

Diplôme de conservateur de bibliothèque

**La patrimonialisation du jeu de société, enjeux et pratiques : gérer et classifier un fonds de conservation et de recherche de jeux de société en bibliothèque universitaire**

**Guillaume Robert-Dumas**

Sous la direction de Louis Delespierre  
Responsable du service Valorisation des collections patrimoniales – SCD de l'université Sorbonne Paris Nord



## **Remerciements**

*Mes plus vifs remerciements vont à Louis Delespierre, qui a proposé ce sujet et a encadré ce mémoire avec attention et bienveillance tout au long du processus à travers ses conseils, ses encouragements et ses relectures attentives.*

*Je remercie chaleureusement les professionnel·le·s des musées, archives de jeux et bibliothèques travaillant sur des fonds de jeux de société qui ont pris le temps de répondre à mes nombreuses questions : Denis Rohrer, qui m'a également permis de découvrir les réserves du Musée suisse du jeu, Olivier Merly, Annie Xiang, Xavier Sené, Nicolas Ricketts, Niklas Nylund, Lauri Ojanen, Charlotte Guinois, Stefanie Kuschill, Sebastian Pfaller, Alexandra Cousin, Isabelle Rollin, Eloïse Bozio, Léa Dilas et Laure Jestaz. Les mêmes remerciements vont aux chercheur·euse·s qui ont accepté d'échanger sur leurs pratiques autour des jeux : Vincent Berry, Nathalie Roucous, Vinciane Zabban, Vi Tacq, Laurent Di Filippo et Pierre Le Mouel. Merci également aux personnes qui m'ont transmis des éléments complémentaires par mail : Danièle André, Florence Guyennot, Antonin Mérieux et Yi Li.*

*Merci aux collègues de la belle promotion DCB31 pour leur bonne humeur, leur humour et les riches conversations professionnelles qui ont nourri d'une façon ou d'une autre ce document. Un merci particulier aux camarades de la dernière ligne droite (Alexandre, Alissar, Camille, Chloé, Claire, François et Flavien) et à Inès pour son aide concernant les définitions légales du patrimoine en bibliothèque.*

*Mille mercis à Claire Camberlein et François Godin, relecteur·ice·s pointilleux·euses qui ont traqué coquilles et phrases trop longues pour rendre ce document plus lisible.*

*Merci à mes proches de m'avoir permis de dégager du temps pour mener cette étude et rédiger les divers rapports et travaux de groupe qui ont émaillé ces dix-huit mois de formation. À mon tour de vous laisser du temps libre !*

*À Fanny pour son soutien constant (c'était le dernier concours, promis !) et à Cassandra, notre petit rayon de soleil.*

**Résumé :**

*Alors que le jeu de société connaît un fort essor, sa patrimonialisation est restée limitée jusqu'à présent malgré la forte implication d'un petit nombre d'institutions. Après un tour d'horizon historique des classifications de jeux, cette étude dresse un panorama des pratiques de signalement, d'indexation, de conservation et de valorisation mises en œuvres au sein des musées et des bibliothèques qui conservent des fonds patrimoniaux de jeux. Elle propose ensuite de les adapter au contexte spécifique des bibliothèques universitaires françaises.*

**Descripteurs :**

*Bibliothèques -- Fonds spéciaux -- Jeux*

*Bibliothèques universitaires -- Gestion des collections -- France*

*Jeux -- Catalogage*

*Jeux -- Classification*

*Jeux -- Analyse et indexation des documents*

*Jeux -- Matériel*

*Jeux d'intérieur*

*Jeux de rôle (jeux)*

*Ludothèques -- Gestion des collections -- France*

*Musées -- Gestion des collections*

**Abstract :**

*As board games continue to grow in popularity, their preservation as cultural heritage has remained limited despite the strong efforts of a few institutions. This study begins with a historical overview of game classifications and then provides a panorama of the practices for cataloguing, indexing, preserving, and promoting heritage game collections implemented by museums and libraries. Finally, it proposes to adapt these practices to the specific context of French academic libraries.*

**Keywords (LCSH) :**

*Academic libraries--Collection management (Libraries)--France*

*Game--Cataloging*

*Classification--Games*

*Games--Abstracting and indexing*

*Games--Equipment and supplies*

*Board games*

*Fantasy games*

*Toy lending libraries--Collection management--France*

*Museums--Collection management*



Cette création est mise à disposition selon le Contrat :  
« **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** »  
disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par  
courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco,  
California 94105, USA.



# Sommaire

<b>SIGLES ET ABREVIATIONS .....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>11</b>
<b>CLASSIFICATIONS ET JEUX DE SOCIETE : POURQUOI CLASSIFIER LES JEUX ?.....</b>	<b>17</b>
<b>1.    Qu'est-ce qu'un jeu ? .....</b>	<b>17</b>
<i>a.    Des définitions variables au cours du temps.....</i>	<i>17</i>
<i>b.    Le jeu de société, une forme liant objet et pratique.....</i>	<i>19</i>
<b>2.    Classifications historiques et théoriques des jeux.....</b>	<b>21</b>
<i>a.    Pourquoi classifier, pourquoi classer ?.....</i>	<i>21</i>
<i>b.    Classifier les jeux, un exercice intellectuel fécond.....</i>	<i>23</i>
<b>3.    Classifications opératoires des jeux .....</b>	<b>26</b>
<i>a.    Les classifications en ludothèque .....</i>	<i>26</i>
<i>b.    Les communautés d'usage .....</i>	<i>28</i>
<b>PRATIQUES IDENTIFIEES DANS LES FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIETE.....</b>	<b>31</b>
<b>1.    Les fonds de jeux de société à vocation patrimoniale ou de recherche : une diversité d'approches et d'institutions à travers le monde</b>	<b>31</b>
<i>a.    Panorama des institutions spécialisées dans la conservation des jeux de société.....</i>	<i>31</i>
<i>b.    Une prise en compte récente par les bibliothèques nationales ...</i>	<i>32</i>
<i>c.    Les jeux de société, des objets culturels parmi d'autres .....</i>	<i>33</i>
<b>2.    Signaler, indexer et classer un fonds de conservation et de recherche de jeux de société.....</b>	<b>34</b>
<i>a.    Signaler et indexer .....</i>	<i>34</i>
<i>b.    Classifier et mettre en espace.....</i>	<i>50</i>
<b>3.    Enrichir, conserver et faire vivre un fonds de recherche de jeux de société</b>	<b>52</b>
<i>a.    Enrichir un fonds de jeux : les dons au cœur de l'accroissement des collections.....</i>	<i>52</i>
<i>b.    Conserver des jeux de société .....</i>	<i>57</i>
<i>c.    Mettre à disposition et valoriser le(s) jeu(x).....</i>	<i>61</i>
<b>GERER UN FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIETE EN BIBLIOTHEQUE UNIVERSITAIRE : LE JEU, UN OBJET PATRIMONIAL COMME UN AUTRE ? .....</b>	<b>69</b>
<b>1.    Le jeu de société comme objet de recherche : quels sont les besoins des chercheurs ? .....</b>	<b>69</b>
<i>a.    La variété des angles de recherche sur le jeu de société et le jeu de rôle</i>	<i>69</i>

b. <i>Le jeu comme somme de ses composants : ce qu'un fonds de conservation et de recherche peut apporter.....</i>	71
<b>2.    Propositions pour le traitement d'un fonds de conservation et de recherche de jeux de société dans une bibliothèque universitaire française</b>	<b>74</b>
a. <i>Un signalement détaillé, gage d'une exploitation efficace du fonds à des fins de recherche .....</i>	74
b. <i>Les normes muséales entrent à la bibliothèque : les jeux de société, des objets à préserver .....</i>	85
c. <i>Faire connaître le fonds et créer du lien : montrer, légitimer, faire jouer</i>	88
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>93</b>
<b>SOURCES.....</b>	<b>95</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>97</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>105</b>
<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>111</b>

## *Sigles et abréviations*

Abes : Agence bibliographique de l'enseignement supérieur  
ALF : Association des ludothèques françaises  
*BGG : BoardGameGeek*  
BnF : Bibliothèque nationale de France  
BU : bibliothèque universitaire  
Calames : Catalogue en ligne des archives et des manuscrits de l'enseignement supérieur  
CIDOC : Comité international pour la documentation de l'ICOM  
CLuBB : Centre ludique de Boulogne-Billancourt  
D&D : *Donjons & Dragons*  
DNB : Deutsche National Bibliothek [bibliothèque nationale allemande]  
DSA : Deutsches Spielearchiv / German Games Archive  
FPJS : Fonds patrimonial du jeu de société  
GROG : *Guide du Rôliste Galactique*  
ICOM : International Council of Museums  
IFLA : International Federation of Library Associations and Institutions  
IFLA LRM : IFLA Library Reference Model  
IGÉSR : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche  
MAD : Musée des arts décoratifs  
MFCJ : Musée français de la carte à jouer  
MJMM : Musée du jouet de Moirans-en-Montagne  
MSJ : Musée suisse du jeu  
OAI-PMH : Open Archives Initiative - Protocol for Metadata Harvesting  
OSM : Österreichische Spiele Museum [musée autrichien du jeu]  
SPM : Suomen Pelimuseo / Finnish Museum of Games  
Strong : Strong National Museum of Play  
Sudoc : Système universitaire de documentation  
Rameau : Répertoire d'autorité-matière encyclopédique et alphabétique unifié  
UNT : University of North Texas  
USPN : Université Sorbonne Paris Nord



# INTRODUCTION

---

En janvier 2023, le site web *TricTrac.net*, site d'information et principale base de données sur les jeux de société édités en France, fermait ses portes après 22 ans d'activité<sup>1</sup>. Parmi les raisons avancées, la concurrence récente de nombreux influenceurs spécialisés dans le jeu de société, et le rachat en 2018 par le groupe français Asmodée, premier éditeur de jeux de société au niveau mondial<sup>2</sup>, qui aurait détourné de ce média les éditeurs concurrents. Asmodée avait lui-même été acheté par le groupe multimédia Embracer en 2021 pour près de 3 milliards d'euros<sup>3</sup>. Ce même mois de janvier 2023, la société Wizards of the Coast, filiale de la multinationale Hasbro et éditrice du célèbre jeu de rôle *Donjons & Dragons (D&D)*, annonçait des changements majeurs dans le contenu de la licence d'exploitation du jeu<sup>4</sup>, afin de la rendre bien moins permissive. Cette licence<sup>5</sup>, qui autorisait depuis 2000 la libre création et commercialisation de jeux dérivés, a permis le développement d'un écosystème florissant autour du jeu de rôle<sup>6</sup>, en consolidant le modèle économique de nombreux éditeurs professionnels et en encourageant l'édition indépendante ou l'autoédition en ligne. Wizards of the Coast a justifié ces évolutions en pointant les nombreux changements survenus durant la décennie 2010 : la place importante prise sur le marché par des éditeurs concurrents dont les principales publications sont des dérivés ou des suppléments à *D&D*, et qui parviennent à lever jusqu'à plusieurs millions de dollars lors de financements participatifs ; le fort développement des tables de jeux virtuelles<sup>7</sup> (*virtual tabletops* ou VTT) ; et enfin l'annonce de projets autour des NFT et de la pratique du jeu de rôle en ligne. L'éditeur a finalement fait machine arrière devant la très forte réaction négative<sup>8</sup> des éditeurs professionnels et indépendants et des communautés de joueurs de JDR.

