la FFJDR sur son site, ou créer son propre livret ou plaquette explicative, adaptée à son besoin.
- Que ce soit pour l'acquisition ou pour l'équipement, un fonds de JDR demande parfois de la créativité aux bibliothécaires, pour penser « out of the box » et trouver des solutions ; cette créativité est plus facile à mobiliser si les collaborateurs, soutenus par la direction, sont convaincus par l'idée du fonds, voire eux-mêmes rôlistes.
- Bon nombre d'institutions utilisent le JDR comme produit d'appel pour les publics qui ne fréquentent pas la bibliothèque, particulièrement les adolescents. Les séances d'initiation permettent d'approcher plus de monde.
- Deux témoignages évoquent la formation des collaborateurs de bibliothèque au JDR. La BNF a formé ses collaborateurs à la maîtrise de jeu auprès de la FFJDR pour qu'ils puissent ensuite réaliser eux-mêmes des activités. Ainsi un bibliothécaire-rôliste formule le souhait qu'une formation au JDR puisse être créée pour les bibliothécaires, comme cela a été le cas pour les jeux vidéo, et qu'il serait heureux de pouvoir lui-même former des collègues du métier à cette nouvelle pratique.

## 6. État des lieux

L'état des lieux va consister premièrement en une description des deux institutions concernées par ce mandat, ainsi qu'une présentation de leur environnement ludique afin d'en montrer la diversité et le potentiel. Ensuite une analyse de l'offre de JDR de la BV, fonds et activités, sera proposée, ainsi qu'une analyse du besoin de la BJ. Un bilan des points positifs et problématiques permettra finalement d'émettre des hypothèses.

### 6.1 Contexte des bibliothèques de la Chaux-de-Fonds

Les bibliothèques dites de « lecture publique » sont principalement représentées par les bibliothèques municipales, et sont « accessibles à tous, sans distinction d'âge, de race, de sexe, de religion, de nationalité, de langue ou de condition sociale. » (IFLA, UNESCO, 2016). Le concept de « lecture publique » distingue ces institutions des autres types de bibliothèques : celles d'études et de recherche, rattachées à des universités ou des instituts de recherche par exemple, et celles de conservation comme les bibliothèques nationales. La vocation première d'une bibliothèque de lecture publique est d'être un « centre d'information local, où l'utilisateur peut trouver facilement toutes sortes de connaissances et d'informations ». (ibid.)

La ville de La Chaux-de-Fonds bénéficie de deux bibliothèques de lecture publique : la Bibliothèque de la Ville, et la Bibliothèque des Jeunes. Elles se définissent comme « lieu de vie, d'apprentissage et de découverte, [...] un outil de connaissance et d'inspiration pour la population chaux-de-fonnière. » (Commission de la bibliothèque, 2019, p. 2). Il en est fait ci-après une brève présentation, dont les chiffres et données proviennent des sites institutionnels ainsi que des rapports de gestion produits en 2018 et 2019.

#### 6.1.1 La BV

##### 6.1.1.1 Mission

La Bibliothèque de la Ville a été constituée en 1838. Ses missions, communes avec la BJ, sont définies dans son règlement d'utilisation (Commission de la bibliothèque, 2007) :

*« À des fins d'information, d'éducation, de formation, de recherche et de culture, [ la BV et la BJ ] mettent à disposition du public des collections dont les supports sont diversifiés et les contenus sans cesse actualisés. Elles mettent également au service du public un personnel chargé de le renseigner, de le conseiller et de le former à l'utilisation des Bibliothèques. »*

En plus de son rôle de bibliothèque publique, la BV a également un volet patrimonial : elle assure l'acquisition et la conservation du patrimoine culturel neuchâtelois. Ce rôle s'assortit d'une mission de mise en valeur selon la loi sur la sauvegarde du patrimoine culturel (LCSPE).

##### 6.1.1.2 Publics et collections

La BV s'adresse au grand public, dès l'âge de 14 ans. Elle accueille principalement le grand public chaux-de-fonnier mais aussi des écoliers et étudiants, dans le cadre privé comme pour des visites de classes et des ateliers (recherche bibliographique par exemple). Fin 2018, la bibliothèque comptait 14'633 personnes inscrites, dont 5'657 ayant eu au moins une activité durant l'année. La fréquentation pour l'année 2018 s'élève à 84'802 personnes, pour un total

de 256'896 documents prêtés ou documents d'archives consultés, auxquels il faut rajouter 72'484 médias numériques consultés ou téléchargés.

Les collections de la BV sont de type encyclopédique, avec une grande variété de sujets : Livres (romans, documentaires, BD), périodiques papier et électroniques, documents audiovisuels (livres audio et musique sur CD, DVD de fictions et documentaires, vinyles, cours de langue). Elle intègre aussi un fonds patrimonial important. Enfin, elle assortit ses collections d'une gamme de services et prestations complémentaires, comme l'accès à des plateformes de streaming musical et de jeux vidéo indépendants. D'après son site, la BV propose dans ses collections un total de plus de 950'000 documents, tous types confondus.

Concernant les modalités de prêt, à l'heure actuelle les délais de prêt sont de 4 semaines pour les livres, cours de langues et livres audio, et de 2 semaines pour les CD musicaux et DVD. Il est possible de prolonger les livres à deux reprises, pour une durée de 4 semaines à chaque fois.

### **6.1.1.3 Locaux et fonctionnement**

Le site de la BV, rue du Progrès 33, se décline en plusieurs espaces physiques sur 4 étages. Le rez-de-chaussée et le 1er étage sont consacrés aux collections en libre-accès, avec un guichet d'information, des postes informatiques, des tables de travail et l'espace d'exposition. Une cafétéria et un espace « détente » sont également proposés ; ce dernier est tout particulièrement intéressant car situé sur le passage à l'entrée de l'espace public, face au guichet de prêt, et permet aux activités qui s'y déroulent parfois « d'être plus visible[s] et d'interpeller tous les usagers. » (Commission de la bibliothèque, 2018, p. 8). Les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> étages sont réservés aux collections patrimoniales en consultation sur place, et se destinent donc à un usage plus spécialisé. La salle de lecture s'y trouve également.

La BV propose plusieurs animations à son public : des séances "coups de cœur", rencontres musicales, "Croissants littéraires" matinaux et rencontre d'auteurs et d'artistes ont été par exemple proposés en 2018 (Commission de la bibliothèque, 2019, p. 9-10). Des expositions sont également organisées. La BV met en place ces différentes activités en accueillant des partenaires extérieurs : auteurs, musiciens, association pour l'aide à la création littéraire, etc. La BV a également réalisé des animations autour du jeu vidéo pour promouvoir son fonds : des sessions de jeux, mais également une exposition « *Press start, une brève histoire des jeux vidéo* » en 2017. Elle collabore ponctuellement avec la ludothèque de La Chaux-de-Fonds afin de proposer des sessions de jeu de société dans la bibliothèque. Ces sessions peinent encore à trouver leur public à ce jour.

Les deux bibliothèques sont présentes sur le web au travers du site de la Ville de La Chaux-de-Fonds, sur lequel elles ont chacune un portail consacré dans la rubrique « Ville de loisirs », avec également la page de la ludothèque. La BV est également dotée d'une page Facebook alimentée régulièrement et suivies par 770 abonnés, sans toutefois générer beaucoup d'interactions dans les publications.

### **6.1.1.4 Perspectives de développement**

La BV a à cœur de développer l'accueil du public dans ses locaux ces prochaines années ; dans son rapport annuel pour l'année 2018 elle annonce par exemple la transformation d'une "salle de conférence modulable en salle d'atelier" afin « d'accueillir des groupes dans le cadre de manifestations ou d'animations proposées par la bibliothèque ou par des partenaires

poursuivant les mêmes buts, éducatifs ou culturels. » (Commission de la bibliothèque, 2019, p.17). Dans le but de s'adapter aux besoins des publics, elle réfléchit également à l'extension des horaires d'ouverture. Déjà dotée d'une page Facebook, elle planifie l'ouverture d'un compte Instagram.

## **6.1.2 La BJ**

### **6.1.2.1 Mission**

La BJ a ouvert en 1953. Elle est dès l'origine mixte, accueillant à la fois le public municipal et celui des écoles de la ville. Avec le développement de ses fonds d'étude, elle s'adresse aussi à un public adulte. Ses missions sont les mêmes que la BV, avec un accent fort sur le public jeunesse et scolaire.

### **6.1.2.2 Publics et collections**

La bibliothèque, sur deux sites, accueille les enfants dès leur naissance. Le public est principalement constitué d'enfants et de leurs parents. Les classes scolaires et les structures d'accueil de jour constituent également une part importante de la fréquentation. Les adultes peuvent également s'y inscrire ou y accéder avec leur carte RERO. L'accès est gratuit pour tous. Dès l'âge de 14 ans, la carte de la BJ donne également l'accès à la BV, ainsi qu'au réseau RERO. Fin 2018, la bibliothèque comptait 6236 personnes inscrites, dont 4902 ayant eu au moins une activité durant l'année. La fréquentation pour l'année 2018 s'élève à 29'212 personnes, pour un total de 130'638 documents prêtés, et 9'505 documents numériques consultés ou téléchargés.

Le fonds de la BJ se monte à plus de 40'000 documents. Les collections sont composées de documents et médias variés, des imagiers et premières lectures aux romans, BD, revues et documentaires, en passant par des DVD, livres audio et jeux vidéo. Elle s'attelle également à proposer un fonds multilingue pour répondre aux besoins de la population allophone locale.

Sur place, elle propose également des postes informatiques ainsi que la consultation de tablettes dotées de jeux et d'applications sélectionnés par les bibliothécaires.

La BJ conserve et alimente le Fonds de références sur la littérature pour l'enfance et la jeunesse (FORELEJ), qui traite des différents aspects de la littérature et l'édition jeunesse. Il est le seul fonds de la BJ qui est ouvert au prêt entre bibliothèques (PEB). La BJ possède d'autres fonds spéciaux : la Réserve de livres pour l'enfance et la jeunesse du 19<sup>e</sup> et de la première moitié du 20<sup>e</sup>, la Réserve de livres d'images (toujours alimentée). Ces fonds spéciaux sont destinés aux enseignants, étudiants (HEP ou École d'art), chercheurs, parents et passionnés.

La BJ a constaté, depuis quelques années et suite à l'introduction des PC et tablettes en libre-accès, l'apparition d'un public de « séjourners ». Il s'agit de pré-adolescents ou d'adolescents (environ entre 10 et 14 ans), qui viennent s'installer à la bibliothèque pour passer le temps dans un lieu public qu'ils trouvent agréable. Ils n'utilisent pas ou peu les collections classiques de livres, BD ou revues, mais plutôt les PC pour surfer sur internet et les tablettes pour jouer et utiliser des applications, ou leur propre smartphone. Ce public spécifique échappe aux tentatives des bibliothécaires de les intéresser à d'autres éléments des collections. Les séjourners ne fréquentent pas une « bibliothèque », mais un lieu de rencontre sociale avec leurs amis, dans lequel ils sont libres de rester longuement durant les heures d'ouverture, avec du confort et où ils sont globalement tranquilles. Ils se montrent généralement aimables, quoi

que parfois agités ou bruyants. La BJ souhaite trouver un moyen d'appréhender différemment ce public particulier, en lui proposant une activité ou une raison de venir qui soit liée à la mission de l'institution, mais peine à identifier ses besoins et la manière d'entrer en contact avec lui.

### **6.1.2.3 Locaux et fonctionnement**

La BJ est répartie sur deux lieux différents en ville de La Chaux-de-Fonds. Le site principal, situé rue de la Ronde 9 depuis 1986, s'étend sur quatre niveaux du bâtiment : un sous-sol dédié au magasin et aux salles d'animation, deux étages pour les collections et les espaces de lecture et de consultation des postes informatiques, tandis que le troisième étage est réservé aux bureaux des bibliothécaires. Les salles d'animations sont une salle polyvalente et une petite salle « audiovisuelle » avec gradins et écran. Le bâtiment est ancien et son architecture contraint l'organisation des espaces à l'intérieur : les collections sont à l'étroit et les espaces peu ajustables ou adaptables. Les usagers peuvent néanmoins profiter de différents endroits où s'installer pour consulter des documents ou avoir une activité d'étude. Les activités organisées par la bibliothèque se font soit dans l'espace Petite enfance, soit dans les salles d'animations. Le second site de la BJ a ouvert en 1970, par une volonté de répartir l'offre de lecture jeunesse dans la ville. Il se trouve rue du Président-Wilson 32, dans le quartier des Forges. Disposées sur un seul niveau, les collections sont semblables à celles du site de la Ronde, à l'exception du magasin et des fonds spéciaux.

La BJ propose un grand nombre d'activités et d'animations : des accueils « Des bébés à la biblio », l'Heure du conte pour les tout-petits, des spectacles et des ateliers variés. Elle réalise également des expositions thématiques dans ses locaux. D'après Mme Hess, ces activités sont bien suivies par le public. La BJ est parfois contrainte par la taille de ses locaux, notamment sur le site de la Ronde, dont la salle d'animation n'est pas toujours suffisante.

La BJ propose depuis quelques années dans ses locaux des animations autour du jeu vidéo, qui fait partie de ses collections. L'activité, accessible dès 6 ans, se déroule sur deux heures un après-midi, et est en accès libre et gratuite. L'encadrement est assuré par deux bibliothécaires. Cette animation rencontre un beau succès et promeut ainsi la bibliothèque et sa collection de jeux vidéo. En 2018, six sessions ont pu être proposées entre les deux sites de la BJ.

Depuis septembre 2018, un Club de lecture a également été mis en place : pour sa première année il a accueilli six enfants de 12 à 14 ans, à raison d'une séance par mois, dans les locaux de la Ronde. Les retours de cette première année d'activité sont très positifs et le Club sera relancé à la rentrée 2019. Les membres du club ont par ailleurs élaboré une offre pour la bibliothèque : la constitution de « sacs surprise » contenant une sélection de livres de la bibliothèque choisis par eux et que les autres enfants de la bibliothèque peuvent emprunter « à l'aveugle », découvrant leur contenu une fois emprunté. Cette action a permis aux membres du club de s'essayer au travail de sélection, en s'impliquant dans une offre ensuite mise en valeur par la bibliothèque.

L'institution n'est pas présente sur les réseaux sociaux, ce qui peut être expliqué par l'âge de son public principal, les enfants, et la politique de Facebook qui exclut normalement la création d'un compte avant l'âge de 13 ans. Les communications se vont par le site de la BJ, via par exemple la page « Agenda » pour les activités, ou par l'envoi d'une infolettre.

### **6.1.3 Environnement « rôlistique » et ludique de Suisse Romande**

Pour mieux situer le contexte relatif au propos de ce travail, je souhaite également montrer la diversité des associations et des manifestations liées au JDR autour de la Chaux-de-Fonds et dans la région romande. Il s'agit d'en montrer l'existence et la diversité pour de futurs partenariats possibles.

Un mot d'abord sur la ludothèque de La Chaux-de-Fonds, une structure bénévole créée en 1975. Elle propose principalement des jeux de société, mais aussi des jeux et jouets, pour enfants comme pour adultes. Elle a déjà collaboré avec les bibliothèques de la Ville pour la mise en place d'après-midis jeux. Comme une majorité de ludothèques, elle n'a aucune offre en lien avec le JDR, que ce soit du matériel ou des activités. Il y a plusieurs raisons possibles à cela :

- Le JDR se présente, la plupart du temps, sous forme de livre, et non d'une boîte avec des pièces, comme un jeu classique. Les ludothèques ne l'identifient pas comme un « jeu » mais comme un livre.
- La mise en place d'une offre demande des connaissances de base en JDR. Cette tâche est plus compliquée si aucun bénévole ne s'y connaît (comme en bibliothèque d'ailleurs).
- Les JDR traditionnels demandent plus de temps et d'investissement durant la préparation d'une partie qu'un jeu de société qu'on peut lancer immédiatement. Bien que de plus en plus de JDR offrent des possibilités de lancement rapide, ce n'est pas encore la norme.
- Jusqu'à récemment (10-15 ans), les ludothèques axaient leurs collections vers un public plutôt jeune, tandis que les JDR se destinaient plutôt aux adultes. Ces deux tendances changent avec l'évolution du marché du jeu de société boosté et plébiscité par le public adulte, et du JDR qui adapte son offre aux enfants et jeunes.

La ludothèque de La Chaux-de-Fonds n'est donc pas un partenaire pertinent pour élaborer des activités de JDR. Heureusement, il existe toutefois beaucoup plus d'acteurs dans le monde du jeu et du JDR, mais qui sont souvent plus confidentiels. Bon nombre d'association proposent du JDR ; cela peut être leur spécialité principale, ou ils peuvent également proposer des pratiques connexes, qui vont du jeu de société à l'organisation de murder parties,

#### **6.1.3.1 Acteurs et évènements en Suisse romande**

On trouve bon nombre d'associations de jeu au sens large en Suisse romande. Celles qui intègrent des activités de JDR sont un peu moins nombreuses mais très qualitatives, en termes d'activités et de partenariats possibles. Elles proposent des rendez-vous agendés sous forme d'après-midi ou de soirée consacrées au jeu. La plupart sont ouvertes à tous ceux qui souhaitent venir jouer. Des manifestations ponctuelles sont également souvent proposées, comme des GN ou des compétitions d'autres jeux (stratégie, cartes type Magic, etc.). Certaines élaborent ou collaborent à des activités externes, comme Ars Ludendi et le Spacefridge qui ont travaillé avec les bibliothèques lausannoises à plusieurs reprises pour l'organisation de parties de JDR, ou encore le SIDH qui offre la possibilité de les mandater pour organiser un événement de GN.

Je propose en annexe 17 un tableau récapitulatif des associations de JDR en Suisse Romande. Je n'intègre pas dans ce tableau les clubs ou associations de jeu qui n'ont pas d'activité déclarée de JDR selon leur site, mais il est toujours possible de les contacter en tant

que bibliothèque pour s'enquérir de la présence de rôlistes parmi les membres. En effet le rôliste pourra tout à fait pratiquer d'autres types de jeux en clubs et ne faire du JDR qu'avec un groupe d'amis, sans structure associative. Une bibliothèque pourrait donc trouver des contacts intéressants en profitant du réseau des membres d'un club de jeu. Cela pourrait être le cas à La Chaux-de-Fonds, avec le club de jeu de société *Millaginaire*<sup>45</sup> ou la ludothèque municipale, qui pratique plutôt du jeu de société classique.

On compte plusieurs événements liés au JDR sur la région romande. Ces conventions et manifestations se déroulent généralement sur un ou deux jours, et proposent un grand nombre de parties de JDR dans plusieurs univers différents, dans une ambiance très conviviale. Elles permettent non seulement de prendre connaissance des jeux mais aussi du marché éditorial et des tendances, ce qui peut orienter le choix d'une phase d'acquisition de documents ou de création d'une activité, et, comme il m'a été donné de le faire à Ludesco, de rencontrer des représentants d'associations ou des personnes-ressources. Je mentionne en annexe 18 quelques événements qui sont dédiés entièrement ou en partie au jeu de rôle. Ils proposent souvent plusieurs types de jeux et d'animations en sus : mini-GN ou jeux d'évasion, jeu de société, conférences et tables rondes, ateliers... Participer à une convention contribuera à éclairer le JDR et sa communauté sous un jour nouveau pour ceux qui ne les connaissent pas ou peu.

### **6.1.3.2 Sondage réalisé durant Ludesco 2019**

Lors de mes recherches, j'ai réalisé moi-même une courte enquête auprès des participants aux tables de JDR durant Ludesco 2019. Elle avait surtout trait aux habitudes de « consommation » de manuels de JDR, ainsi qu'à la mesure de leur connaissance de la présence du JDR à la BV. Toutefois j'avais intégré dans mes questions le genre, l'âge actuel, la région d'où proviennent les répondants, ainsi que leur nombre d'années de pratique de ce loisir.

Ces éléments me permettent de réaliser un portrait des publics qui pourront être considérés par la BV comme public-cible pour orienter les futures acquisitions, ou encore lors d'une prochaine campagne de promotion du fonds ou des activités lors d'une édition de Ludesco. Il ne s'agit pas de réaliser une comparaison entre les données récoltées et celles présentées par le sondage du Thiase, car la méthodologie et la diffusion sont trop différentes, et mon échantillon de répondants trop restreints, pour offrir une confrontation pertinente. Mais cela fournit un portrait de la population présente ce jour-là, qui pourra être utilisé par la suite.

Voici un retour sur les quatre points de « données sociologiques » des 38 questionnaires récoltés.

---

<sup>45</sup> <http://millaginaire.ch/>

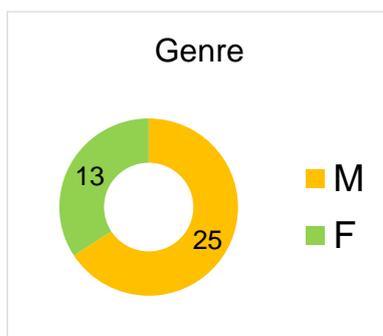


Fig. 9 : Sondage Ludesco : Répartition des genres

**Genre** : 25 hommes et 13 femmes. Ici comme ailleurs, la majorité des rôlistes présents étaient des hommes, malgré une belle participation féminine, avec un tiers des répondants. Cette proportion de femmes, d'après le sondage du Thiase, a tendance à augmenter régulièrement

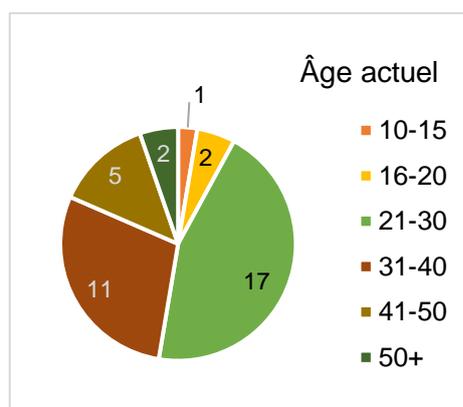


Fig. 8 : Sondage Ludesco : Âge actuel

**Âge actuel** : La nette majorité des répondants indiquent avoir entre 21 et 30 ans. Suivie par les 31-40 ans avec 11 réponses, puis les 41-50 ans avec 5 réponses. Le JDR n'est donc pas qu'un loisir d'adolescent : il intègre à présent une large part des tranches démographiques. L'offre de Ludesco en JDR à destination d'enfants ou d'adolescents n'est pas encore bien développée, mais cela pourrait être un créneau pour les années à venir. Si l'on fait une moyenne par genre, il est intéressant de noter que la moyenne d'âge est identique pour les hommes et pour les femmes que j'ai interrogés : 32 ans.

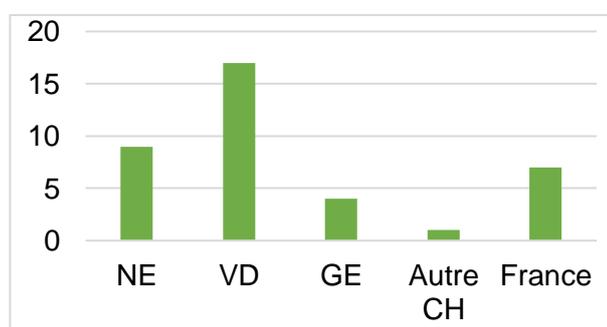


Fig. 10 : Sondage Ludesco : Canton de résidence

**Canton de résidence** : Cette question se rapporte plutôt à la fréquentation du festival que réellement au public spécifique des rôlistes. Néanmoins cette indication peut être prise en compte pour analyser et comprendre ce public, afin d'orienter une future offre par exemple. Les réponses obtenues indiquent une majorité de personnes qui n'habitent pas la ville de La Chaux-de-Fonds, ni même le canton de Neuchâtel. La moitié des répondants proviennent du canton de Vaud, puis 9 de celui de Neuchâtel, 7 viennent de l'étranger (France), 4 de Genève, et un d'un autre canton (Fribourg). Il est donc intéressant de noter que le festival attire beaucoup de participants hors de la région et du canton de Neuchâtel. Ce public vient spécialement pour cette occasion, et ne vient peut-être pas dans la région à d'autres moments. Par ailleurs ils ne connaîtront très probablement pas la BV et ses activités, et donc la présence de livres de JDR dans ses collections. Ce public du festival est donc intéressant à toucher lors du festival, mais ne sera pas forcément présent ou disponible à d'autres moments. Il faudrait donc imaginer en conséquence les activités et la promotion qui serait élaborée par la suite par les bibliothèques de La Chaux-de-Fonds, en tenant compte de cette limitation de la disponibilité d'un public rôliste durant Ludesco.

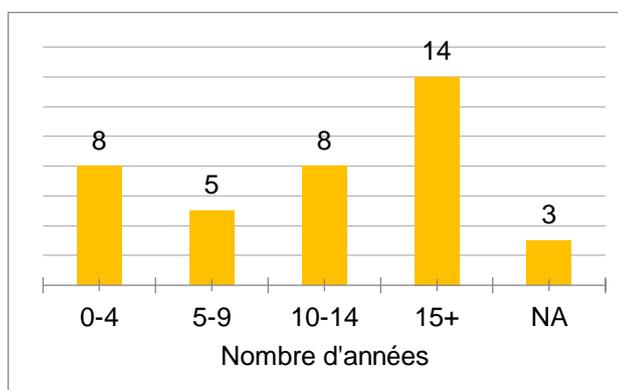


Fig. 11 : Sondage Ludesco : Nombre d'années de pratique du JDR

**Nombre d'années de pratique du JDR** : Plus d'un tiers de répondants sont des « vétérans », avec 15 ans ou plus de pratique. Un autre tiers indique avoir entre 5 et 14 ans de pratique, ce qui est également très significatif en termes de connaissances du domaine, d'exigence de jeu. 8 répondants enfin indiquent avoir entre 0 et 4 ans de pratique ; 3 d'entre eux m'ont précisé qu'ils découvraient le JDR le jour-même. Ludesco attire donc un public très divers dans sa pratique et son habitude du JDR, avec des attentes qui peuvent différer (immersion, complexité du scénario, de l'univers, des règles, aisance « role-play », concentration...).

En considérant ces indications statistiques, il apparaît que le public de rôlistes à Ludesco est varié et étendu démographiquement. Ces profils intègrent des spécificités et des attentes qui diffèrent, et impactent la conception d'une offre ; proposer à des « nouveaux » rôlistes un scénario de 8 heures, avec un univers et des règles très complexes, impliquant beaucoup de role-play et peu d'actions, est difficilement imaginable.

Il est également intéressant de se pencher sur les pratiques des rôlistes en termes de manuels de jeu. Le fonds est jusqu'à présent orienté vers un public déjà familier du JDR. Or pour de prochaines adaptations, il est intéressant de tenir compte des pratiques de cette population en matière de manuels de JDR. En effet, les rôlistes, dont la majorité pratique ce loisir dans un cadre privé, ont tendance à posséder eux-mêmes les manuels des JDR qui les intéressent et avec lesquels ils jouent. Le questionnaire passé durant Ludesco a pu indiquer des tendances suivantes :

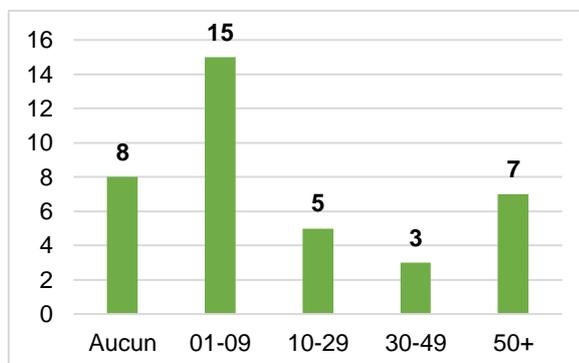


Fig. 12 : Sondage Ludesco : Nombre de manuels possédés par répondant

**Nombre de manuels possédés par répondant :** 30 personnes interrogées indiquent posséder des livres de JDR à titre personnel. La moitié possède entre 1 et 9 manuels, et 7 personnes indiquent même en posséder plus de 50 (certaines en précisant compter tous les suppléments et aides de jeu). Parmi les 8 personnes qui indiquent ne posséder aucun livre de JDR, 5 ont une pratique très récente du JDR (entre 0 et 2 ans), et seuls deux indiquent avoir une longue pratique de JDR (plus de 15 ans). Les personnes qui indiquent posséder 10 manuels ou plus ont en moyenne 20 années de pratiques du JDR derrière eux. Les rôlistes de longue date auront donc logiquement tendance à posséder eux-mêmes un certain nombre de manuels.

Une bibliothèque peu tenir compte de ce fait en orientant ses achats vers des manuels qui ne seront pas ou moins déjà possédés par les rôlistes habitués. Cela exclurait donc une partie des grandes licences et des jeux très populaires. Mais il pourrait aussi être attractif pour ce public spécifique de pouvoir trouver un certain nombre de suppléments ou d'aides de jeu, qui paraissent régulièrement, à la bibliothèque. Ceci afin qu'ils puissent en prendre connaissance et potentiellement les utiliser sans avoir à investir dans un exemplaire personnel qu'ils n'utiliseraient pas beaucoup (comparativement au livre de base qui est plus souvent nécessaire et demandé en jeu). Le JDR en bibliothèque se positionnerait comme alternative à l'achat personnel, comme moyen de prendre connaissance d'un ouvrage ou de tester un nouveau jeu. Comme pour les livres de bricolage ou de cuisine, l'utilisateur n'a pas besoin d'avoir en permanence le livre chez lui ; il sait qu'il est disponible à la bibliothèque et vient l'emprunter lorsqu'il en a le besoin.

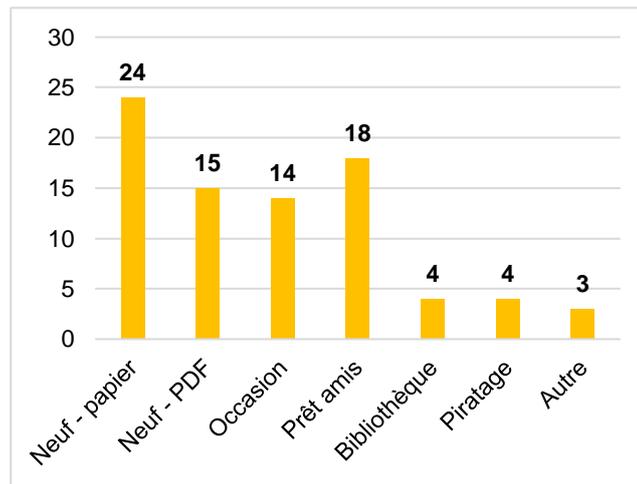


Fig. 13 : Sondage Ludesco : Modes d'acquisition des manuels

**Acquisition des manuels :** Parmi les personnes qui possèdent des livres de JDR, une majorité de répondants indiquent acheter leurs manuels dans le commerce : principalement en version papier (24), sinon en version numérique (15). Le prêt entre amis (18) est beaucoup plus courant que le prêt en bibliothèque, qui est indiqué par seulement 4 personnes. Le marché d'occasion est aussi présent, avec 14 réponses. Dans le champ « Autre » laissé libre dans le questionnaire, 4 personnes annoncent télécharger illégalement des manuels sur Internet.

Une offre en bibliothèque est donc pour l'instant peu sollicitée ou demandée, car les répondants ignorent majoritairement cette possibilité encore peu répandue. Toutefois une alternative à l'achat peut être intéressante à proposer aux rôlistes, qui pourraient ainsi modifier leurs habitudes d'achat et de consommation, en n'achetant que les jeux qu'ils utilisent vraiment régulièrement, et en ayant la possibilité d'en découvrir et d'en tester d'autres en les empruntant à la bibliothèque. Mais la bibliothèque doit alors se positionner efficacement pour concurrencer le prêt entre amis, qui fonctionne aussi très bien et est plus « facile » dans l'esprit des rôlistes : il leur suffit de faire passer le mot dans leur cercle d'amis pour solliciter le prêt d'un ouvrage ou l'autre. Tandis que l'offre de prêt de la bibliothèque sera plus limitée, et peut-être moins flexible. Pour positionner le fonds d'une bibliothèque efficacement, il faut communiquer sur son existence auprès des rôlistes, et les inviter à donner un retour sur sa teneur : les suggestions d'achats sont très utiles à renforcer l'offre d'un fonds en cohérence avec les besoins des usagers.

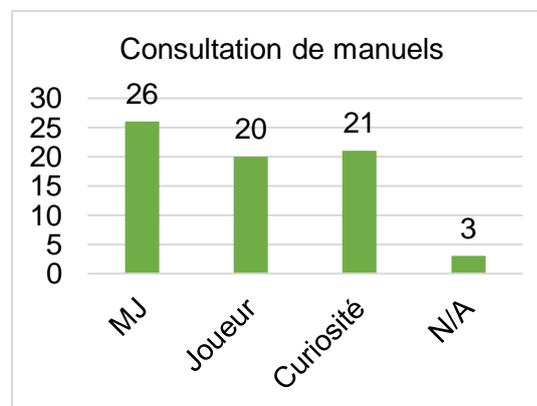


Fig. 14 : Sondage Ludesco : Occasion de consultation d'un manuel

**Occasion de consultation de manuels de JDR :** J'ai demandé aux répondants à quelle occasion ils consultaient généralement un manuel. Une majorité les utilise dans le cadre d'une

partie ou de sa préparation, plutôt en tant que MJ (26 citations) qu'en tant que joueur (20 citations). Mais un tiers des répondants indique aussi consulter des manuels en dehors du cadre d'une partie, par curiosité. C'est une tendance intéressante car cela indique que la consultation d'un manuel n'est pas forcément liée à un besoin de jeu, pour organiser ou mener une partie. Cela peut également être par curiosité et envie de découvrir un univers ou de se renseigner sur le système de règle. Cette pratique est utile à prendre en compte pour une bibliothèque : la consultation sur place sera potentiellement un créneau d'utilisation régulier de son fonds, sans toutefois qu'elle soit mesurable puisqu'il n'y aura pas de transaction de prêt. Ce n'est donc pas parce qu'un ouvrage ne sort pas qu'il n'est pas utilisé. Les rôlistes auront tendance à consulter sur place, mais aussi à emprunter sans but précis autre que de découvrir l'univers de jeu proposé ; raison pour laquelle la bibliothèque peut aussi orienter son fonds vers des ouvrages moins connus et des systèmes originaux. Ce type de documents peut aussi avoir son intérêt auprès des rôlistes toujours curieux de découvrir de nouvelles manières de jouer.

Les caractéristiques qui transparaissent dans les résultats de ces enquêtes sont complexes à intégrer dans une réflexion stratégique. Elles sont néanmoins nécessaires à prendre en compte pour orienter les choix et la politique de JDR, que ce soit pour concevoir une offre à la BV comme à la BJ. Pour faciliter la mise en relation de ces caractéristiques et des publics-cibles des bibliothèques de La Chaux-de-Fonds, je propose d'imaginer deux personas qui représenteront chacun un type d'utilisateur potentiel. Un persona est la personification d'un archétype ou d'un segment de clientèle, ou dans le cas de bibliothèques, d'utilisateurs. On crée un avatar doté d'une identité, pour représenter le profil générique d'un ensemble d'individus. Le but de ces personas est d'imaginer les avatars de deux segments des publics visés par les offres de JDR de la BV et de la BJ, afin d'en représenter plus concrètement les besoins et le comportement afin d'aider par la suite la création d'offres correspondantes.

Benjamin représente le public de jeunes adultes qui ont déjà une solide expérience du JDR. Il ne vit pas à La Chaux-de-Fonds et ne fréquente donc pas les bibliothèques de cette ville. Par contre il vient chaque année à Ludesco pour les tables de JDR. Sa passion du jeu en fait un bon joueur et un bon MJ, et il est motivé par l'idée d'avoir de nouvelles et bonnes expériences de jeu. Vivant à Neuchâtel, il serait intéressé à participer à des activités même si elles ne sont pas dans sa ville.

Sybille, quant à elle, est une rôliste « néophyte ». Elle vit à La Chaux-de-Fonds et fréquente la BJ pour son fils de 7 ans, et la BV pour ses loisirs ; elle n'a jamais noté l'offre de JDR en rayon. Elle a eu l'occasion de découvrir le JDR récemment à Ludesco, et a beaucoup aimé l'utilisation de l'imagination pour créer une histoire. Elle sait que son fils adore les histoires et souhaiterait pouvoir faire une partie de JDR avec lui pour lui montrer ce que c'est. Mais pour le moment elle ignore tout du monde du JDR et ne sait pas où elle pourrait en faire, ni quoi proposer à son fils.

Ces deux archétypes<sup>46</sup> seront des outils d'aide à la décision qui pourront être utilisés par la suite par les bibliothécaires durant la réflexion sur l'offre de la BJ ou de la BV : pour savoir quelle offre les satisferait, selon quelle modalité (lieu, heure), comment leur communiquer les offres, etc. Sur le même principe, d'autres personas peuvent être par la suite réalisés pour chaque population spécifique, en fonction des besoins.

---

<sup>46</sup> Voir annexes 12 et 13.

## 6.2 Analyse de l'offre de JDR existante à la BV

Cette analyse concerne l'offre mise en place par la BV : le fonds de manuels et les activités qui ont été réalisées. Par le passé et actuellement, la BV n'a eu aucune offre de JDR ; elle n'est donc pas concernée par cette analyse. Elle sera toutefois intégrée dans les recommandations, par celles qui seront destinées à ses publics spécifiques : les enfants, les adolescents et les familles.