---

<sup>1</sup> SIX, Nicolas. « Après vingt-deux ans d'activité, « Tric Trac », site de référence sur le jeu de société, ferme ses portes ». *Le Monde.fr* [en ligne]. 15 décembre 2022. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2022/12/15/apres-vingt-deux-ans-d-activite-tric-trac-site-de-reference-sur-le-jeu-de-societe-ferme-ses-portes\\_6154599\\_3236.html](https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2022/12/15/apres-vingt-deux-ans-d-activite-tric-trac-site-de-reference-sur-le-jeu-de-societe-ferme-ses-portes_6154599_3236.html). À noter qu'en février 2023, l'équipe de TricTrac.net annonçait travailler sur « différentes propositions » concernant l'avenir et l'archivage du site.

<sup>2</sup> LELOUP, Damien. « Jeux de société : Asmodee poursuit sa folle ascension ». *Le Monde.fr* [en ligne]. 25 février 2022. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/02/25/jeux-de-societe-asmodee-poursuit-sa-folle-ascension\\_6115173\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/02/25/jeux-de-societe-asmodee-poursuit-sa-folle-ascension_6115173_4408996.html).

<sup>3</sup> LELOUP, Damien. « Jeux de société : Asmodee poursuit sa folle ascension ». *Le Monde.fr* [en ligne]. 25 février 2022. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/02/25/jeux-de-societe-asmodee-poursuit-sa-folle-ascension\\_6115173\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/02/25/jeux-de-societe-asmodee-poursuit-sa-folle-ascension_6115173_4408996.html).

<sup>4</sup> CODEGA, Linda. « Dungeons & Dragons' New License Tightens Its Grip on Competition ». Dans : *Gizmodo* [en ligne]. 5 janvier 2023. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-open-gaming-license-1849950634>.

<sup>5</sup> La licence OGL (Open Gaming Licence), qui permettait notamment la reprise des principales mécaniques de jeu de *Donjons & Dragons* pour tout autre jeu, ces mécaniques étant accessibles dans un document libre et gratuit appelé le SRD (System Reference Document).

<sup>6</sup> CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris : CNRS éditions, 2007, p. 223-227.

<sup>7</sup> Une table de jeu virtuelle est un logiciel permettant à un groupe de joueurs distants de jouer ensemble en ligne et d'émuler une partie de jeu de rôle « papier ». Plusieurs modèles économiques coexistent (inscription gratuite, abonnements, achat ferme), et certains proposent l'achat de contenus additionnels liés à des jeux spécifiques.

<sup>8</sup> CODEGA, Linda. « Dungeons & Dragons Scraps Plans to Update Its Open Game License ». Dans : *Gizmodo* [en ligne]. 27 janvier 2023. [Consulté le 28 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gizmodo.com/dungeons-will-no-longer-deauthorize-its-open-1850041837>.

Ces deux exemples illustrent l'état du marché français et mondial du jeu de société et du jeu de rôle aujourd'hui, un marché florissant au fort poids économique<sup>9</sup> qui a vu se multiplier en deux décennies le nombre de publications (plus de 600 jeux ont été publiés en France en 2017, contre environ 200 en 1996<sup>10</sup>) en même temps que les pratiques autour du jeu de société<sup>11</sup>, longtemps associées seulement à l'enfance. Le jeu de société devient également, peu à peu, un objet d'étude académique, selon de nombreuses approches différentes : profitant du fort essor des *game studies* ou « sciences du jeu » autour du jeu vidéo depuis les années 1990<sup>12</sup>, le jeu de société est désormais étudié, pour lui-même comme média et comme support d'une pratique<sup>13</sup>, mais aussi plus largement comme objet culturel au prisme des sciences de l'éducation, de la sociologie, de l'histoire culturelle, etc.

Malgré cet essor et sa reconnaissance progressive en tant que production culturelle et artistique, dans le champ médiatique et la recherche académique si ce n'est dans la loi<sup>14</sup>, la patrimonialisation du jeu de société est restée limitée. Contrairement aux autres industries culturelles (livres, cinéma et édition vidéo, édition musicale, jeux vidéo) dont les produits sont collectés par un mécanisme de dépôt légal au niveau national, le jeu de société n'est pas collecté alors que le cadre juridique du dépôt légal pourrait légitimement s'y appliquer<sup>15</sup>.

La notion de patrimoine peut s'entendre de différentes façons. Du point de vue légal, en France, le patrimoine est aujourd'hui défini comme « l'ensemble des biens, immobiliers ou mobiliers, relevant de la propriété publique ou privée, qui présentent un intérêt historique, artistique, archéologique, esthétique, scientifique ou technique. Il s'entend également des éléments du patrimoine culturel immatériel [...] et du patrimoine linguistique<sup>16</sup> ». Les archives, les bibliothèques publiques et les musées sont définis comme des acteurs majeurs de sa conservation. La notion a évolué dans le temps. Concernant depuis les années 1980 les documents anciens, rares ou précieux conservés par une bibliothèque, elle s'applique désormais de façon plus large par la décision volontaire d'une bibliothèque : « les fonds patrimoniaux désignent les documents ou ensembles de documents, rares ou précieux, anciens ou

---

<sup>9</sup> 360 millions d'euros de chiffre d'affaire en France en 2020, 30 millions de boîtes de jeux vendues en 2021, d'après l'Union des éditeurs de jeux : <http://uej.fr/#marche>. Consulté le 12 février 2023.

<sup>10</sup> BERRY, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2796.

<sup>11</sup> BERRY, Vincent et COAVOUX, Samuel. « « Qui veut jouer au *Monopoly* ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 10 septembre 2022]. DOI 10.4000/sdj.2819.

<sup>12</sup> ZABBAN, Vinciane. « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux* [en ligne]. Juillet 2012, Vol. 173-174, n° 3-4, p. 137-176. DOI 10.3917/res.173.0137.

<sup>13</sup> BOOTH, Paul. *Board games as media*. New York : Bloomsbury Academic, 2021.

<sup>14</sup> Des associations professionnelles militent pour une reconnaissance du jeu de société comme produit culturel (Union des éditeurs de jeu, en France), ou encore pour leur inscription dans un registre national pour permettre le versement des droits d'auteurs liés au prêt de jeux en bibliothèque (Spiele-Autoren-Zunft e.V., en Allemagne).

<sup>15</sup> « Article L131-2 », *Code du patrimoine*, 2009, [consulté le 26 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000020905828](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000020905828) : « Les documents imprimés, graphiques, photographiques, sonores, audiovisuels, multimédias, quel que soit leur procédé technique de production, d'édition ou de diffusion, font l'objet d'un dépôt obligatoire, dénommé dépôt légal, dès lors qu'ils sont mis à la disposition d'un public ».

<sup>16</sup> « Article L1 », *Code du patrimoine*, 2021, [consulté le 26 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000043530076/2021-05-24](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000043530076/2021-05-24).

contemporains, auxquels est attachée une décision de conservation définitive<sup>17</sup> ». Au-delà d'objets uniques et irremplaçables, le patrimoine des bibliothèques est également constitué par « des masses de documents patrimoniaux dont la valeur cumulée peut être importante<sup>18</sup> », et cette valeur tient à la fois « du contenu propre au document et du rassemblement en collection<sup>19</sup> », car les bibliothèques conservent généralement des documents « produits à l'origine plus ou moins en masse<sup>20</sup> ». Au vu de ces différents éléments, un riche fonds de jeux de société, objets artisanaux ou industriels produits en série et largement répandus dans les sociétés humaines depuis des millénaires, paraît ainsi légitimement relever du patrimoine et avoir sa place en bibliothèque.

Jusqu'à récemment, la constitution de collections visant à préserver la mémoire de la production de jeux de société était plutôt l'apanage de collectionneurs ou d'associations de passionnés, qui se sont souvent institutionnalisées peu à peu avec l'appui d'acteurs publics locaux mais qui demeurent fragiles<sup>21</sup>. Ce n'est que récemment que des grandes institutions nationales, dans plusieurs pays, se sont saisies de ce sujet : la Finlande a mis en place un dépôt légal des jeux de société en 2008<sup>22</sup>, tandis que la bibliothèque nationale d'Allemagne réfléchit à l'intégration des jeux de société dans son catalogue<sup>23</sup> à la suite d'une mention dans l'accord gouvernemental de coalition de novembre 2021<sup>24</sup>. En France, les jeux de société ne sont pas collectés au titre du dépôt légal, à de rares exceptions près (nous y reviendrons) ; toutefois, la Bibliothèque nationale de France (BnF) s'intéresse au domaine plus large du jeu, comme en témoigne l'*Observatoire du dépôt légal 2021* qui propose un focus dédié<sup>25</sup> détaillant les jeux présents dans ses différents départements.

---

<sup>17</sup> DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022, p. 6. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>.

<sup>18</sup> DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022, p. 9. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>.

<sup>19</sup> DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022, p. 9. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>.

<sup>20</sup> DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022, p. 8. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>.

<sup>21</sup> Voir *infra* en [II.1.a](#).

<sup>22</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

<sup>23</sup> Entretien avec Stefanie Kushill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielarchiv, décembre 2022.

<sup>24</sup> *Koalitionsvertrag zwischen SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP*, 2021, p. 123 : « Analoge Spiele sollen im Sammelkatalog der Deutschen Nationalbibliothek benannt werden können » (traduction *via* DeepL : « Les jeux analogiques doivent pouvoir être nommés dans le catalogue collectif de la Bibliothèque nationale allemande »).

<sup>25</sup> BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE. *Observatoire du dépôt légal : données 2021* [en ligne]. Paris : Bibliothèque nationale de France, décembre 2022, p. 8-17. [Consulté le 24 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.bnf.fr/sites/default/files/2023-01/BnF\\_ObservatoireDL\\_2021.pdf](https://www.bnf.fr/sites/default/files/2023-01/BnF_ObservatoireDL_2021.pdf).

Ces différentes institutions inscrivent leurs activités dans des cadres légaux, des pratiques professionnelles et des réseaux qui relèvent de deux champs bien distincts : celui des musées (les musées à proprement parler, mais aussi les « archives » de jeux) et celui des bibliothèques (parfois associées à des laboratoires de recherche<sup>26</sup>). Bien qu'il s'agisse dans tous les cas de signaler, de conserver et de documenter la mémoire de la production culturelle que constituent les jeux de société, en regard ou non avec d'autres types de collections, les pratiques professionnelles effectives peuvent donc varier considérablement pour traiter ces mêmes objets.

D'autres acteurs publics ou associatifs font vivre le jeu de société en développant des collections courantes : les ludothèques, les bibliothèques territoriales, et également, de plus en plus souvent, les bibliothèques universitaires. Jeux et bibliothèques, l'affaire est entendue : plusieurs publications dédiées sont parues dans le milieu professionnel depuis 2015<sup>27</sup>, avec une structuration des personnels travaillant sur ces questions et plusieurs journées d'études sur le sujet, mêlant toutefois souvent jeux vidéo et jeux de société. Ces collections courantes de jeux de société sont également signalées, équipées, classifiées et classées, au sein d'établissements autonomes ou bien au sein de réseaux territoriaux (municipaux, départementaux), ou nationaux (Sudoc), et font donc apparaître des pratiques professionnelles dédiées.

En France, le seul fonds spécialisé connu est le Fonds patrimonial du jeu de société (FPJS), hébergé par l'université Sorbonne Paris Nord depuis fin 2020 sous la coresponsabilité du Centre ludique de Boulogne-Billancourt (CLuBB, ludothèque associative), du laboratoire Experice, dont plusieurs membres travaillent sur le jeu et encadrent le master « Sciences du jeu », et du service commun de la documentation, qui héberge ce fonds dans ses locaux et est en charge de son traitement intellectuel et matériel et de sa conservation<sup>28</sup>. Ce fonds a été constitué par la ludothèque de Boulogne-Billancourt depuis la fin des années 1970, et se compose de trois collections : une collection de jeux de société publiés en France, collectés chaque année dans le cadre du Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt entre 1980 et 2017 ; une collection (acquise en 2007) de jeux américains et européens issue de la collection privée du collectionneur Bruce Whitehill, allant du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle aux années 1980 ; et la collection de jeux de rôle, suppléments et magazines constituée par la rédaction du magazine de jeu de rôle *Casus Belli* « première époque », contenant principalement des documents publiés dans les années 1980 et 1990. Le fonds, labellisé Collex<sup>29</sup> fin 2022, a été inventorié en 2022 et sera signalé et traité par des professionnels des

---

<sup>26</sup> Outre le Fonds patrimonial du jeu de société évoqué *infra*, citons le SpellenLab de l'Hogeschool VIVES (université de sciences appliquées) de Bruges (Belgique).

<sup>27</sup> Citons notamment un rapport de l'Inspection générale des bibliothèques à ce sujet, et une publication dans la collection professionnelle de référence « La Boîte à outils » : LEGENDRE, Françoise. *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*. Rapport n°2015-009. Paris : Inspection générale des bibliothèques, 2015 ; DEVRIENDT, Julien. *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015.

<sup>28</sup> Entretiens avec Louis Delespierre, Olivier Merly et Annie Xiang, FPJS, juillet 2022.

<sup>29</sup> Voir sur le site Collex-Persée : *Bibliothèque universitaire Edgar Morin – Fonds patrimonial du jeu de société < Collex - Persée* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.collexpersee.eu/acteur/bibliotheque-universitaire-edgar-morin-fonds-patrimonial-du-jeu-de-societe/>.

bibliothèques à compter de 2023 pour constituer un fonds de référence ouvert aux chercheurs et aux étudiants. Toutefois, comme tout fonds « patrimonial » hors livres en bibliothèque, ce traitement soulève de nombreuses interrogations pour mettre en œuvre un signalement adapté répondant aux besoins des chercheurs au sein des outils nationaux proposés par l'Abes, et pour assurer une conservation pérenne en l'absence d'une autre collection de référence au niveau national. Par ailleurs, au-delà du jeu de société et du jeu de rôle (au statut à mi-chemin entre livre et jeu), le fonds contient des objets « limites » (figurines de *wargames*, « livres dont vous êtes le héros », jeux aux formats atypiques) dont le traitement nécessitera des solutions particulières.

En l'absence de dépôt légal d'une part, au vu de l'émergence de collections courantes de jeux dans de nombreuses bibliothèques universitaires et du développement du jeu comme objet d'étude académique d'autre part, les bibliothèques universitaires sont amenées à jouer un rôle plus important dans la conservation de ce patrimoine utile à la recherche<sup>30</sup>. La définition d'un fonds patrimonial reste mouvante dans les bibliothèques d'enseignement supérieur en l'absence d'un texte légal spécifique faisant référence<sup>31</sup>, mais l'usage montre que les bibliothèques universitaires peuvent volontairement constituer des fonds patrimoniaux en fonction de leur projet d'établissement, de leur intérêt pour un domaine et des opportunités de dons ou legs, en complément des critères traditionnels de documents anciens, rares ou précieux.

Dans ce cadre, l'objet de ce mémoire professionnel est de dresser un panorama des pratiques de traitement (enrichissement, signalement, conservation, valorisation) d'un fonds patrimonial de jeu, et d'évaluer dans quelle mesure elles peuvent être transposées ou adaptées au cadre spécifique des bibliothèques universitaires françaises. Comment gérer et classer un fonds de jeux de société destiné à la recherche et à la conservation au sein d'une bibliothèque universitaire française ? Un tel fonds de jeux, et notamment de « jeux d'édition<sup>32</sup> », nécessite de prendre en compte des enjeux spécifiques. Comment concilier conservation patrimoniale avec le support « jeu de société », ensemble d'objets matériels accompagnés d'une règle qui est conçu pour être utilisé collectivement et ne peut être pleinement appréhendé que par ce biais ? Comment valoriser ce support ? Comment stocker des objets aux formats et matériaux aussi divers, et qui contiennent parfois des éléments mécaniques, électroniques ou numériques ? Quelles questions

---

<sup>30</sup> Le cas d'un fonds pris en charge par une BU et un laboratoire, pour le moment unique en France avec le FPJS, se retrouve dans d'autres pays comme la Belgique avec le SpellenLab de Bruges.

<sup>31</sup> DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022, p. 6-7. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>.

<sup>32</sup> BROUGERE, Gilles. « Des jeux et des sociétés ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2933 [article initialement publié en 1979] : « Il s'agit de jeux d'édition [nous soulignons] pourvus d'une part d'un « copyright », et donc impossibles à copier, solidaires de leur forme commerciale. D'autre part, et c'est là leur caractère fondamental, leurs règles ne sont pas transmissibles isolément du matériel complexe dont elles donnent les conditions de manipulation. C'est-à-dire qu'il n'est pas possible de diffuser les règles hors le matériel, même par l'écrit. (...) Il existe là un tout indissociable qui suppose la possession du matériel comme condition nécessaire et suffisante du jeu. » ; Bruce Whitehill parle quant à lui de « jeux propriétaires » : WHITEHILL, Bruce. « Les jeux américains : une perspective historique ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2964 [article initialement publié en 1999].

pratiques et légales pose la numérisation des jeux et de leurs règles, alors qu'il s'agit d'objets parfois récents, toujours protégés par le droit d'auteur ou le copyright ?

Pour prendre en compte les différents aspects évoqués, nous retiendrons le terme de « fonds de conservation et de recherche » de jeux de société plutôt que le terme de « fonds patrimonial ». Par cette dimension de « recherche », nous souhaitons insister sur l'importance de l'accessibilité des documents et l'importance de la valorisation d'un tel fonds, conditions nécessaires pour permettre et favoriser son usage par des chercheurs de champs disciplinaires variés. Cette notion permet d'englober plus largement des établissements qui ne sont pas directement patrimoniaux, ou dont la dimension patrimoniale est secondaire par rapport à la recherche et à la médiation.

L'absence de précédent sur ce type de fonds spécifique dans les bibliothèques françaises nécessite d'aller explorer les pratiques autour de fonds similaires là où ils sont : dans des musées, des « archives du jeu » ou des bibliothèques nationales à l'étranger. Afin de prendre au mieux en compte les spécificités françaises (concernant notamment le catalogage et la classification), l'analyse des pratiques d'autres acteurs possédant des collections courantes de jeux sera un détour fort utile (bibliothèques universitaires, ludothèques).

La méthodologie suivie pour cette étude repose sur une enquête qualitative auprès d'institutions spécifiques, peu nombreuses, qui possèdent un tel fonds. La barrière de la langue s'étant posée avec acuité, les entretiens menés portent sur des fonds européens ou de pays anglophones. Parmi les établissements contactés, certains n'ont pas répondu malgré plusieurs relances : le panel étudié lors de l'enquête s'est donc constitué en fonction des opportunités, et regroupe huit établissements spécialisés (dont une bibliothèque nationale). Ce panel a été complété par des bibliothèques possédant des collections courantes de jeux et par la BnF. Le cœur de cette étude porte sur le jeu de société d'édition (produit à partir du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle), avec quelques détours par les jeux de cartes et d'autres formats moins standardisés, et sur le jeu de rôle (apparu dans les années 1970, et se présentant généralement sous la forme d'un livre ou d'une boîte). Ces types de jeux forment chacun un corpus relativement homogène, avec de notables exceptions, tandis que les jeux plus anciens proposent une multitude de matériaux et de formes, et des frontières parfois floues entre ce qui relève du jeu et ce qui relève du jouet : ils dépassent le cadre de cette étude.

Pour amorcer des pistes de réponse, nous aborderons dans une première partie la question de la classification, essentielle en bibliothèque et structurante pour l'étude des jeux (de société et au-delà), les tentatives de définition des jeux aboutissant le plus souvent à une ébauche de classification : pourquoi classer les jeux ? Dans une deuxième partie, nous détaillerons les pratiques de traitement d'un fonds de conservation et de recherche de jeux de société, identifiées à la suite de l'enquête qualitative menée : gestion et accroissement d'une telle collection, signalement et indexation, conservation et valorisation. Enfin, dans une troisième partie, nous bâtirons, à partir des pratiques observées et des besoins identifiés des chercheurs sur le jeu, des propositions pour optimiser le traitement d'un fonds de conservation et de recherche de jeux de société au sein du contexte spécifique d'une bibliothèque universitaire française.