### 6.2.1 Le fonds

Le fonds de manuels de JDR de la bibliothèque de la Ville a été créé en 2012. Cette initiative est venue de M. Carlos Lopez, responsable du secteur Recherche et Information et ancien rôliste durablement influencé par ses années de pratique. Il a souhaité pouvoir mettre en place cette collection dans le but de mieux faire connaître le loisir qui nous occupe, et de lui offrir une place visible dans une bibliothèque de lecture publique. La BV fut de ce fait la première institution en Suisse romande à proposer une collection de JDR.

Le fonds contient principalement des manuels : livres de bases, extensions des règles, suppléments thématiques et autres aides qui complètent et enrichissent la compréhension des différents univers, rajoutant au jeu de nouvelles dimensions jusque-là non abordées, ou en clarifiant la pratique. Le fonds met également à disposition des numéros de la revue française *Casus Belli*<sup>47</sup>, un des principaux titres francophones traitant du JDR, de son actualité, des nouveautés, offrant au lecteur des scénarios et aides de jeux inédits, ainsi que des articles en lien avec la culture et la pratique ludique. Sa périodicité bimensuelle et la richesse de son contenu apportent un complément très profitable à la collection.

L'offre de JDR est liée thématiquement à d'autres documents présents dans les collections. Cela est particulièrement le cas des œuvres ayant inspirés ou étant dérivées des univers des JDR (par exemple les ouvrages de Tolkien, Lovecraft, ou Robert E. Howard). Ces romans sont rangés à part des manuels de JDR, dans la section littérature. Le fonds de manuels de JDR est, quant à lui, disposé sur un rayonnage d'environ 2,6 mètres linéaire, dans la partie du libre-accès qui rassemble les DVD, CDs et livres audio.

#### 6.2.1.1 Création du fonds et développement

À son lancement, le fonds comptait 37 ouvrages, pour un budget de départ de 1'500 CHF. La sélection a été réalisée par M. Lopez en collaboration avec l'auteur de JDR, Lionel Jeannerat, alors civiliste dans l'institution. L'idée était de panacher l'offre pour fournir des jeux "classiques", tels *Donjons & Dragons* ou *Pathfinder*, mais aussi des jeux plus originaux, indépendants ou moins connus comme *Manga no densetsu*, *Würm*, *Billet Rouge* ou *Mississippi : Tales of the Spooky South*, ceci afin de toucher un public rôliste, curieux et diversifié, en dehors des univers les plus connus et donc les plus possédés.

Toutefois, après avoir fait le constat que le fonds peinait à toucher ce public si particulier dans les murs de la BV, la politique d'acquisition a été ajustée en tablant sur des franchises plus populaires et plus pratiquées dans les cercles de joueurs : par exemple *L'Appel de Cthulhu*. S'y sont ajoutées des titres plus anciens comme *Rêve de Dragon* ou *MEGA* qui peuvent parler

<sup>47</sup> <https://www.black-book-editions.fr/catalogue.php?id=40>

aux rôlistes y ayant joué dans les années 1980-90. Ceux-ci ont été remis au goût du jour récemment grâce à de nouvelles éditions ou refontes de qualité qui en améliorent la « jouabilité<sup>48</sup> ». Certains jeux ont vu leur gamme au sein du fonds développée, afin de proposer plus de matière et de suppléments aux potentiels intéressés. Les JDR *Pathfinder* ou *Les Ombres d'Esteren* se sont ainsi vu enrichis de nouveaux livrets de scénario et de campagnes, ainsi que de suppléments thématiques. Un nouvel accent a été mis sur l'initiation, avec l'acquisition de plusieurs kits des *Chroniques Oubliées*, JDR spécialement conçu pour être abordable par des néophytes. Ce jeu se décline en plusieurs « sous séries » : la BV possède la série Fantasy et la série Contemporain, il permet de jouer dans des univers différents en gardant une unité au niveau des règles et des supports. Cette nouvelle optique découle du constat de la difficulté de toucher des personnes non-rôlistes avec l'offre précédemment mise en place ; j'en conseillerai le développement dans mes recommandations.

Le fonds compte aujourd'hui en tout 115 exemplaires : 58 livres de base et 57 suppléments et aides de jeu (écran de MJ par exemple). Il propose des styles très variés de JDR, du médiéval-fantastique au futuriste, en passant par l'horreur contemporaine, le fantastique moderne, le space-opera, l'historique, dans des univers originaux comme dérivés d'œuvres littéraires. Il reste clairement orienté pour le public adulte de la BV, mais contient des références qui pourraient être utilisables avec des adolescents (12-16 ans) (*Tales of Equestria*, *Lanfeust de Troy*). L'utilisation auprès d'enfants dès 8 ans et plus peut être envisagée mais pourrait demander une adaptation préalable.

Les acquisitions se font lorsqu'un budget suffisant est disponible, environ deux à trois fois par année. Plusieurs ouvrages sont alors achetés d'un coup. Le bibliothécaire entre également en matière pour des propositions d'achat de la part des usagers. Ainsi il a récemment accordé l'acquisition d'*Ecryme*.

#### **6.2.1.2 Communication**

Plusieurs actions de communication ont été mises en place. Au moment du lancement du fonds, une formation a été donnée aux collaborateurs de la bibliothèque. L'objectif était de les familiariser avec le JDR en leur fournissant des explications basiques sur le loisir en général ainsi que sur la nature du fonds proposé par la BV, ce au travers d'une courte formation effectuée à l'aide d'une présentation Powerpoint par M. Lopez. Puis une brève démonstration à l'aide du JDR *Farm Farm Away* a permis d'ajouter un aspect pratique à l'introduction. Cette initiative n'a pas été suivie d'une mise en pratique plus complète sous forme d'une partie « entière » de JDR proposée aux collaborateurs, mais il apparaît problématique de déterminer un moment opportun pour que les collaborateurs s'y consacrent durant leurs heures de travail.

---

<sup>48</sup> Un certain nombre d'éditions de JDR parues dans les années 1990 et 2000 développaient parfois des règles d'une grande complexité, dans la recherche d'un plus grand réalisme des simulations de combat, de magie ou de développement des personnages. Cela a fini par rendre certaines versions de jeux indigestes à pratiquer. Les éditions modernes prennent cela en compte dans leurs nouvelles moutures, dont la lecture et la jouabilité s'en trouvent grandement améliorées.

En parallèle de cette formation aux collaborateurs, la BV a communiqué auprès des usagers et des citoyens afin d'annoncer la création du fonds :



Fig. 15 : Annonce du lancement du fonds de JDR sur la page Facebook de la BV

(Source : <https://www.facebook.com/bibliothequedelavilledelachauxdefonds/>)

- Un communiqué de presse rédigé par M. Lopez et diffusé via le service culturel de la Ville auprès de la presse locale ;
- Un flyer, décliné en plusieurs versions, faisant la promotion du lancement du fonds en octobre 2012 qui était mis à disposition au guichet, et a également été posté sur la page Facebook de la BV (Fig. 15 ci-dessus), ;
- Un flyer faisant la promotion plus générale de la présence du fonds dans les collections a été réalisé par la suite, et réutilisé l'année suivante pour promouvoir le fonds durant le festival Ludesco.

Le visuel de ces flyers peut poser la question de son adéquation avec le public visé : les différentes déclinaisons du flyer reprennent toutes des illustrations qui font référence à des éléments de la pop-culture ou du monde du JDR, comme Le Corbusier doté de lunettes « steampunk » devant un dirigeable, Cthulhu, ou encore un dragon. Ces images sont adaptées pour parler à un public de rôlistes, mais posent problème lorsqu'elles sont adressées au grand public de la BV. En effet, les usagers ne maîtrisent pas forcément ces références, et ne comprendront peut-être pas le sens de l'affiche, ou l'information qu'elle cherche à leur transmettre. Ce visuel utilisé dans la BV a donc pu dérouter, ou ne pas atteindre le grand public à qui il était destiné. Ces supports étaient bien plus adaptés au public de Ludesco, durant lequel ils ont d'ailleurs circulé, ou par exemple auprès de pratiquants de jeux de société au sens large, où un public de 18-35 ans éveillé à la pop-culture est bien plus courant. Le flyer ne développe pas non plus ce qu'est exactement le JDR, et la bibliothèque n'a pas utilisé

d'autre support pour en donner l'explication. La communication effectuée visait donc expressément des personnes qui avaient une connaissance au moins basique du concept du JDR, excluant par conséquent la majorité des usagers de la BV.

Il faut s'assurer que le message soit correctement formulé et adressé selon le public visé, quitte à adapter le message sous plusieurs formes, pour toucher différents publics. Cela est particulièrement important dans le cas où l'on souhaite parler d'un phénomène de niche, comme le JDR. Si le lecteur n'est pas immédiatement accroché par un lien ou un intérêt au support, il s'en détachera immédiatement sans rien en retenir. Il faut que le propos lui parle, l'interpelle.

Par la suite, il n'y a pas eu d'actions de communication active autour du fonds en lui-même, en dehors de quelques flyers distribués lors de Ludesco.

La bibliothèque propose des sélections thématiques de documents en PDF sur son site. Une liste consacrée au fonds de JDR recense les ouvrages possédés au sein du fonds au moment du lancement en octobre 2012, et n'a pas été mise à jour depuis. Elle est disponible sur le site, au milieu d'autres listes sur d'autres thèmes ou collections de la BV réalisées depuis. Elle n'a pas été spécialement mise en valeur à sa sortie et la trouver sur le site n'est pas aisé si l'on ne sait pas qu'elle existe. De plus elle n'offre que les notices bibliographiques basiques qui permettent de connaître le titre, la liste des exemplaires et leur cote, ainsi que l'illustration de couverture ; aucune indication sur l'univers ou le type de jeu n'est précisé (résumé, 4<sup>e</sup> de couverture, mots-clés...).

### **6.2.1.3 Visibilité**

Le choix de la localisation du fonds résulte d'une problématique d'espace disponible. Ce n'est pas optimal car le fonds est ainsi caché au milieu d'autres documents qui n'ont aucun lien avec lui et qui n'attirent pas le même public. Aucune indication, hormis une signalétique sur le rayonnage lui-même, n'indique la localisation du fonds ou sa fonction, dans un but informatif.

Sur l'OPAC RERO spécifique au réseau des bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes<sup>49</sup> (RBNJ), il n'est pas des plus aisés de trouver les exemplaires du fonds. En effet une recherche simple sur l'ensemble du RBNJ, avec le mot-clé « jeu de rôle », renvoie à ce jour 18'542 résultats de tout type, dont 1'302 livres. Il faut sélectionner la Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds pour diminuer ce chiffre à 76 résultats, dont un tiers est en réalité du « bruit » qui emploie également le terme « jeu de rôle » dans d'autres domaines. Il faudrait en fait utiliser le mot-clé « jdr » qui est indiqué lors de l'indexation pour isoler les manuels de jeu de rôle au sein des collections de la BV. On obtient alors 55 résultats<sup>50</sup>.

### **6.2.1.4 Fréquentation**

Aucune donnée concernant la fréquentation du rayon en libre-accès et la fréquence de consultation des ouvrages n'est disponible.

Il est possible, grâce aux statistiques d'emprunt des exemplaires générées par le système de RERO, de faire pour la première fois un retour chiffré sur le taux de rotation du fonds. Ce taux indique le « pourcentage du total de documents se trouvant dans la collection ayant été empruntés durant l'année écoulée. [...] Un taux de rotation élevé indique que la collection sort

<sup>49</sup> [https://explore.rero.ch/fr\\_CH/nj](https://explore.rero.ch/fr_CH/nj)

<sup>50</sup> Chiffres au 15 juillet 2019.

bien, et est donc en adéquation avec le besoin ou la demande du public. » (Bezençon, 2010, p. 30-31). En fait de pourcentage, il faut interpréter un indice comme suit : « un taux de 1 signifie que le nombre de prêts est égal au nombre de documents prêtables » (Calenge, 2008). Plus le chiffre est élevé, plus la collection sort ; mais si le chiffre est trop élevé il faut alors penser que le fonds ne suffit pas à la demande. Un chiffre trop bas indiquera au contraire un manque de rotation.

Un doute existe quant au nombre d'exemplaires à la date prise en compte pour la statistique de prêt. Pour l'année 2012, j'ai utilisé pour comptabiliser combien d'exemplaires comptait au lancement la « Bibliographie sélective N°18 » réalisée en octobre de cette année-là. La statistique de RERO prend en compte les transactions effectuées jusqu'au 31 décembre 2012. Si dans l'intervalle octobre-fin décembre le fonds s'était vu augmenter de plusieurs exemplaires, le chiffre en serait légèrement modifié.

Tableau 6 : Comparatif des taux de rotation du fonds de JDR de la BV

	<b>2012</b>	<b>2018</b>
Nb emprunts	106	88
Nb exemplaires fds	49	115
<b>TAUX ROTATION</b>	<b>2,1</b>	<b>0,8</b>

(Source : Statistiques RERO)

Il apparaît que le taux de rotation de 2012 était nettement supérieur à celui de 2018. Il s'explique en partie par la différence de l'offre : il y avait en 2012 moins de documents dans la collection, avec un nombre de transactions supérieur. Le taux de 2018 est en revanche bien plus bas, ce qui indique une nette baisse de l'utilisation du fonds en termes d'emprunts. Selon les indications de Bertrand Calenge, ce taux inférieur à 1 indique que la collection n'est pas en adéquation avec les usagers. On peut également expliquer cette évolution par le fait que la promotion du fonds était plus active en 2012 qu'en 2018. L'intérêt du public au lancement du fonds s'est amenuisé au fil des années.

Il faut rappeler que le taux de rotation est un indicateur relatif qui nécessite d'être rapporté au contexte général de l'institution. Dans le cas présent, il serait intéressant de comparer le taux du fonds de JDR aux taux des autres collections ou sections de la bibliothèque, afin de constater si la baisse de la rotation est globale ou non. À l'avenir, un calcul semblable à celui présenté ci-dessus pourra être effectué afin de constater l'évolution du fonds par rapport au taux de 0,8 de 2018. Cela permettra à la BV de mesurer l'impact des ajustements et du développement de la collection.

Il n'est pas possible d'énoncer le taux de rotation pour les années entre 2012 et 2018 car l'évolution du nombre d'exemplaires dans la collection est inconnue. Toutefois il est possible de comparer le nombre de transactions réalisées chaque année.

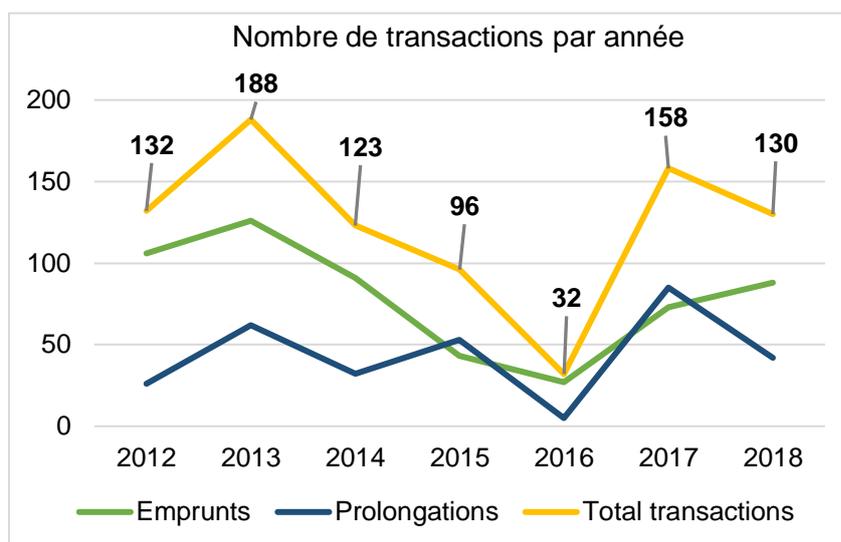


Fig. 16 : Évolution du nombre de transactions des ouvrages de JDR de la BV

(Source : Statistiques RERO)

On peut ainsi constater qu'après un début prometteur, il y a eu une baisse des transactions dès 2014, jusqu'en 2016 qui a vu en tout et pour tout 32 transactions. Cette baisse peut s'expliquer par le manque de nouveautés, et le fait que les usagers « habitués » du fonds n'empruntaient plus. D'après M. Lopez, cela coïncide avec un ralentissement du développement du fonds (baisse des achats). Cela peut aussi venir de changements de consommation des usagers habitués du rayon (déménagement, arrêt de la pratique du JDR, plus d'utilité du fonds...). On pourrait aussi comparer cette courbe du nombre de transactions à celle du reste des collections, afin de constater si c'était une tendance générale à la BV qui s'expliquerait donc par un facteur externe à la nature du fonds de JDR.

A noter également qu'à deux reprises, en 2015 et 2017, le nombre de prolongations a dépassé le nombre d'emprunts, ce qui signifie que les quelques ouvrages empruntés ont été prolongés à de nombreuses reprises. Comme cela sera aussi noté par d'autres bibliothèques dans le chapitre des retours d'expériences, la durée de prêt usuelle de trois semaines est souvent trop courte pour permettre à un usager qui souhaiterait d'abord lire attentivement le document (qui est parfois long et dense), et ensuite l'utiliser dans le cadre d'une ou plusieurs parties.

Toujours est-il que depuis 2016, la fréquentation remonte progressivement, ce qui est encourageant : cela signifie que des personnes (re)viennent consulter le fonds et y trouvent assez d'intérêt pour faire usage du prêt à domicile ainsi que de la prolongation. La relance des acquisitions et le récent ajustement de la politique de sélection peut être liée à ce renouvellement : une nouvelle gamme qui se développe, ou l'ajout de matériel intéressant (scénario supplémentaire par exemple) peuvent attirer l'attention des rôlistes et favoriser leur intérêt et leur suivi du fonds. Un fonds dynamique, mis à jour ou doté régulièrement de nouvelles acquisitions, est évidemment plus attractif : si les amateurs ont conscience que le fonds est alimenté, ils viendront plus souvent le surveiller et seront curieux d'emprunter les nouveautés qui les intéressent. L'évolution de ce nombre de transaction sera utile à surveiller par la suite, pour mesurer l'effet de l'ajout d'une nouvelle gamme adressée à un autre type d'utilisateur, comme ce qui sera présenté dans les recommandations de ce travail.

Les statistiques RERO permettent de montrer quelles gammes présentes dans le fonds fonctionnent le mieux. Le tableau à l'annexe 19 indique que les gammes les plus empruntées sont pour l'essentiel des grandes licences très populaires parmi les rôlistes, avec notamment l'Appel de Cthulhu. Les usagers actuels du fonds sont donc probablement des rôlistes confirmés, qui souhaitent utiliser le fonds au lieu d'investir dans des manuels coûteux ou des suppléments nombreux. L'univers créé par l'auteur Howard Phillips Lovecraft, dont est issu l'Appel de Cthulhu, est extrêmement populaire depuis plusieurs années, ce qui explique probablement le succès de ce titre.

En 2018, les Chroniques Oubliées, qui sont une gamme récemment ajoutée au fonds et accessible aussi bien aux rôlistes confirmés qu'aux débutants, a bien fonctionné, ce qui est encourageant pour augmenter l'offre de ce type de jeu. Quant à la mention « Escape games », il s'agit de deux livres-jeu, à mi-chemin entre le livre dont vous êtes le héros et l'escape game. Leur nombre important d'emprunts semble indiquer une forte demande pour ce type de livre. Il est sensé de les proposer en adjonction du fonds de JDR car ils relèvent de la même dynamique ludique, et surfent également sur le succès des escape games.

Un second tableau en annexe 20 indique les cinq titres qui cumulent respectivement le plus et le moins d'emprunts sur la période 2012-2018. Les documents les moins empruntés sont des jeux moins connus et plus confidentiels, ou anciens. Les usagers fréquentant le fonds sont donc moins friands de jeux qui leur sont moins familiers, où auxquels ils n'ont jamais eu l'occasion de jouer. La mention « Sherlock Holmes : Détective conseil » n'est pas un JDR mais un (excellent) jeu de société, dont la présence s'explique par son mode de jeu : les joueurs résolvent une enquête en s'aidant d'un livret qui contient la description des dialogues qu'ils peuvent avoir avec chaque personnage de l'histoire qu'ils souhaitent interroger. C'est en quelque sorte le livret qui sert de MJ. C'est une référence qui ne semble pas créer d'intérêt auprès des publics, en raison de son altérité par rapport au reste du fonds.

## 6.2.2 La médiation

### 6.2.2.1 Inauguration du fonds

Lorsque le fonds a été inauguré, une séance de présentation au public a été organisée par la BV. Le but était de présenter le loisir, ainsi que les exemplaires proposés au départ dans la collection. Cette présentation a été annoncée par des flyers à la bibliothèque, ainsi que par le communiqué de presse annonçant la création d'une nouvelle collection. Le but était d'expliquer le JDR et sa pratique aux usagers de la bibliothèque et au grand public qui auraient pu voir le communiqué de la BV dans la presse. Aucune indication sur les personnes présentes à cette occasion n'a été recueillie, il est impossible de savoir si ces personnes connaissaient déjà le



Fig. 17 : Photo durant l'inauguration publique

(Source : Bibliothèque de la Ville)

JDR ou non, et quelle était leur motivation à venir voir de quoi il s'agissait. Il était positif de proposer une partie d'initiation afin de rendre plus concrète l'explication du JDR, et de montrer concrètement le déroulement d'une partie. Il est regrettable que cela ait été la seule fois que ce type d'initiation ait été proposée au public.

#### 6.2.2.2 *La Chaux-de-Fonds 1904*

Une activité de JDR a été organisée par la BV le samedi 8 novembre 2014, autour du jeu *La Chaux-de-Fonds 1904*, écrit par M. Lionel Jeannerat dans l'univers du jeu *Crimes*<sup>51</sup>. Cette collaboration s'est créée à la suite de la participation de M. Jeannerat, alors civiliste, à la mise en place du fonds de livres en 2012. Plus tard, lors de l'écriture de *La Chaux-de-Fonds 1904*, M. Jeannerat a utilisé les ressources iconographiques de la collection patrimoniale de la BV, qui a soutenu l'auteur et sa création en lui octroyant les droits d'utilisation de ces images. Il a donc été naturel, à la sortie du jeu, qu'une initiation soit proposée au sein de la bibliothèque, comme conclusion de cette collaboration. Le jeu *La Chaux-de-Fonds 1904* avait été acquis par la BV pour être ajouté au fonds de JDR. Cette activité a été une action de médiation, de ce jeu en particulier comme du JDR en général, afin de mettre en valeur la présence du fonds à la BV. Toutefois, aucun objectif plus spécifique ou quantifiable n'a été élaboré, et aucune mesure d'impact n'a été réalisée durant ou après l'événement.

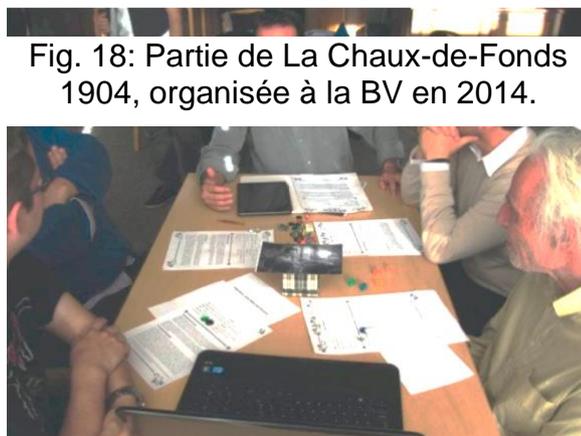


Fig. 18: Partie de *La Chaux-de-Fonds 1904*, organisée à la BV en 2014.

(Source : Lionel Jeannerat)

L'activité s'est déroulée de 13h30 à 16h dans l'espace public de la bibliothèque, dans la salle de lecture, à portée de vue et d'oreille des autres usagers. D'après M. Jeannerat, trois tables ont été proposées, chacune avec le même scénario de base, « *Hiver chaux-de-fonnier* », et pouvant accueillir 3 à 5 joueurs. Pour animer les parties, trois maîtres de jeu étaient présents : M. Jeannerat, ainsi que deux auteurs du jeu *Crimes*. L'inscription aux tables était possible auprès de la bibliothèque les jours précédents, mais pas obligatoire ; ceux qui souhaitent essayer pouvaient prendre place à une table pour débiter une partie. Les participants étaient soit des usagers de la bibliothèque curieux qui ont souhaité essayer une partie, soit des personnes qui avaient suivi l'actualité du jeu *La Chaux-de-Fonds 1904* et s'étaient déplacé exprès dans le but d'assister à ces tables. Aucune connaissance préalable du JDR en général ou de l'univers de *Crimes* ou de *La Chaux-de-Fonds 1904* n'étaient nécessaires. Les tables

<sup>51</sup> *Crimes* est un JDR "historique, ancré au cœur de la Belle Époque et inscrit dans la tradition des littératures classique, fantastique et horrifique du XIXe siècle." Créé par Yann Lefebvre et édité par les Écuries d'Augias depuis 2006. *La Chaux-de-Fonds 1904* peut être considéré comme un supplément à *Crimes*, car il reprend le système en introduisant un nouveau pan à l'univers de ce dernier. <http://www.ecuries-augias.fr/index.php/fr/crimes>

accueillaient les joueurs de tout niveau, y compris les personnes qui n'avaient jamais pratiqué de JDR.

La promotion de cette activité s'est faite via des flyers mis à disposition dans la bibliothèque, de la même manière que pour le lancement du fonds. Il n'y a pas eu de communication sur Facebook ni dans la presse locale. M. Jeannerat avait quant à lui promu l'événement auprès de son réseau, et donc des personnes qui avaient un intérêt direct pour son jeu.

Il est dommage également que la bibliothèque n'ait pas plus capitalisé sur le jeu La Chaux-de-Fonds 1904 pour par exemple mettre en valeur ses propres archives patrimoniales, par ailleurs exploitées par M. Jeannerat durant l'écriture du jeu. Cela aurait pu, par exemple, donner lieu à une exposition de photographies de la ville et de la région à la Belle-Époque, ou de documents ayant trait à des personnages ou des événements évoqués dans le jeu. La mise en valeur de la collection patrimoniale aurait ainsi pu se faire en même temps que la collection de JDR, et la partie aurait ainsi servi de médiation pour les deux aspects. De plus, le public venu pour le JDR aurait pu s'intéresser à la collection patrimoniale et inversement.

### **6.2.2.3 Ludesco**

Il y a ponctuellement eu une collaboration passive entre le comité de Ludesco et la BV via la mise à disposition de locaux du bâtiment de la bibliothèque pour que le festival y organise un événement. L'édition qui a suivi l'année du lancement du fonds de JDR a donné lieu à une collaboration sur le week-end du festival. Une conférence<sup>52</sup> d'un auteur suisse de JDR, et une partie d'initiation ont été proposées dans les locaux de l'institution. Durant d'autres éditions un JDR grandeur nature (GN) a pu être organisé. En 2019, un GN aurait dû prendre place dans les locaux de la BV, mais a été annulée au dernier moment pour cause d'indisponibilité de l'animatrice. Pour ce type de projet, le rôle de la BV est uniquement de mettre à disposition ses locaux, sans aucune implication active dans l'organisation ou la réalisation du GN. Dans ces cas-là, la communication ne se fait que par le programme de Ludesco auprès de son public. Par ailleurs, l'accès à ces activités n'est possible que lorsqu'on bénéficie du bracelet d'entrée à Ludesco. La BV n'a pas documenté le déroulement et le succès de ces activités.

D'après M. Lopez, aucune collaboration active (avec implication et investissement des forces de la bibliothèque) ne s'est établie à l'occasion du festival, pour des raisons de timing ou de manque de communication.

Il est pourtant dans le souhait et l'objectif de la BV de faire la promotion de son fonds au travers du festival, pour ainsi créer un lien entre les rôlistes et la collection. Une action de promotion « passive » a ainsi été mise en place durant les éditions du festival qui proposaient une activité dans les murs de la bibliothèque, avec la distribution de flyers et d'un catalogue du fonds aux personnes intéressées.

Durant l'enquête que j'ai réalisée à Ludesco, les répondants ont montré une claire méconnaissance du fait que la BV avait une offre de JDR : seules 10 personnes sur 38 avaient connaissance du fonds de manuels disponibles à la BV. Et seules 3 personnes indiquent avoir utilisé le fonds : principalement pour consulter sur place (de 4 à 20 reprises),

<sup>52</sup> Gallay, Stéphane, 2013. « Un jeu de rôle, de la conception à l'édition : l'exemple de Tigres Volants » : [https://www.youtube.com/watch?v=6Fu71\\_OO\\_YXhM](https://www.youtube.com/watch?v=6Fu71_OO_YXhM)

et une seule pour emprunter, à 3 reprises. Aucun répondant n'avait participé à une activité de JDR à la BV, dans le cadre de sa médiation ou des précédentes éditions de Ludesco. En revanche, 22 personnes indiquent qu'elles seraient intéressées par des activités de JDR à la BV à l'avenir, ce qui dénote une demande de la part de ce public spécifique. Finalement, seuls 5 répondants sur les 38 ont déjà fait usage de l'offre de JDR d'une autre bibliothèque ; ce comportement est donc encore rare chez les rôlistes et il est normal que le succès d'une offre de JDR en bibliothèque publique ne soit pas immédiat.

## **6.3 Analyse du besoin et réalisation à la BJ**

### **6.3.1 Le besoin**

Avec son offre de JDR, la BJ cherche à atteindre des publics spécifiques : les enfants, les familles, et les adolescents qui séjournent à la bibliothèque sans en utiliser les collections.

- Les enfants : leur proposer une activité ludique, qui fasse appel à l'imagination, qui développe la collaboration, et qui propose un lien avec les collections de la bibliothèque. Le JDR est parfaitement adapté à ces souhaits, et a de nombreux atouts à faire valoir auprès de ce public : en plus de développer leur imagination, il participe à entraîner l'expression orale et l'affirmation de soi. Suivant l'âge et le jeu choisi, il peut entraîner à la lecture et au calcul simple.
- Les familles : leur proposer une activité ludique, intergénérationnelle, qui permette aux parents et aux enfants de passer un bon moment ensemble dans la bibliothèque. En effet, les activités de la BJ s'adressent jusque-là à un public en particulier ; à part les séances de bébés lecteurs, qui associent un tout-petit à son parent, les autres activités sont généralement destinées aux enfants seuls. Fédérer enfants et parents au sein d'une activité commune également divertissante pour les différents participants est ainsi un souhait de la BV.
- Les adolescents, en particulier les « séjournateurs » : leur proposer une activité qu'ils puissent faire dans leur groupe social : cela les rassure et leur permet d'être en confiance pour ensuite s'exprimer et participer. Le JDR pourrait aussi fournir une porte d'entrée aux collections, en associant la partie ou l'univers dans lequel elle se déroule à une sélection thématique d'ouvrages présents dans les collections. Ainsi on pourrait proposer plus facilement aux adolescents de « faire telle partie de JDR s'ils ont aimé tel roman », ou de « lire tel roman s'ils ont apprécié la partie de JDR ». La popularité des jeux vidéo de type RPG ou MMORPG facilite aussi la prise de contact des jeunes avec le JDR.

### **6.3.2 La partie « pilote »**

Mme Hess a rapidement proposé de réaliser ce pilote avec le groupe de six enfants du Club de lecture, un garçon et cinq filles âgés de 12 à 14 ans. Ces jeunes m'ont été décrits comme des passionnés de lecture curieux de découvrir ce loisir. Il a été convenu que la séance de jeu se déroule sur la plage horaire prévue pour la réunion du Club-Lecture, le mercredi 2 mai 2019, dans les locaux de la BJ, rue de la Ronde. L'horaire était une contrainte : la durée totale de la session, introduction et feedback compris, ne devait pas dépasser 2h30. Les parents des membres du Club de lecture ont été prévenus que leurs enfants resteraient plus longtemps que d'ordinaire à la bibliothèque (une session du Club durant en général 1h).

Une fois ces modalités établies, j'ai pris contact avec l'association Ars Ludendi, afin de les lui communiquer et de recevoir de sa part une proposition d'activité y correspondant. M. Grégory Thonney a proposé de jouer dans l'univers de *QVOTIDIE*, un JDR qu'il a lui-même conçu<sup>53</sup>, et dont le scénario s'adapte parfaitement au jeune public et à la contrainte de temps. Pour la séance avec le Club de lecture, il a été convenu que deux MJ se déplaceraient à La Chaux-de-Fonds, afin de proposer deux tables de trois joueurs et ainsi une meilleure expérience de jeu. Deux bibliothécaires, Mmes Pascale Hess et Christine Chételat, responsable du Club de lecture, ont chacune assisté à la partie d'une des deux tables de jeu ; comme elles ne connaissaient que très peu le JDR, cela leur a permis d'avoir un premier exemple très concret de la dynamique et du déroulement d'une partie. Je suis moi-même restée à une des deux tables, afin d'en noter la progression<sup>54</sup> et les réactions. Comme convenu, la partie en elle-même a duré environ 1h30, plus environ 30 minutes de briefing/débriefing.



Fig. 19 : Le Club-Lecture de la BJ en pleines parties

(Source : Marion Vernez)

Le premier feedback oral, collecté en commun à la fin de la partie, a déjà permis constater à chaud que les deux tables de joueurs étaient très satisfaites de leur expérience de jeu. Les deux bibliothécaires ont également apprécié pouvoir assister à l'exercice et, même en ne participant pas, ont pris beaucoup de plaisir à suivre l'aventure des enfants et à les voir s'exprimer et s'immerger dans le récit. Les deux MJ ont également indiqué leur satisfaction : les enfants ont bien participé et interagi au cours de l'histoire.

J'ai ensuite proposé un feedback<sup>55</sup> à Mmes Hess et Chételat, quelques jours après la partie. Elles ont confirmé leur satisfaction par rapport à l'activité et son organisation ; le format et la teneur du scénario a tout à fait convenu au cahier des charges. Pour elles, les enfants ont très bien réagi à cette activité : bien qu'un peu timides au départ, ils se sont ensuite bien exprimés (verbalement et non-verbalement, par des sourires et des rires). Mme Hess apprécie avoir une animation qui déclenche des réactions de joie et d'amusement auprès des participants ; c'est

<sup>53</sup> *QVOTIDIE* a été conçu dans le cadre d'un séminaire de l'Université de Lausanne (UNIL) sur la vie quotidienne à l'époque romaine. Il propose l'immersion des joueurs dans la société romaine des premiers siècles de notre ère pour en découvrir les us et coutumes. (UNIL, [2019]) Son système simple permet de le faire jouer par des enfants dès 9 ans. Ce jeu a par ailleurs été utilisé dans des actions de médiation culturelle au sein de l'UNIL (Joue ton Savoir !) et des Journées romaines de Nyon 2018.

<sup>54</sup> Compte-rendu de la partie : voir annexe 7.

<sup>55</sup> Détail de leur feedback : voir annexe 8.

aussi le cas avec les après-midis jeux vidéo, mais en dehors la bibliothèque reste identifiée (notamment par les parents et les enseignants) comme un lieu où le calme doit régner.

Les deux bibliothécaires voient un potentiel à ce type d'activité auprès de leurs lecteurs : elles citent comme atout la polyvalence du JDR qui peut à la fois servir de divertissement comme d'outil pédagogique, le fait de pouvoir s'inspirer d'un roman pour créer un scénario, et ainsi donner envie aux joueurs de lire ledit roman, et le fait que le JDR peut être proposé aux enfants et aux familles. Un élément problématique relevé par Mme Hess est le coût de l'activité par rapport au nombre réduit de participants. En effet, la prestation de l'association pour deux MJ a représenté un coût de 300 CHF, à destination de six enfants. C'est en effet un coût supérieur à d'autres activités organisées par la bibliothèque, qui parfois n'a aucune dépense à réaliser (les après-midis jeux vidéo animés par les bibliothécaires avec le matériel déjà présent à la BJ), ou une certaine somme mais qui concerne plus d'enfants. En prévision de cette réponse, j'avais également demandé dans mon feedback si l'opportunité de former une ou des bibliothécaires de l'équipe à être MJ pouvait représenter une solution à ce problème de coût. Les deux bibliothécaires se montrent ouvertes à l'idée sur le principe, en y voyant effectivement la possibilité d'ensuite pouvoir mettre en place des parties plus régulièrement, et même spontanées.