# CLASSIFICATIONS ET JEUX DE SOCIÉTÉ : POURQUOI CLASSIFIER LES JEUX ?

---

## 1. QU'EST-CE QU'UN JEU ?

### a. Des définitions variables au cours du temps

Le jeu est un phénomène global, profondément ancré dans la psyché humaine et même au-delà : les animaux jouent<sup>33</sup> ! Ce phénomène a été largement étudié par des philosophes (Jacques Henriot cite ainsi « Nietzsche ou Pascal, Heidegger ou Freud » comme « théoriciens du jeu »<sup>34</sup>) ou des mathématiciens (voir *infra*) et, depuis le milieu du XX<sup>e</sup> siècle, des ouvrages majeurs ont été consacrés à définir ce qu'est le **jeu**. Une constante émerge de ces tentatives : définir le jeu est difficile, car la notion paraît aller de soi<sup>35</sup> alors même que le mot évoque une pluralité d'activités et a de très nombreuses connotations<sup>36</sup>. Ces essais de définition du jeu sont postérieurs à la publication de nombreux recueils de règles de jeux, apparus dès le XIII<sup>e</sup> siècle en Occident avec le *Libro de los juegos*, traduction espagnole de textes arabes sur les jeux commandée par le roi Alphonse X<sup>37</sup> et rédigée en 1283.

Deux ouvrages sont incontournables lorsque l'on évoque le jeu : *Homo Ludens* du néerlandais Johan Huizinga, paru en 1938, et *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* du français Roger Caillois, paru en 1957. Huizinga définit le jeu ainsi :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel<sup>38</sup>.

Sa démonstration aboutit à la thèse, largement commentée et critiquée, que le jeu est une activité au fondement de la culture humaine : la culture serait une évolution du jeu, et elle en conserve et en transforme de nombreuses caractéristiques. De très nombreux phénomènes culturels sont ainsi englobés dans le jeu.

Roger Caillois salue la démarche de Huizinga mais critique sa définition, qu'il juge « à la fois trop large et trop étroite »<sup>39</sup>, en ne rendant pas compte de l'ensemble

---

<sup>33</sup> LECOMTE, Jacques. « Jeux des animaux ». Dans : *Jeux et sports*. Paris : Gallimard, 1967, p. 19-48.

<sup>34</sup> HENRIOT, Jacques. « Il y a trente ans... ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1, paragr. 4. [Consulté le 24 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/213>.

<sup>35</sup> HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : José Corti, 1989, p. 10 : « Jouer semble aller de soi, comme boire ou manger. [...] Il est vrai que l'on peut se contenter d'une réflexion en surface. C'est ce que font la plupart des gens. Mieux vaut, à leur avis, passer son temps à jouer que de le perdre à se demander ce que jouer veut dire. »

<sup>36</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 11 : « [...] il me semble utile d'analyser les notions implicites qui hantent l'idée de jeu, telles qu'elles apparaissent dans les différents emplois du mot en dehors de son sens propre, quand il est utilisé par métaphore. »

<sup>37</sup> BEART, Charles. « Histoire des jeux ». Dans : *Jeux et sports*. Paris : Gallimard, 1967, p. 191.

<sup>38</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 2011, p. 34-35.

<sup>39</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 33.

des phénomènes de jeux. Caillois y inclut les sports, spectacles, carnivals, fêtes populaires et de nombreuses autres activités humaines, et propose la définition suivante : le jeu serait « une activité libre [...], séparée [...], incertaine [...], improductive [...], réglée [...], [et] fictive [...] »<sup>40</sup>.

Nous reviendrons *infra* sur la catégorisation des jeux proposée par Caillois, de loin la plus influente dans les réflexions postérieures sur les phénomènes de jeu, avec une postérité notable, entre autres en inspirant les *game studies* qui se sont développées autour du jeu vidéo<sup>41</sup>.

La manière dont ces phénomènes de jeu sont pensés et nommés dans diverses cultures a été prise en compte par Huizinga<sup>42</sup>, Caillois<sup>43</sup> et d'autres (Avedon et Sutton-Smith<sup>44</sup> par exemple) pour tenter de cerner l'ensemble des activités qui s'y rapportent. La langue française utilise le terme « jeu » pour désigner à la fois :

- le phénomène général (« le jeu »), c'est-à-dire l'« activité de jouer » ;
- ses diverses manifestations concrètes (« les jeux », souvent suivis d'un qualificatif : « les jeux des enfants » ou « les jeux d'argent » par exemple), déterminés par un système de règles ;
- et les objets matériels qui permettent de jouer<sup>45</sup>.

Toutefois, toutes les manifestations-jeux ne nécessitent pas d'objet-jeu : une règle ou un principe commun est suffisant pour générer le jeu, et certains auteurs comme Jacques Henriot vont jusqu'à considérer que jouer est avant tout une attitude, et qu'une activité quelconque peut être vécue comme un jeu.

Les travaux de Huizinga et de Caillois ont été largement commentés. Dans le domaine plus spécifique des sciences du jeu, deux autres auteurs majeurs sont apparus au fil de nos lectures : le français Jacques Henriot, régulièrement cité par des chercheurs francophones<sup>46</sup>, et le néo-zélandais Brian Sutton-Smith, plutôt cité par les chercheurs anglo-saxons<sup>47</sup>.

Jacques Henriot loue l'originalité des catégories proposées par Caillois, mais reste critique des diverses classifications de jeux qui, selon lui, ne s'attardent pas sur le « noyau sémantique<sup>48</sup> » commun à tous les jeux, sur ce qui les définit en tant que tels. Il cherche à définir l'activité de « jouer »<sup>49</sup>. Comme le détaille Sébastien Genvo, ces recherches aboutissent au concept d'« attitude ludique » : pour Henriot, ce qui fonde le jeu, c'est l'état d'esprit du joueur sur l'activité qu'il entreprend et

<sup>40</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 42-43.

<sup>41</sup> BROUGERE, Gilles et PERRON, Bernard. « Éditorial ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1, paragr. 2. [Consulté le 24 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/197>.

<sup>42</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 2011, p. 57-83.

<sup>43</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 11-15.

<sup>44</sup> AVEDON, Elliott M. et SUTTON-SMITH, Brian. *The study of games*. New York : J. Wiley & Sons, 1971, p. 1-3.

<sup>45</sup> BROUGERE, Gilles. *Le jouet : valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*. Paris : Editions Autrement, 1992, p. 12.

<sup>46</sup> Et par ailleurs à l'origine de la première formation universitaire dédiée aux jeux en France au début des années 1980 : BROUGERE, Gilles. « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 24 février 2023]. DOI 10.4000/sdj.202.

<sup>47</sup> À noter que sa bibliothèque personnelle et ses archives constituent une collection de référence du Strong National Museum of Play.

<sup>48</sup> HENRIOT, Jacques. *Le Jeu*. Paris : Synonyme-S.O.R, 1983, p. 42.

<sup>49</sup> HENRIOT, Jacques. *Le Jeu*. Paris : Synonyme-S.O.R, 1983, p. 42.

qu'il nomme « jeu »<sup>50</sup>. Tout peut donc devenir jeu, et ce qui est perçu comme tel varie en permanence, en fonction des cultures et au fil du temps au sein d'une même culture.

Brian Sutton-Smith est d'abord le coauteur avec Elliott M. Avedon de *The Study of Games*, une riche bibliographie commentée de références issues de diverses disciplines et portant sur le jeu. Ils définissent le jeu ainsi : « À son niveau le plus élémentaire, nous pouvons donc définir un jeu comme la mise en œuvre de systèmes de contrôle volontaires dans lesquels il y a une opposition entre des forces, limités par une procédure et des règles afin de produire une issue déséquilibrée<sup>51</sup> ». Dans *The Ambiguity of Play*<sup>52</sup>, Sutton-Smith pointe la grande diversité des activités et des acteurs généralement associés à la notion polysémique de « jeu » (*play*), tout comme la variété des approches académiques pour l'étudier<sup>53</sup>. Pour mieux appréhender cette diversité, il propose de distinguer sept grandes approches ou discours (*rhetorics*) sur le jeu, c'est-à-dire sept façons de considérer philosophiquement et historiquement ce vaste phénomène (nous traduisons) : il évoque ainsi une « rhétorique du progrès », (*rhetorics of progress*), du « destin » (*fate*), du « pouvoir » (*power*), de l'« identité » (*identity*), de l'« imaginaire » (*imaginary*), de l'« individu » (*self*) et de l'« insouciance » (*frivolity*). À chaque approche correspond notamment des disciplines académiques privilégiées (psychologie, mathématiques, anthropologie, etc.), des formes (jeux de hasard, jeux de stratégie, fêtes populaires, jeux de mots, etc.) et des types de joueurs (les enfants, les joueurs de jeux d'argent [*gamblers*], les sportifs, les comédiens, etc.)<sup>54</sup>. Identifier ces approches permet selon lui de réduire les « ambiguïtés » que porte la notion de jeu. Il est intéressant de noter que bien que la démarche de Sutton-Smith ne vise pas classer les phénomènes de jeux en tant que tels, plusieurs des catégories de discours sur le jeu qu'il propose sont similaires à certaines grandes catégories de jeux proposées par Caillois ou par d'autres (voir *infra*, I.2.b).

Ces différentes définitions mettent en avant la complexité des phénomènes de jeu et malgré des différences d'approches, elles dévoilent deux éléments communs qui font du temps du jeu un moment bien particulier, à part des activités quotidiennes : la présence de « règles » et l'état d'esprit ou l'acceptation du joueur.

## b. Le jeu de société, une forme liant objet et pratique

Cette étude est consacrée aux fonds de conservation et de recherche de « jeux de société », dont la pratique est attestée dès l'Antiquité avec le *senet* égyptien et le jeu d'Ur mésopotamien. Jouer nécessite parfois, mais pas toujours, des objets : on distingue alors le jouet du jeu. Pour Gilles Brougère, le jouet « possède deux caractéristiques : il est réservé à l'enfant [...] et c'est un objet ouvert qui ne

<sup>50</sup> GENVO, Sébastien. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1, parag. 4. [Consulté le 15 février 2023]. DOI 10.4000/sdj.251.