Deux mois après la partie, j'ai fait parvenir un court questionnaire<sup>56</sup> aux enfants du Club Lecture afin de recueillir leur souvenir de l'expérience. Sur les 6 enfants qui avaient participé, quatre ont pu compléter le questionnaire. Ils y décrivent la partie comme « amusante », « drôle », « sympathique », « intéressante », « instructive » « agréable » et « très chouette ». Ces adjectifs indiquent qu'ils étaient à la fois dans une dimension ludique, mais également conscients d'y apprendre quelque chose. Ils se sont globalement sentis à l'aise pour s'exprimer durant la partie ; cela s'est ressenti, car si au départ ils étaient un peu intimidés et surpris par le début du jeu, ils ont rapidement trouvé leurs marques et participé de manière cohérente et impliquée. Aucun ne mentionne un quelconque malaise ou gêne durant la partie. Ils ont également trouvé relativement facile de rentrer dans l'histoire et de s'imaginer en tant que personnage. Dans les choses qui leur ont plu dans cette expérience, ils citent :

*« Le fait que les personnages ne soient pas comme nous, et qu'il fallait interagir avec le meneur et les autres joueurs »*

*« Qu'on puisse choisir ce que l'on veut faire et être dans le personnage »*

*« Le fait qu'on puisse décider ce qu'on veut faire et après l'histoire évolue selon les groupes et le thème »*

*« De découvrir le quotidien des gens à cette époque »*

Ils ont ainsi bien perçu à la fois l'aspect « rôle », la liberté de création qu'offre le JDR, et la teneur pédagogique du jeu. Toutefois ils n'indiquent pas avoir consulté de documents ou romans en lien avec l'époque romaine à la bibliothèque à la suite de la partie. Un participant indique en avoir eu l'envie mais sans la concrétiser, deux autres indiquent avoir déjà beaucoup appris durant la partie.

---

<sup>56</sup> Questionnaire et synthèse des réponses : voir annexes 9 et 10.

Finalement, deux ne connaissaient pas du tout le JDR, deux connaissaient le concept mais seule une joueuse avait déjà fait une partie auparavant. Et tous les quatre ont répondu avec enthousiasme vouloir en refaire si l'occasion se présente !

Mon propre ressenti a également été positif : le contact avec l'association s'est fait très rapidement car M. Thonney s'est tout de suite montré intéressé. Le fait que son association ait déjà développé des activités en bibliothèque publique en est un facteur. Il a donc rapidement proposé une formule qui correspondait aux demandes de la BJ en termes de temps et de public. L'activité a été très bien reçue par les enfants, ce dont je suis contente car je craignais qu'ils ne soient trop timides, ou ne rentrent pas dans l'histoire proposée. S'ils ont eu un peu de réserve sur l'aspect « role-play », ce qui est normal pour des débutants, ils se sont finalement pris au jeu et se sont très bien débrouillés. Les deux bibliothécaires ont apprécié cette expérience et sont favorables à la réitérer. Cette réalisation a donc été un succès car elle a rempli les buts indiqués dans la méthodologie, et démontre également que le JDR est tout à fait adapté aux jeunes de cette tranche d'âge.

## 6.4 Bilan du JDR dans les deux institutions

Tableau 7 : Bilan du JDR à la BV

BIBLIOTHÈQUE DE LA VILLE
<b>ASPECTS POSITIFS</b>
<p><b>Fonds actuel développé</b></p> <p>Le fonds actuel présente une bonne variété de documents et de types de JDR, orientés toutefois vers un public de rôlistes. Le début de diversification de l'offre avec des gammes plus adaptées aux néophytes a du succès, et montre que cet axe de développement doit être poursuivi.</p>
<p><b>Rotation</b></p> <p>Le taux de rotation du fonds est trop bas, indiquant que le fonds ne parvient pas à trouver son public aujourd'hui. En regard du taux atteint lors du lancement, il est envisageable d'améliorer l'offre pour rencontrer plus de succès.</p>
<p><b>Présence d'un bibliothécaire-rôliste</b></p> <p>Les connaissances de M. Lopez en JDR sont très utiles pour gérer le fonds et l'avenir de l'offre. Il connaît bien le marché éditorial et les types de JDR, ce qui facilite la sélection et l'adaptation en fonction des publics visés.</p>
<p><b>Soutien de la direction</b></p> <p>La direction de la BV souligne l'adéquation de l'offre de JDR avec l'envie de l'institution de diversifier son offre grâce à une tendance populaire.</p>
<p><b>Tentatives de médiation et d'activités</b></p> <p>Les propositions d'initiation lors du lancement puis de l'après-midi <i>La Chaux-de-Fonds 1904</i> étaient de bonnes initiatives qui ont permis de présenter de manière plus parlante le JDR au grand public. Elles ont toutefois manqué d'impact car peu de personnes y ont assisté.</p>
<p><b>Point positif dans la communication vers le public rôliste</b></p> <p>La communication au lancement du fonds a visé intelligemment les rôlistes et autres « geeks » en réalisant des visuels originaux qui leur parlent. Il faut garder cette idée pour de prochaines réalisations.</p>
<b>PROBLÉMATIQUES ET HYPOTHÈSES</b>
<p><b>Taux de rotation à améliorer</b></p> <p>Les livres du fonds ne sont pas très empruntés, car ils sont destinés à un public de rôlistes connaisseurs, qui existe à la BV mais est loin d'être courant. Il faudrait pourtant augmenter</p>

la rotation des ouvrages, afin de rendre le fonds attractif et ainsi permettre son développement.

**Hypothèse** : Ouvrir le fonds à de nouveaux publics permettrait de redynamiser son utilisation. Dans cette optique, l'ouverture aux publics spécifiques de la BJ par une offre dédiée aux jeunes et aux familles est très à-propos.

### **Publics ciblés**

L'offre de la BV est pour l'instant dédiée à un public principalement rôliste, ou en tout cas maîtrisant les univers issus de la pop-culture, et ayant une habitude du jeu au sens large au préalable. En l'état, le fonds ne peut pas réellement attirer un autre public car il est trop spécialisé : il n'intègre pas ou presque pas de jeux simples pour personnes qui débutent dans le JDR. Si un néophyte feuillette un manuel de base complexe et dense, il le trouvera probablement trop compliqué et ne s'y intéressera pas.

**Hypothèses** : Une redéfinition des publics visés, en définissant leurs profils, permettraient d'orienter la politique d'acquisition de sorte à correspondre à leurs besoins

### **Difficulté à intéresser le grand public au JDR**

Une difficulté identifiée par les bibliothèques interrogées pour leurs retours d'expérience et qui se confirme à la BV : un fonds de livres de JDR n'intéresse principalement que les personnes qui pratiquent le JDR. Les personnes ne pratiquant pas le JDR, ou ne sachant pas au moins ce dont il s'agit, n'en auront pas l'utilité.

**Hypothèse** : Initier les usagers de la bibliothèque au JDR permettrait de « créer » des utilisateurs potentiel du fonds.

Le fonds, de même que le JDR en général, n'est pas présenté au public de la BV de manière didactique, de sorte que les personnes ne connaissant pas le principe du JDR n'ont aucun moyen de savoir de quoi il s'agit et comment cela se déroule.

**Hypothèse** : Pour intéresser le grand public au JDR, la BV devrait penser à un moyen de communiquer autour de ce loisir, pour expliquer ce dont il s'agit et ce qu'elle propose avec son fonds.

### **Difficulté à atteindre le public rôliste**

La communication autour de l'offre de JDR de la BV n'est pas suffisante ; aucune personne interrogée à Ludesco n'avait connaissance de l'offre de JDR de la BV. C'est pourtant le public-cible de la collection actuelle.

**Hypothèse** : La BV doit identifier de nouveaux canaux et établir un plan de communication pour entrer en contact avec le public rôliste, qu'il fréquente ou non la bibliothèque, afin d'augmenter la visibilité et l'utilisation de son fonds.

### **Manque de médiation du fonds**

Pour l'instant, le fonds n'a été que peu mis en valeur par une action de médiation, à part lors de son lancement. Cela contribue à la méconnaissance du public au sujet du JDR, et des rôlistes sur l'existence du fonds.

Hypothèse : Comme démontré par les retours d'expériences, la mise en pratique du JDR est nettement recommandée pour initier et intéresser les usagers à ce loisir, et donc au fonds. La BV devrait organiser des activités de JDR en lien avec son fonds pour en faire la promotion.

### **Disponibilité pour organiser la médiation**

Bien qu'il soit apte à maîtriser une partie, le bibliothécaire responsable du fonds à la BV n'a pas les ressources nécessaires pour organiser seul une médiation ou une animation JDR dans la bibliothèque (temps pour organiser, pour animer la partie, pour communiquer), en plus de ses autres fonctions.

Hypothèse : L'établissement de partenariats avec des acteurs externes (associations, personnes, commerces) permettrait de faciliter la mise en place d'activité de médiation, grâce à leurs compétences ou à leur visibilité. Cela déchargerait ainsi le responsable d'une partie des tâches inhérentes à l'organisation (préparation du scénario, animation de la partie, communication auprès d'un groupe spécifique...)

Tableau 8 : Bilan du JDR à la BJ

<b>BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES</b>
<b>ASPECTS POSITIFS</b>
<b>Dynamique favorable au jeu</b> Avec ses activités liées aux jeux vidéo, la BJ a déjà intégré le jeu dans son offre. La proposition de JDR est cohérente avec cette démarche.
<b>Publics favorables au jeu</b> Les enfants et les familles sont adeptes de jeux collectifs, une partie de JDR est donc adaptée à ces publics. Les parents seront également satisfaits de pouvoir proposer à leurs enfants une activité sociale sans écran, et propre à faire travailler leur imagination.
<b>Succès de la partie-pilote</b> Les participants à la partie-pilote ont montré une grande satisfaction durant et après la partie. L'organisation de l'événement s'est très bien déroulée, et les souhaits de la BJ ont été respectés. Cela a entre autres montré la faisabilité d'une telle activité par rapport au lieu, au public, et à l'horaire choisis.
<b>Équipe motivée</b> Déjà intéressée par le JDR auparavant, Mme Hess a montré une grande satisfaction après le succès de la partie pilote. Sa collègue et elle, qui ont assisté aux deux tables de jeu, sont séduites par le concept du JDR et motivées à réitérer l'expérience.
<b>PROBLÉMATIQUES ET HYPOTHÈSES</b>

### **Coût de l'activité**

Suite à la partie-pilote, la BJ a indiqué que le coût d'une telle action est élevé par rapport au nombre de participants qu'elle concerne, en comparaison avec d'autres activités qu'elle propose. Elle craint que ce coût n'empêche la réalisation régulière de ce type d'animation.

Hypothèse : Il est possible d'imaginer une offre ponctuelle mais attractive, qui permette d'attirer les publics recherchés tout en restant financièrement accessible. De plus, il peut exister des alternatives pour réduire les coûts, par exemple l'appel à des bénévoles ou la formation des bibliothécaires au JDR.

### **Public séjourneur**

La BJ craint de ne pas arriver à séduire son public de pré-adolescents ou adolescents séjourneurs avec une offre de JDR.

Hypothèses : Une offre adaptée peut être mise en place pour inviter ces publics à s'initier, en proposant un rendez-vous sur un créneau horaire où un groupe de séjourneurs a ses habitudes à la BJ.

## 7. Recommandations

Sur la base des hypothèses développées au chapitre précédent, je vais présenter mes recommandations suivant différents axes.

### 7.1 Valorisation du fonds

#### 7.1.1 Développer le fonds vers de nouveaux publics

Les deux facteurs importants qui mènent à cette recommandation sont les suivants :

- En cohésion avec les hypothèses relatives à plusieurs problématiques, il apparaît que la dynamisation du fonds de la BV doit passer par une ouverture vers de nouveaux publics. Pour cela, il est nécessaire d'ajuster la politique d'acquisition afin de proposer à ces publics des documents adaptés à leur âge ou à leur niveau de jeu.
- Le fait que le fonds soit régulièrement alimenté avec des nouvelles acquisitions participe à son attractivité, y compris pour le public de rôlistes qui le fréquente actuellement et qui viendront régulièrement vérifier quelles sont les nouveautés proposées.

Le développement du fonds en direction d'autres publics coïncide avec la volonté de la BJ de proposer des activités de JDR à ses publics jeunesse et familiaux, qui ne sont actuellement pas concernés par l'offre de la BV. En parallèle, ainsi que l'ont montré les statistiques RERO par le nombre d'emprunts de la gamme Chroniques Oubliées en 2018, il y a une demande à la BV pour des JDR accessibles aux néophytes et aux rôlistes débutants. Cet axe est donc également à travailler lors de prochaines acquisitions car ce public de grands adolescents et d'adultes est une part importante du public actuel de la BV.

Pour mes recommandations, je choisis de regrouper les publics comme suit : les jeux pour enfants de 3 à 13 ans ainsi que les familles à la BJ, et les jeux pour adolescents dès 14 ans et les adultes néophytes à la BV. Cette répartition me semble mieux convenir aux publics usuels de chaque institution. En effet, la BV est accessible dès l'âge de 14 ans et la BJ est destinée en priorité aux 0-14 ans.

##### 7.1.1.1 Publics et localisation des livres

L'introduction d'une offre dirigée vers les jeunes et les familles pose la question de la localisation de ces ouvrages : doivent-ils rejoindre le fonds de la BV, ou former une nouvelle collection au sein de la BJ ?

#### 1. Les JDR jeunesse sont ajoutés au fonds de la BV

+

- Maintien de l'unité du fonds de la BV, localisation facilitée par les usagers (tous les JDR se trouvent au même endroit)
- Public de rôlistes qui peuvent être intéressés par la démarche de faire découvrir le JDR à de jeunes proches

-	- On coupe ces JDR de leurs publics cibles jeunesse et familial qui ne fréquentent pas la BV
<b>2. Les JDR jeunesse sont placés à la BJ dans un nouveau rayon</b>	
+	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adéquation des documents avec leurs publics-cibles</li> <li>- Peuvent être utilisé comme matériel d’animation par les bibliothécaires, qu’elles ont ainsi sous la main.</li> </ul>
-	- Les enfants et parents n’ont pas de demande exprimée en matière de JDR, ils n’auront pas forcément l’intérêt pour le fonds dans un premier temps

Les JDR « jeunesse » sont destinés à des joueurs enfants, mais le MJ est généralement un adulte. Toutefois, lorsque les enfants ont développé une connaissance suffisante d’un jeu et d’un univers, il est courant qu’ils demandent à passer de l’autre côté de l’écran pour eux-mêmes guider une aventure.

Je recommanderai le placement des JDR jeunesse à la BJ, car ils répondent mieux à leur mission à cet endroit. Cela doit toutefois s’accompagner de deux types de communications :

- D’une part un avis de l’existence de cette collection au rayon de la BV, afin que les personnes qui ne fréquentent que la BV soient mis au courant de sa teneur (liste des titres, emprunt possible avec leur carte de la BV)
- D’autre part un travail de pédagogie afin de présenter ce loisir et de montrer les possibilités de cette nouvelle collection : par un support explicatif du JDR destiné au public enfant et familial par exemple. La tenue de parties d’initiation est également vivement recommandée pour faire tester le concept aux usagers.

Les jeux pour adolescents et adultes néophytes auraient, eux, leur place au sein du fonds de la BV, qui garde alors une attractivité pour le public de cette institution.

#### **7.1.1.2 Sélection**

Je propose des références éditoriales actuelles qui permettraient de diversifier ce fonds en offrant des « portes d’entrée » aux nouveaux publics que les bibliothèques veulent toucher. Cette sélection de références s’est faite selon certains critères, indiqués dans le tableau récapitulatif ci-après ; il pourra par la suite être réutilisé comme outil d’aide à la décision par la BV et la BJ.

Le choix des titres proposés s’est fait d’après mon expérience personnelle, de même que via les sites web des éditeurs de JDR ainsi que des sites et blogs sur le JDR, proposés en annexe 15.

Tableau 9 : Proposition de critères de sélection par public

- Disponible sur le marché éditorial
- Disponible en français
- Destiné ou accessible à un public de débutants
- Qui puisse être mis facilement en place de manière autonome
- Attention accordée au propos du jeu (qu'il ne soit pas uniquement basé sur des combats par exemple)
- Univers variés, afin de pouvoir parler aussi bien aux « geeks » qu'aux personnes également néophytes en pop-culture
- Univers qui puisse présenter un lien soit avec des collections de la bibliothèque, soit avec une occasion pour laquelle une activité avec JDR pourrait être mise en place à la bibliothèque (= servir d'outil pour une animation)
- Qui puisse faciliter le passage côté MJ
- Nombre de manuels nécessaires pour jouer réduit au minimum

#### **7.1.1.3 Fonds de JDR jeunesse (3-14 ans)**

Les JDR jeunesse placent généralement un adulte comme MJ. Le groupe de joueurs peut être constitué uniquement d'enfants, ou alors d'enfants et d'adultes mêlés. Certains jeux sont plus propices à avoir uniquement des enfants comme joueurs, pour conserver la dynamique enfantine ; le parent peut alors faire le MJ. D'autres jeux présentent un contexte et une dynamique qui permettent de mêler enfants et adultes parmi les joueurs, et que chacun y trouve de l'intérêt.

Le tableau récapitulatif des références de JDR jeunesse que je propose à la BV se trouve en annexe 21.

#### **7.1.1.4 Fonds de JDR pour adolescents dès 15 ans et adultes néophytes**

Un autre axe de développement et de valorisation du fonds réside dans l'adaptation à un public de néophytes ou rôlistes débutants, parmi les adolescents dès 15 ans et les adultes.

Une offre éditoriale adressée à ces publics se développe depuis quelques années. Les kits, boîtes ou livres d'initiation sont une porte d'entrée idéale pour découvrir le JDR en général, ou un jeu en particulier.

Il peut s'agir de deux types d'initiation :

- L'initiation au JDR en général, avec un jeu proposé dans un univers neutre et non lié à une gamme existante de JDR.
- L'initiation au JDR en général et à un jeu en particulier : le kit propose alors une version simplifiée d'un jeu complet existant

Dans les deux cas, ces ouvrages sont simplifiés afin d'en faciliter la découverte et la prise en main de manière rapide. Selon les cas, son contenu peut varier, mais comprend en général

la présentation de l'univers, une version synthétique des règles, expurgée des composantes les plus lourdes (typiquement liées à l'évolution des personnages lorsqu'ils gagnent en expérience, mécanisme nécessaire lors d'une campagne mais superflu lorsque chaque personnage ne vit que le temps d'un scénario), un scénario avec le matériel nécessaire pour y jouer (voir une mini-campagne pour certains), puis par la suite créer et jouer de nouvelles aventures. Ces différents composants sont généralement présentés sous forme de plusieurs petits livrets, contenus dans une boîte cartonnée.

Le livret de présentation contient souvent une explication de ce qu'est le JDR ; il est également didactique pour former le lecteur à être MJ, avec des conseils et des exemples parlants, voir une mécanique de tutoriel qui lui fait découvrir différents aspects de la maîtrise de jeu au fur et à mesure du déroulement du scénario.

Leur intégration au fonds de la BV se prêterait bien à l'objectif de proposer une collection accessible au grand public néophyte, pour initier aussi bien des usagers au rôle de joueur comme au rôle de MJ. C'est une solution intéressante pour autonomiser les usagers dans leur pratique du JDR. Les boîtes d'initiation peuvent aussi être utilisées par des rôlistes plus connaisseurs, mais qui souhaitent découvrir une nouvelle gamme rapidement, sans avoir à lire la totalité du manuel de base. Ce produit peut donc correspondre à différents types d'usagers de la BV. Par ailleurs, ils ont souvent un coût inférieur à l'acquisition d'un JDR complet.

Des références adaptées à un public de grands adolescents et d'adultes se trouvent référencées en annexe 22.

#### **7.1.1.5 Fonds d'alternatives au JDR**

La BJ peut également se doter de documents connexes avec le JDR, afin d'offrir un premier contact avec la participation à une histoire, ou les univers de JDR. Il s'agit par exemple des « BD dont vous êtes le héros », ou encore des dés spéciaux pour créer des histoires en groupe. Elle pourra, en outre, faire l'acquisition de livres (BD, romans, jeux vidéo) liés à des JDR qui seraient proposés à la BV, pour créer des passerelles entre les JDR et le reste des collections.

Des références actuelles qui font sens aux côtés d'un fonds ou d'activités de JDR se trouvent en annexe 23.

## **7.2 Médiation**

### **7.2.1 Les buts**

- Valoriser le fonds de la BV, son contenu
- Faire connaître le JDR, et ainsi initier des personnes qui auront ensuite envie d'utiliser le fonds

La BJ rechercherait principalement la dynamique ludique dans son offre de JDR, afin de faire passer un moment plaisant à ses publics, et ce même s'il s'agit de les orienter ensuite vers les collections de livres de la bibliothèque.

À la BV, on pourrait trouver aussi bien la dynamique ludique dans une animation axée sur le divertissement, que la dimension médiation. Médiation du fonds de JDR lui-même, en faisant

jouer expressément un ou plusieurs jeux présents dans le fonds, ou médiation d'une autre collection ou objet culturel détenu par l'institution. Le fonds patrimonial qui a contribué à *La Chaux-de-Fonds 1904* aurait ainsi pu être mis en avant par le fait de proposer le scénario de M. Jeannerat. En cela, le JDR peut s'adapter à beaucoup de situations. La contrainte peut alors être de créer un scénario qui ait une portée ou un lien spécifique avec le bien culturel à médier. Cela demande un travail supplémentaire d'écriture et de conception, mais donne en retour une expérience spéciale et orientée.

## 7.2.2 Les publics

L'optique est de proposer des pistes d'animations qui s'appliquent à plusieurs publics. Certains comportent toutefois des caractéristiques spécifiques qu'il faut prendre en compte plus attentivement pour proposer une offre de JDR en bibliothèque.

### 7.2.2.1 Faire jouer des enfants en bibliothèque

Les enfants pratiquent naturellement le « jeu de rôle » dans leurs jeux : ils sont en permanence dans l'imagination et la création, collective ou intime. La fiction est pour eux beaucoup plus réelle et les « happe » beaucoup plus vite hors de la vie quotidienne. Leur proposer du JDR sur table est donc relativement facile. Ils ont déjà pu jouer à la bibliothèque grâce aux après-midis jeux vidéo, une nouvelle activité ludique ne les surprendra donc pas.

Ce public présente des caractéristiques particulières, et très importantes dont il faut tenir compte pour qu'ils passent un bon moment. Elles sont parfaitement évoquées par Sanne Stijve dans sa conférence « Adapter le jeu de rôle à l'enfant » (2018). Dans l'optique de tenir compte de ces spécificités lors de l'élaboration d'une offre en bibliothèque, je me permets d'en reprendre et résumer les points suivants :

**Concentration** – La capacité d'attention des enfants, particulièrement des plus jeunes, doit être prise en compte pour définir la durée d'une partie, afin qu'ils ne se lassent pas. Suivant l'âge, une durée de 30 minutes à 2 heures est recommandable, avec des moments de pause.

**Enthousiasme** – Leur entrain est bienvenu mais peut générer du bruit ; cela influera sur le lieu et l'heure à laquelle sera proposée la partie dans la bibliothèque.

**Créativité** - Ils sont très créatifs et curieux. Ils peuvent facilement s'immerger dans la fiction et aimeront souvent en explorer les possibilités. Le MJ doit pouvoir faire face aux idées saugrenues et à les intégrer dans son scénario, ou à les canaliser.

**Références culturelles** – Le JDR est particulièrement inspiré par des œuvres littéraires, des films, des personnages ou des concepts canoniques de la pop-culture, mais les enfants n'auront pas ces références, ce dont il faut tenir compte lorsqu'on prépare un scénario ou le déroulement d'une partie. Si les jeunes participants ne comprennent pas du tout le but de l'histoire, ni ce qui est attendu d'eux, ils décrocheront. Il sera plus efficace de les diriger vers les univers des œuvres littéraires et BD jeunesse, mais aussi des films, dessins animés, ou des contes et légendes par exemple. L'Histoire peut également servir de cadre : l'expérience du pilote de la BJ, dont le scénario se déroulait à l'Antiquité romaine, a été très bien reçue et comprise par les jeunes joueurs. Le Moyen-Âge et les pirates peuvent aussi les inspirer (pour autant qu'on reste dans une version « gentille » ...).

**Maîtrise de la lecture et du calcul** – Il faut choisir un jeu en adéquation avec les capacités de lecture et de calcul des enfants, avec une feuille de personnage simple à appréhender, ou adaptée en fonction de leur niveau.

Beaucoup de ressources sur le jeu avec des enfants sont accessible en ligne, comme la vidéo « Bref, je découvre le JDR avec des enfants »<sup>57</sup> ou l'article « Jouer au jeu de rôle avec des enfants »<sup>58</sup>, et peuvent servir à la réflexion d'une offre leur correspondant.

Par ailleurs, le JDR avec des enfants peut s'assortir d'autres activités liées à la partie qu'on leur propose : dessiner leur personnage, fabriquer leur bouclier, associer une action dans le jeu à une action réelle (par exemple les personnages s'arrêtent pour manger = les joueurs font le goûter, ou les personnages doivent fouiller une pièce à la recherche d'un médaillon = les enfants cherchent un objet caché par le MJ dans la pièce réelle où ils se trouvent), etc.

### **7.2.2.2 Faire jouer des adolescents en bibliothèque**

**Nouvelle génération de rôlistes** – Comme l'indiquait Didier Guiserix (2016), le JDR connaît aujourd'hui un nouvel élan, qui s'empare de la génération actuellement adolescente, qui peut s'initier grâce à un groupe d'amis ou à un parent qui pratiquerait (ou aurait pratiqué) le JDR. La popularité des jeux vidéo de type RPG ou MMORPG facilite aussi la prise de contact des jeunes avec le JDR, vers lequel ils peuvent être attirés.

**Pas forcément de pratique de jeux en société** – Beaucoup d'adolescents n'auront jamais eu de contact avec le JDR, et n'auront peut-être plus joué à des jeux de société depuis leur enfance.

**Ne perçoivent pas la bibliothèque comme espace de jeu** – Ce fait change grâce à d'autres animations comme celle de jeux vidéo. Ils auront également moins l'habitude, pour certains, de fréquenter la bibliothèque, qui est pour eux un lieu d'études consacré à la lecture. L'action des après-midis jeux vidéo de la BJ peut avoir déjà contribué à modifier leur perception de ce lieu.

**Relation différente à la bibliothèque** – Certains adolescents sont des fous de lecture, d'autres ont plus tendance à « fuir » les livres. Le JDR est intéressant à proposer, car il concerne à la fois ceux qui aiment lire, et ceux qui n'aiment pas lire. Les premiers apprécieront se plonger dans un univers proche de ce qu'ils affectionnent sous forme de roman, et y participer en tant que personnage. Les seconds, en particulier l'exemple des séjournants qui viennent à la bibliothèque mais n'utilisent pas les collections, seront contents d'avoir une activité qui n'implique pas à proprement parler l'aspect « lecture d'un roman ». Ils identifieront cela plus comme un jeu, à l'instar des jeux vidéo, que comme une activité de type « club de lecture » ou autre, qui ne les intéresse au demeurant pas.

**Attentes différentes des enfants** – Les adolescents rechercheront des univers de jeu plus matures que les enfants, raison pour laquelle j'associe mes choix pour les adolescents au tableau qui comprend également la sélection des jeux adultes. Suivant le profil du groupe de joueurs visé, un jeu pour adulte correspondra plus à ce que recherchent les ados comme

<sup>57</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ObIRJOL6wtA>

<sup>58</sup> <https://www.cestpasdujdr.fr/jouer-aux-jeux-de-role-avec-des-enfants/>

expérience de jeu. On peut donc leur fournir un jeu « adulte », en adaptant si besoin le propos (si trop de violence, références inconnues,

Les créneaux-horaires possibles pour des adolescents seraient par exemple : en semaine après les cours, en soirée, ou le samedi après-midi. Ils ont également plus de disponibilités durant les vacances scolaires. Pour les adolescents séjournant, il faudra examiner le créneau jour-heure auquel ils ont leurs habitudes à la bibliothèque, pour leur proposer une partie à ce moment-là.

### **7.2.3 Les partenaires**

Comme il a été démontré dans les retours d'expérience, les bibliothèques n'hésitent pas à faire appel à des partenaires extérieurs, type association de JDR, ou même des particuliers.

Au préalable, puisque c'est un élément qui est cité comme important dans les retours d'expériences, et qu'il a impacté les activités de la BV par le passé, un point sur la communication avec ces partenaires peut être rappelé. Communiquer avec ces partenaires est essentiel : pour leur présenter le projet de la bibliothèque, son contexte, ses souhaits et ses contraintes. Et pour déterminer les compétences des partenaires, et leurs possibilités : quelles sont leurs disponibilités, leur capacité à jouer avec différents publics, les jeux qu'ils maîtrisent, etc. Il faut rencontrer ces partenaires et s'investir dans la création d'une relation avec eux : leur montrer que la bibliothèque est un parti intéressant pour eux, ce que chacune des parties apporte à l'autre, et à quel point leur participation serait valorisée. Il faut leur donner envie de s'impliquer dans le projet, surtout quand une dynamique troisième lieu n'est pas déjà bien implantée dans l'institution. Le partenariat doit en finalité créer de la valeur pour les deux parties, or « pour créer de la valeur il faut créer un système d'interactions qui facilite la co-création. Ce système se base sur la transparence, le dialogue, l'accès aux informations et le partage des risques et des bénéfices. Le dialogue implique interactivité, l'engagement et la volonté à agir. » (Pralhad, Ramaswamy, cités dans Mejri, Gharbi, 2016, p. 97)

#### **7.2.3.1 Collaboration avec associations**

Au vu de l'environnement ludique de La Chaux-de-Fonds, il serait dommage de ne pas en profiter pour inscrire les bibliothèques dans cette dynamique locale et ainsi profiter de son public. Deux sortes d'initiatives peuvent être envisagées avec des associations de JDR :

- Faire appel à elles pour co-organiser une activité de JDR (à la BJ ou à la BV), comme ce fut le cas avec Ars Ludendi pour la partie-pilote,
- Les contacter pour leur proposer d'investir le lieu bibliothèque pour leurs activités respectives, grâce par exemple à la mise à disposition d'une « table ouverte ».

Pour développer le premier cas de figure, je recommanderai dans un premier temps de contacter des associations locales afin d'entrer en contact avec leurs membres, de mieux connaître leurs activités (notamment celles en lien avec des prestations externes : quelles réalisations, à quelle fréquence, etc.). Comme dans le cas de la partie-pilote de la BJ, cela permettra d'établir un lien et une relation d'échange entre les besoins et les contraintes de chaque partie, pour élaborer une offre de JDR adaptée à un public ou à une occasion.

Je recommanderai plus particulièrement d'entrer de nouveau en contact avec le comité de Ludesco, et d'organiser une séance avec eux pour redéfinir les besoins et les attentes de la BV en termes d'activité proposée durant le festival. La BV pourra alors faire part d'un cahier

des charges clair au comité, qui sera alors mieux à même de comprendre les contraintes et les objectifs du lieu particulier qu'est la BV. Ainsi, lors de l'organisation du prochain festival, les deux parties sauront ce que l'autre attend et pourront organiser une ou plusieurs activités selon un calendrier et un cahier des charges qui leur sera commun. Une concertation préalable pour « remettre les choses à plat » servira de base pour relancer ce partenariat qui peut être très utile à la BV pour mettre son offre en avant durant le festival auprès du public adepte de jeux, et donc potentiellement cible de son fonds.

D'autres associations, indiquées au chapitre 6.1.3, peuvent être contactées afin de participer à la mise en place de parties de JDR ponctuelles, et ce même si elles ne se trouvent pas à proximité directe de La Chaux-de-Fonds. Les membres d'Ars Ludendi se sont volontiers déplacés de Lausanne afin de réaliser l'animation à la BJ. L'opportunité offerte par les bibliothèques est intéressante pour les associations et cela contribuera à motiver leur venue.

Les activités développées avec des partenaires de type associatifs pourraient se réaliser ponctuellement, à des occasions particulières : par exemple les fêtes de fin d'années, Halloween, ou encore se coordonner avec un événement social ou culturel, comme la sortie d'un film lié à une thématique de JDR. Des idées d'initiatives plus concrètes sont développées dans le chapitre suivant. Ces activités nécessiteraient une adéquation entre le JDR proposé et l'occasion dans laquelle on le présente ; et donc un travail de préparation de la part de l'association qui mettrait le scénario en place. L'investissement financier de la bibliothèque pour ce service sert à la fois à payer ce travail, mais également à profiter du cercle de l'association pour faire la publicité de l'événement, ce qui n'est pas à négliger, particulièrement lorsque c'est une activité nouvelle à la bibliothèque

Pour développer l'idée introduite dans le second cas de figure en début de chapitre, je me base sur le retour d'expérience de la Bibliothèque Louise-Michel, qui indique servir de lieu de rendez-vous à différents groupes externes de joueurs issus d'association, qui se sont approprié les locaux (dans la fameuse dynamique 3<sup>e</sup> lieu) pour venir s'y retrouver et jouer en autonomie. Bien que cela soit encore prématuré pour le moment à la BV, il pourrait être intéressant de concevoir une offre similaire, grâce à une « table ouverte ». Il s'agirait d'un lieu (espace, salle) que la BV mettrait à disposition à un moment particulier (par exemple, les mercredis de 15h à 18h30). Les personnes qui le souhaiteraient pourraient s'y installer spontanément pour y jouer. Bien sûr, pour maximiser les chances de succès de cette initiative, il faudrait qu'elle réponde à une demande préalablement constatée : une certaine dynamique au sein des activités précédemment réalisées (avec une bonne affluence, ou des personnes qui reviennent régulièrement ou sont en demande), ou un groupe identifié qui pourrait en avoir l'utilité.

Or dans le périmètre ludique et géographique de la BV, un tel groupe pourrait être le « Studio Ludesco », qui est un mini-événement lié au comité du festival, mais qui se déroule une fois par mois dans les locaux de l'association. Ces sessions proposent plutôt des activités de jeux de société, selon des sélections thématiques. Mais puisque Ludesco possède également un pôle JDR, il pourrait être intéressant pour la BV de se positionner comme lieu d'accueil pour un « Studio Ludesco JDR » grâce à une offre de « table ouverte ». Cette proposition pourrait être abordée lors de la rencontre de mise au point entre la BV et le comité, afin de mesurer si cette proposition leur conviendrait sur le principe, et selon quelles modalités elle serait attractive.

De la même manière, la BV pourrait également contacter le club de jeu chaux-de-fonnier *Millaginaire*, ainsi que la ludothèque, pour demander si des rôlistes en font partie et seraient intéressés par le concept de la table-ouverte pour accueillir des activités de JDR, qui ne sont jusqu'à présent pas proposées par ces associations.

### **7.2.3.2 Collaboration avec usagers**

Deux types de collaboration peuvent s'établir avec les usagers :

- L'utilisateur comme co-créateur d'une activité de JDR, en les invitant à animer des parties comme MJ
- L'utilisateur comme utilisateur du lieu bibliothèque en autonomie pour faire une partie

Dans le premier cas, une fois que les bibliothèques auraient constaté une certaine dynamique au sein des activités précédemment réalisées (avec une bonne affluence, ou des personnes qui reviennent régulièrement ou sont en demande), il serait envisageable de développer une action de co-création à la manière de ce qui s'est fait à la bibliothèque Louise-Michel. Il sera possible d'aborder des personnes motivées, rencontrées lors de leur fréquentation du fonds de la BV, au sein des associations ou parmi les participants aux activités, pour leur proposer de venir animer des tables de JDR à la bibliothèque de manière bénévole. Cette initiative peut séduire un rôliste qui aurait envie de mener une expérience de jeu nouvelle dans un lieu original. La co-création avec des usagers représente pour la bibliothèque une autonomisation du public : elle transmet le cahier des charges et organise l'événement, mais n'a pas à en gérer le déroulement. Contrairement à la prestation d'une association pour un événement ponctuel, la participation des usagers n'entraîne, d'après les retours d'expérience, pas de coût : c'est une organisation « gagnant-gagnant » : la bibliothèque qui a besoin d'un partenaire offre l'occasion, le lieu et le public, et l'utilisateur qui cherche à vivre sa passion du jeu et de nouveaux joueurs offre sa connaissance et sa qualité de MJ.

Dans le second cas, intervient à nouveau l'idée de table-ouverte, qui pourrait également être destinée à accueillir des groupes de joueurs non-issus d'une association. Comme pour l'association, cela doit répondre à une demande : il faut avoir constaté au préalable qu'un groupe, ou qu'un rôliste, pourrait souhaiter utiliser le lieu bibliothèque comme lieu de jeu. Pour déterminer les motivations et les souhaits de ce public, et réaliser ainsi une offre qui leur corresponde, on pourrait par exemple réaliser une courte enquête qui serait mise à disposition au niveau des rayons JDR de la BV.

### **7.2.4 Réalisations possibles**

Dans l'optique de réaliser des activités de JDR à la BJ et à la BV, je recommande différents types d'initiatives. Ils sont réalisables auprès de chaque public identifié dans les deux institutions, avec la collection qui leur est consacrée au sein du fonds, ou selon les spécificités abordées précédemment avec d'autres jeux.

#### **7.2.4.1 Mise en place de parties de JDR**

- Les séances d'initiation, ou de démonstration :

Elles peuvent se proposer aux publics qui ont une connaissance limitée du JDR. Il s'agira, comme pour la partie-pilote, de leur présenter le concept du JDR puis de les inviter à jouer un scénario. Une partie d'initiation peut être rapide (par exemple 30 min pour des enfants), ou

plus étendue (jusqu'à 2h30 pour des adolescents ou des adultes), afin de faire vivre une bonne expérience de jeu à chacun.

Le concept d'initiation « passive » peut également s'imaginer, en proposant à des néophytes timides d'assister comme spectateur à une partie, sans y participer activement, mais en suivant la progression. Ils pourront ainsi mieux se figurer comment jouer et gagner en confiance pour s'y essayer ensuite activement.

De manière concrète, même si une partie ne se mène pas tout à fait de la même manière entre un groupe d'enfants et un groupe d'adultes, le scénario de base proposé aux deux publics peut être le même. Le scénario de *Qvotidie* utilisé pour le pilote de JDR à la BJ pourrait par exemple tout à fait être proposé comme scénario d'initiation à des adolescents ou des adultes. Ainsi il est possible d'avoir une sélection de scénarii adaptables pour être jouables par plusieurs publics. Cela permet à un MJ de consacrer moins de temps à la préparation ; il lui suffit de sélectionner un scénario que les participants n'ont pas encore joué, mais que lui maîtrise déjà bien.

- Des sessions de tests de nouveauté :

Un bon moyen de mettre en valeur le fonds est de l'utiliser durant les séances de jeu. Une piste serait de proposer une séance semestrielle visant spécialement à faire tester un ou plusieurs jeux issus des nouveautés du fonds. Cela contribuerait à montrer la diversité et le dynamisme du fonds, et pourrait attirer un public de rôlistes plus aguerris et curieux de tester des jeux peut-être moins connus, ou originaux.

- Parties thématiques à des occasions particulières :

Comme pour d'autres activités en bibliothèque, il est porteur de lier une partie de JDR à un événement particulier : cela peut être les fêtes de fin d'année, Halloween, un événement social ou culturel comme la sortie d'un film lié à une thématique de JDR, ou un événement interne à la bibliothèque comme un cycle d'animations sur la Fantasy par exemple.

L'annexe 23 de ce travail contient des propositions d'activités en lien avec mes recommandations du chapitre 7.1.1, et certains titres recommandés dans les annexes 21 et 22.

- Faire jouer les collaborateurs/trices des bibliothèques

Il serait également très souhaitable de proposer une partie aux collaborateurs de la bibliothèque. Il est important de convaincre les équipes de la valeur du JDR, et comme pour les usagers, une partie fera plus que n'importe quelle explication pour transmettre le frisson de l'aventure et de l'imaginaire. Outre la valeur pédagogique de leur montrer exactement de quoi il retourne, une activité de JDR peut être considérée comme du team-building au sein d'une équipe : cela favorise la communication et l'esprit d'équipe. De plus il est utile pour les bibliothécaires d'acquérir quelques connaissances concrètes, surtout dans le cas où elles peuvent par la suite avoir à renseigner un usager sur la pratique de ce loisir. Le fait de l'avoir expérimenté n'en rendra l'explication que plus claire.

#### **7.2.4.2 Autres dispositifs liés aux parties**

- Mise en place d'une « table ouverte »

Cette initiative, déjà décrite dans les partenariats possibles, contribuera à installer la pratique du JDR dans le lieu bibliothèque, et à valoriser sa pratique ; la mise à disposition de cet espace peut être un signe fort envers la communauté des rôlistes, qui se sentira valorisée et privilégiée d'avoir cette possibilité. Cette communauté deviendra alors aussi celle de la bibliothèque. La table ouverte doit répondre à un besoin, et devra faire l'objet d'une réflexion sur les modalités (créneau horaire, fréquence) ainsi que d'une communication ciblée en direction des groupes d'utilisateurs qui pourraient être intéressés.

- Mise en place d'un « Club JDR »

Si les conditions et le succès des activités ponctuelles s'y prêtent, la création d'un club de JDR sur le modèle du Club de lecture serait envisageable auprès du jeune public (enfant ou adolescent). Cela permettrait de régulariser la pratique et de permettre de créer un groupe. Il faudrait un intervenant, bibliothécaire ou externe, pour mener les premières parties, mais on pourrait ensuite imaginer que les membres pourraient faire MJ à tour de rôle, afin d'expérimenter les deux aspects du jeu. Ils deviendraient ainsi presque autosuffisants.

#### **7.2.4.3 Formation :**

- Formation des bibliothécaires

Durant mes recherches, j'ai recueilli deux retours d'expériences qui évoquaient la formation au JDR pour les bibliothécaires ou les personnes chargées de la médiation en bibliothèque. Par ailleurs, j'ai également constaté que la société coopérative de M. Jeannerat, Entrée de Jeux, avait organisé une session de formation pour les collaboratrices du Musée d'Histoire de La Chaux-de-Fonds, qui souhaitait intégrer le JDR à ses activités pour enfants (en particulier pour les anniversaires au musée). M. Jeannerat a ainsi dispensé deux sessions de formation : l'une pour apprendre à écrire un scénario, et l'autre pour apprendre à diriger une partie en tant que MJ. La formation a été bien accueillie par les collaboratrices qui ont ensuite pu mettre sur pied des activités de manière autonome. Il serait donc possible, pour les bibliothécaires (de la BJ, mais également de la BV) d'avoir une telle formation, auprès d'Entrée de Jeux ou d'autres prestataires<sup>59</sup> qui dispensent des services identiques.

- Offre d'une formation pour adolescents

Il pourrait être envisagé d'organiser une formation au JDR pour les adolescents, qui porterait sur l'écriture d'un scénario et l'animation d'une table de jeu. Une fois les adolescents formés et leur scénario écrit, on pourrait organiser plusieurs séances avec des enfants ou des adolescents de la BJ pour que chaque participant à la formation fasse jouer son scénario. Ce serait ainsi du gagnant-gagnant : les adolescents développeraient des compétences d'écriture et mettraient en pratique ensuite leur création en acquérant un savoir-faire de MJ avec un groupe également débutant, sans pression. Tandis que la bibliothèque organisatrice aurait ainsi le moyen de proposer deux activités liées au JDR en une : la formation, puis des parties aux autres publics. Cela permettrait en outre de proposer une activité constructive et originale au public adolescent, qui est moins concerné par les animations de la BJ le reste du temps. L'idée de les impliquer ensuite dans l'activité de JDR au sein de la bibliothèque participerait à créer une dynamique propice à d'autres développements, par exemple le club de JDR précédemment cité.

---

<sup>59</sup> Par exemple <https://drnemrod.ch/activites/>

## 7.2.5 Communiquer autour de l'offre de JDR

Plusieurs dispositifs sont envisageables pour communiquer l'offre de la BV.

- Expliquer le JDR

La bibliothèque peut commencer par expliquer le concept du JDR. Pour cela deux manières : proposer un document écrit qui décrit le JDR et son déroulement, et/ou former les collaborateurs à pouvoir en donner l'explication de vive voix si un usager leur pose la question directement. Pour ce qui est du support écrit, des plaquettes ont été réalisées par différents groupements et associations, afin d'informer le grand public. Il y a par exemple la plaquette de la FFJDR précédemment citée, ou également celle de Jeu de rôle passion<sup>60</sup>. Ces supports visuels sont exhaustifs dans leur présentation des différents aspects du JDR. Ils peuvent être imprimés, reliés et mis en rayon aux côtés du fonds, comme c'est le cas à la Bibliothèque Louise-Michel, ou encore proposés sur la page Facebook de la BV, ou sur une éventuelle page consacrée au JDR sur le site de la BV. On peut s'en servir comme inspiration pour créer sa propre brochure ou plaquette explicative, en l'adaptant au public visé. Ainsi, il peut être envisageable de concevoir une plaquette spécialement pour les enfants. D'autres sources d'information peuvent servir à la conception de ces supports : de nombreux sites web mais aussi les pages de présentation des kits d'initiation présentent généralement une explication synthétique et claire du JDR.

- Mettre en valeur le fonds à la BV

Dans les locaux : Une signalétique dédiée pourrait contribuer à rendre plus visible le fonds de JDR de la BV. En effet sa localisation n'est pas évidente et l'ajout de panneaux dans le libre accès peut en signaler la position de manière plus évidente. Une grille thématique peut également être mise en place dans un espace plus en valeur dans la bibliothèque, pour montrer une sélection d'ouvrages parmi ceux qui sont populaires (les plus empruntés), sans avoir à déplacer le fonds. Une telle grille a eu une réception positive lorsqu'elle a été mise en place à la Bibliothèque de Lausanne-Chauderon : le fonds ainsi mis en valeur a fait l'objet de nombreux emprunts.

Sur le site de la BV : Une mise à jour de la liste thématique du JDR est nécessaire, pour refléter l'état actuel du fonds. En l'état le site internet de la BV n'est pas des plus faciles à consulter, et je ne pense pas que les personnes intéressées par le JDR le consultent spécifiquement pour cela. La mise à jour de la liste pourrait donc être le minimum d'investissement sur cette plateforme.

Sur la page Facebook de la BV : Cette page représente une vitrine qu'il faut essayer d'exploiter, car elle regroupe plus de 760 usagers et peut servir à créer et entretenir un lien avec les personnes intéressées par le JDR. Je recommanderai par exemple de poster la liste des nouvelles acquisitions quand elles arrivent en rayon, accompagnée d'une photographie de certains titres dans une mise en scène soignée, ou d'un contenu humoristique en lien avec les titres ou le JDR en général. En effet l'humour est un moyen efficace de faire réagir les utilisateurs de réseaux sociaux ; les interpeller de cette manière rend en outre la démarche sympathique. La page Facebook doit aussi servir à indiquer les activités qui seraient

<sup>60</sup> <http://www.jdrp.fr/telechargement/plaquetteweb.pdf>

organisées, grâce à la création d'un « Événement » que les utilisateurs peuvent ensuite enregistrer et partager.

À terme, pour fédérer une communauté d'utilisateurs intéressés, Facebook peut également servir de plateforme d'échange sous la forme d'un groupe dédié au « JDR à la Bibliothèque de la Ville », de la même manière que cela s'est fait à Louise-Michel. Cela permet par la suite d'avoir une communication horizontale et facilitée avec les usagers, pour échanger et recueillir leurs souhaits, leurs remarques. L'annonce de la création de cette page peut se faire via la page Facebook de base de la bibliothèque, mais également sur le rayon du fonds de JDR grâce à une affiche.

La communication en ligne doit être réalisée par le responsable du fonds, en collaboration avec la personne en charge de la communication. Il est important que le besoin soit bien compris par cette personne afin qu'elle adhère aux demandes du responsable lorsqu'il aura le besoin de faire usage des réseaux sociaux.

- Communiquer en direction des acteurs ludiques

La Chaux-de-Fonds a la chance de compter plusieurs acteurs qui peuvent représenter un public-cible pour son offre : les participants au Studio Ludesco mensuel, la ludothèque, et le club *Millaginaire*. Orienter des actions de communication spécialement en direction de ces acteurs peut être intéressant pour attirer un public adepte de jeu au sens large. La BV devrait ainsi leur envoyer directement la liste des nouvelles acquisitions du fonds, pour les mettre en valeur, mais aussi leur communiquer les activités qui s'organiseraient, afin d'attirer plus de public intéressé par ce type d'offre. De la même façon, il faudrait réitérer la communication durant Ludesco, avec des flyers et un mini-catalogue du fonds à mettre à disposition à l'accueil ainsi qu'à proximité des tables de JDR.

## 8. Conclusion

Durant ce travail, j'ai souhaité inscrire la pratique du jeu, en particulier du JDR, dans les bibliothèques publiques comme une action crédible, cohérente et positive. Les bibliothèques publiques sont aujourd'hui un merveilleux terrain d'exploration sociale dans une société qui manque de repères informationnels et sociaux. Le troisième lieu en est une manifestation. La bibliothèque publique forme plus que jamais aujourd'hui un atout pour tous les citoyens, et il est dommage que parfois certains en soient exclus parce qu'ils n'y trouvent pas leur compte. La recherche de l'adéquation d'une structure avec son environnement doit être au cœur de ses préoccupations, pour asseoir son action et sa viabilité. Mais créer l'espace attractif, les services adaptés, et mettre l'utilisateur au centre des pratiques, représentent un programme parfois difficile à réaliser, car la valeur ajoutée qu'il propose, le bien-être et l'attachement des usagers à leur bibliothèque, n'est ni comptable, ni monnayable. La recherche de rentabilité des institutions culturelles, y compris des bibliothèques, va à l'encontre de ces souhaits et de ces buts.

La réflexion sur la bibliothèque participative et la co-création est à mon sens prometteuse, et le JDR peut être une occasion de la mettre en pratique. Cela pour autant que le cadre de ces initiatives soit clairement établi et que les différents protagonistes, bibliothécaires et usagers, comprennent et recherchent cette finalité.

L'arrivée des jeux vidéo en bibliothèque a par exemple ouvert le chemin à de nouvelles pratiques. Je suis convaincue que le JDR peut également trouver sa place comme fonds et comme activité au sein d'une structure dynamique, qui souhaite innover dans sa manière d'accueillir et d'appréhender ses publics. Il enrichit l'offre d'une institution en permettant aux usagers de se retrouver autour d'une expérience ludique et enrichissante. Sa polyvalence et son accessibilité, renforcée par une offre éditoriale riche aujourd'hui, lui permet de s'adapter à différents besoins, contextes et populations.

Les bibliothèques de La Chaux-de-Fonds ont en main des atouts à faire valoir, afin de poursuivre l'élaboration de leur offre de JDR. Les constats et recommandations de ce travail serviront à promouvoir le JDR dans les deux institutions, et à appréhender les nouveaux défis qui s'offrent à elles. En développant le JDR, elles développeront également de nouveaux rapports aux publics. La BV a déjà fait preuve d'un esprit d'innovation il y a six ans, lors de la création du fonds ; cette dynamique peut aujourd'hui se poursuivre avec des perspectives attrayantes pour les deux bibliothèques. Ce processus pourra prendre du temps pour se mettre en place, mais comme l'ont montré les exemples d'autres institutions, lorsqu'il réussit, toute l'institution en bénéficie.

En décrivant le principe et les bénéfices du jeu de rôle, j'ai présenté un loisir enrichissant, dynamique, social, et un outil de création, de pédagogie et de transmission. Faire du JDR, c'est vivre mille vies en plus de la sienne : créer de la fiction, modeler l'imaginaire, valoriser des compétences bien réelles. Mais il ne faut pas perdre de vue que le JDR est avant tout... un jeu, source de plaisir et d'amusement. Que chacun passe un bon moment durant une partie est l'essence du JDR. Si vous, lectrice et lecteur, n'avez encore jamais « jeuderôlé », essayez de participer à une partie dans un club ou un événement ludique près de chez vous : l'expérience du JDR se vit !

Écrire un travail de Bachelor qui associe mon métier et mon hobby, c'était osé, mais aussi très motivant. J'ai beaucoup appris sur les deux tableaux, et découvert qu'il y avait tant de choses à dire. J'avais terriblement envie de transmettre cet intérêt et cette envie de jouer aux personnes qui me liront ; j'espère y avoir réussi.

*“Being a geek is all about being honest about what you enjoy and not being afraid to demonstrate that affection. It means never having to play it cool about how much you like something. It's basically a license to proudly emote on a somewhat childish level rather than behave like a supposed adult. Being a geek is extremely liberating.”*

*Simon Pegg*

# Bibliographie

## Bibliothéconomie

ABOUDRAR, Bruno Nassim, MAIRESSE, François, 2018. *La médiation culturelle*. 2e éd. Paris : PUF. Que Sais-Je, 4046. ISBN 978-2-13-081216-6

BAILLARGEON, Jean-Paul, 2007. *Plaidoyer pour une bibliothèque culturelle : dix défis à relever*. Montréal : Ed. ATSED. ISBN 978-2-923563-05-3

BEZENÇON, Christophe, 2010. *Indicateurs de performance et de qualité permettant d'assurer le contrôle de qualité des bibliothèques des Hautes écoles spécialisées suisses Complément technique au Document de référence « Bibliothèques des Hautes écoles spécialisées » de la KFH*. Genève : Haute Ecole de Gestion, Octobre 2010. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [https://www.swissuniversities.ch/fileadmin/swissuniversities/Dokumente/Kammern/Kammer\\_FH/Best\\_practice/Best\\_Practice\\_KFH\\_Document\\_de\\_référence\\_-\\_Bibliothèques\\_HES\\_-\\_Complément\\_-\\_Indicateurs.pdf](https://www.swissuniversities.ch/fileadmin/swissuniversities/Dokumente/Kammern/Kammer_FH/Best_practice/Best_Practice_KFH_Document_de_référence_-_Bibliothèques_HES_-_Complément_-_Indicateurs.pdf)

BIBLIOTHEQUE DE LA VILLE, 2012. Les jeux de rôle. *biblio.chaux-de-fonds.ch* [en ligne]. Les bibliographies sélectives ; 18. [Consulté le 15 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [http://biblio.chaux-de-fonds.ch/bvcf/nouveautes-selections/Documents/Sélections%20thématiques/bibBV\\_18\\_JeuxRoles.pdf](http://biblio.chaux-de-fonds.ch/bvcf/nouveautes-selections/Documents/Sélections%20thématiques/bibBV_18_JeuxRoles.pdf)

BIBLIOTHEQUE LOUISE-MICHEL, [2014]. Qui sommes-nous ? *Louise et les canards sauvages* [en ligne], [juillet 2014]. [Consulté le 18 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/qui-sommes-nous/>

CALENGE, Bertrand, 2008. Évaluation et statistiques : les taux de rotation. *Bertrand Calenge : carnet de note* [en ligne], 04 août 2008. [Consulté le 15 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://bccn.wordpress.com/2008/08/04/evaluation-et-statistiques-les-taux-de-rotation/>

CARRIER, Christine, 2010. *La bibliothèque réinventée. La nouvelle bibliothèque. Contribution pour la bibliothèque de demain, Claude Poissenot*. L'Observatoire, 2010/1 (N° 36), p. 96-97. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2010-1-page-96.htm>

[COMMISSION DE LA BIBLIOTHEQUE], 2007. Règlement d'utilisation des bibliothèques de la Ville. [Document PDF]. *cdf-bibliotheques.ne.ch* [en ligne]. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse : <http://bjcf.ch/bjcf/informations-pratiques/Documents/ReglementUtilisation.pdf>

[COMMISSION DE LA BIBLIOTHEQUE], [2018]. Rapport des bibliothèques : exercice 2017 [Document PDF]. *cdf-bibliotheques.ne.ch* [en ligne]. [Consulté le 03 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [http://cdf-bibliotheques.ne.ch/bvcf/connaître-la-bibliothèque/Documents/Rapports%20de%20gestion/Rapport\\_2017.pdf](http://cdf-bibliotheques.ne.ch/bvcf/connaître-la-bibliothèque/Documents/Rapports%20de%20gestion/Rapport_2017.pdf)

[COMMISSION DE LA BIBLIOTHEQUE], 2019. Rapport de gestion 2018 [Document PDF]. *cdf-bibliotheques.ne.ch* [en ligne]. 02 avril 2019. [Consulté le 03 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [http://cdf-bibliotheques.ne.ch/bvcf/connaître-la-bibliothèque/Documents/Rapports%20de%20gestion/Rapport\\_2018.pdf](http://cdf-bibliotheques.ne.ch/bvcf/connaître-la-bibliothèque/Documents/Rapports%20de%20gestion/Rapport_2018.pdf)

DARTIGUENAVE, Bruno, 2012. *Pour une médiathèque de l'imaginaire : Une alternative à l'utopie gestionnaire*. Paris : Ed. du Cercle de la librairie. Bibliothèques. ISBN 978-2-7654-1344-8

IFLA et UNESCO, 2016. Manifeste de l'IFLA/UNESCO sur la Bibliothèque Publique 1994. *IFLA.org* [en ligne]. 15 avril 2016. [Consulté le 20 juin 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.ifla.org/node/7270>

JACQUET, Amandine (dir). *Bibliothèques troisième lieu*. Paris. ABF. Médiathèmes ; 14. ISBN 978-2-900177-41-9

LAHARY, Dominique, 2015. Le troisième lieu, c'est politique ! In : JACQUET, Amandine (dir). *Bibliothèques troisième lieu*. Paris. ABF, pp.13-18. Médiathèmes ; 14. ISBN 978-2-900177-41-9

MARTEL, Marie D., 2019. 2019, l'année de la co-création selon le School Library Journal. *Bibliomancienne* [en ligne], 27 février 2019. [Consulté le 21 juillet 2019.] Disponible à l'adresse : <https://bibliomancienne.com/2019/02/27/2019-lannee-de-la-co-creation-selon-le-school-library-journal/>

OURY, Antoine, 2017. Bibliothèques : le troisième lieu "consiste à privilégier la relation humaine". *Actualité.fr* [en ligne]. 21 juin 2017. [Consulté le 11 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.actualite.com/article/interviews/bibliotheques-le-troisieme-lieu-consiste-a-privilegier-la-relation-humaine/83397>

POISSENOT, Claude, 2009. *La nouvelle bibliothèque : contribution pour la bibliothèque de demain*. Voiron : Territorial Éditions. Dossier d'experts, 615. ISBN : 978-2-35295-766-9

POISSENOT, Claude, 2015. L'individu au fondement de la bibliothèque troisième lieu. In : JACQUET, Amandine (dir). *Bibliothèques troisième lieu*. Paris. ABF, pp.53-57. Médiathèmes ; 14. ISBN 978-2-900177-41-9

SERVET, Mathilde 2009. *Les bibliothèques troisième lieu* [en ligne]. Villeurbanne : ENSSIB, janvier 2009. Mémoire d'étude. [Consulté le 12 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/21206-les-bibliotheques-troisieme-lieu.pdf>

SERVET, Mathilde, 2010. Les bibliothèques troisième lieu : une nouvelle génération d'établissements culturels. *Bulletin des Bibliothèques de France* [en ligne]. Juillet 2010. [Consulté le 12 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>

## **Jeu en bibliothèque**

CANALI, Rémi, 2016. 47 idées, mécanismes et éléments de gamification. *LaGamification.com* [en ligne], 24 mars 2016. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse: [www.lagamification.com/47-idees-mecanismes-et-elements-de-gamification/](http://www.lagamification.com/47-idees-mecanismes-et-elements-de-gamification/)

DETERDING, Sebastien [et al.], 2014. Du game design au gamefulness : définir la gamification. *Sciences du jeu* [en ligne], 2|2014. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/287>

DEVRIENDT, Julien (dir.). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB. La boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6

GAUDION, Anne-Gaëlle (Dir.), 2014. *Jeux vidéo en bibliothèque*. Paris : ABF. Médiathèmes. ISBN 978-2-900177-39-6

LEGENDRE, Françoise, 2015. Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile : rapport à Madame la Ministre de la Culture et de la Communication. *Inspection générale des bibliothèques* [en ligne], février 2015. [Consulté le 22 juillet 2019]. Disponible à l'adresse :

[http://www.culture.gouv.fr/content/download/132191/1433259/version/1/file/Le\\_jeu\\_dans\\_les\\_bibliotheques-igb\\_446890.pdf](http://www.culture.gouv.fr/content/download/132191/1433259/version/1/file/Le_jeu_dans_les_bibliotheques-igb_446890.pdf)

LE GUEVEL, Quentin, 2015. Rôlisme à chignon : du jeu de rôle en bibliothèque. *Louise et les canards sauvages* [en ligne], 07 novembre 2015. [Consulté le 18 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2015/11/07/rolisme-a-chignon-du-jeu-de-role-en-bibliotheque/>

LE GUEVEL, Quentin, 2017. Monter un fonds de jeux de rôle à la bibliothèque. *Louise et les canards sauvages* [en ligne], 26 avril 2017. [Consulté le 18 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2017/04/26/monter-un-fond-de-jeux-de-role-a-la-bibliotheque/>

LE GUEVEL, Quentin, 2017. La poldoc du dragon : rôlister avec sérieux. *Louise et les canards sauvages* [en ligne], 14 novembre 2017. [Consulté le 18 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2017/11/14/la-poldoc-du-dragon-rolister-avec-serieux/>

LE GUEVEL, Quentin, 2018. Jeu de rôle en bibliothèque : bilan sur nos pratiques. *Louise et les canards sauvages* [en ligne], 02 mars 2018. [Consulté le 18 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2018/03/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-sur-nos-pratiques/>

Ludification. *Wikipédia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Dernière modification de la page le 20 juin 2019 à 08:27. [Consulté le 24 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludification>

MAKOSZA, Caroline, 2015. Jouer pour jouer. In : DEVRIENDT, Julien (dir.). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, pp. 110-120. La boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6

MENEGHIN, Céline, 2015. Le jeu comme bien culturel et commun. In : DEVRIENDT, Julien (dir.). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, pp. 16-24. La boîte à outils, 34. ISBN 979-10-91281-54-6

NICHOLSON, Scott, 2010. *Everyone plays at the library: creating great gaming experiences for all ages*. Medford : Information Today. ISBN 978-1573873987

STAMPFL Nora S., MORILLON-RÄKEL, Eliane (trad.), 2014. La ludification du savoir : les bibliothèques se transforment en espaces ludiques. *Goethe Institut* [en ligne], Mars 2014. [Consulté le 20 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.goethe.de/ins/ca/fr/kul/mag/20383834.html>

### **Jeu de rôle et pratiques connexes**

ANDRE, Danièle (dir), QUADRAT, Alban (dir.), 2019. *Le jeu de rôle sur table : un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Lettres Modernes Minard. Documentation & Etudes. ISBN 978-2-406-07481-6

B., Matthieu, 2019. Comment jouer aux jeux de rôle n'importe où, n'importe quand ? *C'est pas du jeu de rôle* [en ligne], 17 avril 2019. [Consulté le 22 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.cestpasdujdr.fr/comment-jouer-aux-jeux-de-roles-nimporte-ou-nimporte-quand/>

B., Matthieu, 2019. Jouer aux jeux de rôle avec des enfants. *C'est pas du jeu de rôle* [en ligne], 19 avril 2019. [Consulté le 22 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.cestpasdujdr.fr/jouer-aux-jeux-de-role-avec-des-enfants/>

BOURGUILLEAU, Antoine, 2012. Au commencement était le Kriegspiel. *Slate.fr* [en ligne], 02 janvier 2012. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [www.slate.fr/story/47759/wargame-kriegspiel-histoire](http://www.slate.fr/story/47759/wargame-kriegspiel-histoire)

BPIFRANCE, 2019. Le marché mondial des jeux vidéo : 120 milliards de dollars en 2019. *Bpifrance.fr* [en ligne], 07 juin 2019. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse: <https://www.bpifrance.fr/A-la-une/Actualites/Marche-des-Jeux-video-2019-sous-le-signes-de-la-croissance-et-du-mobile-46652>

COEYMANS, Guillaume, 2018. Crash-Reading : Mystères et Pains d'Épices. *Homo Ludis* [en ligne]. [Consulté le 21 juillet 2019.] Disponible à l'adresse : <https://homo-ludis.fr/mysteres-pain-epices>

DAVID, Coralie, 2016. Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu* [en ligne]. 13 octobre 2016. [Consulté le 04 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/sdj/682>

ESTIMBRE, Thomas, 2019. Jeux vidéo : le marché mondial devrait générer plus de 135 milliards d'euros en 2019. *LaboFNAC* [en ligne], 20 juin 2019. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://labo.fnac.com/actualite/jeux-video-marche-mondial-devrait-generer-135-milliards-euros-2019/>

GACA, Christian, 2016. The Elder Scrolls V - Skyrim : 30 millions d'exemplaires vendus ! *Gamereactor* [en ligne], 23 novembre 2016. [Consulté le 23 juillet 2019]. Disponible à l'adresse: <https://www.gamereactor.fr/the-elder-scrolls-v-skyrim-30-millions-dexemplaires-vendus/>

GUISEIX, Didier, 2016. CasusTV - Entretien - Didier Guiseix [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne], 08 juin 2016. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=f9ozEFCQIV>

JAKOUBOVITCH, Steve, 2018. Pourquoi est-il impossible de faire de bons sondages sur la population des rôlistes (ou des GNistes) ? *Radio-Rôliste* [en ligne], 05 septembre 2018. [Consulté le 23 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.radio-roliste.net/?p=1642>

JULIE, Pascal, 2010. Sondage 2010 sur les rôlistes. *Le Thiase* [en ligne]. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/sondage-sur-les-rolistes-2010/>

JULIE, Pascal, 2018. Sondage sur les rôlistes et anciens rôlistes – 2e édition 2014. *Le Thiase* [en ligne]. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/R%C3%A9sultats-sondage-JDR-2014-Le-Thiase.pdf>

JULIE, Pascal, 2018. Sondage sur les rôlistes et anciens rôlistes – 3e édition 2018. *Le Thiase* [en ligne]. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/Résultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf](http://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/Résultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf)

K, Fred, 2016. Jeu de rôle et littérature. *Un K à part* [en ligne], 28 décembre 2016. [Consulté le 10 septembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://unkapart.fr/jeu-de-role-et-litterature/>

KUSHNER, David (texte), SHADMI, Koren (ill.), 2018. *L'Éveil du maître du donjon*. Paris : Glénat. ISBN 978-2-344-02694-6

MANENTI, Boris, 2017. Les bars à jeux de société, retour ludique et nostalgique au matériel. *L'Obs* [en ligne], 02 avril 2017. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse: <https://o.nouvelobs.com/pop-life/20170331.OBS7392/les-bars-a-jeux-de-societe-retour-ludique-et-nostalgique-au-materiel.html>

MATELLY, Jean-Hughes, 1997. *Jeu de rôle : Crimes ? Suicides ? Sectes ? [Istres, Toulon, Carpentras]*. Toulon : Presses du Midi. ISBN 978-2-87867-132-2

PERIER, Isabelle, 2017. Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? *Itinéraires* [en ligne], 2016-2|2017. [Consulté le 10 septembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/itineraires/3453>

PRO HELVETIA, 2011. Une préhistoire du jeu. *Gameculture.ch* [en ligne]. 20 mai 2011. [Consulté en ligne le 03 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.gameculture.ch/2011/05/une-prehistoire-du-jeu/>

Qu'est-ce qu'une murder party ? . *5e acte.fr* [en ligne]. [Consulté le 18 juillet 2019.] Disponible à l'adresse : <https://www.5eacte.fr/murder-party.html#les-origines>

RADIO JURA BERNOIS, 2018. Escape Rooms proches de la saturation ? *Radio Jura Bernois* [en ligne], 11 mai 2018. [Consulté le 23 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.rjb.ch/rjb/Actualite/Region/20180511-Escape-Rooms-proches-de-la-saturation.html#>

SAVARD, Sébastien, 2017. La panique satanique de Donjons&Dragons. *Jeux.ca*. Publié le 13 janvier 2017. [Consulté le 13 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://jeux.ca/jeux-de-rolle/chronique/la-panique-satanique-de-donjonsdragons/>

SCHIESEL, Seth, 2008. Gary Gygax, Game Pioneer, Dies at 69. *The New York Times* [en ligne], 05 mars 2008. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.nytimes.com/2008/03/05/arts/05gygax.html>

STIJVE, Sanne, 2017. [Colloque]Adapter le jeu de rôle à l'enfant - Sanne Stijve [enregistrement vidéo]. *YouTube* [en ligne]. 16 octobre 2017. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=1fozLJabdH8>

SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL), 2019. L'essentiel du jeu vidéo : [Bilan du marché français] [Document PDF]. *Sell.fr* [en ligne]. Février 2019. [Consulté le 03 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell\\_essentiel\\_du\\_jeu\\_video\\_2019\\_0.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf)

TREMEL, Laurent, 2001. *Jeux de rôles, jeu vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris : PUF. Sociologie d'aujourd'hui. ISBN 978-2-130-51578-4

UNIL, 2019. QVOTIDIE. *UNIL.ch* [en ligne]. [Consulté le 07 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <http://wp.unil.ch/mediationscientifique/activites/sciences-humaines/sciences-de-lantiquite/qvotidie/>

WALDRON, David, JMS (trad.), 2004 Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux Etats-Unis: la formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale". *PTGPTB.fr*. [Consulté le 13 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://ptgptb.fr/le-jdr-et-la-droite-chretienne-aux-etats-unis>

## **Médiation culturelle**

CAUNE, Jean, 2017. De quoi la médiation culturelle est-elle le nom? *Affinité Élective* [en ligne], 14 mars 2017. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse: <https://affiniteelective.wordpress.com/2017/03/14/de-quoi-la-mediation-culturelle-est-elle-le-nom/>

KOENIG, Catherine, [s.d.]. Médiation culturelle quèsaco ? *Intra-artis.fr*. [en ligne]. [Consulté le 03 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.intra-artis.com/mediation-culturelle-quesaco.html>

SAURIER, Delphine; GHLAMALLAH, Sarah, 2015. Souplesse et permanence de la médiation culturelle : le cas de la visite découverte du musée du Louvre. *Questions de communication* [en ligne], 28|2015. [Consulté le 09 septembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10124>

## **Sociologie**

DURANT, Gilbert, 1992. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Dunod. 11e éd. ISBN 978-2100014156

LAHIRE, Bernard, 2004. *La culture des individus : dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris : La Découverte. Textes à l'appui/Laboratoire des Sciences sociales. ISBN 978-27-07142-22-1

MEJRI, Emna, GHARBI, Jamel-Eddine, 2016. *De la valeur perçue à l'engagement dans la co-création : L'apport de la théorie de l'agir communicationnel*. Proceedings of the Marketing Spring Colloquy, May, 2016. Vol. (4), pp: 95-107. [Consulté le 21 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://pdfs.semanticscholar.org/823a/5bc72cf0e31bf8a7b1bd5e023888f97d7c1f.pdf>

OLDENBURG, Ray, 1989. *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York : Paragon House. ISBN 978-1-55778-110-9

OFS, 2016. Pratiques culturelles et de loisirs en Suisse : Premiers résultats de l'enquête 2014. [Document PDF]. *BFS.Admin.ch* [en ligne]. 15 avril 2016. [Consulté le 03 juillet 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.bfs.admin.ch/bfsstatic/dam/assets/349945/master>

## **Annexe 1 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Message d'accompagnement**

Objet : Mémoire "Le jeu de rôle en bibliothèque" - Retour d'expérience

Madame, Monsieur,

Je me permets de vous contacter dans le cadre de mon mémoire de Bachelor au sein de la Haute École de Gestion de Genève (Suisse), filière Information documentaire.

Mon travail s'intitule "*Le jeu de rôle en bibliothèque : valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque publique : le cas des bibliothèques de La Chaux-de-Fonds (Suisse)*". J'y aborde les défis d'une offre de jeux de rôle de type "papier-crayon" en bibliothèque, de la constitution d'un fonds adapté à des publics variés, jusqu'à la médiation sous différentes formes et l'élaboration d'une communication efficace autour de ces mises en place.

Mes recherches consistent en partie à établir un "guide de bonnes pratiques" avec des recommandations à destination des deux bibliothèques municipales de La Chaux-de-Fonds, l'une orientée publics jeunesse et l'autre orientée publics adultes. Pour cela, je suis à la recherche de retours d'expériences de bibliothèques publiques ayant développé un fonds et/ou des activités de jeu de rôle dans ses murs.

Votre institution fait partie de cette catégorie et je souhaite vous interroger sur les initiatives que vous avez mises en place à l'aide du questionnaire que vous trouverez ci-joint. Je suis consciente du nombre élevé de questions mais ce retour d'expérience me sera très précieux et je vous remercie d'avance pour votre aimable contribution à mon travail, que je me ferai un plaisir de vous faire parvenir une fois terminé, en gage de gratitude. Vous pouvez indiquer vos réponses directement dans le fichier ci-joint et me le renvoyer.

Si vous acceptez de répondre à ce questionnaire, je vous serais très reconnaissante de me le renvoyer d'ici au 15 avril 2019.

Je reste à votre disposition pour toute information complémentaire, par e-mail ([marion.vernez@etu.hesge.ch](mailto:marion.vernez@etu.hesge.ch)), ou encore par Whatsapp (+41.xx.xxx.xxx.xx) ou Facebook Messenger (XXX) selon votre préférence.

Avec mes meilleures salutations ludiques,  
Marion Vernez

## Annexe 2 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Questionnaire

*Merci de partager avec moi votre retour d'expérience concernant le **jeu de rôle (JDR) en bibliothèque**, qui m'aidera grandement dans le cadre de mon travail de Bachelor (licence) sur ce thème au sein de la Haute Ecole de Gestion de Genève. Le JDR évoqué ici est celui de **type "papier-crayon"**, qui se pratique autour d'une table par petits groupes de joueurs menés par un Maître du Jeu.*

- Quel est le nom de votre institution, ainsi que sa localisation ? (ville, département/canton, pays)
- Votre institution est-elle située dans une région/localité où d'autres activités ludiques sont présentes ? (festival ou convention de jeu/jeu de rôle, association-s active-s, ludothèque, ...)
- Accueillez-vous un fonds de livres de JDR, des animations<sup>1</sup> autour du JDR, ou les deux ?

À prendre au sens large : initiation, parties, table ronde, conférence, invitation d'auteur, murder party, exposition...

**Suivant la réponse précédente, vous pouvez compléter les questions relatives **AU FONDS** et/ou **AUX ANIMATIONS** ci-dessous.**

### **FONDS > CRÉATION**

- Depuis combien de temps avez-vous mis en place ce fonds de livres de JDR ?
- Qu'est-ce qui a motivé la création de ce fonds ?
- Comment la création du fonds a-t-elle été accueillie ? (par les bibliothécaires, le public...) Si négativement, quels étaient les reproches, et quels arguments avez-vous dû mettre en avant pour légitimer sa création ou sa présence dans les collections ?
- Avez-vous consulté d'autres bibliothèques ou des organismes spécifiques (FFJDR, autre) pour préparer cette mise en place ?