<sup>51</sup> AVEDON, Elliott M. et SUTTON-SMITH, Brian. *The study of games*. New York : J. Wiley & Sons, 1971, p. 7 : « At its most elementary level then we can define a game as an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequilibrium outcome ». Nous traduisons.

<sup>52</sup> SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge (Mass.) ; Londres : Harvard University Press, 1997.

<sup>53</sup> SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge (Mass.) ; Londres : Harvard University Press, 1997, p. 3-7.

<sup>54</sup> L'auteur présente une synthèse des sept *rhétoriques* sous forme de tableau : SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge (Mass.) ; Londres : Harvard University Press, 1997, p. 215.

prédétermine pas un usage », tandis que le jeu « est un matériel qui peut s’adresser à l’adulte et qui renvoie à une fonction assez précise », en précisant que cette fonction correspond aux règles pour le jeu de société<sup>55</sup>.

Un **jeu de société** serait donc « un ensemble de pratiques ludiques se déroulant le plus souvent autour d’une table et qui supposent l’usage de règles et d’un matériel dédié ou adapté<sup>56</sup> » : pions, dés, plateau, cartes, etc., avec une transformation constante des objets de jeu au fil des évolutions techniques. Le jeu de société s’est largement développé depuis le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle : loisir populaire et accessible, il s’est répandu dans les foyers grâce au développement du temps libre et à l’évolution des techniques d’impression<sup>57</sup>, et a intégré des mécanismes qui relevaient auparavant des jeux d’argent.

À partir de cette définition générale, plusieurs distinctions sont progressivement apparues pour témoigner des grandes évolutions du jeu de société, à la fois dans ses formes, dans sa diffusion et dans le regard porté sur ses usages.

Une confusion se fait parfois autour de la notion de « **jeux de plateau** ». En français, le terme a tendance à être utilisé pour désigner effectivement les jeux de société disposant d’un plateau autour duquel la partie s’organise, alors que les auteurs anglophones utilisent fréquemment le terme « **board games** », littéralement « jeu avec un plateau », pour désigner l’ensemble des jeux se jouant autour d’une table, voire sur une surface plane<sup>58</sup>, plutôt que le terme « **tabletop games** » qui est utilisé plus rarement<sup>59</sup>.

Le concept de « **jeux d’édition** » (voir *supra*, en introduction), défini par Gilles Brougère<sup>60</sup>, est particulièrement opérant ; cette notion a également émergé chez d’autres auteurs sous d’autres noms (par exemple chez Bruce Whitehill, qui parle de « jeux propriétaires<sup>61</sup> »). Au-delà du lien indissociable entre la règle et le matériel de jeu, Brougère met aussi en avant une seconde caractéristique : les jeux d’édition sont fréquemment thématiques, avec une thématique développée à travers les mécaniques de jeu et le matériel, là où les **jeux traditionnels** étaient généralement abstraits. Une autre distinction importante est celle entre les **jeux de société « modernes<sup>62</sup> »** et les jeux traditionnels pour marquer le net changement observé à partir des années 1960, avec une complexification progressive des jeux et l’émergence de créateurs de jeux reconnus comme tels (qui se couplent à

<sup>55</sup> BROUGERE, Gilles. *Le jouet : valeurs et paradoxes d’un petit objet secret*. Paris : Editions Autrement, 1992, p. 12.

<sup>56</sup> BERRY, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14, paragr. 1. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2796.

<sup>57</sup> WHITEHILL, Bruce. « Les jeux américains : une perspective historique ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2964.

<sup>58</sup> MURRAY, Harold James Ruthven. *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford : Clarendon Press, 1952 : « The surface of play is commonly known as the « board », although it is not necessarily made of wood or other material, and is, in fact, in many parts of the world more often marked out on a level piece of ground whenever a game is about to be played ».

<sup>59</sup> Entre autres exemples, voir WOODS, Stewart. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson (N.C.) : McFarland & Co, 2012, p. 5 : « For the purposes of this book I use the term board game to refer to any game that requires a tabletop for play ».

<sup>60</sup> BROUGERE, Gilles. « Des jeux et des sociétés ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2933.

<sup>61</sup> WHITEHILL, Bruce. « Les jeux américains : une perspective historique ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2964.

<sup>62</sup> BERRY, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2796.

l'émergence de prix et concours comme le *Spiel des Jahres* en 1978, et de festivals spécialisés comme ceux d'Essen en 1983 ou de Cannes en 1986). Ce phénomène touche pleinement le grand public avec l'apparition des « *eurogames*<sup>63</sup> », jeux européens qui connaissent un grand succès au milieu des années 1990 et transforment l'industrie du jeu de société. Stewart Woods distingue à cette occasion les jeux traditionnels ou « classiques » (*classical games*), les « **jeux grand public** » (*mass-market games* comme le *Monopoly* ou le *Cluedo*) et les « **jeux comme loisir**<sup>64</sup> » (*hobby games*)<sup>65</sup>. Il est notable que ces dernières années en France, de nombreux jeux appartenant à cette dernière catégorie se retrouvent désormais distribués dans des hypermarchés, des grandes surfaces culturelles ou des magasins de jouets et plus seulement dans des boutiques ludiques, ce qui est un marqueur de la popularité du jeu de société. En plus de ces catégories, Woods mentionne également les **jeux de figurines** (incluant les *wargames*), les **jeux de rôle** et les **jeux de cartes à collectionner**.

Dans la suite de cette étude, nous entendrons donc jeux de société au sens large : le périmètre étudié, qui correspond à celui des institutions conservant des fonds de jeux, englobe les jeux de société (traditionnels, grand public et pour amateurs), les jeux de cartes (traditionnels et à collectionner) et les jeux de rôle, plus rarement les jeux de figurines. Toutefois, la volumétrie la plus importante de ces fonds est généralement constituée par des jeux d'édition.

## 2. CLASSIFICATIONS HISTORIQUES ET THEORIQUES DES JEUX

Afin de prendre en compte la diversité des activités désignées sous le terme de « jeu », la plupart des tentatives de définition du jeu aboutissent à l'élaboration de catégories, voire d'une classification complète de ces activités selon des critères de proximité. Toutefois, en fonction de l'objectif des auteurs, les critères pris en considération sont très différents pour délimiter les catégories entre elles, allant de critères stricts pour une classification à vocation scientifique à des critères généraux permettant des rapprochements plus diffus.

### a. Pourquoi classer, pourquoi classer ?

Avant d'étudier plus en détail les classifications historiques et théoriques des jeux, revenons brièvement sur le sens de la classification, activité phare des bibliothèques pour déterminer le contenu d'un document, et qui aboutit à lui donner une place intellectuelle dans le catalogue (la *classification* proprement dite) et une place physique dans les collections (il s'agit alors de *classement*) pour le rendre

---

<sup>63</sup> WOODS, Stewart. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson (N.C.) : McFarland & Co, 2012.

<sup>64</sup> Nous traduisons cette expression dans la lignée des termes utilisés par Vincent Berry, qui parle de « divertissement enfantin et familial » pour les jeux comme le *Monopoly* et de « loisir dont une frange d'amateurs travaille à souligner [l]a valeur culturelle » : BERRY, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14, paragr. 6. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2796.

<sup>65</sup> WOODS, Stewart. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson (N.C.) : McFarland & Co, 2012, p. 17-20 Nous traduisons.

accessible. Pour certains professionnels, l'« activité classificatoire » serait le « fondement de la professionnalité des archivistes et des bibliothécaires »<sup>66</sup>.

Classifier paraît répondre à un besoin d'ordre dans les sociétés humaines : au quotidien, nous catégorisons en permanence les éléments qui nous entourent pour appréhender leur complexité<sup>67</sup>. Ce processus vise à « grouper ensemble des choses semblables par rapport à des qualités ou caractéristiques communes<sup>68</sup> ». Il s'agit également d'une activité intellectuelle en soi, qui produit des savoirs<sup>69</sup> à l'exemple des taxonomies en biologie. Claude-Michel Viry, auteur d'un *Guide historique des classifications de savoirs* qui s'intéresse aux classifications cherchant à rendre compte du monde et des différents domaines de la connaissance dans leur complexité, fait ainsi remonter les premières classifications à la Mésopotamie antique<sup>70</sup>. C'est ce type de classification, qualifié d'encyclopédique, qui est utilisé en bibliothèque pour pouvoir classer des documents quel que soit leur sujet ; des classifications spécialisées peuvent également être utilisées dans des cadres précis (par exemple dans un centre de documentation portant sur une seule discipline).

Deux grands types de classifications sont utilisés par les professionnels de l'information : les classifications hiérarchiques et les classifications à facettes.

Les classifications hiérarchiques procèdent par divisions successives pour déterminer des catégories de plus en plus précises. La plus connue, et la plus utilisée en bibliothèque, est la classification décimale de Dewey (CDD) développée par le bibliothécaire américain Melvil Dewey et publiée en 1876. La CDD décompose les champs du savoir en classes et sous-classes successives, chacune disposant d'un indice unique. Des subdivisions communes permettent d'affiner les indices en fonction du type de document (par exemple pour les dictionnaires), de la période chronologique ou encore de la région du monde dont traite le document. La CDD a donné lieu à différentes évolutions, dont la classification décimale universelle (CDU) qui se veut plus précise, en permettant de combiner différents indices pour rendre compte plus finement du contenu d'un document. Les classifications élaborées par les bibliothèques nationales américaines (*Library of Congress Classification* ou LCC, *National Library of Medicine Classification* ou NLM) sont également largement utilisées ; une spécificité de la classification de la Library of Congress est qu'elle a été élaborée *a posteriori* à partir d'un fonds déjà conséquent de documents, contrairement à la CDD qui a été élaborée *a priori* pour prendre en compte l'ensemble des champs du savoir.

Les classifications à facettes sont issues de la *Colon Classification*, littéralement « classification double point » développée par le bibliothécaire indien Shiyali Ramamrita Ranganathan et publiée en 1933. Une telle classification vise à attribuer un indice en prenant en compte simultanément plusieurs aspects du document décrit. Ces aspects sont décrits de façon abstraite pour rendre compte du

---

<sup>66</sup> GRAILLES, Bénédicte, MARCILLOUX, Patrice, NEVEU, Valérie, et al. *Classer les archives et les bibliothèques: mise en ordre et raisons classificatoires*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2015, p. 13.

<sup>67</sup> VIRY, Claude-Michel. *Guide historique des classifications de savoirs: enseignement, encyclopédies, bibliothèques*. Paris : L'Harmattan, 2013, p. 9.

<sup>68</sup> HUNTER, Eric Joseph. *Classification made simple: an introduction to knowledge organisation and information retrieval*. 3rd ed. Farnham, Surrey : Ashgate, 2009, p. 1 Nous traduisons.