### **FONDS > GESTION**

- Comment procédez-vous pour sa gestion ? Avez-vous établi une politique d'acquisition ? Quels sont vos critères pour faire le choix, ou non, de l'achat d'un livre/coffret de JDR ?
- Quels publics visez-vous avec ce fonds ? Comment cela influence-t-il votre politique d'acquisition ?
- Avez-vous défini au départ des objectifs à atteindre en termes d'utilisation/fréquentation du fonds ? Jusqu'à présent, la fréquentation du fonds a-t-elle rempli les objectifs ? Si non, avez-vous identifié pourquoi ?

- Avez-vous choisi d'assortir le fonds d'autres livres liés au JDR ? (livres/BD dont vous êtes le héros, livres "escape game", livres documentaires sur le JDR, l'imaginaire, la création littéraire...)
- Avez-vous éprouvé des difficultés ou des problèmes particuliers dans la gestion du fonds ? (Edition, traitement...)

### FONDS > COMMUNICATION

- Par quel-s canal-ux avez-vous communiqué autour de votre fonds ? (Indiquez quel canal pour quel public si différenciés)
- À quelle fréquence ?
- Avez-vous pu mesurer un impact sur vos publics à la suite de cette communication ? Comment ?

\*\*\*\*\*

### ACTIVITÉS > CRÉATION

- Quand avez-vous mis en place des activités de JDR ?
- Qu'est-ce qui a motivé la mise en place de ces activités ?

### ACTIVITÉS > GESTION

- Avez-vous un budget alloué à ces activités ?
- Qui organise ces activités au sein de votre institution ?

### ACTIVITÉS > ORGANISATION

- De quel-s type-s sont ces activités en lien avec le JDR ? Et à quel-s public-s les destinez-vous ?
- À quelle fréquence organisez-vous des activités ?
- Quelles sont les modalités d'accès et de prix pour les participants ?
- Avez-vous un lieu et/ou une plage horaire dédiée à ces activités ?
- Pour dispenser ces activités, avez-vous des personnes-ressources à l'interne ou faites-vous appel à des intervenants externes pour dispenser ces activités ? (Association, autre)
- Avez-vous éprouvé des difficultés à organiser des activités autour du JDR ? De quelle-s nature-s? Avez-vous pu y trouver des solutions ?

- Vos activités ont-elles été jugées comme “réussies” ? (Participation, impact, qualité, demande du public pour réitérer l’activité...). Si non, pour quelle-s raison-s ?
- Votre institution propose-t-elle d'autres activités ludiques ? (jeux de société, escape games, jeux vidéos, autres ...)

Si vous avez d’autres remarques ou indications sur un aspect lié au JDR dans votre institution et que vous souhaitez me communiquer, vous pouvez le faire ci-dessous :

***Un grand merci pour vos réponses !! Mon travail sera rendu à la fin juillet 2019 et disponible à l’automne.***

### Annexe 3 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Dépouillement - Partie FONDS

Ci-dessous le détail des quatre institutions interrogées durant mon enquête qui ont indiqué avoir mis en place un fonds de livres de JDR. Toutes organisent également des activités de JDR ; leurs réponses concernant cette partie du questionnaire seront indiquées dans l'annexe suivante.

N° ID	1	5	6	8
Nom	<b>Bibliothèque municipale de Lausanne-Chauderon, CH</b>	<b>Bibliothèque Louise Michel, Paris, FR</b>	<b>La Biblio, Hérouville-St.-Clair, FR</b>	<b>Bibliothèque Pierre Perret, Waremme, BE</b>
Environnement ludique	Association Space Fridge Convention Orc'idée Association Ars Ludendi	Oui ! De nombreuses associations parisiennes, des boutiques engagés et d'autres acteurs culturels (Bibliothèques, musés, etc...) qui s'empare du jeu	Oui, 1 festival spécifique au jeu de rôle, plusieurs festivals de jeu ou médiévaux où le jdr est présent, 5 associations de jdr sur le territoire, plusieurs ludothèques	Non (Note MV: ASBL Lecture et culture qui organise jeux de société)
Fonds ou activités	Les deux	Les deux	Les deux	Les deux
<b>FONDS &gt; CREATION</b>				
Date mise en place	Octobre 2018	Un peu plus de deux ans (Mi 2016)	Septembre 2017	Janvier 2018
Qu'est-ce qui a motivé la création de ce fonds ?	- Envie de faire découvrir au public ce que c'est qu'un manuel de JDR - Possibilité pour les pratiquants de découvrir gratuitement des nouveaux jeux avant de faire un achat - Avoir un fonds à montrer lors d'animations JDR - Volonté institutionnelle de valoriser l'imaginaire	Succès animations JDR à la bib (occurrences + fréquentation) => question d'accueillir un fonds dans la bib. Acquis. Complexe à cause des marchés publics, aucun fournisseur pour livres JDR. Solution : usagers qui gèrent le problème, centralisent appel au don auprès des participants aux animations. 140 ouvrages recueillis=>Politique documentaire réalisée pour "écrémer" et ne garder que 80 docs.	Demande de lecteurs, bibliothécaires rôlistes. Présence d'un gros fonds livres jeux en jeunesse avec de nombreux LDVELH (livres dont vous êtes le héros)	La tentative de toucher un public absent de nos usagers (le public ado) et la proposition d'un stagiaire qui en a fait l'objet de son travail de fin d'études.
Comment la création du fonds a-t-elle été accueillie ? Si négatif, quels reproches, et quels arguments avez-vous dû mettre en avant pour légitimer sa création ou sa présence dans les collections ?	Bon accueil, quelques questions dues à la méconnaissance du sujet. Pas de retours négatifs, ni de la part du public, ni des collègues.	Usagers rôlistes ravi de voir leurs dons intégrer la bibliothèque, et plus généralement de voir le JDR trouver une place en bib. Jeu = partie prenante du projet d'établissement, collègues voient continuation logique de la politique de la bib. Questions soulevées sur certains jeux quant à problématiques spécifiques – Ex : Les tables attribuant des points dans Pavillon noir lors de viol ou de torture.	Très bon accueil, publics et collègues curieux	La création du fonds a été bien accueillie par l'équipe et par le public intéressé. Le public non intéressé n'a pas montré d'opposition quant à l'installation de ce nouveau fonds.
Avez-vous consulté une autre bibliothèque ou une association pour préparer mise en place ?	Non, consultation de quelques articles web sur le sujet	Non	En amont, les associations de jeux de rôle du secteur. Une fois en place, des échanges sur le groupe jeu en bibliothèque sur Facebook	Denis Mahiat, l'étudiant qui a mis en place ce projet, a fait de nombreuses recherches avant et pendant cette mise en place.

**FONDS > GESTION**

<p>Comment procédez-vous pour sa gestion ? Avez-vous établi une politique d'acquisition ? Quels sont vos critères pour faire le choix, ou non, de l'achat d'un livre/coffret de JDR ?</p>	<p>Comme la collection est encore toute neuve, la politique d'acquisition n'est pas encore réellement formalisée. Mais voici quelques principes directeurs : On cherche un équilibre entre des jeux classiques (best-sellers), des jeux d'initiation, et des nouveautés plus spécialisées. Nous limitons pour l'instant notre offre aux livres, essayant d'éviter les coffrets composés de matériel détachable. Nous ne proposons pas non plus de dés, paravents ou autre matériel.</p>	<p>En l'absence de marchés, nous continuons de nous focaliser principalement avec des dons – Nous nous contentons donc lors des dons de voir si l'ouvrage est intéressant ou non pour la bibliothèque.</p>	<p>Politique d'acquisition en place. En priorité, des adaptations des œuvres présentes dans la bibliothèque (bd, romans, films, jeux vidéo). De préférence des boîtes d'initiation, des livres de bases, des descriptions d'univers et des scénarii génériques ou facilement adaptables. Si possible présent dans Electre (<a href="https://www.electre.com/">https://www.electre.com/</a>) parce qu'on est « en marché public ».</p>	<p>Le fonds de départ (une trentaine de documents + les dés nécessaires pour chaque JDR) a été mis à disposition du public. Il contient des livres de base pour plusieurs univers de JDR, soit à licence forte (Star Wars, Le seigneur des anneaux, Blacksad, Le Trône de fer, Cthulhu...) ou plus confidentielles (Icons, Z-Corps, DK2, Petits détectives de monstres) ainsi que deux livres plus théoriques sur le JDR et la tenue de partie en tant que MJ. =&gt; Offrir un panel assez large de ce qui se fait aux habitués, et d'offrir une porte d'entrée aux néophytes du JDR.</p>
<p>Quels publics visez-vous avec ce fonds ? Comment cela influence-t-il votre politique d'acquisition ?</p>	<p>Principalement les néophytes qui veulent découvrir Aussi initiés pour tester des nouveaux jeux. L'usage montrera à l'avenir quel est le public le plus enthousiaste et quel style de manuels sont à privilégier.</p>	<p>Voir plus bas</p>	<p>Principalement, un public adulte, ou des parents voulant faire jouer leurs enfants, joueurs confirmés et novices. Beaucoup de veille.</p>	<p>Le public visé au départ était le public adolescent. (À partir de 14 ans). Dans les faits, les emprunteurs sont les participants aux ateliers JDR et donc se situent dans la tranche 15-35 ans.</p>
<p>Avez-vous défini au départ des objectifs à atteindre en termes d'utilisation/fréquentation du fonds ? Jusqu'à présent, la fréquentation du fonds a-t-elle rempli les objectifs ? Si non, avez-vous identifié pourquoi ?</p>	<p>Non pas d'objectifs fixés</p>	<p>Le fonds n'a, dans les faits, que peu d'intérêt en lui-même, parfois consulté par des curieux, et attire un peu l'œil, taux de rotation faibles, principalement quelques consultations sur place. Usagers actuels : curieux (ados, anciens pratiquants, intrigués), pas "vrais pratiquants". Durées de prêt peu propices au JDR. Pratique courante d'annoter ses livres, pas possible en bib. =&gt; réflexion différente de la gestion d'un fonds normal de la bib: sert plus à ancrer la présence du JDR à la bib, possibilité de jouer sur place et valoriser la participation des usagers à la constitution du fonds via leurs dons. - que le fonds "fonctionne bien". Si changement budgets + prêt adapté, réelles attentes seront attribuées au fonds, un jour p-e...</p>	<p>Pas d'objectif spécifique mais le fonds est handicapé par la méconnaissance des publics sur ce qu'est le JDR</p>	<p>Un objectif était d'attirer à la bibliothèque un public qui n'y venait pas, et en ce sens, oui l'objectif est rempli.</p>
<p>Avez-vous choisi d'assortir le fonds d'autres livres liés au JDR ?</p>	<p>Oui, mais acquisition antérieure à la constitution de la collection de JDR Pas classé au même endroit.</p>	<p>Le fonds est situé à côté de la fantasy, mais il n'y a pas d'autre "passerelle" mise en place.</p>	<p>Oui, livres/BD dont vous êtes le héros, livres "escape game" + escape box, livres documentaires sur le JDR, la création littéraire (renvois dans d'autres secteurs de la bibliothèque)</p>	<p>Non, à part pour les livres documentaires mais c'est une excellente idée.</p>

<p>Avez-vous éprouvé des difficultés ou des problèmes particuliers dans la gestion du fonds ? (Edition, traitement...)</p>	<p>Acquisition : magasins de jeu plutôt que librairie pour manuels, hors acquis. De la bib se font exclusivement via librairies =&gt; crainte de difficultés. Mais finalement pas de souci pour commander docs "hors-circuit". Disponibilité : faibles tirages =&gt; parfois rupture de stock Objet-livre : gros, lourd, ce qui peut décourager Durée de prêt : 4 semaines prolongeables. Difficile pour utiliser le livre en jouant durant ce laps. (Apprendre règles, univers complexes...). Collection est donc plus un moyen de découverte qu'une source exploitable pour le jeu à long terme. Exception pour jeux simples ou kits d'initiation.</p>	<p>Les livres de JDR ont quelques spécificités complexes : Fréquent manque d'ISBN / Dépôt légal Complexité lors de l'équipement – Fiche de prêt dans le livret, cartes détachables, etc. Besoin de dés spécifiques</p> <p>De fait, certains ouvrages reçus ne sont pas encore en rayon, du fait de leurs impossibilités actuelles d'être traité</p>	<p>De plus en plus d'éditeurs passent par le financement participatif, d'où des problèmes d'acquisition, particulièrement quand on est en « marché public ». La faible production des livres de fonds</p>	<p>L'acquisition ne peut se faire via nos canaux habituels, et a donc posé un certain nombre de soucis administratifs, et l'encodage a fait l'objet d'une réflexion pour pouvoir adapter au mieux les grilles de saisie à la complexité des livres JDR</p>
<b>FONDS &gt; COMMUNICATION</b>				
<p>Par quel-s biais avez-vous communiqué autour de votre fonds ?</p>	<p>Lors de la mise en circulation de la collection en octobre 2018, une grille d'exposition a été mise en place avec les manuels et des affiches et une vidéo explicative sur le JDR. L'info a également été relayée sur la page Facebook du service.</p>	<p>Par les réseaux sociaux, mais de fait la communication se fait maintenant principalement par le bouche-à-oreille, du fait des animations à la bibliothèque qui concentre beaucoup de monde (80 personnes lors de la soirée mensuelle, en moyenne).</p>	<p>Mise en valeur dans la section actualité de la bibliothèque, campagne d'affichage pour les animations</p>	<p>Via Facebook, articles de presse, newsletters et affiches en bibliothèque, ainsi que dialogues avec les participants aux ateliers.</p>
<p>À quelle fréquence ?</p>	<p>Une seule fois pour le moment</p>	<p>Mensuelle (Cf. ci-dessus)</p>	<p>1 fois par an/4fois par an</p>	<p>À la mise en place du fonds et lors des nouvelles acquisitions.</p>
<p>Avez-vous pu mesurer un impact sur vos publics à la suite de cette communication ? Comment ?</p>	<p>Pendant le temps de l'exposition, les manuels ont été bien mis en valeur, et ont donc été empruntés régulièrement.</p>	<p>L'impact est difficile à quantifier. De fait, l'aspect collection du jeu de rôle à la Bibliothèque est de loin le moins mis en avant, et bien que les fonds suscitent une réelle curiosité, nous ne communiquons que très peu ceux-ci et bien plus sur les animations.</p> <p>Quelques articles de blog sur le site de la bibliothèque ont détaillés plus en détail le processus d'acquisition du fonds, mais ces articles se destinent plus à un public de collègues &amp; de pro qu'à du public.</p>	<p>Oui, augmentation des emprunts</p>	<p>L'impact n'a pas pu être mesuré.</p>

## Annexe 4 : Enquête « JDR en bibliothèque » : Dépouillement - Partie ACTIVITÉS

N° ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Nom</b>	<b>Bibliothèque municipale de Lausanne-Chauderon, CH</b>	<b>Bibliothèque municipale de Lausanne-Montriond, CH</b>	<b>Bibliothèque Municipale de Morges, CH</b>	<b>Bibliothèque Nationale de France, Paris, FR</b>	<b>Bibliothèque Louise Michel, Paris, FR</b>	<b>La Biblio, Hérouville-St.-Clair, FR</b>	<b>Maison du Livre et de la culture, Charmes, FR</b>	<b>Bibliothèque Pierre Perret, Waremme, BE</b>	<b>Bibliothèque Chiroux, Liège, BE</b>
Environnement ludique	Association Space Fridge Convention Orc'idée Association Ars Ludendi	Oui	Associations de jeu de rôle/GN à Morges (L'hydre), Lausanne (Space Fridge), une association qui fait la promotion du JDR (Ars Ludendi). Une convention de JDR et jeux de plateau (Orc'Idée).	En Île-de-France, on trouve des festivals, des ludothèques, des magasins spécialisés actifs qui organisent des événements...	Oui ! De nombreuses associations parisiennes, des boutiques engagés et d'autres acteurs culturels (Bibliothèques, musés, etc...) qui s'empare du jeu	Oui, 1 festival spécifique au jeu de rôle, plusieurs festivals de jeu ou médiévaux où le jdr est présent, 5 associations de jdr sur le territoire, plusieurs ludothèques	Si on va jusqu'à Épinal à 30 Km oui il y a tout ce qu'il faut. En revanche, à Charmes, aucune activité liée au jeu de rôle n'est mise en place (à part les miennes)	Non (Note MV : ASBL Lecture et culture qui organise jeux de société)	2 clubs de jeu de rôle à proximité, un club de jeu de société, des bibliothèques du réseau local proposant une ludothèque
Fonds ou activités	Les deux	Activités	Activités	Activités (Fonds non-spécifique, via le DL)	Les deux	Les deux	Matériel JDR (livres, dés ou autres) acquis par le budget animations	Les deux	Actuellement uniquement des animations mais la bibliothèque centrale est en train de créer un fonds
<b>ACTIVITÉS &gt; CRÉATION</b>									
Quand avez-vous mis en place des activités de JDR ?	2012	En automne 2016, puis en 2017 et 2018 (une séance par semestre environ)	2 ans	1. La cellule de développement des publics de la BnF a organisé des événements ponctuels avec la FFJDR (pdt exposition Arthur en 2009 et pdt exposition sur les Portulans en 2012) 2. La cellule de médiation culturelle dont je fais partie a organisé quelques visites-jeux de rôle en 2013-2014 puis 3. Les séances de jeu de rôle du salon de la Cité des Sciences en 2017.	Mi 2016 pour des soirées régulières et mensuelles	Septembre 2017	Je travaille sur la thématique du jeu de rôle en bibliothèque depuis mon arrivée à Charmes (en décembre 2017). Auparavant, j'avais déjà mis en place cette thématique dans de précédents postes (à Gondreville, ou Tantonville en qualité de bénévole)	En octobre 2017	Première animation en octobre 2018
Qu'est-ce qui a motivé la mise en place de ces activités ?	Certains des bibliothécaires font partie d'une association de JDR (Space Fridge) et avaient envie de faire	Proposer au public 15-30 ans une activité qui les intéresse. Donner la possibilité au public adulte (dès 15 ans) de découvrir	Bibliothécaire rôliste Volonté d'attirer un autre public dans nos locaux Renouveler le	Démarche d'ouverture au public familial. Pour l'offre de visites-ateliers : attirer les adolescents et les jeunes adultes, un	Succès d'animations ludiques (jeu vidéo, jeu de société) par le passé = pourquoi pas JDR ? recherche de cohérence	Mettre en lumière le fonds, promouvoir le jdr, faire connaître les associations	Pour ce qu'elles apportent au public, à savoir l'imaginaire, la créativité, de suivre une histoire	Toucher un public absent de nos usagers (le public ado) Proposition d'un stagiaire qui en a fait	Un intérêt croissant pour le public, des formations sur le jeu de rôle, les murder party etc... pour les bibliothécaires de la

	découvrir le loisir au grand public	une activité inconnue pour eux et de tester des personnalités différentes sans risque. Créer du lien intergénérationnel dans le quartier.	type d'animations proposées	public difficile à capter. Valoriser nos collections de manuscrits médiévaux.	Engouement dans l'équipe et auprès du public. Présence et soutien rapide d'associations locales (Ligue ludique)		où ils sont acteurs, et, on ne va pas se mentir, pas mal de fous rires.	l'objet de son travail de fin d'études.	fédération Wallonie Bruxelles et une passion pour cette activité de la chargée de projet.
<b>ACTIVITÉS &gt; GESTION</b>									
Avez-vous un budget alloué à ces activités ?	500.- par soirée + budget nourriture	Oui	Oui	Pour ce qui concerne l'offre de visite-atelier, assurée par notre équipe (médiation culturelle), il y a eu deux jours de formation pour cinq agents, par deux membres de la FFJDR. Pas de budget spécifique mais peu de dépenses (papier, feuilles imprimées (feuilles, dés))	Non	Non	Pas spécifique : les jeux de rôles sont mélangés aux autres animations. Les jeux vidéo viennent de passer sous notre budget acquisition. Pas impossible que JDR et jeux de société le soient (mais sans extension budgétaire, donc compliqué).	Oui, dans notre enveloppe globale d'animation	Non (sauf pour les flyers et affiches)
Qui organise ces activités au sein de votre institution ?	Un bibliothécaire membre du Club Space Fridge et/ou bibliothécaire chargé de la médiation culturelle	Chaque responsable de site organise ses activités.	Bibliothécaire(s) en collaboration avec des associations de JDR	Elles ne sont plus organisées mais à l'époque elles ont été mises en place par le développement des publics et par la médiation culturelle, qui, avant début 2019, étaient deux sous-services du service de l'Accueil général, lui-même sous-partie de la Direction du Développement culturel.	Les bibliothécaires assurent la logistique, mais les maîtres du jeu sont fait d'usagers volontaires.	Responsable du fonds + responsable des actions culturelles	Moi, parfois assisté par un volontaire service civique.	Nous engageons 2 animateurs extérieurs pour préparer et animer les ateliers JDR.	Une asbl, « La Guilde des fines lames », composée de passionnés bénévoles
<b>ACTIVITÉS &gt; ORGANISATION</b>									
De quel-s type-s sont ces activités en lien avec le JDR ? Et à quel-s public-s les destinez-vous ?	Soirées d'initiation au JDR, pour adultes	Une soirée (19h-23h) ou un samedi matin (10h-14h). Plusieurs tables de jeux avec un thème général et 4 possibilités différentes de jouer. Public dès 15 ans.	Soirée initiations aux JDR avec plusieurs MJ. Le public va de 18 ans à adulte	1. Activités ponctuelles lors des expositions de 2009 et 2012 : jeux de rôle à scénarios courts successifs sur campagne d'une demi-journée, dans un hall de la bibliothèque, les gens de passage prenaient l'histoire et leur personnage en cours de route, puis au bout d'une demi-heure laissaient la place et le personnage à une autre	Des soirées mensuelles, généralement le troisième vendredi du mois. Ce sont des soirées destinées aux adultes et/ou aux grands ados accompagnés. Nous organisons aussi en après-midi, au débotté, des sessions courtes d'initiation pour les enfants de la bibliothèque.	Parties de démonstration. Pour tous à partir de 6 ans.	J'ai longtemps travaillé avec les pré-ados (10-12 ans). Mais aujourd'hui, j'ai ouvert pour tout public. Cependant, j'intègre doucement les nouveaux pour que le groupe reste cohérent.	Ce sont des sessions JDR (soit en one shot ou en campagne) destinées au public à partir de 14 ans.	1 cycle de conférences sur le jeu de rôle en alternance avec des tables d'initiation. Pour tous dès 14 ans

				<p>personne ; pour un public familial.</p> <p>2. Visites-jeux de rôle : 30 minutes de visite de la bibliothèque (présentation du décor), 1 heure de jeu de rôle en salle ; pour un public familial et des jeunes adultes.</p> <p>3. En salon : jeu de rôle express en 30 minutes ; public familial.</p>					
À quelle fréquence organisez-vous ces activités ?	Environ tous les deux ans	Une séance par semestre, mais on a arrêté pour 2019.	De façon assez irrégulière, nous en avons fait ces deux dernières années. Il n'y en aura pas en 2019, et on réfléchit encore pour 2020.	Les visites-jeux de rôle étaient une fois par mois, mais n'ont pas toujours trouvé de public.	Les soirées sont mensuelles	1 fois par trimestre	C'est variable. Pour certains groupes, je mettais en place une séance de deux heures toutes les deux ou trois semaines. En ce moment, une séance toutes les semaines (le samedi entre 10h et 12h).	1 fois par mois	1 fois par mois
Quelles sont les modalités d'accès et de prix pour les participants ?	Gratuit sur inscription à partir de 15 ans	Gratuit, comme toutes les offres de la Bibliothèque.	Gratuit sur inscription	Gratuit pour les activités ponctuelles, et 5 euros par personne pour les visites-jeux de rôle.	Gratuité totale, aucune demande spécifique.	Inscription en amont ou le jour même, gratuit	Comme toutes les animations de la Maison du Livre et de la Culture, la participation est entièrement gratuite.	Gratuit pour les mineurs et 3 EUR la séance pour les adultes. (Limité à 14 inscrits)	Sur inscription mais gratuit
Avez-vous un lieu et/ou une plage horaire dédiée à ces activités ?	Dans la bibliothèque (Chauderon ou Montriond), 19h-23h30	Le lieu : les locaux de la bibliothèque hors horaire d'ouverture. Les horaires : on a essayé le soir et le samedi matin.	Dans nos locaux, après la fermeture du guichet de prêt	Nous disposons d'une salle qui sert aux ateliers pédagogiques pour les visites-jeux de rôle et c'était à 15h. Les activités ponctuelles ont été organisées dans le hall de la BnF et dans une salle servant aux salons à la Cité des Sciences	La bibliothèque, de 19h à 1h du matin	Le samedi, un peu partout dans la bibliothèque, en milieu d'après-midi	Salle d'animations les samedi matins entre 10h et 12h.	Les sessions se passent à la bibliothèque, en partie pendant les heures d'ouverture.	Au sein d'une des sections de la bibliothèque et le mercredi de 18 à 20h
Pour dispenser ces activités, avez-vous des personnes-ressources à l'interne ou faites-vous appel à des intervenants externes pour dispenser ces	Bibliothécaire membre du Space Fridge à l'interne, MJ et joueurs de soutien externes (nb. Les joueurs de soutien sont des joueurs habitués se rajoutant aux tables de débutants afin de « montrer l'exemple »	Nous avons engagé une association, mais une personne de la bibliothèque doit être présente sur place.	Appel à des associations	Nous (équipe de médiation culturelle BnF) avons animé les visites-jeux de rôle après avoir été formés par la FFJDR. Les jeux de rôle de 2009 et 2012 étaient animés par des membres de la FFJDR. Les jeux de rôle du salon à la Cité des	L'animation des tables est faite par des usagers qui décident d'être maître du jeu. Les bibliothécaires assument un rôle purement logistique.  De fait, beaucoup des usagers qui viennent pour arbitrer sont soit	Intervenants externes : associations à tour de rôle	Non à part volontaires services civiques (personne n'a encore voulu tenter la maîtrise, je ne désespère pas un jour de trouver un co MJ motivé).	2 intervenants externes	Je m'occupe de la logistique et des inscriptions, le club vient animer les activités

activités ? (Association, autre)	et faciliter le travail du MJ) L'association Ars Ludendi a également été sollicitée pour certaines soirées			Sciences étaient animés par moi.	des gens ravis de faire découvrir le JDR, soit des DM curieux de « tester » des scénarios ou encore de faire jouer des JDR qui sorte un peu de l'ordinaire.				
Avez-vous éprouvé des difficultés à organiser des activités autour du JDR ? De quelle nature-s ? Avez-vous pu y trouver des solutions ?	Généralement de réunir MJ et joueurs de soutien. Mais c'est une difficulté qui a incombé au club Space Fridge plutôt qu'à la bibliothèque.	Super bon partenariat avec l'association Ars Ludendi, à l'écoute, créatifs, en lien avec le livre, etc. Problème : nous sommes soumis à des horaires fixes : du coup, lorsque on travaille jusqu'à 23h ou un samedi, nos heures sont majorées et cela ne convient pas à notre direction. Le temps du jeu difficilement adaptable à des horaires de bibliothèques et de fonctionnaires, c'est dommage.	Le manque de participation. Il est nécessaire de faire beaucoup de promotion pour ratisser large.	Pour les visites-jeux de rôle : nous avons eu du mal à communiquer sur les visites-jeux de rôle dans la mesure où nous n'arrivions pas à définir le public cible (enfants ? de quel âge, avec les parents ? des adolescents ? de jeunes adultes) ni le nombre (nous ne voulions pas moins de 4 ou 5 participants, mais pas plus de 10...). Notre solution a été d'arrêter. En ponctuel ça a bien fonctionné.	Aucune difficulté particulièrement grave. Quelques cas épineux d'utilisateurs considérés comme « toxique » par la communauté et qu'il a fallu gérer, mais les choses se sont bien passées dans l'ensemble.	Non, aucune.	Toujours la même difficulté : arriver à convaincre le public que c'est une activité géniale. En général, personne ne comprend réellement ce que c'est, et personne n'est vraiment motivé à jouer mais quand ils testent, il arrive souvent qu'ils restent très longtemps.	-	Difficulté de communiquer et de trouver la bonne tranche horaire
Vos activités ont-elles été jugées comme « réussies » ? (Participation, impact, qualité, demande du public pour réitérer l'activité...). Si non, pour quelle raison-s ?	Oui, bon déroulement, public satisfait, les soirées sont généralement pleines avec une liste d'attente	Oui : bon retour des participants, suffisamment nombreux. Contrairement à mes attentes, nous n'avons pas attiré nos lecteurs pour les initier au jeu de rôle, mais plutôt des non-lecteurs venant de tout le canton, des joueurs qui suivent les propositions de jeux de rôle. L'objectif d'attirer des non-lecteurs en bibliothèque a été ainsi atteint, mais l'impact est resté faible sur un retour de leur part (ça aurait pu se dérouler n'importe où, ils ne se sont pas intéressés au lieu).	Non	Pour les visites-jeux de rôle : le public était content et trouvait le principe de visite + initiation au jeu de rôle astucieux, mais avait eu du mal à en entendre parler et à comprendre ce que nous proposons. En quelque sorte nous avons affaire aux plus « expérimentateurs » de nos visiteurs.	Oui ! Les soirées sont désormais l'activité de la bibliothèque attirant le plus de public, et sont considérées clairement comme un des plus gros temps fort de notre action culturelle. De plus, une forte communauté de rôliste s'est développée à la bibliothèque, et fréquente désormais cette dernière au quotidien.	Oui, participants nombreux.	Ça a l'air de plaire parce que les joueurs en redemandent ! Par contre pas assez d'intéressés à mon goût, mais je ne désespère pas.	Les sessions de JDR sont chaque fois complètes ou presque et les participants estiment que nos maîtres de jeux font du travail de qualité.	Malgré le peu de monde aux conférences et la tranche horaire qui ne convient pas toujours, les participants aux tables d'initiation sont vraiment emballés et reviennent.
Votre institution propose-t-elle	Pas régulièrement, mais il y a eu ponctuellement des	2019 1x/mois escape games (avec Ars Ludendi) : 2	Non	Nous proposons depuis 2013 une sorte de visite-jeu de piste,	Nous disposons de jeux de société et de jeux	Oui, escapes games/murder party, jeux vidéo,	On a du matériel pour les jeux vidéo (une Nintendo	Nous louons dans des ludothèques de début mars à la mi-	De manière ponctuelle pour des événements

d'autres activités ludiques ? (Jeux de société, escape games, jeux vidéos, autres ...)	animations jeux vidéo, jeux de société et escape game	groupes en parallèle, le 1er lundi du mois, de 19h30 à 20h30(21h). En janvier, toutes les séances du semestre étaient déjà complètes : Des personnes de toute la région. Je n'ai pas l'impression qu'ils reviendront, mais peut-être que ça les encourage à découvrir d'autres bibliothèques, ce genre d'activité change leur regard sur ce que peut offrir une bibliothèque, sur le fait qu'ils ont le droit d'y entrer et surtout qu'il peut y avoir des choses qui les concernent	renommé récemment « enquête à la BnF », qui se maintient bien en termes de fréquentation, à peu près une fois toutes les deux semaines. Les bibliothécaires spécialisés en audiovisuel organisent, eux, des animations ponctuelles autour des jeux vidéo (actuels et anciens), en particulier aux Journées du Patrimoine.	vidéo, ainsi que de jouets.	venues de la ludothèque du secteur	switch et 24 jeux, fonds en augmentation), des jeux de société (comme cyclades, azul, big monster, etc.). Et on va bientôt organiser un escape game (le 22 juin). Bref : on ne manque pas d'occupation.	avril quelque 80 jeux. Et nous proposons des après-midi jeux de société le mercredi pendant 5 semaines ainsi que des visites de classes. Nous sommes en réflexion pour proposer des escape games ainsi que des jeux vidéo	particuliers (jeux de société, murder party) + des jeux de société avec les enfants pendant les vacances scolaires (3 heures pour jouer à des jeux et écouter des histoires)
--	---	--	---	-----------------------------	------------------------------------	---	---	--

Remarques complémentaires au tableau ci-dessus :

N° ID	1	4	7	9
<b>Nom</b>	<b>Bibliothèque municipale de Lausanne-Chauderon, CH</b>	<b>Bibliothèque Nationale de France, Paris, FR</b>	<b>Maison du Livre et de la culture, Charmes, FR</b>	<b>Bibliothèque Chiroux, Liège, BE</b>
<b>AUTRES REMARQUES</b>	Actuellement, la collection de manuels de JDR n'est présente qu'à la Bibliothèque Chauderon, qui est la bibliothèque principale du réseau. La collection de JDR a été classée dans le rayon des littératures de l'imaginaire. Le rayon est constitué en majorité de romans, mais il y a également un petit rayon de documentaires. C'est à cet endroit qu'ont été placés les manuels. Ils auraient également eu leur place dans le rayon Jeux (CDU 793.7), mais nous avons estimé que le public-cible se trouvait plutôt dans les littératures de l'imaginaire (science-fiction, fantastique, fantasy), vu les liens étroits entre ces deux centres d'intérêts. Quelques chiffres : 31 volumes, correspondant à 21 jeux, 80 prêts depuis octobre 2018 (en date du 27.03.2019). Il est encore un peu tôt pour en tirer des conclusions, mais c'est encourageant.	La BnF organise une exposition sur Tolkien à l'automne prochain. Il est possible que des activités ludiques soient organisées à cette occasion.	Gère un groupe de 4 joueurs, hyper motivés. Mise en place de séances découvertes pendant les vacances pour attirer nouveaux joueurs. Choisit les jeux selon sa préférence personnelle puis les souhaits des joueurs. Ne se voit pas faire jouer un JDR qu'il n'apprécie pas, ou que les joueurs n'apprécient pas. Choisit généralement jeux pour adultes même pour pré-ados et ados. En dessous de 10 ans, jeux pour adultes mais qu'il adapte (règles, univers, thématique). Certains jeux sont inadaptables de par leur nature (Vampire la Mascarade pas adaptable pour enfants...). Communication par les canaux usuels mais bouche-à-oreille fonctionne le mieux. Dirige une équipe de 5 personnes et a donc la liberté de travailler à ces animations, qui ne coûtent rien puis qu'il possède déjà le matériel. Aujourd'hui les bibliothèques sont convaincues de l'intérêt du jeu pour favoriser l'aspect « troisième lieu ». On voit de plus en plus les médiathèques proposer du jeu vidéo. Quand on est convaincu de la place du jeu vidéo en bibliothèque, on ne doute pas du jeu de rôle. Le principal frein reste la connaissance de la pratique, et sa maîtrise. Peut-être pourrait-on proposer dans le futur des formations autour du jeu de rôle ? Formerait des collègues au JDR avec plaisir.	Nous recommencerons un cycle en septembre, uniquement des tables d'initiation et le samedi de 11 à 14h pendant l'ouverture de la bibliothèque. (Si acceptation de la hiérarchie)

## Annexe 5 : Enquête « Ludesco » - Questionnaire

### QUESTIONNAIRE « RÔLISTES ET LIVRES DE JEU DE RÔLE »

Le présent questionnaire vous est proposé dans le cadre d'un travail de Bachelor à la Haute Ecole de Gestion de Genève, filière Information Documentaire. Ce travail porte sur « *Le jeu de rôle en bibliothèque : valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque publique : le cas des bibliothèques de La Chaux-de-Fonds* » et est réalisé par Marion VERNEZ.

**Genre :**  M  F      **Âge :** \_\_\_\_\_      **Canton de résidence :** \_\_\_\_\_

**Depuis combien de temps pratiquez-vous le jeu de rôle (JDR) ? :** \_\_\_\_\_

**Êtes-vous ou avez-vous été Maître de jeu :**  Principalement  À l'occasion  Jamais

**Êtes-vous ou avez-vous été Joueur :**  Principalement  À l'occasion  Jamais

**Avez-vous déjà lu un manuel de JDR (plusieurs réponses possibles) :**

En tant que Maître de jeu  En tant que Joueur  Par simple curiosité  Jamais

**Quelles sont vos habitudes de consultation des livres de JDR (plusieurs réponses possibles) :**

Je les achète en version papier,  neufs et/ou  d'occasion

Je les achète en version PDF/numérique

Je les emprunte à des connaissances

Je les emprunte en bibliothèque  Autre : \_\_\_\_\_

**À une vache près, combien de livres de JDR possédez-vous ? :** \_\_\_\_\_

**Avez-vous connaissance de la collection de livres de JDR proposée par de la Bibliothèque de la Ville de La-Chaux-de-Fonds ?**  Oui  Non

**Si oui, y avez-vous déjà eu recours (plusieurs réponses possibles) :**

Oui, j'ai emprunté un/des documents de la collection, à \_\_\_\_\_ reprises (environ).

Oui, j'ai consulté un/des documents sur place, à \_\_\_\_\_ reprises (environ).