<sup>69</sup> GRAILLES, Bénédicte, MARCILLOUX, Patrice, NEVEU, Valérie, et al. *Classer les archives et les bibliothèques: mise en ordre et raisons classificatoires*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2015, p. 12.

<sup>70</sup> VIRY, Claude-Michel. *Guide historique des classifications de savoirs: enseignement, encyclopédies, bibliothèques*. Paris : L'Harmattan, 2013, p. 17.

thème général du document (à travers 42 classes), de son sujet spécifique (« *personality* »), de ses « propriétés » (« *matter* »), de l'activité ou du processus à l'œuvre (« *energy* »), de sa couverture géographique (« *space* ») et temporelle (« *time* »). La Colon Classification a fortement évolué au fil de ses éditions, mais le principe de la classification à facettes a été largement repris dans d'autres domaines professionnels<sup>71</sup>.

L'arrivée des catalogues informatisés de bibliothèques a fait évoluer le besoin de classification : dans le cadre d'une recherche libre à partir de mots-clés, la classification perd de son importance au profit de l'indexation. Elle reste toutefois utile pour déterminer la place du document dans les espaces si le plan de classement dérive d'une classification comme la CDD. L'indexation d'un document peut se faire sous différentes modalités. Elle peut être libre, en utilisant des termes du langage courant, ou bien n'utiliser que des termes validés issus d'un thésaurus ou d'un répertoire conçu par des professionnels, et permettant de regrouper de façon cohérente l'ensemble des documents sur un même sujet. Des pratiques collaboratives d'indexation ont pu se développer également, en lien ou non avec des institutions : les usagers d'une base de données ou d'une bibliothèque peuvent ainsi indexer librement des documents selon la pratique de la *folksonomie* (voir *infra* en I.3.b).

## b. Classifier les jeux, un exercice intellectuel fécond

Dans leur ouvrage *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*, Pierre Parlebas et Michel Boutin reviennent longuement sur les classifications de jeux élaborées au fil des siècles. Il apparaît que ces différentes classifications sont l'œuvre d'auteurs relevant de disciplines ou de filiations intellectuelles diverses. Il est ainsi possible de distinguer les approches des historiens, des mathématiciens, des philosophes, des encyclopédistes, des anthropologues et des pédagogues.

La classification proposée par Roger Caillois est à double niveau. Elle propose d'abord de regrouper les phénomènes ludiques en quatre rubriques « selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition [*agôn*], du hasard [*alea*], du simulacre [*mimicry*] ou du vertige [*ilinx*]<sup>72</sup> ». Il propose de superposer à ces rubriques une échelle « entre deux pôles antagonistes » : un pôle nommé *paidia*, du côté de la liberté et du pur divertissement, et un pôle nommé *ludus*, du côté de la règle et des « conventions arbitraires »<sup>73</sup>. À l'intérieur d'une rubrique s'étagent ainsi des jeux très libres et des jeux fortement organisés. Caillois considère que des jeux peuvent relever de deux, voire de trois catégories, s'ils mettent en œuvre plusieurs inclinations à la fois, et étudie en détail six combinaisons possibles : compétition-chance, compétition-simulacre, compétition-vertige, chance-simulacre, chance-vertige et simulacre-vertige<sup>74</sup>.

Le *Libro de los juegos*, déjà mentionné, est pionnier. Il distingue d'une part les « jeux en mouvement », c'est-à-dire les sports, et les « jeux assis » qui correspondent aux jeux de société. Parmi les « jeux assis », il distingue les **jeux d'intelligence** (ou de « raison pure »), les **jeux de hasard** (ou de « hasard pur ») et

<sup>71</sup> HUNTER, Eric Joseph. *Classification made simple: an introduction to knowledge organisation and information retrieval*. 3rd ed. Farnham, Surrey : Ashgate, 2009, chap. 3.

<sup>72</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 47.

<sup>73</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 48.

<sup>74</sup> CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991, p. 145-146.

les « **jeux qui combinent hasard et intelligence** »<sup>75</sup>. Cette catégorisation en deux ou trois catégories sera largement reprise dans les siècles suivants, notamment par les encyclopédistes (tome VIII de l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert publié en 1765 ; volume *Jeux et sports* de l'encyclopédie de la Pléiade en 1967 qui parle de « **Jeux de compétition** » plutôt que de « jeux d'intelligence »)<sup>76</sup>, les mathématiciens du XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>77</sup> ou encore l'anthropologue Stewart Culin pour son ouvrage de référence sur les jeux des peuples natifs américains (*Games of North American Indians*, 1902-1903, qui distingue « Jeux de hasard » et « **Jeux de dextérité** »<sup>78</sup>).

Les mathématiciens ont longuement étudié les jeux sous le prisme des probabilités, avec un premier ouvrage dédié (*Liber de ludo aleae*) écrit par l'italien Jérôme Cardan vers 1563 et publié près d'un siècle plus tard<sup>79</sup>. Cardan introduit les notions d'« objet découvert » et d'« objet caché ». En 1944, la parution de l'ouvrage *Theory of Games and Economic Behavior* de John Von Neumann et Oskar Morgenstern fonde la théorie des jeux, domaine mathématique fécond qui s'est largement développé jusqu'à aujourd'hui. Dans la lointaine continuité de Cardan, la théorie des jeux analyse les jeux de société en fonction des systèmes de règles et des informations possédées par les joueurs pour prendre leurs décisions en cours de partie. Von Neumann et Morgenstern définissent ainsi un jeu comme « une séquence mouvements, et la partie en une séquence de choix<sup>80</sup> ». D'après Parlebas et Boutin, plusieurs concepts élaborés dans le cadre de la théorie des jeux sont particulièrement utiles pour concevoir une classification<sup>81</sup> :

- la notion d'information *complète* ou *incomplète*. Les joueurs connaissent ou non l'ensemble des données du jeu : toutes les pièces sont visibles sur un échiquier – information complète, mais dans un jeu de cartes un joueur ne connaît en début de partie que les cartes qu'il a en main – information incomplète.
- La notion d'information complète *parfaite* ou *imparfaite* : dans un jeu à information complète, les actions des joueurs peuvent être alternées et chaque joueur a donc toutes les informations en main à chaque instant (information complète parfaite), ou bien les actions des joueurs sont simultanées et une incertitude demeure (information complète imparfaite).

Des travaux postérieurs liés à la théorie des jeux ont défini les **jeux combinatoires**, qui correspondent aux jeux à deux joueurs à information complète

<sup>75</sup> PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 54.

<sup>76</sup> PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 54.

<sup>77</sup> Michel Boutin évoque notamment Jacques Bernoulli, Pierre Rémond de Montmort et G.W. Leibniz : PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 116-129.

<sup>78</sup> CULIN, Stewart. *Games of the North American Indians*. Washington : US gov Printing Office, 1907, p. 5 (sommaire). [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : [http://archive.org/details/gamesofnorthamer00culirich.ucb\\_banc:GLAD-67312015](http://archive.org/details/gamesofnorthamer00culirich.ucb_banc:GLAD-67312015).

<sup>79</sup> PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 106.

<sup>80</sup> Cité par M. Boutin : PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 149.

<sup>81</sup> PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 56-58 et 159-160.

où les joueurs jouent alternativement. Par ailleurs, les **jeux mathématiques** sont étudiés comme un type de jeu en soi.

Parmi les nombreux anthropologues qui ont travaillé sur les jeux, l'anglais Harold James Ruthven Murray a proposé dans son ouvrage de référence *A History of Board-games other than Chess* (qui faisait suite à *A History of Chess*) une classification thématique. Alors même qu'il étudie des **jeux de pions** abstraits, il met en avant le fait que les « jeux sont typiques des premières activités et occupations des hommes<sup>82</sup> » et sont donc une façon pour une culture de traduire les principales activités qui la fondent : la chasse, la guerre, la course (le terme « **jeux de parcours** » s'est imposé en français), les activités agricoles (à travers les jeux de mancalas), et de façon plus abstraite les « **jeux d'alignement et de configuration** »<sup>83</sup>. Les jeux de pions ont donné lieu à plusieurs classifications par la suite, notamment par Robert Charles Bell, Jean-Marie Lhôte et Michel Boutin<sup>84</sup>. D'autres travaux portent spécifiquement sur les **jeux de cartes**, avec notamment la synthèse de David Parlett<sup>85</sup> et les travaux de Thierry Depaulis qui proposent une classification des jeux de cartes selon cinq classes et une classe à part : **jeux de levées, jeux de capture, jeux d'élimination, jeux de pari, jeux d'échange, jeux de combinaison** et jeux inclassables<sup>86</sup>.

Les nombreux dictionnaires ou « académies de jeux », recueils de règles qui ont fleuri à partir du XVII<sup>e</sup> siècle, proposent des catégorisations très sommaires à partir du **matériel**<sup>87</sup> (jeux de ballon, jeux de tir, jeux de cartes, dés et dominos, etc.) et des **conditions ou lieux de pratique** (jeux d'eau, jeux d'hiver, jeux d'appartement, jeux de préau, etc.) ou bien encore des **types d'activité** mis en œuvre (jeux de combinaison, jeux de précision)<sup>88</sup>.

Ce sont enfin les pédagogues qui se sont intéressés aux jeux, en développant l'étude des « jeux de l'enfant » par rapport aux « jeux des adultes »<sup>89</sup>. Au-delà des recueils évoqués ci-dessus, des pédagogues comme Jean Piaget<sup>90</sup> et Jean Château ont proposé des systèmes d'analyse en fonction de l'évolution de l'enfant, de grandes catégories de jeux étant privilégiées à différents stades de développement. Piaget définit ainsi les **jeux d'exercice** (activité physique, soit les sports et jeux sportifs), les **jeux symboliques** (dans lesquels l'enfant fait semblant : jeux de rôle, au sens large, déguisement, etc.) et les **jeux de règles**. Les jeux de société relèvent des jeux de règles. La classification ESAR (voir *infra*) prend ainsi pour base les

<sup>82</sup> MURRAY, Harold James Ruthven. *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford : Clarendon Press, 1952, p. 4.

<sup>83</sup> Termes traduits par M. Boutin : PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 140.

<sup>84</sup> DEPAULIS, Thierry. « JEUX DE PIONS » [en ligne]. Dans : *Encyclopædia Universalis*. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/jeux-de-pions/>.

<sup>85</sup> PARLETT, David Sidney. *The Oxford guide to card games*. Oxford ; New York : Oxford University Press, 1990.

<sup>86</sup> DEPAULIS, Thierry. « JEUX DE CARTES » [en ligne]. Dans : *Encyclopædia Universalis*. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/jeux-de-cartes/>.

<sup>87</sup> DILLAYE, Frédéric. *Les jeux de la jeunesse : leur origine, leur histoire et l'indication des règles qui les régissent*. Paris : Hachette, 1885. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6566354h>. Country: FRfig. gr. in-8.

<sup>88</sup> MOULIDARS, Th de (1842-1916) Auteur du texte. *Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée, des jeux et des divertissements de l'esprit et du corps... / T. de Moulidars*. Paris : Librairie illustrée, 1888. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1105156>.

<sup>89</sup> CAILLOIS, Roger (DIR.). *Jeux et sports*. Paris : Gallimard, 1967.

<sup>90</sup> PIAGET, Jean. *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel ; Paris : Delachaux et Niestlé S. A., 1945.

travaux de Piaget pour proposer une classification systématique des jeux et jouets à destination des ludothèques.

À l'issue de leur revue des classifications existantes, Pierre Parlebas et Michel Boutin développent chacun une classification exclusive sur leur objet d'étude, fonctionnant selon un arbre logique. Parlebas définit le jeu comme « un divertissement qui organise une compétition réglée, mobilisant sur le mode moteur ou cognitif, un seul ou de nombreux participants »<sup>91</sup>. Il s'intéresse aux « **jeux sportifs** », qui regroupe les **sports** et les « **jeux [sportifs] traditionnels** » et qu'il distingue des jeux de société (qu'il nomme « **jeux cognitifs** »). Parlebas propose une classification de ces trois types d'activités ludiques selon quatre critères : la présence d'une activité motrice, la présence de règles, la présence de compétition et enfin l'institutionnalisation<sup>92</sup>. Pour les jeux de société, Boutin élabore une classification complexe selon des critères successifs et exclusifs : présence ou non d'une **action motrice**, présence ou non d'un « **instrument de hasard** », **information complète (parfaite ou imparfaite)** ou **incomplète**. Il aboutit ainsi à six classes différentes, qu'il croise avec le **nombre de joueurs** (qui détermine les interactions possibles) selon cinq valeurs, et approfondit cette classification avec des critères supplémentaires pour les jeux combinatoires. Le résultat est particulièrement logique, éclairant, mais très loin des termes et des principes retenus par les professionnels (éditeurs, ludothécaires, critiques de jeux et influenceurs, joueurs connaisseurs). Ces derniers ont eux aussi élaboré des catégories de jeux pour répondre à leurs besoins.

### 3. CLASSIFICATIONS OPERATOIRES DES JEUX

Au-delà de ces classifications théoriques, les besoins pratiques des communautés pour lesquels les jeux sont des supports d'activité et d'interaction<sup>93</sup>, notamment les ludothécaires et les passionnés de jeux, ont conduit à l'élaboration de classifications plus pratiques et opératoires, dont les catégories sont compréhensibles par le grand public.

#### a. Les classifications en ludothèque

##### *Le système ESAR et ses dérivés*

Sous-titré « *guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets* » dans sa deuxième édition, le « système ESAR » s'adresse avant tout aux ludothécaires. Développé par Denise Garon en 1982 dans le cadre de sa thèse, ce système a été publié pour la première fois sous forme d'ouvrage en 1985 et s'est largement répandu. Il s'agit du système de classification le plus complet et abouti à destination des professionnels amenés à gérer une collection de jeux et jouets. Basé sur les travaux de Jean Piaget (voir *supra*) et de psychologues de l'enfance, le système s'est enrichi au fil des éditions avec les apports de la psychopédagogue Rolande Fillion, avec une deuxième édition en 2002

---

<sup>91</sup> PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 71.

<sup>92</sup> PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021, p. 61-73 La classification détaillée des jeux sportifs proposée par P. Parlebas autour de la notion d'*interaction motrice* dépasse le cadre de cette étude.

<sup>93</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

et une troisième en 2015. Le système vise à indexer les jeux selon une méthode d'analyse rigoureuse, mais aussi à les mettre en espace dans une ludothèque.

L'ESAR est une classification à facettes (voir *supra*), et propose d'attribuer à chaque jeu des indices relatifs à six facettes<sup>94</sup> :

- Facette A : Types de jeux. Les 33 descripteurs proposés sont regroupés en quatre ensembles qui donnent leur nom au système : les jeux d'exercice, les jeux symboliques, les jeux d'assemblage et les jeux de règles.
- Facette B : Habiletés cognitives.
- Facette C : Habiletés fonctionnelles et motrices.
- Facette D : Types d'activités sociales.
- Facette E : Habiletés langagières.
- Facette F : Conduites affectives.

Cette classification est toutefois critiquée car sa portée est limitée : elle est conçue pour des fonds de jeux et jouets à destination des enfants, dans le cadre de leur développement psychologique, et non pour des fonds de jeux de loisir ou à destination des adultes.

Les jeux de société à proprement parler sont finalement limités à quelques descripteurs très généraux dans la facette A (jeu de circuit et de parcours, jeu de stratégie, jeu de hasard). De fait, de nombreuses ludothèques adaptent la facette A de l'ESAR pour concevoir leur plan de classement, afin de mieux faire correspondre leur plan de classement à leurs besoins<sup>95</sup>. Une adaptation de cette facette A de l'ESAR a été réalisée par des ludothécaires français en 2002 sous le nom de *classement des objets ludiques*<sup>96</sup> (C.O.L.) : reprenant les quatre types de jeux proposés par Denise Garon, ce système recombine et renomme les descripteurs pour la rendre plus adaptée au classement des jeux dans un espace.

### *Les « classifications maison »*

De nombreuses ludothèques proposent désormais des « classifications maison », ou plutôt des plans de classement, pleinement adaptées aux besoins et aux attentes spécifiques de leur public<sup>97</sup>. Les types de jeux les plus demandés peuvent ainsi faire l'objet d'une catégorie, à l'exemple des jeux coopératifs qui se sont fortement développés. Ces plans de classement peuvent ainsi distinguer les jeux par public (enfants et famille), puis par type, en reprenant fréquemment des termes utilisés dans le champ professionnel du jeu aux côtés de termes plus académiques : jeux d'ambiance et jeux d'enquête côtoie ainsi les jeux de stratégie et les jeux de parcours.

Des plans de classement similaires sont également mis en œuvre dans les boutiques spécialisées et les bars à jeux.

---

<sup>94</sup> GARON, Denise, FILION, Rolande, CHIASSON, Robert, et al. *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*. Montréal, France, Canada : ASTED, 2002.

<sup>95</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

<sup>96</sup> PERINO, Odile. *Le C.O.L. : classement simplifié des jeux et jouets selon les procédés ludiques*. Lyon : Quai des ludes, 2002.

<sup>97</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

## b. Les communautés d'usage

Les collectionneurs, les amateurs et les créateurs de jeux forment des communautés d'usage désormais fortement structurées. Les classifications ou les indexations de jeux qu'ils mettent en œuvre sont souvent liées à des bases de données dont les objectifs sont très différents d'un catalogue de bibliothèque : elles sont à visée commerciale (donner envie et susciter l'acte d'achat), à visée encyclopédique, (volonté de donner le maximum d'informations sur les jeux) ou à visée pratique (pour permettre de générer des échanges et de gérer des collections).

### *Pour les jeux de société*

Les sites web traitant des jeux de société, qu'il s'agisse de bases de données, de sites d'associations ou de blogs de passionnés, catégorisent généralement les jeux dont ils traitent, à des degrés de précision divers.

*BoardGameGeek*<sup>98</sup>, lancé en 2000, est une base de données de jeux de société qui est devenue incontournable. Le site est alimenté par sa communauté d'utilisateurs, sur le modèle d'un wiki, et propose de nombreuses fonctionnalités additionnelles et interactives (possibilité de noter les jeux, de les commenter, forums propres à chaque jeu et forums généraux, blogs de créateurs) ainsi que des fonctionnalités marchandes. Concernant la catégorisation des jeux, *BGG* propose un encart « Classification » avec quatre sortes de mots-clés :

- le **type de jeu** (*type* en anglais) désigne un ensemble très général de jeux. Un jeu ne peut se rattacher qu'à un seul type, qui est attribué par un système de sondage : les visiteurs de la page qui sont inscrits au site peuvent voter pour la catégorie qu'ils jugent la plus pertinente, et la page du jeu affiche la catégorie qui a reçu le plus de votes. Huit types sont proposés, qui recoupent parfois des catégories également utilisées dans le champ commercial et médiatique : jeux de stratégie abstraits, jeux modifiables, jeux thématiques, jeux familiaux, jeux pour enfants, jeux d'ambiance, jeux de stratégie, *wargames*<sup>99</sup>.
- les **catégories de jeu** (*game categories*), un ensemble d'environ 80 mots-clés répartis en différents blocs : des **activités**, des **composants** (pour indiquer la présence de cartes, dés ou figurines), des catégories « **non-jeux** » (livres ou extensions notamment), des **compétences** et des **thématiques** (différentes pour les jeux de société et les *wargames*). Toutes les catégories pertinentes peuvent être utilisées pour un même jeu. Il convient de noter un certain mélange des genres concernant les « activités » : rien de commun, *a priori*, entre les termes « jeux éducatifs » (qui se rapporte à l'usage), « civilisation » (qui désigne une thématique et des mécaniques liées) et « puzzle » (qui est la forme du jeu). Les 37 thématiques proposées se rapportent à des genres, à des contextes géo-historiques ou à la présence de certains éléments (animaux ou trains par exemple).

<sup>98</sup> *BoardGameGeek* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/>.

<sup>99</sup> Soit, en anglais : Abstract Strategy Games, Customizable Games, Thematic Games, Family Games, Children's Games, Party Games, Strategy Games, Wargames. Consulté le 16 février 2023.

- les **mécaniques de jeu** (*game mechanisms*). Près de 200 mécaniques précises sont proposées, tirées de l'ouvrage *Building blocks of tabletop game design*<sup>100</sup> (voir *infra* en III.2.a). Toutes les mécaniques pertinentes peuvent être utilisées pour un même jeu.
- les **familles** (*families*), créées par les utilisateurs à partir d'au moins trois jeux, et qui les regroupent selon des critères variés : auteur, thème, site de financement participatif, éditeur, nombre de joueurs, gamme (pour regrouper un jeu et ses extensions), univers fictif, présence sur une table virtuelle, composants, etc. Les familles permettent également de préciser d'autres mots-clés, par exemple pour indexer plus finement les thématiques.