Non, car \_\_\_\_\_

**Avez-vous participé à des activités de JDR organisées par la Bibliothèque de la Ville de La-Chaux-de-Fonds ? :**  Oui : \_\_\_\_\_  Non

**Seriez-vous intéressé par de telles activités à l'avenir ?**  Oui  Non

**Avez-vous emprunté ou consulté des livres de JDR dans d'autres bibliothèques ?**

Oui, à \_\_\_\_\_  Non

Laissez votre e-mail si vous souhaitez participer à un second questionnaire dans quelques temps :

\_\_\_\_\_

*Grand merci pour vos réponses ! Cette quête secondaire vous rapporte 2 XP.*

Marion Verez – Étudiante, bibliothécaire et rôliste – marion.vernez@gmail.com

## Annexe 6 : Enquête « Ludesco » - Dépouillement

<b>Question 1</b>	Genre	<b>Question 8</b>	Combien de manuels
M	25	Aucun	8
F	13	1-9	15
<b>Question 2</b>	Âge	10-29	5
10-15	1	30-49	3
16-20	2	50+	7
21-30	17	<b>Question 9</b>	Connaissance CfD
31-40	11	Oui	10
41-50	5	Non	28
50+	2	<b>Question 10</b>	Utilisation CfD
<b>Question 3</b>	Canton	Emprunt, 1-3	1
NE	9	Emprunt, 4+	0
VD	17	Consultation, 1-3	0
GE	4	Consultation, 4+	3
Autre CH	1	Non	35
France	7	<b>Question 10 bis</b>	Utilisation CfD > "Non"
<b>Question 4</b>	Années de pratique	"N'habite pas à proximité"	12
0-4	8	"Ne connais pas"	2
5-9	5	Autre	4
10-14	8	NA	17
15+	14	<b>Question 11</b>	Participation activités
NA	3	Oui	0
<b>Question 5</b>	MJ ou joueur	Non	38
Jamais MJ	9	NA	0
MJ = joueur	7	<b>Question 11 bis</b>	Participation future
MJ > joueur	9	Oui	22
MJ < joueur	13	Non	14
<b>Question 6</b>	Lecture de manuels	NA	2
MJ	26	<b>Question 12</b>	Usage autres biblio.
Joueur	20	Oui	5
Curiosité	21	Non	33
N/A	3		
<b>Question 7</b>	Habitudes manuels		
Neuf	24		
Occasion	14		
Numérique	15		
Prêt amis	18		
Bibliothèque	4		
Piratage	4		
Autre	3		

## Annexe 7 : Partie-Pilote : Compte-rendu d'observation

### Organisation

- Où : Bibliothèque des Jeunes de La Chaux-de-Fonds
- Quand : Jeudi 02 mai 2019, entre 18h00 et 20h30
- Quoi : Partie d'initiation au JDR
- Qui : Club lecture (6 enfants entre 12 et 14 ans),  
2 MJ de l'association Ars Ludendi
- Comment :
  - Scénario d'initiation à *Qvotidie*, durée env. 1h30.
  - 2 groupes (1MJ + 3 joueurs) sur deux tables bien séparées.

### Déroulement de la partie

#### 1. Présentation du JDR

Le maître de jeu (MJ) accueille les participants à sa table et commence par leur expliquer, rapidement, ce qu'est le jeu de rôle et ce qu'ils vont être amenés à faire : vivre une aventure et jouer des personnages, à l'aide de feuilles de personnage. Il indique ce qui est possible ou impossible dans le jeu, et présente les dés sans encore expliquer leur fonctionnement.

#### 2. Présentation du contexte

Le MJ présente la situation dans laquelle les joueurs vont jouer : l'époque (Rome Antique), le contexte (esclaves dans la maisonnée d'un sénateur, explication des rangs de la société romaine), le lieu (plan de la maison, fonction de certains espaces). À ce stade, les joueurs n'ont pas encore choisi quel personnage ils joueront.

#### 3. Début du scénario, choix des personnages

Le MJ débute la mise en situation : Indoctus, sénateur et chef de la maison (*pater familias*), réunit ses domestiques pour organiser le repas du soir. Il appelle chaque personnage, et le MJ distribue la fiche de chaque personnage au joueur qui se manifeste. Trois rôles sont ainsi distribués : le cuisinier, le précepteur et la médecin. Le MJ, au travers du *pater familias*, pose une question à chaque joueur au sujet de leur personnage, afin que les joueurs s'approprient leur rôle et ajoutent un premier élément au récit.

*Indoctus, à Epicrates le coquus : J'espère que tu as vu grand pour régaler mes invités ce soir ! Je t'ai acheté à prix d'or, tu es le meilleur cuisinier de cette partie de l'Empire, je compte sur toi pour nous concocter un met d'exception ! Alors, dis-moi, que penses-tu préparer ?*

*Epicrates : Je vais préparer... une mousse au chocolat.*

*Indoctus, surpris : Une... mousochokola ? Je ne connais pas cela... mais ça a l'air très exotique ! C'est très bien. Applique-toi, et gare à toi si tu échoues !*

Indoctus demande ensuite au précepteur de son fils ce qu'il compte lui enseigner durant l'après-midi, et à la médecin ce qu'elle va proposer en offrande aux dieux du foyer pour que la soirée se déroule sous les meilleurs auspices.

#### 4. Consultation des feuilles de personnage

À ce stade, le MJ propose de s'interrompre entre deux actions du scénario (fin de la scène d'introduction) pour permettre aux joueurs de prendre connaissance du contenu de leur feuille de personnage. Il explique les compétences et le système des dés, de même que certains termes de vocabulaire. Il s'assure que chacun a bien compris les informations.

#### 5. Intégration : question à chaque joueur pour qu'il ajoute un détail dans l'histoire

Le MJ réalise ensuite une seconde action pour intégrer les joueurs dans le scénario, en leur proposant au travers d'une question, d'ajouter un élément de leur cru. Les joueurs inventent sur le moment cet élément, sans l'avoir préparé à l'avance. Le MJ note ensuite cet élément pour pouvoir s'en servir ou l'intégrer au jeu plus tard. Cela permet d'intégrer les joueurs dans l'histoire, et de faire rebondir le scénario sur leurs idées.

*Le MJ, au joueur qui interprète le précepteur Appicius: Toi, tu as un jour fait une bêtise, un coup fourré à Indoctus le chef de famille... Mais qu'est-ce que c'était ?*

*Le joueur : Je... j'ai jeté une de ses pantoufles par la fenêtre.*

*Le MJ : Ah oui ! Ce n'était pas n'importe quelle pantoufle : une paire de chaussons d'Orient, sertis de perles et de pierres précieuses, magnifiques. Et toi, un jour, par accident évidemment, tu as laissé tomber une de ces pantoufles par la fenêtre. En plus c'était au moment où les ordures étaient ramassées donc le temps que tu descendes, la pantoufle avait évidemment disparu. Depuis, quand Indoctus cherche ses pantoufles, tu parviens à faire illusion en faisant croire que c'est chaque fois l'autre pantoufle de la paire qui manque : "Oh je viens de retrouver votre pantoufle ! mais maintenant je ne retrouve plus l'autre...". Tu crains sa colère le jour où il découvrira le problème...*

Dans cet exemple, le MJ aide le joueur en brochant sur sa proposition ; dans le cas d'un joueur expérimenté, ce dernier aurait pu lui-même développer des détails sur l'idée de la pantoufle. Le MJ demande également à Epicrates le cuisinier qui il déteste dans la maisonnée et pourquoi, et à Theodosia la médecin qui elle apprécie et pourquoi. Cela permet de créer des liens avec des personnages que les joueurs croiseront durant leur partie, et leur indiqueront une manière de jouer leur relation avec eux. Finalement seul l'élément proposé par Epicrates sera intégré (Eros le nettoyeur est l'ennemi d'Epicrates mais finira par l'aider et devenir son ami), mais selon la durée du scénario ou les actions entreprises, d'autres éléments auraient pu être exploités par le MJ ou les personnages.

#### 6. Reprise du scénario, déroulement de la partie

Le scénario reprend son cours avec l'élément déclencheur (l'empoisonnement du goûteur durant le repas du soir). Le MJ expose la situation puis laisse les joueurs indiquer leurs premières actions ("Que faites-vous ?"). Les joueurs réalisent également leurs premiers échanges "role-play", en interprétant leur personnage en discours direct. Le tout se fait de manière très fluide et assez naturelle, les enfants se prennent au jeu et réagissent bien. Au fur et à mesure du jeu ils gagnent en assurance, discutent bien entre eux pour déterminer ce qu'il convient de faire, comment réagir.

Le MJ profite des descriptions qu'il fait pour distiller des informations sur le monde romain, les mœurs, les termes latins pour certaines choses. Les enfants réagissent à ses indications, posent des questions sur les mœurs décrites, font preuve de curiosité pour comprendre et intégrer les détails du contexte historique. À partir de la situation initiale, le scénario se déroule au fur et à mesure des décisions des joueurs et des réactions du MJ, jusqu'au terme de l'aventure.

#### 7. Fin de la partie, remerciements et premier feedback des participants

### Notes sur la méthodologie

- L'intégration

L'intégration des joueurs dans le scénario, notamment lors qu'il s'agit de débutants en JDR, est primordiale pour que les joueurs trouvent un intérêt et s'immergent dans le jeu. Cela fait partie intégrante de l'expérience de JDR, qui repose sur la participation de chacun des protagonistes. Or si un joueur ne se sent pas inclus dans le groupe et dans le scénario, il perdra rapidement de l'intérêt pour la partie, n'y trouvera pas son compte et finalement n'en retirera pas d'impression positive.

Le MJ a prêté attention, avec ce groupe, à inclure dans les premières phases du jeu des éléments qui permettent aux joueurs de se projeter dans l'univers qu'il leur décrit, d'imaginer leur personnage évoluer dans cet environnement, et en finalité de se sentir en mesure d'y interagir avec les événements et les personnages. Le MJ propose donc trois mécanismes d'intégration : le choix des personnages qui se fait *in medias res*, les questions du maître de maison à chacun pour instaurer un premier lien avec le scénario (phase 3), et les éléments que le MJ demande aux joueurs d'inventer pour qu'il puisse ensuite potentiellement les intégrer, les rajouter à son scénario (phase 5). Ces trois mécanismes permettent aux joueurs d'entrer de plain-pied dans l'histoire, en définissant des aspects de leur personnage et en

participant à créer le récit. Ils débutent ainsi la narration collaborative, partagée, de l'aventure qu'ils vont vivre.

- Le récit, la narration partagée

La narration d'une partie de JDR se partage entre le MJ, qui a la tâche de faire réagir l'univers en fonction des actions des personnages, et les joueurs, qui réagissent eux-mêmes à l'univers et au scénario du MJ. Chacun des protagonistes, dont le MJ, participent donc à la construction, et s'adapte aux indications des autres. Pour une expérience de jeu réussie, cela nécessite notamment de répartir la parole durant le jeu, afin que les joueurs puissent équitablement participer à cette narration. Il est en effet très déplaisant d'être laissé en retrait, presque relégué au rang de spectateur, durant une partie. Il arrive pourtant régulièrement que les joueurs d'une table n'aient pas tous la même aisance orale, ou la même réactivité au scénario, et à l'expression au sein d'un groupe. Il est important à ce moment-là que le MJ soit attentif à cette répartition de la parole, et prenne soin d'intégrer un joueur qui serait plus timide, ou moins à l'aise, dans la narration. Ce fut le cas durant la partie-test, où un joueur sur les 3 de la table était plus timide et en retrait par rapport aux deux autres. Le MJ a très bien perçu cela dès le départ, et a donc pris soin d'attribuer la parole à ce joueur en particulier à certains moments, pour l'inviter à s'exprimer. De même, il a aussi relevé positivement les idées et participations de ce joueur (compliments, approbation), afin de lui donner le sentiment d'être pertinent et contribuer ainsi à libérer sa parole et son imagination des limites ou des contraintes que le joueur s'impose à lui-même, parfois inconsciemment.

- L'aspect pédagogique

Le jeu qui a été utilisé durant cette partie-test est une création originale des deux MJ, réalisée dans le cadre d'un séminaire à l'Université de Lausanne. Il porte sur un univers historique et réaliste, situé à l'époque de la Rome Antique, et a pour but de mettre en lumière les aspects de la vie quotidienne dans ce contexte. Le jeu s'est donc construit autour d'informations historiques les plus exactes possibles, et a, au-delà de l'aspect purement ludique, vocation à faire apprendre les mœurs, termes et spécificités de la société romaine. Tout une dimension pédagogique est donc transmissible par l'utilisation de ce jeu, ce qui a été pratiqué dans une certaine mesure lors de la partie-test. Le MJ a distillé, tout au long de ses explications et descriptions, des informations sur les rangs de la société romaine, les pratiques et habitudes d'un foyer, les noms et la fonction des pièces d'une maisonnée sénatoriale, ou encore les pratiques religieuses et l'aspect des rues de la ville. Ces informations ont été transmises au cours du jeu lorsque cela s'y prêtait, avec un ton adapté, et de manière brève. L'idée n'étant pas de donner un cours ou de développer plus que de raison des aspects qui doivent uniquement servir à décrire avec exactitude ce que les personnages pouvaient voir ou vivre, et donc ce que peuvent imaginer les joueurs.

## Annexe 8 : Partie-Pilote : Feedback bibliothécaires

**- Globalement, êtes-vous satisfaite de l'activité organisée avec l'association Ars Ludendi et le club-lecture de la bibliothèque ?**

PH - Oui.

CC - Je suis très satisfaite de notre partenariat entre toi, Ars Ludendi et le Club de lecture. J'ai l'impression que tout s'est déroulé idéalement.

**- Êtes-vous satisfaite de l'organisation préalable de l'activité ? (Communication, délais, moyens engagés...)**

PH - Oui.

CC - De mon côté, je n'ai pas tellement dû organiser cette rencontre, hormis trouver la date qui conviendrait le mieux et avertir les parents des enfants du Club...

**- Le format (organisation du temps, durée du scénario) vous a-t-il convenu ? si non, qu'est-ce qui serait à modifier ?**

PH - Oui, mais cela aurait pu durer une demi-heure de plus. Le deuxième groupe a dû se montrer plus timide, leur scénario était plus simple que celui du groupe que tu as suivi et leur récit avançait relativement lentement. J'ai l'impression que les participantes commençaient à "se lâcher" au moment où la partie a pris fin. Mais c'était peut-être pas si mal de finir dans un bel élan, cela leur a certainement donné goût au JDR.

CC - Je trouve que pour une initiation au Jeu de rôle, la durée était bonne, même si les enfants auraient tous souhaités jouer plus longtemps ! Si d'autres séances de Jeu de rôle sont organisées (je l'espère) à la BJ, je pense qu'une durée de jeu plus longue ne posera pas de problème, même si cela se passe en soirée. J'ai remarqué que les enfants du Club n'étaient pas du tout pressés de rentrer, ce qui veut tout dire... !

**- La teneur du scénario et la prestation des MJ vous ont-elles convenues ? si non, qu'est-ce qui serait à modifier ?**

PH - Oui pour le scénario, oui pour les MJ, très pro.

CC - Au début de la séance, j'ai pensé que l'univers de la Rome Antique poserait un problème d'immersion (drôle de noms, se mettre à la place d'esclave naturellement...) mais finalement les enfants n'ont pas été dérangés par cela, notamment grâce aux explications du MJ durant la partie.

Sinon, de mon côté (faute d'expérience sûrement), j'ai trouvé justement que comme le MJ interprétait un personnage + était le narrateur + sortait un peu du contexte en fournissant les explications de jeu aux enfants, parfois il était difficile de comprendre quel enchaînement donner. Parfois, justement, les enfants ne comprenaient pas directement que c'était à eux de parler ou de se parler... mais cela est sûrement dû à notre manque d'expérience :) ! Rien à redire sinon des merveilles d'imaginations et d'improvisations dont les MJ ont fait preuve... C'est admiratif !

**- Lors de votre observation des parties, comment avez-vous perçu les enfants ? Ont-ils à votre avis éprouvé plus, autant ou moins de plaisir qu'avec d'autres activités organisées avec des enfants de cet âge dans votre bibliothèque ? Ont-ils réagi différemment ?**

PH - J'ai senti les participantes du groupe que j'ai observé un peu timides (il leur a fallu au moins 15 minutes avant de prendre une chips ou un cookie) et soucieuses de bien faire. Je

pense qu'elles n'ont pas tout de suite saisi la liberté de participation, d'action dont elles disposaient. Toutefois, elles ont énormément ri. Ces éclats de rire peuvent être perçus comme proscrits en bibliothèque, certains parents ou certain.e.s enseignant.e.s imposant le chuchotement lors des visites de classe. Avec les après-midis jeux vidéo ou avec certaines animations, nous arrivons à créer un espace où cela est permis et même encouragé. Cela dit, le plaisir ne se mesure pas seulement aux éclats de rire et il m'est difficile de comparer avec d'autres activités organisées avec des jeunes dès 11 ans. Le JDR convenait en tout cas particulièrement bien à ces jeunes passionnées de lecture – et qui font du théâtre en plus!

CC - Comme j'étais placé pile en face d'eux, j'ai bien vu leurs sourires durant toute la partie ! Lors des rencontres du Club de lecture, souvent j'ai de la peine à bien comprendre s'ils sont satisfaits ou non... ils ne sont pas très expressifs. Or, pour le Jeu de rôle, j'ai bien vu qu'ils étaient contents, leurs yeux pétillaient ! Ce sont des enfants passionnés de lecture mais je pense que c'est vraiment bien de leur proposer une activité différente, justement dans le cadre du Club de lecture.

**- Cette activité a-t-elle pu vous montrer plus clairement ce qu'est le JDR et quelles possibilités il pourrait offrir au sein de votre institution ? Cela ouvre-t-il des perspectives pour développer des activités qui correspondraient aux publics que vous souhaitez atteindre ? (Pré-ados, ados, familles, non-lecteurs)**

PH - Oui, clairement. Pour tous les publics mentionnés : pré-ados, ados, familles, et même les non-lecteurs. Grégory a très bien expliqué les différentes approches permis par le JDR. Les grands lecteurs peuvent avaler 300 pages avant de se lancer dans un jeu, mais les non-lecteurs peuvent, sur la base d'un scénario simple inspiré d'un univers romanesque et guidés par un bon MJ, entrer dans cet univers, y avoir du plaisir et être éventuellement tentés de prolonger l'expérience par la lecture du roman. Et pour les familles et les plus jeunes, il semblerait que de plus en plus de jeux adaptés vont voir le jour. Si c'est le cas, la BJ aurait réellement matière à organiser des parties.

CC - Oui, de mon côté j'ai découvert un univers que je ne connaissais pas et je trouve que ce genre d'activité aurait beaucoup de succès auprès de nos lecteurs. En tout, cas cela donne des idées d'animations futures...

**- Le budget d'une telle activité pourrait-il, à terme, être un frein à la mise en place de nouvelles activités ?**

PH - Oui, dans une certaine mesure, malheureusement. 300.- pour six enfants, ça reste relativement cher. Après, il s'agit d'en mesurer l'impact et de mettre des priorités.

CC - Voir les réponses fournies par Pascale ;-)

**- Cela pourrait-il être facilitant d'avoir des personnes compétentes à l'interne pour réaliser ces activités ? Serait-il imaginable qu'une ou plusieurs personnes de votre institution reçoive une formation pour mener une table de jeu et/ou créer un scénario ? (Pas de panique, pour l'instant c'est tout à fait théorique, et je baserai cette proposition sur l'expérience réalisée au sein du musée d'Histoire naturelle de la Chaux-de-Fonds)**

PH - Pourquoi pas ! En tout cas, cela faciliterait la mise en place spontanée d'un JDR avec les enfants et jeunes qui passent du temps à la BJ.

CC - Oui ! Si une (ou plusieurs) d'entre nous avait les compétences pour devenir MJ ça permettrait de mettre en place des séances de jeu de rôle plus souvent. Il faudrait être bien formée et à l'aise avec l'improvisation. Mais effectivement, ça ouvrirait plein de possibilités !

## Annexe 9 : Partie-Pilote : Feedback enfants - Questionnaire

### JEU DE RÔLE À LA BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : QVOTIDIE

Au mois de mai dernier, tu as participé à une partie de jeu de rôle durant la session du Club Lecture. Voici quelques rapides questions individuelles pour avoir tes impressions, après quelques semaines, sur cet événement. Je te demanderai d'écrire tes réponses seul-e, sans te concerter avec tes camarades. Ce n'est pas un test et il n'y a pas de réponse juste ou fausse: il s'agit uniquement pour moi d'obtenir tes impressions et tes souvenirs de cette partie ! Merci pour ta participation!

Donne trois adjectifs pour décrire la partie de jeu à laquelle tu as participé:

T'es-tu senti à l'aise pour participer, t'exprimer ? (entoure le chiffre)

Non 😞 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 😊 Oui

As-tu trouvé plutôt facile ou plutôt difficile de rentrer dans l'histoire, de t'imaginer en tant que personnage de l'histoire?

Difficile 😞 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 😊 Facile

Qu'est-ce qui t'a le plus plu dans cette partie ?

Y a-t-il quelque chose qui t'a dérangé, ou avec laquelle tu t'es senti mal à l'aise durant le déroulement du jeu?

Après la partie, as-tu eu envie d'en savoir plus sur l'époque de la Rome Antique? As-tu par exemple cherché des documents (romans ou autre) sur le sujet à la bibliothèque?

Savais-tu ce qu'est le jeu de rôle avant la partie? En avais-tu déjà fait ?

Si tu en as l'occasion, serais-tu partant pour en refaire ?

# Annexe 10 : Partie-Pilote : Feedback enfants - Dépouillement

## JEU DE RÔLE À LA BIBLIOTHÈQUE DES JEUNES : QUOTIDIEN

### 1. Donne trois adjectifs pour décrire la partie de jeu à laquelle tu as participé

« amusant » (2x), « drôle » (2x), « sympathique », « intéressant », « instructif », « agréable » « très chouette ». Un enfant n'a pas donné de réponse.

### 2. T'es-tu senti à l'aise pour participer, t'exprimer?

Réponse sur une échelle de 1 (Non) à 5 (Oui). Un a répondu 4, trois ont répondu 5.

### 3. As-tu trouvé plutôt facile ou plutôt difficile de rentrer dans l'histoire, de t'imaginer en tant que personnage de l'histoire?

Réponse sur une échelle de 1 (Difficile) à 5 (Facile). Deux enfants ont répondu 4, deux ont répondu 5.

### 4. Qu'est ce qui t'a le plus plu dans cette partie?

« Le fait que les personnages ne soient pas comme nous, et qu'il fallait interagir avec le meneur et les autres joueurs »

« Qu'on puisse choisir ce que l'on veut faire et être dans le personnage »

« Le fait qu'on puisse décider ce qu'on veut faire et après l'histoire évolue selon les groupes et le thème »

« De découvrir le quotidien des gens à cette époque »

### 5. Y a-t-il quelque chose qui t'a dérangé, ou avec laquelle tu t'es senti mal à l'aise durant le déroulement du jeu?

« Non », « Non tout est bien allé »

### 6 Après la partie, as-tu eu envie d'en savoir plus sur l'époque de la Rome Antique? As-tu par exemple cherché des documents (romans ou autre) sur ce sujet à la bibliothèque?

« Oui j'en ai eu envie mais je ne suis pas allée chercher de choses à la bibliothèque »

« Je n'ai pas cherché de documents mais j'ai appris des choses pendant la partie »

« Non mais ça m'a appris beaucoup de choses sur cette époque que je ne connaissais pas du tout »

« Non, j'étudiais ce sujet à l'école donc je me suis renseigné là-bas »

### 7. Savais-tu ce qu'est le jeu de rôle avant la partie ? En avais-tu déjà fait?

Deux indiquent « non » et « non, un « oui » et non, un « oui » et « oui »

### 8. Si tu en as l'occasions, serais-tu partant pour en refaire?

Oui ! J'ai trouvé ça très chouette et j'ai envie de refaire

Oui bien sûr !

Oui ! / Oui !!!

## Annexe 11 : Exemple de fiche descriptive d'un fonds de JDR

Le présent document (5 pages) provient de la Bibliothèque Louise-Michel, Paris, FR. Il formalise le but, la gestion et les objectifs du fonds. Il sert ainsi d'outil à la décision, et de suivi du fonds. Il peut également être utilisé pour informer ou légitimer la politique de la bibliothèque en cas de besoin, en indiquant la place du fonds et son rôle dans les collections. Les noms des usagers ont été anonymisés par un « X ».

<b>Fiche de Domaine du fonds JDR</b>	
Suivi par :	
<b>État du fonds</b>  Fin 2017	<p>Nombre de documents :</p> <p>Adultes : +- 110</p>
	<p>Acquisition Livres 2017</p> <p>Le fonds est né d'une donation d'usagers, en mars 2017. De fait, la bibliothèque n'a pour le moment pas encore fait d'acquisition, et ne dispose pas encore d'un budget pour les faire.</p>
<b>Impressions</b>	<p>Pour le moment, le peu de recul que nous avons sur le fond ne permet d'identifier que quelques problématiques précises :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les durées de prêt de la bibliothèque semblent inadaptées à l'emprunt des jeux.</li> <li>• Les gens ne vont pas d'eux même vers le fonds, son placement est encore bâtarde dans la bibliothèque, et n'est pas très cohérent. (Au-dessus des revues...)</li> </ul>
<b>Budget 2017</b>	<p>Aucun budget en 2017. Pour la suite, quelques pistes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enveloppe de 600€ de la mairie, permettant l'achat de jeux de société, et qui permettrait éventuellement d'acheter du jeu de rôle chez X.</li> <li>• Maintenir la constitution participative du fonds, en passant notamment par X et ses contacts dans le milieu des joueurs et des éditeurs.</li> </ul>
<b>Pour qui ?</b>	<p>Pour le moment, le public du jeu de rôle à la bibliothèque reste son public d'acquis classique. (Hommes entre 30 &amp; 40 ans +-).</p> <p>La problématique est donc d'élargir ce public, et de désenclaver le fonds.</p> <p>Pour ça, plusieurs pistes :</p> <p>Sur les collections : Faire un travail de sélection afin de s'assurer de disposer de jeux étant ouvert à tout public, et ne pas s'enfermer dans du jeu de rôle trop classique – Éviter de remplir le fond de pavé de 400+ pages, demandant déjà une grande culture du médium.</p> <p>Sur les animations : Mettre en place des créneaux d'initiation – Par exemple le samedi après-midi, en partenariat avec la ligue ludique – ou l'on fait jouer notre public habituel.</p>

	<p>Dans l'idéal, nous voudrions à terme que le jeu de rôle puisse être emprunté aussi bien par nos usagers réguliers que par son public plus traditionnel. Ceci étant, il est aussi logique que le fonds continue d'être attractif pour les joueurs qui ont aidés à le constituer, et il faudra donc prendre garde de toujours jongler entre les deux publics, notamment en diversifiant les animations, avec par exemples des soirées peut être plus orientés « Joueurs déjà acquis » et des animations en journées pour notre public.</p>
<p><b>Pourquoi ?</b> <b>Les objectifs ou charte documentaire</b></p>	<p>La bibliothèque a une pratique du jeu de rôle depuis 2015, avec plusieurs animations dans l'établissement, notamment 4 soirées et des animations en journées assurées par des usagers.</p> <p>L'émulation autour de cette pratique a permis la mise en place d'un don à destination de la bibliothèque en février 2017, piloté par X, et qui permet de rassembler une cinquantaine de documents.</p> <p>Le fonds existe donc tout d'abord du fait du désir des usagers, en tant que création collaborative, que la bibliothèque s'est contentée de piloter dans sa réalisation dans les lieux, mais dont l'impulsion venait de la base des usagers.</p> <p>Ceci étant, ce fonds est d'autant plus pertinent à Louise Michel qu'il s'intègre dans la cohérence de notre projet d'établissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il est une pratique ludique que la bibliothèque valorise, et permet d'échapper à ce qui serait une forme d'incohérence, ou les autres pratiques ludiques seraient légitime et celle-là non.</li> <li>• Il est un excellent médium pour fédérer une communauté de joueurs, qui sont en général ravis de voir leur loisir reconnu en tant qu'objet culturel dans une bibliothèque, et qui, jusqu'ici, ont toujours répondu présent pour s'investir dans sa valorisation, aussi bien par le biais d'animation que de donations.</li> <li>• C'est un moyen pour nous de valoriser un pan de culture trop souvent stigmatisé, répondant ainsi aux missions des bibliothèques. Le jeu de rôle subit encore aujourd'hui les restes d'une forte propagande contre lui datant des années 90, et la bibliothèque peut être un acteur très important dans la légitimation de ce loisir.</li> <li>• Le jeu de rôle est par essence un excellent vecteur de rencontre, s'intégrant parfaitement à notre conception du 3ème lieu. Il permet non seulement de « faire jouer » à la bibliothèque, mais aussi invite des gens à intégrer le lieu pour jouir de l'accueil et de la possibilité de faire « comme à la maison ».</li> </ul>
<p><b>Niveaux de lecture</b></p>	<p>Pour le moment, en l'absence d'une vraie possibilité de politique documentaire lors de l'acquisition, le fonds est éclectique, et s'adresse à différents publics, avec cependant une forte propension envers le public adulte.</p>
<p><b>THE socle</b></p>	

<b>Dynamique</b>	Des T/R autour de 1.5, donc faible, avec des pics sur certains ouvrages, soit des livres de règles facile à prendre en main – Format « Apéro » - soit sur des recueils de scénario/lore.
<b>Supports</b>	Principalement des livres, quelques sets de dés Chessex. A voir : Utilisation de Hero Lab sur tablette.
<b>Abonnements</b>	Non
<b>Paysage éditorial</b>	<p>La bibliothèque a tissé un lien avec plusieurs auteurs autoédités pour la plupart – Vivien Féasson, Manuel Bedouet, par exemple – et qui sont venus à plusieurs reprises faire de l’animation à la bibliothèque autour de leurs livres.</p> <p>Ceci étant, dans le paysage éditorial du jeu de rôle français, qui est encore très opportunistes quant à ses parutions, il est difficile d’identifier pour le moment une maison d’édition qui correspondrait particulièrement à l’identité du fonds, d’autant plus que celui-ci est encore trop jeune pour qu’une identité suffisamment spécifique se soit dégagée.</p>
<b>Personnes ressources</b>	<p>Le fonds ayant été créé de manière participative, beaucoup de personnes-ressources importantes se sont dégagées, aussi bien pour les acquisitions que pour l’animation.</p> <p><b>X</b> : Éditeur qui a pris en charge le don à la bibliothèque et l’organisation d’animations, il dispose d’un grand réseau d’auteurs de jeu de rôle et de contact dans les maisons d’éditions. Contact très utile pour la mise en place de soirée et l’éventuelle poursuite de la constitution du fonds à la bibliothèque de manière participative.</p> <p><b>X</b> : Usager de la bibliothèque, qui a animé des parties de jeu de rôle en 2016, au rythme d’une par mois +-.</p> <p>Ligue Ludique : Partenaire des soirées de la bibliothèque, association parisienne. Nous mettons en place avec eux en juin 2017 un rendez-vous mensuel à la bibliothèque de jeu de rôle en après-midi.</p> <p><b>X</b> : Venu à une animation à la bibliothèque en mai 2017. Nous n’avons pour le moment pas encore mis en place de partenariat avec lui, mais il est extrêmement investi dans les milieux de jeu de rôle et a été un ancien contributeur de Casus Belli.</p> <p><b>X</b> : Gérant de « Robin des jeux », boutique de jeux de société rue d’Avron. Dispose depuis début 2017 d’un fonds de jeu de rôle et participe fréquemment aux animations de la bibliothèque autour du jeu. Dispose de contacts dans le milieu du JDR à paris, notamment par la ligue ludique.</p>
<b>Outils de veille</b>	<p>Quelques bibliothèques faisant déjà du jeu de rôle, pour certaines depuis plusieurs années :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibliothèque de Conflans, Elise Ybled, qui dispose d’un fond depuis 2 ans, et fait des animations depuis +- 5 ans.</li> <li>• Bibliothèque de Cergy, avec Anthony Avila, depuis 2015.</li> <li>• Bibliothèque de Choisy, Julien Devriendt.</li> </ul> <p>Nos partenaires ressources, et notamment <b>X</b> et à terme <b>X</b> qu’il serait intéressant d’associer à nos acquisitions.</p>

	<p>Quelques forums bien identifiés : CasusNo, Forum Opale.</p> <p>Mémoire de Pauline Peyret, disponible dans le G:/</p> <p>Et enfin la revue CasusBelli.</p>
<b>Mode d'acquisition</b>	<p>Le fonds a été créé de manière participative. Se pose la problématique à l'heure actuelle de la continuité des acquisitions, et, donc, de la mise en place d'un suivi du participatif autour de la création du fonds.</p> <p>Dans tous les cas, les jeux de rôle ne sont pour le moment pas accessibles par le biais d'Électre, et devons donc passer par des acquisitions hors marché, le budget de la mairie ou la continuité des dons.</p>
<b>Mise en valeur</b>	<p>A l'heure actuelle, nous n'avons pas encore fait beaucoup de communication sur le fonds, à destination du public.</p> <p>Il faudrait dans l'idéal mettre en place quelques actions ciblées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Booktubing, présentation au café de Louise, articles sur le blog.</li> <li>• Poursuite des animations</li> </ul> <p>Enfin, la clé de la mise en valeur du fonds sera à terme son intégration dans l'espace de la bibliothèque !</p>
<b>Mode d'emploi pilon</b>	<p>Pour le moment, pas encore de pilon sur des critères de place, la volumétrie restant faible, mais des problématiques existent quant au contenu des documents, et pourrait justifier à terme l'exclusion de documents du fonds sur des critères de sexisme, violence, etc.</p> <p>Ceci étant, le fonds est trop récent pour la mise en place d'autres critères plus fréquents, tels que taux de rotation et intérêt du public...</p>
<b>Objectif 2018</b>	<p>On dégage quatre principaux axes pour 2018 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Formation des collègues</b> : Sur le modèle des « Pizzas jeux-vidéo », il faudrait avoir réussi pour mi 2018 (En commençant en Juillet 2017) à mettre en place des sessions de jeux de rôle pour les collègues à la pause déjeuner.</li> <li>• <b>Animations</b> : Pérennité du partenariat avec la ligue ludique, si possible aussi bien pour des soirées que pour des animations le samedi après-midi. Aussi, remise en place de soirées avec X.</li> <li>• <b>Collections</b> : Récupération d'un budget pour des acquisitions dans le fonds : Éventuellement, en scindant le budget d'acquisition de jeux de société auprès de Robin des jeux. Définition précise des critères d'acquisitions quant aux documents « Hors cadre ». Posant des problématiques de genre, violence, etc. (Exemple de Pavillon Noir). Replacer les jeux de rôle physiquement dans les fonds, afin qu'ils aient de la visibilité !</li> <li>• <b>Participation</b> : Trouver un moyen d'entretenir la participation des usagers autour du fonds. (Re-lancement de la page FB des dons ? Création d'un fil sur CasusNo ? ...)</li> </ul>

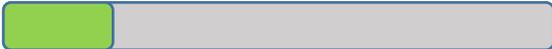
	<p>Dans l'idéal, fin 2018, le fonds aura été mis à l'épreuve d'une année de prêt, et nous aurons un meilleur retour sur les pratiques d'emprunt autour du jeu de rôle, et des appétences du public pour le support, permettant de mettre en place des critères d'usages du fonds, quant aux documents attendus par le public. Ceci devant nous permettre pour 2019 d'affiner nos acquisitions sur ces critères. Aussi, le lien avec le public et les différents partenaires devra avoir été pérennisé, le fonds n'ayant que peu d'intérêt s'il se coupe de ses liens avec l'animation et le participatif.</p> <p>Enfin, tous les collègues devraient dans l'idéal avoir joué au moins une fois à du jeu de rôle, et savoir ce que c'est.</p>
--	--

## Annexe 12 : Persona 1

	<p><b>PERSONA 1 : BENJAMIN</b></p>
	<p>29 ans - Gérant de commerce, vit à Neuchâtel  Rôliste depuis 15 ans  Ne fréquente pas la BV de la Chaux-de-Fonds  Participe chaque année à Ludesco, principalement pour les tables de JDR, éventuellement pour d'autres activités.</p>
<p><b>CONNAISSANCES EN JDR</b></p> 	
<p><b>EXIGENCE VIS-À-VIS D'UN FONDS DE JDR</b></p> 	
<p><b>EXIGENCE VIS-À-VIS DE L'ACTIVITÉ DE JDR</b></p> 	
<p>Motivation au jeu</p>	<p>Découvrir de nouveaux jeux  Avoir des expériences de jeu originales et nouvelles  Partager un moment convivial  Adore le JDR, est motivé par en faire, demandeur</p>
<p>Besoins, attentes</p>	<p>Joueur rôlé qui a besoin d'être surpris  Recherche la qualité (dans le JDR choisi, durant la partie)  Préfère jouer avec des joueurs expérimentés</p>
<p>Contraintes</p>	<p>A un bagage de connaissances solides en JDR  Possède déjà un bon nombre d'ouvrages de JDR, surtout des nouvelles éditions de jeux anciens populaires ; et en emprunte à ses amis.  N'éprouve pas, de prime abord, de besoin particulier d'emprunter des livres de JDR en bibliothèque</p>
<p>Avantages</p>	<p>Il est motivé par le jeu et les nouveaux défis  Son expérience fait de lui un bon joueur et un bon MJ  Il se déplace volontiers pour faire du JDR ailleurs que dans son groupe habituel</p>

*« Je fais du JDR pour créer des histoires épiques et complexes. J'aime m'investir dans les moments de jeu et découvrir de nouveaux univers bien faits. »*

## Annexe 13 : Persona 2

	<p><b>PERSONA 2 : SYBILLE</b></p>
	<p>34 ans - Pâtissière, vit à La Chaux-de-Fonds          Néophyte en JDR          Fréquente la BV pour ses loisirs, et la BJ pour son fils de 7 ans          Vient à Ludesco pour les jeux de société en famille. Y a découvert le JDR l'an dernier par hasard et cela lui a plu.</p>
<p><b>CONNAISSANCES EN JDR</b></p> <p></p> <p><b>EXIGENCE VIS-À-VIS DU FONDS DE JDR</b></p> <p></p> <p><b>EXIGENCE VIS-À-VIS DE L'ACTIVITÉ DE JDR</b></p> <p></p>	
	<p><i>« Le JDR a l'air super pour s'évader et grâce à son imagination. Je profite de Ludesco car j'ai eu l'occasion de faire du JDR en dehors. J'aimerais pouvoir en proposer à mon fils car il adore les histoires. »</i></p>
Motivation	<p>Aime s'immerger dans des histoires fantastiques, les construire          Apprécie la convivialité et le partage des moments de jeu          Aimerais partager une activité nouvelle avec son mari et son fils</p>
Besoins, attentes	<p>Voudrait une offre adaptée à son niveau de jeu          Voudrait une offre adaptée à son fils pour jouer en famille          Souhaite passer un moment agréable, sans prise de tête, sans obligation</p>
Contraintes	<p>Ignore l'offre de la BV, ignore les possibilités de faire du JDR en dehors de Ludesco          Ne maîtrise pas toutes les références geek des univers de JDR          N'a pas assez d'expérience de jeu pour oser se lancer comme MJ</p>
Avantage	<p>Vit à La Chaux-de-Fonds          Fréquente la BV et la BJ pour les collections classiques          Peu d'expérience donc moins d'exigence sur l'originalité de l'offre</p>

## Annexe 14 : Glossaire du JDR

MOT	Définition
ACTION	<p>Ce qu'accomplit un PERSONNAGE durant la partie. Le JOUEUR qui annonce l'action de son personnage peut la décrire, et le MJ décide si le joueur doit réaliser un JET de DÉS sur une CARACTÉRISTIQUE de son personnage pour voir s'il réussit ou échoue son action.</p> <p>Ex : MJ : « Un gros chien te fonce dessus. Que fais-tu ? »            Joueur : « J'essaie de m'enfuir en sautant par-dessus le muret. »            MJ : « Tu fais un jet sur ta COMPÉTENCE Agilité. »            Joueur, après avoir lancé ses dés : « Non ! J'ai raté mon jet ! »            MJ : « Tu cours en direction du muret mais au moment de prendre ton élan pour sauter, tu glisses sur le gravier au sol et tombes lourdement sur le muret. Tu te blesses à la cheville. »</p>
AIDE DE JEU	<p>Tout matériel complémentaire qui augmente ou enrichit le contenu du livre de base, pour le MAÎTRE DE JEU (MJ) et/ou pour les JOUEURS : livre de sorts, BESTIAIRE, carte géographique, fiches de PNJ...</p>
APARTÉ	<p>Brève interruption dans la partie, où le MJ prend un ou plusieurs JOUEURS à part du groupe pour jouer une scène ou avoir un échange durant lequel les autres PERSONNAGES sont absents. Ainsi le reste des joueurs, comme leurs personnages, ignore ce qui se sera dit ou fait durant cet aparté.</p>
COMPÉTENCE/ATTRIBUT/ ATOUT/TRAIT...	<p>Caractéristique du PERSONNAGE qui indique ce qu'il maîtrise, ou ses capacités physiques, mentales, magiques, etc. Lié à une valeur chiffrée qui indique à quel point il maîtrise ou est bon en cela ; cette valeur intervient ensuite dans les JETS de DÉS que le JOUEUR réalisera pour utiliser cette caractéristique lors d'une action. Si le personnage maîtrise bien une compétence, la valeur qui y est liée est plus élevée, ainsi lorsque le joueur lancera ses dés il aura plus de chances de réussir son jet, et donc le personnage son action.</p> <p>Voir aussi : DÉS, CRITIQUE, POINTS D'EXPÉRIENCE</p>
BACKGROUND	<p>Abrégé BG. Biographie d'un PERSONNAGE, qui explique comment il a vécu avant l'aventure, et est devenu ce qu'il est. Peut-être plus ou moins détaillé.</p>
BESTIAIRE	<p>AIDE DE JEU qui détaille toutes les créatures que les PERSONNAGES pourront rencontrer dans l'UNIVERS du JDR dans lequel ils jouent.</p>
CAMPAGNE	<p>Lorsqu'un SCÉNARIO s'étend sur plusieurs parties ; les JOUEURS conservent leur PERSONNAGE et le font évoluer au long d'une ou plusieurs aventures, en acquérant des POINTS D'EXPÉRIENCE.</p>
CRITIQUE (RÉUSSITE CRITIQUE, ÉCHEC CRITIQUE)	<p>JET de DÉS extrême, où le-s dé-s indique-nt la valeur la plus basse ou la plus élevée. Cela entraîne une réussite critique, où le succès de l'action entreprise est complet et dépasse même les attentes du joueur, ou un échec critique, qui est le pendant négatif... et parfois funeste.</p>
DÉS D4, D6, D8, D10, D12, D20, D100	<p>Dés à jouer utilisés en JDR, qui peuvent avoir une multitude de faces. Ils sont l'outil du hasard dans le déroulement du jeu ; de leurs résultats dépendent le succès ou l'échec d'une action entreprise par le JOUEUR ou par le MJ. Le nombre de dés nécessaires ainsi que leur type dépend du jeu et de l'action dans laquelle ils interviennent. Souvent collectionnés dans des quantités hors de proportion par les rôlistes ; une bourse à dés est le moyen ordinairement utilisé pour les ranger et les transporter.</p>

	Voir aussi : JET (FAIRE UN), CRITIQUE
DONJON	Tour médiévale propice à l'exploration en quête de trésors ou de secrets, et où les JOUEURS rencontrent monstres et pièges. Cadre de jeu typique des jeux "médiéval-fantasy" et de l'enchaînement "porte-monstre-trésor" aujourd'hui considéré comme désuet par beaucoup de joueurs.
ÉCRAN	Paravent cartonné disposé entre le MJ et les joueurs, afin de dissimuler à ces derniers les documents du MJ et ses JETS de DÉS. L'écran côté MJ indique souvent un résumé des RÈGLES les plus usitées ; une belle illustration prend place sur l'autre face de l'écran.
ÉQUIPEMENT	Tout ce que le PERSONNAGE possède : tenue vestimentaire, armure, objets usuels, armes, etc. L'équipement est indiqué sur la FEUILLE DE PERSONNAGE.
FEUILLE DE PERSONNAGE	Feuille(s) de papier, à compléter avant le début d'une partie lors de la création du PERSONNAGE. Chaque joueur a sa propre feuille qui décrit son personnage par un ensemble d'indications textuelles ou chiffres : brève description physique, origines sociales, qualification ou métier, et toutes les aptitudes et COMPÉTENCES qu'il pourra faire valoir durant la partie, son ÉQUIPEMENT. La feuille comprendra également souvent un module pour indiquer l'état de santé du personnage, qui sera amené à varier (blessure, fatigue...)
MANUEL DU MJ / MANUEL DU JOUEUR	Certains jeux proposent un manuel spécialement conçu pour le MJ, et un autre pour les besoins des JOUEURS. Cela permet de donner des informations différentes aux différents protagonistes : le MJ aura par exemple des informations plus complètes sur les règles de combat ou la gestion du scénario, tandis que les joueurs auront plus de matière au sujet des compétences qu'ils pourront acquérir. Voir aussi : LIVRE DE BASE
HORS-ROLE-PLAY	Abrégé hors-RP, ou HRP. Tout propos émis à la table de jeu durant une partie sans être l'interprétation des personnages ; lorsque les joueurs s'adressent directement au MJ ou entre eux sans incarner leur personnage verbalement. Par extension, tout propos émis durant la partie mais qui n'a pas trait à la partie ; ce type de digression est à éviter pour maintenir concentration du groupe et immersion. Voir aussi : ROLE-PLAY Ex : « Simon, ça suffit le hors-RP, tu nous raconteras tes vacances après la partie ! »
JET (FAIRE UN)	Action de jeter un ou plusieurs DÉS pour utiliser une COMPÉTENCE ou résoudre une action ; le résultat du jet indique si la tentative est un succès ou un échec. Voir aussi : CRITIQUE
JOUEUR	Personne réelle, physiquement présente autour de la TABLE de jeu, qui interprète un personnage durant la partie. Le terme "joueur" désigne plutôt les personnes qui auront un personnage à jouer, par opposition au Maître du jeu (MJ) qui, bien qu'il joue également, a un rôle à part.
LIVRE DE BASE	Manuel qui contient la présentation du jeu et des RÈGLES de base ; se suffit à lui-même pour créer les personnages et maîtriser l'univers, mais peut être augmenté par des AIDES DE JEU ou des suppléments afin de développer certains aspects spécifiques ou ajoutés après-coup par les créateurs.

MASTÉRISER, MAÎTRISER, MEUJETER	Ce que fait le MJ ; fait d'"animer" une table de jeu lorsqu'on est MJ.
MAÎTRE DE JEU, MENEUR DE JEU, CONTEUR...	Abrégé MJ ; aussi surnommé "meujeu". Personne qui gère le déroulement du scénario, interprète les PNJ, guide la progression des PJ dans l'histoire.
ONE-SHOT	SCÉNARIO qui se déroule du début à la fin en une séance de jeu, soit quelques heures. Voir aussi : CAMPAGNE
PERSONNAGE	Personnage imaginaire de l'histoire "incarné", interprété verbalement par un joueur autour de la table. Aussi appelé Personnage-joueur, abrégé PJ, par opposition à PNJ.
PNJ	Personnage non-joueur. Personnage secondaire dans l'histoire, interprété verbalement par le MJ lorsque les personnages interagissent avec lui.
POINTS D'EXPÉRIENCE	Abrégé XP ( <i>eXperience Points</i> en anglais). Points acquis en récompense par un PERSONNAGE à l'issue d'une partie, pour son comportement, le succès remarquable d'une action, l'exercice répété d'une compétence, etc. C'est le MJ qui distribue les points d'expériences. Les points amassés permettent ensuite au JOUEUR d'augmenter les capacités de son personnage, afin de le renforcer et/ou de le faire évoluer.
PRÉ-TIRÉ	PERSONNAGE pré-créé, par l'auteur d'un scénario ou par un MJ avant le début d'une partie : il complète la fiche de personnage à la place du JOUEUR. Un pré-tiré sert à fournir un personnage "prêt-à-jouer" à un joueur, sans que ce dernier ait à passer par l'étape parfois fastidieuse de la création de personnage, mais sans non plus pouvoir "customiser" son personnage de manière plus à son goût.
RÈGLES	Ensemble d'informations qui encadrent le déroulement des actions des JOUEURS et du MJ. Souvent relatives aux JETS de DÉS et à leurs effets, mais également à la manière de concevoir un PERSONNAGE (comment compléter la FEUILLE DE PERSONNAGE). Les règles varient d'un système/d'un jeu à l'autre. Elles sont décrites dans le LIVRE DE RÈGLE.
ROLE-PLAY	Abrégé RP. Fait d'incarner verbalement son PERSONNAGE : le JOUEUR s'exprime comme si c'était son PERSONNAGE qui parlait. Il adapte son langage, son ton à la situation. Favorise l'immersion, est donc conseillé, mais pas obligatoire. Voir aussi : HRP
RÔLISTE	Pratiquant de jeu de rôle, qu'il soit JOUEUR ou MJ. Néologisme francophone introduit dans les années 1990 par Pierre Rosenthal. Il a depuis été intégré dans les dictionnaires Larousse et le Petit Robert.
SCÉNARIO	Trame narrative utilisée par le MJ pour guider le déroulement de la partie. Le scénario comprend la situation initiale dans laquelle commencent les PERSONNAGES, et indique les principales étapes de la progression de leur aventure, ou les éléments-clé qu'ils rencontreront (description d'un lieu, teneur d'un dialogue avec un PNJ, etc.). Les actions des joueurs peuvent impacter le scénario, qui peut être modifié en cours de route pour intégrer de nouveaux éléments, au gré de la fantaisie du MJ qui peut l'adapter au fur et à mesure, ou choisir d'y rester fidèle et de remettre ses joueurs dans "le droit chemin" de la trame de départ.

SEUIL	Score minimal à atteindre avec un JET de DÉS ; valeur décidée en fonction des RÈGLES ou par le MJ. Si le jet dépasse le seuil, l'action est réussie, si le jet est en dessous du seuil, l'action est ratée. Voir aussi : CRITIQUE.
TABLE	Meuble autour duquel les parties se déroulent généralement ; par extension on appelle "table de jeu" le groupe de joueurs. Ex : "Avec ma table de D&D ça se passe bien, ils font du bon RP."

## Annexe 15 : Veille JDR en bibliothèque - sélection de sources

Je souhaite fournir quelques pistes qui pourront servir aux personnes intéressées afin de s'informer sur les différentes dimensions du jeu de rôle, y compris en bibliothèque. Une communauté de professionnels et de passionnés alimente des médias variés et des discussions en ligne sur les thématiques du jeu de rôle et assimilées. Ces médias peuvent être très utiles pour s'informer sur les tendances, les nouveautés éditoriales, des sélections thématiques, des articles de fond, recherches et études liées au JDR, etc. En voici une sélection non-exhaustive.

### 1. Journaux, revues papier

Casus Belli
Di6dent
Jeu de rôle Magazine

### 2. Blogs ou sites

C'est pas du jeu de rôle – Des jeux de rôle avec ou sans meneur <a href="https://www.cestpasdujdr.fr/">https://www.cestpasdujdr.fr/</a>
Site de la FFJDR <a href="http://www.ffjdr.org/">http://www.ffjdr.org/</a>
Le Fix par Di6dent – Toute l'actu de la culture rôliste <a href="https://lefix.di6dent.fr/">https://lefix.di6dent.fr/</a>
Le GROG - Guide du Rôliste Galactique <a href="http://www.legrog.org/">http://www.legrog.org/</a>
Le Point Pix – Blog jeux de rôles <a href="https://pointpix.blogspot.com/">https://pointpix.blogspot.com/</a>
Geek-Powa, catégorie JDR – Le blog geek de l'ouest <a href="https://www.geek-powa.fr/category/jdr/">https://www.geek-powa.fr/category/jdr/</a>
Homo Ludis – Des jeux nés - Life's a game, be a part of it ! <a href="https://homo-ludis.fr/">https://homo-ludis.fr/</a>

Kerlaft – Le rôliste since 1981

<http://kerlaft.com/>

Rôliste TV – La chaîne YouTube du JDR

<https://rolistetv.com/>

Places to go, people to be - Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

<http://ptgptb.fr/>

Scriipt – Jeu de rôle et Culture Ludique

<https://scriipt.com/>

SDEN – Site communautaire de jeu de rôle

<http://sden.org>

### 3. Annuaires de JDR

AnnuaireJDR – Annuaire global des sites, éditeurs, magazines et autres ressources en lignes de JDR

<https://www.annuairejdr.fr/>

Jeu de rôle Passion – Le moteur de recherche dédié aux jeux de rôle

<http://www.jdrp.fr/>

PointPix – Liste de kits d'initiation gratuits sur le net

<https://pointpix.blogspot.com/p/les-kits-dinitiations.html>

Trop long pas lu – Trouver des Jeux de rôle courts et originaux

<http://troplongpaslu.fr>

La Scénariothèque - bibliothèque francophone de scénarios et d'aides pour jeux de rôles

<https://www.scenariotheque.org/>

## 4. Communautés sur les réseaux sociaux

### 4. 1 Facebook

<a href="#">Jeu de rôle en bib</a>	<b>Groupe fermé (33 membres)</b>
Groupe rassemblant des professionnels des bibliothèques autour de la thématique de l'intégration du JDR dans les bibliothèques et médiathèques.	
<a href="#">Jeu en bibliothèque</a>	<b>Groupe public (3123 membres)</b>
« Un groupe ouvert à tou.te.s pour discuter de jeu en bibliothèque : jeu de société, de plateau, de rôle, grandeur nature, jouets, etc... Tout sauf le jeu vidéo, qui bénéficie déjà d'un groupe dédié. [...] Les ludothécaires, créateurs.trices de jeux et usager.e.s des bibliothèques / ludothèques sont les bienvenu.e.s ! »	
<a href="#">Jeux de Rôles Suisse Romande</a>	<b>Groupe public (362 membres)</b>
« Groupe de discussions entre rôlistes suisses romands. »	
<a href="#">Participant(e)s de jeu de rôle</a>	<b>Groupe public (1665 membres)</b>
« Discussion autour du jeu de rôle pour toutes et pour tous. »	
<a href="#">Union rôliste francophone</a>	<b>Groupe public (2642 membres)</b>
« L'Union Rôliste Francophone est un rassemblement de personnalités du Jeu de rôle - regroupements, associations ou éditeurs - ayant pour but de promouvoir et de centraliser les informations liées à cette passion et ce, afin que nul ne soit tenu à l'écart des grands événements comme des activités associatives du quotidien »	
<a href="#">Discussions de rôlistes</a>	<b>Groupe public (6700 membres)</b>
« Il s'agit là d'un groupe de discussion et de débats sur le jeu de rôle. »	
<a href="#">Jeux de rôle enfants et ados</a>	<b>Groupe public (100 membres)</b>
« Ce groupe s'adresse surtout aux parents qui veulent initier leurs enfants aux jeux de rôles ou dont les enfants jouent déjà à des jeux de rôles et cherchent des joueurs pour une partie avec d'autres enfants de leur âge. Si vous avez un enfant ou êtes un adolescent entre 7 et 16 ans et que vous voulez jouer à un jeu de rôle, vous êtes le bienvenu ! »	

### 4. 2 LinkedIn

<a href="#">Jeu de Rôle (JDR) - groupe francophone</a>	(244 membres)
« Ce groupe est au service de la communauté francophone de Jeu de Rôle. Il doit permettre de partager et d'échanger des informations et de soutenir les actions rôlistes. Ce groupe doit faciliter les réunions dans la vie réelle, et aider améliorer les opportunités de rencontre au niveau local entres joueurs, et/ou entre professionnels du jeu. »	

[Professionnels des Cultures de l'Imaginaire](#)

(133 membres)

« Que soit dans le monde des littératures de l'Imaginaire, de l'artisanat, des jeux vidéo ou de société, de l'animation interactive du Patrimoine, ce sous-groupe de "Professionnels de la Culture" est dédié plus spécifiquement aux professionnels des Cultures de l'Imaginaire. »

[Professionnels du jeu de rôle](#)

(10 membres)

« Groupe regroupant des auteurs, des illustrateurs, des éditeurs, des organisateurs d'événement et des animateurs. Travaillant ou ayant travaillé dans le milieu du jeu de rôle. »

[Réseau des Rôlistes](#)

(29 membres)

Groupe ayant pour but de profiter d'un réseau de rôliste afin de se créer des contacts, proposer ou rechercher un emploi, demander des conseils, voire constituer des projets ensemble.

## Annexe 16 : Statistiques RERO du fonds JDR de la BV (2012-2018)

Somme prêts + prolongations par gamme

Étiquettes de lignes	Somme de 2012	Somme de 2013	Somme de 2014	Somme de 2015	Somme de 2016	Somme de 2017	Somme de 2018	Somme de TOTAL
Billet rouge	2	5	1					8
Bitume		1						1
Chill							1	1
Chroniques oubliées						3	15	18
Conan	1	2						3
Crime	4	17	4					25
Crimes			5	12	6	2	2	27
Dark Heresy	15	18		1	2	82		118
Démiurges en herbe						1	2	3
Désherbé	2	4						6
Dragon Age							5	5
Dungeons & Dragons	22	24	3			30	14	93
Escape game							18	18
James Bond		4	1					5
Jeu d'aventures de Lanfeust et du monde de Troy	2			3				5
L'Anneau Unique							3	3
L'appel de Cthulhu		1	1				6	8
L'appel de Cthulhu	11	23		38	18	4	34	128
Le trône de fer	3	5	3	1		7	2	21
Les ombres d'Esteren	24	32	34		5	12	4	111
Loup Solitaire	7	1						8

Manga no densetsu	2			2				4
Miles Christi	4							4
Mississippi : tales of the Spooky South	7	3	25	28				63
Nephilim : le jeu de rôle de l'occulte contemporain		2				6		8
Night prowler	2		1					3
Pathfinder		1	2			1	1	5
Polaris : le jeu de rôle des profondeurs	1	2						3
Rogue trader	6	19	16					41
Romance érotique	6	2						8
Sherlock Holmes : détective conseil							1	1
Tales from the Loop								0
Thoan		1					4	5
Tigres volants	4	4	4					12
Torg		12						12
Tunnels & Trolls							9	9
Vampires	1							1
Warhammer	3	1	21	7	1	4	5	42
Würm	3	4		3		6	4	20
<b>Total général</b>	<b>132</b>	<b>188</b>	<b>121</b>	<b>95</b>	<b>32</b>	<b>158</b>	<b>130</b>	<b>856</b>

Somme prêts + prolongations pour le fonds de JDR complet

Étiquettes de lignes	Somme de 2012	Somme de 2013	Somme de 2014	Somme de 2015	Somme de 2016	Somme de 2017	Somme de 2018	Nombre de TOTAL
Check-In	106	126	91	43	27	73	88	90
Renewal	26	62	32	53	5	85	42	180
<b>Total général</b>	<b>132</b>	<b>188</b>	<b>123</b>	<b>96</b>	<b>32</b>	<b>158</b>	<b>130</b>	<b>270</b>

ékhnéqeq  
eékqneréqke  
qeékvwékvw

## Annexe 17 : Associations de JDR en Suisse Romande<sup>61</sup>

Localisation		Nom	Activités
NE	Neuchâtel	Oniris	JDR, soirées enquête, jeux de plateau et de cartes
VD	Lausanne	Ars Ludendi	JDR, escape-game, masterclass, conférences, organisation d'activité sur mandat
		Spacefridge	JDR, GN, jeux de plateaux, de figurine, de cartes
		JDRPoly (EPFL)	JDR
	Morges	L'Hydre	JDR, GN, soirées enquête, jeux de plateau et de figurines, organisation d'activité sur mandat
	Chevilly	Elnophee	JDR, GN, organisation d'activité sur mandat
	Yverdon-les-Bains	Les Rois-Sorciers	JDR
	Montreux	Dimension Dé	JDR
	Aigle	Le Troll du Caveau	GN, JDR
FR	Fribourg	Baal Masqué	JDR, jeux de plateau, wargames
GE	Genève	La Horde	JDR, GN
		SIDH	JDR, jeux de plateau, GN, organisation d'activité sur mandat, location matériel
		Les Gnomes Ludiques	JDR, jeux de société, wargames
		Au Nom de la Rose	JDR, GN, murder party, reconstitution historique, organisation d'activité sur mandat
VS	Sion	La Horde du Commun	JDR, jeux de plateau
	Monthey	Au Dé Qu'à Dent	JDR, jeux de plateau, de figurines et de cartes

<sup>61</sup> Informations issues des sites et pages Facebook des associations.

## Annexe 18 : Manifestations de JDR en Suisse romande<sup>62</sup>

Localisation	Nom	Modalités
La Chaux-de-Fonds, NE	<b>Ludesco</b> 10 <sup>e</sup> édition en 2019	Annuelle, sur 2,5 jours Un pôle JDR parmi d'autres types de jeux
Yverdon, VD	<b>La Boîte de Pandoure</b> 2 <sup>e</sup> édition en 2019	Annuelle, sur 2 jours Entièrement consacrée au JDR
EPFL Lausanne, VD	<b>Orc'idée</b> 27 <sup>e</sup> édition en 2019	Annuelle, sur 2,5 jours Principalement JDR, GN, aussi jeu de plateau et de cartes, tournois
Château de Vaulruz, FR	<b>Les Hydiades</b> 2 <sup>e</sup> édition en 2019	Convention de l'association l'Hydre Périodicité et durée variables Entièrement consacrée au JDR
Fribourg, FR	<b>Les 25 Heures du jeu</b> Xe édition en 2019	Convention de l'association Baal Masqué Annuelle, sur 1 jour JDR, jeux de plateau et de cartes, tournois
Genève, GE	<b>Convention de la Horde</b> 18 <sup>e</sup> édition en 2019	Convention de l'association la Horde Annuelle, sur 1 jour Principalement JDR, jeu de plateau, tournois de figurines et de cartes
Sion, VS	<b>DivinaSion</b> 15 <sup>e</sup> édition en 2019	Convention de l'association la Horde du Commun Annuelle, sur 2 jours Principalement JDR, aussi jeu de société, wargames, figurines, tournois
Monthey, VS	<b>Convention Dé Qu'à Dent</b> 8 <sup>e</sup> édition en 2019	Convention de l'association Dé Qu'à Dent Annuelle, sur 2 jours, JDR, jeux de plateau, de figurines, de cartes, tournois

<sup>62</sup> Informations issues des sites et pages Facebook des manifestations.

## Annexe 19 : Comparatif par année des gammes de JDR les plus empruntées à la BV

2012		2013	
Jeu	Emprunt	Jeu	Emprunt
Les ombres d'Esteren	24	Les ombres d'Esteren	32
Dungeons & Dragons	22	Dungeons & Dragons	24
Dark Heresy	15	L'appel de Cthulhu	23
L'appel de Cthulhu	11	Rogue Trader	19
Loup Solitaire	7	Dark Heresy	18

2014		2015	
Jeu	Emprunt	Jeu	Emprunt
Les ombres d'Esteren	34	L'appel de Cthulhu	38
Mississippi : tales...	25	Mississippi : tales...	28
Warhammer	21	Crimes	12
Rogue Trader	16	Warhammer	7
Crimes	5	Würm	3

2016		2017		2018	
Jeu	Emprunt	Jeu	Emprunt	Jeu	Emprunt
L'appel de Cthulhu	18	Dark Heresy	82	L'appel de Cthulhu	34
Crimes	6	Dungeons & Dragons	30	Escape game	18
Les ombres d'Esteren	5	Les ombres d'Esteren	12	Chroniques oubliées	15
Dark Heresy	2	Le trône de fer	7	Dungeons & Dragons	14
Warhammer	1	Würm	6	Tunnels & Trolls	9

(Source : Statistiques RERO)

## Annexe 20 : Période 2012-2018 : Gammes les plus VS les moins empruntées

Moins empruntés 2012-2018	
Jeu	Nombre
Tales from the Loop	0
Vampires	1
Chill	1
Sherlock Holmes : détective conseil	1
Bitume	1

Plus empruntés 2012-2018	
Jeu	Nombre
L'appel de Cthulhu	128
Dark Heresy	118
Les ombres d'Esteren	111
Dungeons & Dragons	93
Mississippi : tales...	63

(Source : Statistiques RERO)

## Annexe 21 : Sélection de jeux pour public enfant (3-13+ ans) et familial

ÂGES	NOM	ÉDITEUR/ÉDITION	UNIVERS
3+	<b>Petits détectives de monstres</b> Créé par Patricia de Blas et Alvaro Corcin	La Loutre Rôliste Payant	Enquête, fantastique
<p>Ce jeu permet aux enfants dès 3 ans de se transformer en détectives qui vont enquêter sur les monstres qui leur font peur la nuit. Ils y découvriront comment les débusquer, et qu'ils ne sont pas tous si méchants... Un jeu parfait pour commencer l'initiation au JDR avec les plus jeunes, et les guérir de la peur des monstres sous leur lit. Manuel de qualité en forme de livre jeunesse, richement illustré, et aux règles simples, ce jeu est réellement conçu pour les enfants. Le manuel est disponible à la vente sur le site de l'éditeur.</p> <p>Des scénarii proposés par la communauté de joueurs, mais aussi des activités pour les enfants (Dessiner son monstre, imprimer sa carte de détective...) sont en téléchargement gratuit via le blog de l'éditeur : <a href="http://www.laloutreroliste.fr/blog">www.laloutreroliste.fr/blog</a>, onglet « PDM ».</p>			
5+	<b>Hero Kids</b> Créé par Justin Halliday	Hero Forge Games Payant	Heroic fantasy
<p>Dans un univers médiéval-fantastique, des jeunes héros partent résoudre des quêtes et explorer donjons et souterrains. N'utilise que des D6 et un système sans calcul complexe. Le livre de règles intègre cartes, fiches de personnage et un scénario. Des suppléments proposent des scénarii supplémentaires et permettent d'ajouter de nouveaux personnages et créatures. Une partie dure entre 30 et 90 minutes.</p> <p>Le jeu a été tout récemment traduit en français, de même qu'une partie des suppléments ; il n'est pour le moment disponible qu'en PDF (version imprimable) sur <a href="http://www.drivethrurpg.com">www.drivethrurpg.com</a>.</p>			
6+	<b>Milky Monsters</b> Créé par Guillaume Jentey	Indépendant Gratuit	Heroic fantasy
<p>Les joueurs incarnent des petits aventuriers, dans un monde fantasy. Le PDF<sup>63</sup> (10 pages) explique de manière rapide et concise comment utiliser le jeu, avec des conseils très intéressants pour jouer avec des enfants ; il intègre la fiche de personnage, réduite à l'essentiel et bien lisible, ce qui la rend très accessible. Pas de scénario ou d'autres aides de jeu ; on peut néanmoins trouver des idées de scénario sur Internet ou dans des histoires pour enfants.</p>			

<sup>63</sup> Milky Monsters [https://docs.wixstatic.com/ugd/0b9cb9\\_cbef87ab71b9448b859646a67269fa33.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/0b9cb9_cbef87ab71b9448b859646a67269fa33.pdf)

À noter que ce jeu est une adaptation simplifiée de *Macchiato Monsters* (créé par Eric Nieudan), qui reprend les codes des JDR « old school » heroic-fantasy. Il est également très bien conçu quoiqu'un peu plus complexe ; il pourrait être utilisé avec des adolescents par un MJ expérimenté. Il n'est toutefois pas (encore) traduit en français.

6+	<b>Mystères et Pain d'Épices</b> Créé par Annie Rush	Auto-édité Payant	Merveilleux, humoristique
<p>« 12 jours par an, à la période de Noël, la magie fait son œuvre. Les bonshommes et bonnesfemmes de pain d'épices prennent vie et vivent des aventures incroyables dans la maison. Vont-ils se lancer à l'assaut du Sapin ? Échapper au chien glouton ? Ou essayer de sauver leur ami un peu trop cuit ? » (Coeymans, 2018). Un univers mignon et merveilleux, dans l'esprit des contes de Noël, et qui sera parfait pour une animation à la bibliothèque au moment des Fêtes. Le livre comprend les règles complètes, des explications sur l'univers du jeu, et même une recette de pain d'épice pour réaliser son personnage ! Parties courtes dans un système simple et un univers attachant. Le manuel est disponible en version papier sur <a href="http://www.lantredugob.fr">http://www.lantredugob.fr</a>. Une nouvelle édition doit paraître prochainement.</p>			
6+ / 13+	<b>Sorcières &amp; Sortilèges</b> Créé par Pierre Saliba	Stellamaris Gratuit/payant	Fantastique
<p>Les joueurs incarnent des sorciers et sorcières qui préparent potions et filtres pour lancer leurs maléfices. Duels de sortilèges, chasse aux ingrédients ou dressage de monstre : il y a de la magie dans l'air ! Le jeu présente deux versions des règles : l'une simplifiée pour les enfants dès 6 ans, l'autre accessible à tous dès 13 ans. Le kit d'initiation gratuit<sup>64</sup> permet d'appréhender rapidement les règles et faire jouer le scénario "Le sentier des sorcières" en 1h. Le jeu a fait l'objet d'un financement participatif ; la version finale complète et illustrée sera disponible à la vente en format papier ou PDF autour de l'automne 2019. Le jeu est disponible à l'achat ou au téléchargement sur le site de l'éditeur.</p>			
7+	<b>Nains &amp; Jardins</b> Créé par Antoine Bauza	Écuries d'Augias Payant	Humoristique, aventure, écologie
<p>Entre jardinage et lutte contre la pollution (« La Menace »), attention à celui qui écrase les plates-bandes des Nains de jardin ! Les joueurs vivront mille aventures jusqu'aux confins du jardinet, et même au-delà, en mission pour Dame Nature. Avec un ton très humoristique et des règles simples, ce jeu dans un univers totalement décalé saura embarquer toute la famille. Le livret de règle propose l'explication du contexte, les règles de création et de jeu, un scénario d'introduction ainsi que de nombreux conseils et exemples pour créer ensuite sa propre histoire. Une partie des règles permet notamment de situer un scénario dans sa propre ville. Diverses aides de jeu, dont la feuille de personnage photocopiable, complètent</p>			

<sup>64</sup> Sorcières & Sortilèges : <https://drmemrod.ch/wp-content/uploads/2019/05/Le-sentier-des-sorci%C3%A8res-Kit-dinitiation-Sorci%C3%A8res-Sortil%C3%A8ges.pdf>

le manuel. Cette référence est par ailleurs également adaptée pour faire jouer un public adulte.

8+	<b>Les Quatre de Baker Street</b> Créé par Olivier Legrand (d'après les BD de Jean-Blaise Djian et David Etien)	Vents d'Ouest Payant	Enquête
----	---	-------------------------	---------

Dans le Londres victorien de Sherlock Holmes, les joueurs incarnent ses « irréguliers de Baker Street », gamins des rues toujours aux aguets pour assister le grand détective dans ses enquêtes. Ce JDR est directement issu de la bande dessinée éponyme en sept volumes, qui a généralement beaucoup de succès en bibliothèque. Le livret comprend des règles simples et accessibles, des conseils pour le MJ débutant, et un scénario complet. Le JDR est distribué uniquement dans un coffret spécial (ISBN 9782749307442) qui comprend aussi le tome 1 de la BD et un livre sur le « Monde des Quatre ». Je recommande son achat car la possibilité d'offrir un jeu directement lié à des ouvrages du fonds forme une belle passerelle de l'un à l'autre : qui aura apprécié la partie appréciera lire une histoire qui prolonge son expérience du jeu, et inversement. De plus la thématique des enfants qui enquêtent et de l'univers « sherlockien » est très présente dans l'édition jeunesse, ce qui permet de proposer facilement une sélection d'ouvrages connexes, et d'inspirations potentielles. Le coffret est disponible dans le commerce ainsi que sur le site de l'éditeur.

8+	<b>Chroniques oubliées Fantasy : Mini</b>	Black Book Payant	Heroic Fantasy
----	---	----------------------	----------------

Bouture « jeunesse » de la gamme Chroniques oubliées Fantasy, déjà possédée par la BV. Cette version simplifiée présente des règles accessibles aux enfants dans un univers peuplé de dragons et de trolls. Le kit comprend le livret de règles, un mini-bestiaire, 5 fiches de personnages. Un scénario d'introduction est proposé mais il est conseillé par la suite de créer sa propre aventure. On pourra facilement trouver l'inspiration en regardant les autres manuels du fonds de la BV, en reprenant la trame d'une aventure pour « adultes » et en la transposant suivant les règles de Chroniques Oubliées Mini. On peut se le procurer via les boutiques de jeu.

8+	<b>Ryuutama</b> Créé par Atsuhiko Okada	Lapin Marteau Payant	Médiéval-fantastique japonais
----	--	-------------------------	-------------------------------

Les personnages incarnent un groupe de voyageurs (artisan, chasseur, fermier, noble...) qui arpentent un univers entre Zelda et Miyazaki, et iront d'aventure en émerveillements. L'ambiance est particulièrement importante dans ce monde, avec des références aux esprits de la nature, l'importance du cheminement, et la lutte du Bien. Le système permet au MJ d'incarner également un personnage dans l'aventure ; le choix de ce personnage influence la partie (aventure/rerelations entre les personnages/combats/peurs). La proximité de Ryuutama avec des références familières aux adolescents (mangas, jeux vidéo comme Zelda) peut constituer une piste pour les attirer. Très bien conçu et illustré, le manuel est

lisible et clair. Il se destine par ailleurs à initier les MJ, grâce à des informations synthétiques et des aides en fin de manuel. Le site de l'éditeur propose en outre en téléchargement gratuit des aides de jeu et quelques scénarios supplémentaires créés par des tiers.

10+	<b>QVOTIDIE</b> Créé par Grégory Thoney	Auto-distribué Gratuit	Antiquité romaine, aventure
-----	--	---------------------------	--------------------------------

JDR utilisé durant le pilote à la BJ, et qui a eu beaucoup de succès auprès de tous les participants. Comme indiqué précédemment, ce jeu propose de s'immerger dans la vie quotidienne des romains dans l'Antiquité, et a un focus particulier sur les habitudes et les coutumes de cette époque ; il peut donc être aussi ludique que pédagogique. Les règles sont simples et expliquées de façon très synthétiques. Le livret comprend une introduction au JDR, des éléments de contexte historique, les règles, ainsi que qu'un scénario complet d'environ 1h30 et des personnages pré-tirés. Il intègre de nombreux exemples de situations de jeu dans un but didactique, et est donc également destiné aux MJ débutants. Le PDF<sup>65</sup> est disponible en ligne.

10+	<b>D-Start</b> Créé par Fabien Fernandez	Matagot Payant	Multiple
-----	---	-------------------	----------

Grâce à un même système, vivez 10 aventures indépendantes dans des univers variés (SF, Fantasy, Zombies...). Jeu complet, pour 3 à 6 joueurs. En plus du livret de règles, l'écran, les dés spéciaux et 50 fiches de personnages sont incluses dans ce kit. Le système est accessible et les dix scénarii permettent de proposer des expériences diversifiées aux joueurs. La durée d'un scénario est d'une à deux heures.

<sup>65</sup> Qvotidie : [https://www.academia.edu/29263429/QVOTIDIE\\_-\\_jeu\\_de\\_r%C3%B4le\\_dans\\_le\\_quotidien\\_des\\_Romains](https://www.academia.edu/29263429/QVOTIDIE_-_jeu_de_r%C3%B4le_dans_le_quotidien_des_Romains)

## Annexe 22 : Sélection de JDR pour adolescents (15+) et adultes néophytes

NOM	ÉDITEUR	UNIVERS
<b>Initiation au Jeu de rôle</b> Créé par François Lévin	404 Editions Payant	Fantasy
<p>Ce kit propose une initiation complète au JDR en général, selon un univers fantasy générique. Le livre comprend toutes les explications concernant la tenue d'une partie, comment être MJ et créer une aventure, le matériel et cinq scénarii pour 2 à 6 joueurs. Il bénéficie de bonnes critiques et présente des atouts indéniables pour être utilisé comme outil pour initier des néophytes à la BV. Cette référence pourrait également être proposée dans un cadre familial.</p> <p>Par le même auteur, une seconde boîte dans la thématique « Fantastique contemporain » est également disponible. Ces références sont disponibles en librairie.</p>		
<b>Chroniques oubliées : Boîte d'initiation</b>	Black Books Payant	Multiple
<p>La BV possède déjà la gamme complète de Chroniques Oubliées, qui est un jeu rendu accessible pour les débutants grâce à des règles simplifiées et des univers variés. L'acquisition de la boîte d'initiation en complément permettrait d'en faire facilement la démonstration auprès de néophytes, comme première approche du jeu. Le kit propose campagne de quatre scénarii, chacun jouable en 2 à 4 heures. Règles claires et accessibles, une porte d'entrée parfaite. Plusieurs boîtes (Fantasy, Contemporain, et également une version pour enfants) pour diversifier les possibilités de scénario et initier les néophytes aux différents univers, le tout parfaitement conçu par une maison d'édition réputée.</p>		
<b>Boîte d'initiation Star Wars : Aux confins de l'Empire</b>	Edge Payant	Space opera, aventure
<p>Dans un univers très très lointain... Cette référence très populaire ne manquera pas de séduire plusieurs générations. Présentation très didactique, pensée pour l'initiation ; système original et plusieurs mécaniques qu'on appréhende graduellement ; le scénario peut aussi plaire aux joueurs confirmés. Il est ensuite possible de télécharger gratuitement la suite du scénario sur le site de l'éditeur, de créer sa propre histoire ou d'acheter le livre de base si des joueurs souhaitent poursuivre avec le jeu complet. Deux autres boîtes existent également pour jouer « Le Réveil de la Force » et « Force et Destinée ».</p>		
<b>Livre d'initiation Les Ombres d'Esteren – Prologue</b> Collectif Forgesonges	Agate RPG Gratuit	Médiéval- fantastique, gothique,

Ce livre contient l'explication de l'univers et des règles, des personnages pré-tirés ainsi que trois scénarii. Le jeu met l'accent sur l'ambiance et l'immersion, avec un système rapide à prendre en main.

La BV possède une partie de la gamme « classique » de ce JDR dans son fonds. Il pourrait donc être intéressant d'y adjoindre le livre d'initiation, afin de faire découvrir le système et l'univers de façon simplifiée et plus accessible. Ce jeu est plutôt adressé à un public adulte, de par sa thématique sombre et « horrifique ».

Disponible<sup>66</sup> gratuitement sur le site d'Esteren ; une version papier de ce livre est en cours de réédition. Il est intéressant de noter que cet univers a également été développé en jeu vidéo, en jeu de société en recueil de nouvelles ; autant de médias qu'il est envisageable pour une bibliothèque d'acquérir et d'utiliser pour promouvoir le JDR (et inversement).

D'autres JDR se présentent comme accessibles à des débutants, sans être aussi simplifiés que les kits d'initiations. Ils comprennent un système simple et une mise en place rapide.

<p><b>Manga Boyz</b> Créé par Gabriel Féraud</p>	<p>Le Grimoire Payant</p>	<p>Manga, SF</p>
<p>Des jeunes héros dotés de capacités hors du commun doivent sauver l'Humanité d'une invasion extra-terrestre. Le jeu se déroule dans un univers visuellement très inspiré des mangas, et intègre des références contemporaines : réchauffement climatique, conflits géopolitiques, technologies. Les combats représentent une grande part des actions. Ces caractéristiques se prêtent à un public d'adolescents et de jeunes adultes friands de mangas et de scènes d'action. Le système de règles est minimal, et plus adapté aux joueurs novices qu'à des habitués pour qui il manquerait d'intérêt. Il est également conseillé pour les MJ débutants. Il est conseillé d'acheter les trois volumes (Manga Boyz 1.0, 2.0, 3.0 ; format A5, env. 150 pages chacun) afin d'avoir l'univers complet du jeu et les scénarii. Un « pack » les regroupant est disponible à la vente sur le site de l'éditeur.</p> <p>Cette référence pourrait également être proposée pour des adolescents de 14 ans auprès de la BJ.</p>		
<p><b>Sombre</b> Créé par Johan Scipion</p>	<p>Terres Étranges Payant</p>	<p>Contemporain, polar noir, horreur</p>
<p>Sous-titré « la peur comme au cinéma », Ce jeu invite les joueurs à incarner des personnages de films d'horreur, qui doivent affronter des péripéties souvent fatales... Très fortement inspiré par le 7<sup>e</sup> art, ce jeu fait appel à bon nombre de références à des œuvres et situations bien connues des amateurs de films d'horreur. Le système et le matériel sont extrêmement simples et les parties peuvent se dérouler en un temps court (dès 20 minutes).</p>		

<sup>66</sup> Les Ombres d'Esteren : [https://www.esteren.org/telechargement/Esteren\\_Livre\\_0\\_Prologue.pdf](https://www.esteren.org/telechargement/Esteren_Livre_0_Prologue.pdf)

Un livre de base présente les règles génériques et un premier scénario. Ensuite 5 suppléments permettent d'aborder des univers différents, avec des règles rajoutées et des contenus supplémentaires.

**Star Marx**

Créé par Maximilien et la Moitié

Leha Editions  
Payant / gratuit

Space opera  
humoristique

Ce jeu se présente comme un JDR pour « débutants et joueurs ne se prenant pas trop au sérieux », dans un univers uchronique : l'URSS a gagné la Guerre Froide et conquis l'Espace ; les joueurs incarnent citoyens, mercenaires ou races extraterrestres et explorent l'immensité à bord de leur vaisseau, pour la gloire du Soviet. Ce postulat original et 2<sup>e</sup> degré s'adresse à un public attiré par la SF et les univers décalés. Il s'accordera avec plusieurs publics de la BV.

Le PDF <sup>67</sup>d'une ancienne édition du livre de base ainsi que des scénarii gratuits se trouvent facilement en ligne ; une nouvelle édition du livre de base paraîtra dans le commerce en août 2019.

<sup>67</sup> Star Marx : [https://www.ginungagap.fr/pdf/STAR\\_MARX\\_le\\_soviet\\_des\\_etoiles.pdf](https://www.ginungagap.fr/pdf/STAR_MARX_le_soviet_des_etoiles.pdf)

## Annexe 23 : Sélection de médias et ouvrages complémentaires au JDR

ÂGES	NOM	ÉDITEUR/DISTRIBUTION	TYPE/STYLE D'UNIVERS
4+	<b>Ma première aventure</b>	Game Flow	Fantasy
<p>« Ma première aventure » permet une première approche du concept d'«histoire dont vous êtes le héros », pour les enfants dès 4 ans s'ils sont aidés d'un adulte pour lire, puis aux enfants qui peuvent lire seuls. L'enfant suit une histoire et doit faire des choix à des moments clés, grâce à des pages à volets ; ce qui permet également la rejouabilité de l'histoire pour en explorer tous les choix. Très ludique, solide et joliment conçue, cette collection s'acquière aussi bien en librairie classique qu'en boutique de jeux. Deux volumes disponibles (En quête du Dragon et La Découverte de l'Atlantide), un troisième (L'Odyssée de Phobos) paraîtra à l'automne 2019.</p>			
5+	<b>Story Cubes / Imaginés</b>	Asmodée / Gigamic	-
<p>Ces deux types de dés de jeux (parmi d'autres) permettent de créer une histoire en commun : leurs faces illustrées apportent des éléments que chaque joueur doit ajouter au récit. Ce dispositif a plusieurs avantages : il ne prend pas de place, il est facile à intégrer dans une bibliothèque jeunesse pour proposer une activité amusante aux enfants présents, il est accessible aux enfants dès 4 ans, et peut se jouer dans un groupe de 2 à 10 personnes. La participation d'un adulte n'est pas nécessaire. Il faudra néanmoins de petites précautions pour éviter de perdre des dés (par exemple en les stockant dans une petite boîte que les enfants viennent demander au guichet). Cela permet aux enfants d'explorer la création et l'utilisation de l'imaginaire en collectif. La gamme Story Cubes propose plusieurs boîtes avec différentes thématiques, qui permet de varier les histoires. Ce type de produit se trouve en boutique de jeux ou de jouets.</p>			
10+	<b>Château Aventure</b>	Iello	Multiple
<p>Château Aventure est un concept<sup>68</sup> qui mêle jeu de société, jeu vidéo et jeu de rôle. Il s'agit d'un livret de texte, qui reproduit une aventure dont vous êtes le héros, mais où les joueurs interagissent avec le jeu à la manière des anciens jeux vidéo textuels, en réalisant leurs actions par des « commandes vocales ». Accessible de 2 à 10 joueurs (4-5 recommandés), dès 10 ans. Une partie dure environ 30' à 1h. Le livret contient 12 scénarii aux univers variés. On peut le trouver dans certaines librairies et en boutique de jeux.</p>			

<sup>68</sup> Pour une explication plus parlante, je recommande la démonstration de LudoVox : <https://www.youtube.com/watch?v=jSS-9Uq-U1E>

10+	<b>Collection « Un livre dont vous êtes le héros »</b>	Gallimard, Folio Junior	Heroic-fantasy
<p>Série iconique des années 1980, récemment rééditée. Ces livres-jeu permettent de vivre une histoire interactive en guidant un personnage par des choix, qui affectent ensuite son destin et les obstacles qu'il rencontre. Très proche du JDR, ce type de document peut être lié au fonds. L'éditeur indique que les livres sont répartis en 4 niveaux de difficultés possibles, et accessible dès 10 ans.</p> <p>La BV possède déjà trois titres de cette collection. Ses exemplaires sont actuellement rangés dans son rayon Romans, sont équipés d'un « pictogramme adolescent », mais indiquent un âge cible de « 9-12 ans » dans la notice RERO. Deux possibilités sont recommandées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soit axer cette collection sur le public jeunesse, et dans ce cas transférer ces exemplaires à la BJ, et en acheter d'autres si on constate qu'ils sont appréciés.</li> <li>- Soit axer cette collection sur le public rôliste nostalgique qui l'a probablement lu et relu durant sa propre jeunesse, et donc les garder à la BV et les ranger avec le fonds de JDR.</li> </ul>			
7+ 15+	<b>Collection La BD dont vous êtes le héros</b>	Makaka	Aventure, réflexion
<p>L'éditeur Makaka a réalisé plusieurs « BD dont vous êtes le héros », pour adulte comme pour enfant. Le principe de la BD dont vous êtes le héros est exactement comme un LDVELH, mais illustré sous forme de BD. Le joueur incarne un héros de l'histoire et doit faire à la fin de chaque page un choix qui oriente le déroulement de l'histoire. Le niveau de difficulté évolue suivant les tranches d'âge visées : dans les BD dès 15 ans, il y sera demandé plus de réflexion et de logique, dans des thématiques parfois plus sombres.</p> <p>Dès 7 ans : Pirates (3 tomes), Chevaliers (4), Hocus Pocus (2), Mystery (1), Le Grand tournoi (1)</p> <p>Dès 12 ans : Chasseur de monstres (1), Loup-Garou (1), Le grand tournoi (1), Magica Tenebrae (1), Les Magiciens du Fer (1)</p> <p>Dès 15 ans (et public adulte) : Captive (1), Sherlock Holmes (7), Les Larmes de Nüwa (1), Hold-Up (1), Zombies (1).</p> <p>Ces livres se trouvent en librairie comme en boutique de jeu.</p>			
-	<b>Documents liés aux univers de JDR</b>	-	-
<p>Comme indiqué dans le chapitre 5.2.1.2, de nombreux JDR sont inspirés, ou ont inspirés des romans ou de bandes dessinées qui se déroulent dans leur univers. L'ajout de ces médias aux collections de la BV et de la BJ peut favoriser une passerelle entre les deux, et servir à la mise en valeur du fonds de JDR, grâce par exemple à des grilles thématiques,</p>			

ou à des cycles qui comprendraient la mise en valeur d'un genre (ex. la Fantasy) ou un auteur (ex. Tolkien). De plus, cela ancre le JDR au sein des collections en lui donnant un écho littéraire et culturel intéressant à développer pour la bibliothèque, et à explorer pour les usagers.

## Annexe 24 : Propositions de parties thématiques

<b>Noël</b>	BJ : 7-10 ans ou 11-14 ans : Séance de « Mystères et Pains d'Épices », BV : Adultes : Séance de « L'Appel de Cthulhu » avec un scénario de Noël <sup>69</sup>
<b>Halloween</b>	BJ : 4-6 ans : Séance de « Petits Détectives de Monstres », 7-10 ans : Séance de Sorcières & Sortilèges, 11-13 ans : Séance de Nains & Jardins avec un scénario créé pour l'occasion où les nains doivent enquêter sur le vol de leurs précieuses citrouilles...  BV : 15+ et adultes : Séance de Sombre ou des Ombres d'Esteren (kit d'initiation ou version complète)
<b>Pâques</b>	BJ : 9-12 ans : Séance de Ryuutama  BV : 15+ et adultes : Séance de Nains & Jardins
<b>Sortie d'un nouveau Star Wars</b>	BV : 15+ et adultes : Boîte d'initiation Star Wars Aux Confins de l'Empire
<b>Sortie du film inspiré des romans de Enola Holmes<sup>70</sup></b>	BJ : 12-14 ans : Séance des « Quatre de Baker Street » avec personnages adaptés (au lieu des gamins des rues, on jouerait les personnages des romans d'Enola Holmes)
<b>Cycle sur la Fantasy</b>	BJ : 5-7 ans : Séance de Hero Kids  8-13 ans : Séance de Chroniques Oubliées Mini  BV : Néophytes : Séance de Chroniques Oubliées Initiation, Séance avec Boîte « Initiation au Jeu de rôle » Rôlistes plus habitués : Chroniques oubliées Fantasy

<sup>69</sup> Par exemple : <https://www.tentacules.net/index.php?id=5005>

<sup>70</sup> Sortie au cinéma prévue en 2020.

## Annexe 25 : Entretien avec Lionel Jeannerat

*Extraits de l'entretien réalisé avec Lionel Jeannerat, auteur de JDR chaux-de-fonnier et président de l'association Entrée de Jeux, le 18 juin 2019 à Neuchâtel (durée totale 1h08).*

*MV: Bonjour Lionel et merci de me rencontrer pour parler du jeu de rôle à la Bibliothèque de la Ville (BV) de la Chaux-de-Fonds. De ce que j'ai compris, tu es rentré dans l'histoire au moment où tu étais civiliste au sein de la BV.*

**LJ:** J'étais civiliste oui, j'étais sous la responsabilité de Carlos (Lopez). Et puis tout d'un coup je vois un catalogue de jeux de rôle sur son bureau... On en a discuté, il avait déjà comme projet d'en acheter. J'ai expliqué un peu moi ce que je faisais...

*MV: Donc toi à ce moment-là tu étais déjà en mode associatif au niveau de l'organisation de parties? Tu faisais partie de Ludesco ?*

**LJ:** Oui je faisais partie de Ludesco effectivement, est-ce que je m'occupais déjà du pôle Jeu de rôle, je crois bien... Et puis j'ai dit "Je peux t'aider". C'est lui qui a fait la liste des achats, il m'a posé 2-3 questions sur les nouveautés, les choses comme ça, car lui ça faisait un moment qu'il n'avait plus fait ou suivi un peu les actualités. Il y avait aussi la question de comment obtenir les bouquins, alors à l'époque lui si je me souviens bien il s'était adressé à la boutique de jeux, qui n'existe plus maintenant. Certains livres [dont LJ est l'auteur], je les lui avais vendus en direct, comme j'avais du stock ; il avait trouvé intéressant d'acheter des trucs soit de ma création, soit en lien. Les commandes avaient pris pas mal de temps parce que la distribution à l'époque était assez mauvaise. Là il y a une amélioration...

*MV: Mais ça reste toujours un peu problématique pour s'approvisionner, par rapport aux librairies par exemple?*

**LJ :** Oui alors ça c'est encore une autre paire de manches parce que ce n'est pas le même réseau de distribution. Généralement en fait la distribution se fait plutôt en boutiques de jeu. Il y a deux pratiques différentes, je pense que tu t'y connais un petit peu : les libraires commandent et peuvent renvoyer les invendus. Ce qui n'est pas le cas dans le jeu, ce sont des achats "secs", auprès d'autres institutions de distributions qui sont les distributions de boîtes de jeu. Après ce n'est pas impossible d'avoir des livres de jeu de rôle dans le réseau de distribution en librairie ; moi je suis aussi éditeur de fantasy et de choses comme ça, donc forcément j'en fais profiter mes projets de jeu de rôle pour que ce soit aussi en librairie, mais ce n'est pas là qu'on va trouver le public. Donc les ventes en librairies... ils ne savent pas où les mettre dans la librairie : fantasy, romans... Bon, maintenant que les librairies ont aussi de plus en plus de jeux de société, ça simplifie. Mais ils n'ont pas forcément l'habitude. Enfin c'est un peu un autre sujet...

*MV: Je m'y intéresse aussi parce qu'en France ils ont pas mal de problèmes: j'ai interrogé des bibliothèques qui ont aussi constitué un fonds de JDR et comme ils ont des marchés qui leur sont autorisés ou pas, ils ne peuvent pas acheter n'importe et ils ne peuvent acheter qu'en librairie. Donc ils n'ont pas la possibilité... certaines ont fonctionné par dons.*

**LJ:** Oui il y a par dons, ou achat à l'auteur: je crois qu'ils ont le droit d'acheter directement à l'auteur. Mais ils ont plus de limitations oui... [...] Alors ça avait mis un peu de temps. L'idée c'était qu'il y ait une sortie pour Ludesco, avec l'annonce de la collection. Il y avait eu des flyers qui avaient été distribués... Après Ludesco n'était pas aussi grand qu'aujourd'hui donc il faut relativiser aussi...

*MV: Donc à ce moment-là, toi tu avais un peu contribué au moment de la création du fonds, mais j'ai lu que tu avais aussi proposé ton aide ou que tu avais été mandaté pour animer des parties, mais c'était peut-être plus tard...*

**LJ :** Oui c'était au moment de "La Chaux-de-Fonds 1904". Après avoir participé et fait mon service civil, j'ai encore bossé comme enseignant et j'ai développé le projet "La Chaux-de-Fonds 1904". Il est sorti en, je ne sais plus les dates...

*MV: Ça devait être 2013, 2014. Il me semble que la séance à la bibliothèque c'était en 2014.*

**LJ:** Voilà. Et dans le cadre de la sortie de ce livre, on a eu le soutien de la bibliothèque [...] qui a participé en offrant en fait les droits des images que j'avais prises de leur base de données. Ça c'était pas mal. Et puis ils voulaient aussi organiser une après-midi JDR. On l'a organisée, c'était annoncé dans la bibliothèque, et il y a eu 2-3 tables de jeu, je dois encore avoir des

photos, je peux te les envoyer. Je pense qu'il y avait eu six ou sept joueurs en tout, peut-être un peu plus.

*MV: Et dans ton souvenir c'était plutôt des débutants, des usagers de la bibliothèque qui tombaient là-dessus et qui se lançaient?*

**LJ:** Il y avait un peu de tout, des habitués de la bibliothèque curieux, peut-être déjà joueurs mais pas forcément de JDR, il y avait des gens qui suivaient l'actu de "La Chaux-de-Fonds 1904", des gens qui avaient acheté le jeu mais ne savaient pas comment l'utiliser donc c'était l'occasion. Dans mon souvenir il y avait eu genre trois tables. [...] Comme meneurs de jeu il y avait moi, il y avait des gens de Besançon, parce que l'auteur du jeu Crime est à Besançon, lui était venu avec un de ses associés qui connaissait bien le jeu.

*MV: Globalement tu en gardes un bon souvenir?*

**LJ:** [...] J'étais surpris plutôt en bien. Après on aurait préféré avoir encore plus de monde... Toujours dans le cadre de "La Chaux-de-Fonds 1904", je pense que c'est une de tes autres questions, c'est l'aspect "formation"...

*MV: Oui exact.*

**LJ:** Alors le Musée [*d'Histoire de la Chaux-de-Fonds*] était aussi intéressé. C'est venu plutôt de la base, il y avait des employés du musée qui trouvaient intéressant le jeu. [...] Je venais volontiers au musée, parce que c'était chouette d'aller là, et puis ils ont leur salle d'animation qui s'adapte. Donc je faisais ça, et eux se posaient la question, si c'était possible de faire jouer des enfants, si eux pouvaient l'assurer... Je leur ai dit : "Ce qu'on peut faire c'est organiser une formation". C'était en partie payé par le reste du budget de "La Chaux-de-Fonds 1904". La contrainte, car je voulais quand même que le musée mette la main à la poche, ils payaient le matériel pour les participants, que je fournissais. Donc c'était "La Chaux-de-Fonds 1904", le livre de Crime, et un paquet de dés. C'était 40.- par participant. Ça s'est fait sur deux fois. La première je les ai fait jouer, parce que tu ne peux pas maîtriser sans avoir jamais joué. Ils avaient des petits devoirs : lire le bouquin, voir le scénario que je leur avais fait jouer, qu'elles s'imprègnent un peu du truc. Mon idée ce n'était pas de leur donner un scénario pré-fait, c'était qu'elles se l'approprient, et qu'au final elles créent leur propre scénario. Quand elles ont créé leur scénario elles ne se sentaient pas trop de le faire elles-mêmes, donc je suis revenu et je leur ai maîtrisé leur scénario pour leur montrer que ce n'était pas sorcier. Je crois qu'elles proposent toujours ça, j'ignore combien... c'est pour des anniversaires, chaque musée de la ville devait proposer une activité pour les anniversaires et c'est ce qu'elles ont fait. Après il y avait surtout une employée qui était vraiment motivée, elle n'avait jamais [maîtrisé] de JDR mais elle avait participé plusieurs fois à des scénarios de la Chaux-de-Fonds 1904, elle avait souscrit au crowdfunding et était venue à Ludesco jouer le "gros" scénario". [...] Il faut bien prendre conscience que c'était particulier, c'est du JDR historique. Sur des bibliothèques jeunesse, parce que j'ai fait de l'animation j'ai animé un anniversaire avec des pré-ados je leur ai fait de la fantasy : ça marche bien, vraiment bien.

*MV: C'est ce qu'on a remarqué quand on a fait un essai avec les gens d'Ars Ludendi qui sont venus faire deux parties de JDR avec les enfants du Club Lecture de la BJ, qui ont 12-14 ans, qui ont adoré aussi. Et là c'était historique, c'était l'Antiquité romaine, et du coup ils ont vraiment beaucoup apprécié l'exercice. Mais il y avait la question du coût, il y avait deux maîtres de jeu qui venaient pour six enfants, donc ça faisait un coût par enfant quand même supérieur... C'est là que j'ai proposé que les bibliothécaires puissent accéder à une petite formation comme tu avais fait pour les gens du musée...*

**LJ:** Après, clairement il faut qu'elles aient un intérêt; c'est la même chose dans l'enseignement, dans toutes les formations continues, soit les gens s'intéressent et sont intéressés à innover, et à ce moment-là ça prend sens, mais si c'est parce qu'ils ont l'obligation de faire et que ça ne les intéresse pas particulièrement, ça va faire chou blanc. Après, de mon opinion, s'il y a un intérêt auprès des bibliothécaires, ça peut être une animation qui peut être régulière, et là ça prend tout son sens. Tu parles de club de lecture, on pourrait avoir un club de JDR. Mais il faut démarrer le truc. Et au final, que les enfants maîtrisent pour les autres, ça les fait lire aussi, ça met en valeur la collection. [...]

*MV: Du coup toi, comme tu as eu l'occasion de jouer avec des enfants, est-ce que public représente des contraintes particulières ?*

**LJ:** J'ai même créé un jeu pour enfants, il n'est pas sorti... De mon expérience, je pense que les enfants doivent avoir un scénario adapté aux enfants. Je ne veux pas dire par là qu'ils

n'aiment pas la complexité, mais on parle ici de références communes. Je pense que des bibliothécaires jeunesse qui ont l'habitude d'être avec des livres pour enfants, les références je pense qu'elles les ont. Donc il y a ça, après tout groupe qu'il soit adulte ou enfant est différent, mais généralement chez les enfants, ils sont enthousiastes assez rapidement, donc le meneur de jeu sera plus là pour cadrer le truc que les inciter à réagir. Assez vite ils comprennent, ils sont eux-mêmes habitués au participatif, plus que les anciennes générations. J'ai été pion dans un internat, je leur avais organisé du JDR, et je me souviendrai toujours... [...] il y en a un qui, tout d'un coup dit "Mais... j'peux faire c'que j'veux!", une révélation quoi, en fait je peux aller n'importe où avec mon personnage, faire ce que je veux! Tu as d'autres enfants qui s'attendent plus à suivre une histoire, donc il y a les enfants que je dirai... pas plus créatifs mais qui iront plus chercher les limites, qui iront dans un sens auquel tu ne t'attends pas du tout et qui s'amuse de ça, et d'autres qui ont besoin qu'il y ait une trame assez rectiligne mais qui prendront des libertés autrement. [...] Globalement ils sont assez bon public. J'ai plus le souvenir d'avoir galéré avec des adultes qui n'ont pas l'habitude du participatif : il faut les relancer, leur poser la question "Qu'est-ce que vous faites ?" à plusieurs occasions. [...]

*MV: Mais du coup comme toi tu es intervenu dans ces milieux socio-culturels ou culturels, quelle valeur ajoutée, qu'est-ce que ça apporte de faire du JDR dans ces endroits-là, à quoi ça peut se raccrocher comme mission?*

**LJ:** Par rapport aux musées, clairement, autre chose que quelque chose qui a une thématique liée au musée ça n'a pas vraiment de sens. Mais ça permet un éclairage nouveau, ça permet aussi de mettre en valeur des objets du musée, qu'on intègre dans le scénario et qu'on peut aller voir. Pour une bibliothèque, ça permet d'explorer des univers, qui doivent être en lien avec des livres. Je pense que le JDR a ça de particulier, enfin je ne sais pas si c'est particulier, mais qu'il pousse plus à explorer soi-même. C'est à dire, par exemple faire découvrir un univers, et à la fin tu dis "C'est tiré d'une bande dessinée", les gens, si ça leur a plus, ils vont prendre la bande dessinée pour la découvrir.

Il y a souvent aussi dans les bibliothèques des petites expositions, qui sont assez peu suivies, enfin ça dépend lesquelles mais... enfin, là on parle souvent d'écrire un scénario qui soit adapté à l'expo donc ça me semble... mais ça peut exister.

Après, je pense que ça crée aussi un lien intéressant entre le bibliothécaire avec les gens. C'est à dire que quand on est bibliothécaire on voit beaucoup de gens défile, arriver avec des livres, revenir avec, on ne sait pas s'ils les ont lus... là c'est l'occasion de faire une activité où on se rencontre. Ça crée de l'échange et sur un sujet de l'ordre de l'imaginaire qui fait partie, surtout dans les bibliothèques jeunesse, je ne connais pas les statistiques mais je ne pense pas qu'il y ait beaucoup d'ouvrages scientifiques qui partent, il y a surtout de la bande dessinée, des romans pour enfants... Je pense que ça peut créer un lien aussi. Ça peut finir par exemple dans un JDR, même si ce n'est pas le même univers, on peut dire à l'enfant "Ah j'ai vu que tu avais aimé ça, ben en fait il y a... il existe..." , voilà. Ça permet de mettre tout le monde à la même table. [...]

*MV: J'ai vu qu'avec Entrée de Jeux, vous mettiez en place des projets très divers au niveau du type, dans plein d'endroits, de contextes différents. On vit quand même une époque assez propice au jeu, globalement ? Il y a une demande ?*

**LJ:** Le JDR en tant que tel est très demandé. Dans le sens où les gens aimeraient du storytelling, parce qu'ils en mangent partout, entre les storys instagram, le marketing qui se base de plus en plus sur du storytelling, c'est quelque chose qui est dans le vent. Il y a une envie, dans les institutions, de sortir du jeu vidéo, de l'informatique, pour des bonnes et parfois des mauvaises raisons, et puis le jdr a l'aspect social, c'est aussi la raison du succès du jeu de société, il y a un renouveau dans le jdr mais le jeu de société explose encore plus. Mais le jeu de société, c'est compliqué pour faire du storytelling, et surtout en fait le JDR, il y a cette simplicité. C'est à dire que tu peux créer un scénario en une après-midi, si tu te contentes de griffonner quelque chose d'assez construit, ça demande assez peu de moyens, contrairement à l'information. Faire un *La Chaux-de-Fonds 1904* en jeu vidéo ce n'est pas le même budget que faire un *La Chaux-de-Fonds 1904* en livre. Je pense que les gens recherchent ça. Je pense que peut-être la bibliothèque est plus adaptée que les musées, car les musées s'arrêtent beaucoup sur les détails, l'exactitude historique, parce qu'ils ont un peu "le cul entre deux chaises" entre l'aspect scientifique..., alors qu'en fait tu vas faire une histoire qui est "a-

historique". C'est à dire que ça n'a jamais eu lieu, ce qui est raconté autour de la table. Mais ça a d'autres intérêts. Je pense qu'en cela une bibliothèque a plus de liberté, c'est les mondes imaginaires, la littérature...

*MV: Tu as eu des informations sur pourquoi il n'y a pas eu plus de parties de JDR à la BV ensuite ?*

**LJ:** Parce qu'il n'y a pas de meneur de jeu. Ceux qui s'intéressent au JDR, il y a Carlos [Lopez], une autre personne... mais si tu veux c'est un peu "hors-sol". Carlos a un intérêt au jeu, le JDR il l'a mis un peu de côté, il est plutôt dans le jeu de société... Il y a des restrictions budgétaires... Ça a été un peu hors-sol. Et c'est en cela qu'une formation, à mon avis, peut mieux prendre, c'est déjà : qui connaissait la collection de jeu de rôle à la BV, dans les bibliothécaires ? Ils sont venus pour la petite conférence, on a montré rapidement, la conférence a surtout porté sur comment ça avait été numéroté [ndlr : coté] pour les prêts mais après "Qu'est-ce que le jeu de rôle"... S'il y avait quelqu'un qui venait et demandait "J'ai entendu que vous aviez du jeu de rôle, qu'est-ce que vous me recommandez", je pense qu'il n'y a personne pour pouvoir répondre.

*MV: J'ai aussi entendu que la mobilisation du public, comme joueur pour les parties qui ont été organisées, n'avait pas été à la hauteur des attentes...*

**LJ:** Il y a ça, je ne sais pas le nombre de prêts non plus... Le truc c'est que le jeu de rôle en général c'est un livre qu'on consulte, donc en général tu te l'achètes. La bibliothèque est un moyen de le découvrir, mais s'il y a des adolescents, ou des pré-ados qui commencent à jouer, ils vont acheter leurs bouquins.

*MV: Donc il faudrait orienter les collections de bibliothèque vers tout ce qui est kit d'initiation, kit découverte, trucs rapides, faciles...*

**LJ:** Puis après à la demande. Très sélectif : les livres de bases. Ça pourrait être simplement, dans le kit d'initiation, rajouter une feuille qui dit "Si vous voulez plus, n'hésitez pas à demander à la bibliothèque", parce que souvent il y a cette question de qu'est-ce qu'on achète, qu'est-ce qu'on n'achète pas, puis on demande aux lecteurs et il y a très peu de lecteurs qui font des propositions. Les enfants ont encore moins ce réflexe je pense. Après tu as les livres-univers, qui ont aussi de l'intérêt, mais ils doivent être corrélés à un intérêt qui est lié à une bd, etc. Je ne devrais pas dire ça, mais je pense que les jeux à licence vont attirer et créer de l'intérêt, du Star Wars... les enfants aiment bien ça. Et clairement si tu as une animation régulière qui permet de mettre en valeur... ça demande du travail de la part des bibliothécaires, car si elles font jouer tout le temps le même scénario il y aura une lassitude, il faut se renouveler. [...]

Il y a cette problématique de trouver des lieux pour jouer, des lieux sécurisés, où les parents sont sécurisés d'[envoyer leurs enfants]. Ça demande un budget mais les bibliothèques et les ludothèques ont des espaces qui sont, j'ai pu le constater à la BV, des fois sous-exploités, ou exploités de manière tellement ponctuelle... De pouvoir utiliser ces lieux, pouvoir juste les offrir au public en leur disant "Voilà, tous les mercredis après-midi il y a du JDR". Et peut-être trouver quelqu'un de bénévole, qui cherche à animer des parties, et veut trouver des joueurs... Je pense qu'une dynamique ça se crée, ça prend du temps et il faut les bonnes personnes. Les gens mi-figue mi-raisin ne vont jamais créer de dynamique. [...] Pas forcément des passionnés mais quelqu'un qui se dise "Ça serait cool. Je ne connais pas le JDR, je vais faire une formation, et après je mets ça en place." Après il y a plein d'approches différentes...

Toute cette question et tout le problème du JDR c'est la séparation qu'il y a entre bibliothèque et ludothèque, parce qu'en fait les gens des ludothèques disent qu'ils ne veulent pas du JDR, parce que c'est du livre, ce qui est vrai, et les bibliothèques disent "on veut bien les avoir mais on ne peut pas les faire jouer parce que c'est du jeu". [...] C'est aussi un peu historique, comme ça se vend plutôt en boutique de jeu, que le livre a plutôt tendance à diminuer et le jeu [à augmenter], c'est logique de se tourner vers quelque chose qui est dans le courant du temps. [...] Souvent dans les bibliothèques aussi, ils ne savent pas trop comment le traiter ; leur expliquer qu'un livre de jeu de rôle ça peut se lire pour lui-même, ils ont du mal à le comprendre parce qu'ils sont habitués à la fiction, la littérature, et ça ne l'est pas, ce n'est pas non plus ouvrage scientifique, donc ils ne savent pas trop.

Un autre aspect par rapport aux bibliothèques : l'aspect de conservation. Ça peut avoir l'air tout bête, mais écrire sur le JDR en Suisse, sur le médium, les univers... où trouve-t-on le matériel ? Aucune bibliothèque ne conserve même les créations suisses. Ensemble avec Sanne Stijve, je l'avais aidé avec aussi Alias [Stéphane Gallay], pour faire une "Histoire des

JDR suisses”, beaucoup ont disparus et en fait même pour traiter historiquement, (parce que ça va bientôt rentrer dans l'histoire, ça fait 50 ans...), on n'a pas le matériel. [...]

Qu'on le veuille ou non, dans beaucoup d'univers qui sont peut-être aussi des univers populaires, le jeu et en particulier le JDR a enrichi les univers. Par exemple il est impossible de parler de Lovecraft, de l'univers lovecraftien, sans parler de JDR, qui a cristallisé le truc. Des éléments de la culture populaire : Star Wars, c'est un cas un peu particulier car il y a eu beaucoup de livres non-officiels etc., mais il y a eu aussi le JDR qui a cristallisé des choses. Ça impacte les œuvres. À mon échelle, je pense que *La Chaux-de-Fonds 1904* a permis de découvrir des aspects de la Chaux-de-Fonds plus ou moins oubliés. Ça a quand même ce rôle-là. [...] Et puis ça peut être dans une optique thématique : “Bibliothèque des jeunes : mercredi après-midi Star Wars”. Tu mets en avant les BD, les livres, films, à côté tu as un jeu... là ça s'inscrit bien. Ça peut être sympa d'approcher les associations. Typiquement la plupart des animations jeu et JDR grandeur nature qui se sont faites à la bibliothèque étaient en lien avec Ludesco ou avec Entrée de Jeux.

[...]

*[Fin de l'entretien, remerciements]*