Ces différents mots-clés et catégories sont explicités dans un glossaire collaboratif, et la page de chaque mot-clé (qui regroupe les jeux indexés avec lui) propose également une définition, ce qui rend cette indexation très accessible.

Dans la sphère francophone, *TricTrac.net*<sup>101</sup>, déjà évoqué, est une base de données moins riche mais qui fait référence. Chaque jeu dispose de mots-clés pour le catégoriser, et ces mots-clés se rapportent à la fois à la thématique et aux mécaniques. D'autres sites qui font office de bases de données comme *L'Escale à jeux*<sup>102</sup> indexent les thématiques, et parfois les mécaniques de jeu, mais la définition d'une mécanique donnée fait rarement consensus d'un site à l'autre, même si elle apparaît dans les mêmes termes.

Sans qu'il s'agisse pleinement d'une indexation, plusieurs bases de données de jeux proposent des échelles de notation sur différents paramètres pour permettre de différencier les jeux entre eux et d'en apprécier le contenu. C'est le cas par exemple de *Gus&Co*<sup>103</sup> (intensité du thème et niveau d'interaction), de *Jeux de Nim*<sup>104</sup> (neuf critères, dont la complexité et le degré de réflexion et de stratégie) ou de la base autrichienne *Ludorium.at*<sup>105</sup> proposée par l'Österreichische Spiele Museum (système *Games Buyer Information System* [GABIS] sur dix critères, qui ajoute notamment aux précédents le degré de hasard, de créativité et d'action physique).

### *Pour les jeux de rôle*

La base de données RPGGeek, pendant de *BGG* pour les jeux de rôles, met en œuvre une catégorisation similaire avec trois principales séries de mots-clés :

- les **genres** (*genres*) : chaque jeu pouvant correspondre à différents genres. Dans les faits, au sein des 76 genres proposés, certains relèvent du public-cible. Certains genres sont des déclinaisons de genres

---

<sup>100</sup> ENGELSTEIN, Geoffrey et SHALEV, Isaac. *Building blocks of tabletop game design: an encyclopaedia of mechanisms*. 2nd édition. Boca Raton (FL) : CRC Press, 2022.

<sup>101</sup> *TricTrac.net* [en ligne]. 21 février 2023. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/>.

<sup>102</sup> *L'Escale à jeux* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://escalejeux.fr/>.

<sup>103</sup> *Gus & Co* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gusandco.net/>.

<sup>104</sup> *Jeux de NIM* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxdenim.be/>.

<sup>105</sup> *Ludorium Spieledatenbank des Österreichischen Spiele Museums* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.ludorium.at/prog/suche.asp?sysname=deutsch>.

généraux : la *Culture* ou l'*Histoire* sont ainsi déclinés par aire géographique ou période ;

- la **catégorie** (*RPG category*) : onze catégories sont retenues, qui permettent d'indiquer le type de document de jeu de rôle dont il est question (dont manuel de règles, suppléments de règles, scénarios, cadre de jeu, accessoires) ;
- les **mécaniques** (*RPG mechanics*) : 45 mécaniques fines sont proposées, ce qui est rare dans les communautés ou sites de jeux de rôle : principal dé utilisé pour la résolution des actions, résolution *via* des cartes ou d'autres objets, système de jeu basé sur les classes de personnages ou un arbre de progression, évolution ou non des personnages *via* des niveaux, etc.

La gamme et le système de jeu sont également renseignés et indexés. Enfin, il est possible d'ajouter des mots-clés libres (*tags*) à chaque jeu pour enrichir l'indexation.

La base de données francophone de référence est le *Guide du rôliste galactique* (*GROG*). Jérôme Bianquis, alors président de l'association éponyme gérant le site, a détaillé les difficultés à catégoriser et indexer les jeux de rôle<sup>106</sup> dans une base de ce genre. D'une part, il revient sur les difficultés à déterminer si certains jeux relèvent ou non du jeu de rôle, avec l'essor d'une production indépendante de jeux narratifs qui n'ont pas toujours la forme d'un livre ou d'une boîte de JDR. D'autre part, le GROG propose une indexation thématique en 19 catégories, plus ou moins précises et plus ou moins modelées sur les jeux à succès (il cite l'exemple de *Shadowrun*, mélange de cyberpunk et de *fantasy* aux nombreuses éditions, qui a justifié la catégorie « Cyberpunk / Anticipation fantastique » qui ne paraît pas très répandue). Ces catégories étant exclusives, il est parfois difficile de classer un jeu, et la présence d'une catégorie « Inclassables » ne lui paraît pas satisfaisante. Enfin, le GROG propose en réalité deux bases de données accolées : l'une pour les jeux professionnels (édités), l'autre pour les jeux amateurs. Or, avec le développement de l'impression à la demande et de plateformes permettant à tout créateur de diffuser facilement du contenu de façon payante ou gratuite au sein de la communauté des rôlistes<sup>107</sup>, il n'est pas toujours évident de distinguer un jeu amateur d'un jeu professionnel, si ce n'est par la présence ou non d'un éditeur.

\*\*\*\*\*

À la suite de ce tour d'horizon des classifications et des différentes catégorisations et indexations des jeux, théoriques ou pratiques, nous constatons qu'un jeu de société est caractérisé principalement par sa thématique, ses mécaniques et son public-cible, et qu'il s'inscrit dans une filiation au sein de grands ensembles de jeux similaires. Comment ces caractéristiques impactent-elles la gestion concrète d'un fonds de jeux dans des institutions patrimoniales ?

---

<sup>106</sup> BIANQUIS, Jérôme. « Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR : l'encyclopédisme dans les jeux de rôle et les difficultés du classement ». Dans : *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Lettres Modernes Minard, 2019, p. 307 à 321. [Consulté le 6 janvier 2023]. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307.

<sup>107</sup> Le terme « rôliste » désigne les joueurs de jeux de rôle.

# PRATIQUES IDENTIFIEES DANS LES FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIETE

---

## 1. LES FONDS DE JEUX DE SOCIETE A VOCATION PATRIMONIALE OU DE RECHERCHE : UNE DIVERSITE D'APPROCHES ET D'INSTITUTIONS A TRAVERS LE MONDE

En tant qu'objets culturels, les jeux de société ont leur place dans des musées plus généraux, qui les placent au même titre que les autres productions humaines, et les traitent de la même façon que les autres objets muséaux<sup>108</sup>. Comme évoqué en introduction, les fonds patrimoniaux ou de conservation spécifiquement consacrés aux jeux de société sont relativement rares, et sont divers dans leur forme et leur origine. Ils sont le fait d'acteurs publics ou privés, et il n'est pas rare qu'un tel fonds ait débuté comme une collection privée avant d'être intégré à une institution patrimoniale publique ou d'être fortement soutenu par un organisme public<sup>109</sup>. Les cadres légaux encadrant les jeux de société sont également variables selon les pays, et ont un impact certain sur la constitution de fonds de référence, tout comme l'importance relative du marché du jeu.

### a. Panorama des institutions spécialisées dans la conservation des jeux de société

L'appui sur une institution publique ou sur du mécénat paraît nécessaire pour tenir sur la durée. Les acteurs identifiés peuvent ainsi être :

- des musées, publics (Musée suisse du jeu, Suomen Pelimuseo, Musée français de la carte à jouer) ou privés (Strong National Museum of Play, Deutsches SPIELMuseum de Chemnitz) ;
- des bibliothèques nationales (bibliothèque nationale de Finlande) ;
- des bibliothèques académiques (Fonds patrimonial du jeu de société au sein de la bibliothèque de l'université Sorbonne Paris Nord) ;
- des laboratoires universitaires (FPJS, en cotutelle avec le laboratoire Experice ; SpellenLab à la VIVESHogeschool de Bruges) ;
- des associations et « archives » privées (Deutsches Spielearchiv de 1985 à 2010, Österreichische Spiele Museum de 2003 à 2019, etc.).

---

<sup>108</sup> Entre autres exemples de musées non spécialisés présentant ou conservant des jeux de société dans leurs collections : le Musée national de l'éducation de Rouen, le Musée canadien de l'histoire (Gatineau, Québec) ou le Musée de la Guerre Froide de Berlin.

<sup>109</sup> Citons, entre autres exemples : le Musée suisse du jeu, porté par la commune de La Tour-de-Peilz depuis le début des années 1980 ; la Deutsches Spielearchiv, collection privée créée en 1985 et devenue un musée de la ville de Nuremberg (Allemagne) en 2010 ; l'Archivio italiano dei Giochi, projet d'un collectionneur réalisé par la ville d'Udine (Italie) ; le Strong National Museum of Play (Rochester, NY, Etats-Unis), un musée privé fondé en 1968 et soutenu à plusieurs reprises par des dotations fédérales ; l'Österreichische Spiele Museum, musée privé créé en 2003 et dont la collection a rejoint le musée municipal du château et de la carte à jouer d'Altenbourg (Allemagne) en 2019.

Les collectionneurs privés ont eu un rôle majeur dans la constitution de certains de ces fonds, soit en étant à l'origine de leur constitution (par exemple Bernward Thole pour la DSA, Dagmar et Ferdinand de Cassan pour l'OSM) soit en donnant ou cédant à titre onéreux tout ou partie de leurs collections, à l'exemple des américains Bruce Whitehill (FPJS), Ellen et Arthur Liman (Strong) et du néerlandais Fred Horn (SpellenLab). Des universitaires peuvent également avoir été à l'origine d'une collection, comme le fonds constitué par Elliott Avedon, co-auteur de l'ouvrage *The Study of Games*<sup>110</sup>, hébergé un temps à l'université de Waterloo puis transféré au Musée canadien de l'histoire en 2010. Enfin, plusieurs fonds de ce type ont pour origine des amateurs de jeux, et sont le résultat d'une activité visant à les valoriser (par exemple la DSA, liée au prix *Spiel des Jahres* [Jeu de l'année], ou le FPJS, lié au concours des créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt) ; c'était notamment le cas au tournant des années 1970/1980, où sont apparus de nombreux concours et festivals spécialisés.

## b. Une prise en compte récente par les bibliothèques nationales

Un mouvement de reconnaissance des jeux de société par les bibliothèques nationales s'est amorcé récemment. La bibliothèque nationale de Finlande les collecte au titre du dépôt légal depuis 2008, après avoir reçu des dépôts épisodiques de la part d'éditeurs pendant plusieurs décennies. En Allemagne, l'accord de coalition établi en novembre 2021 indique que la bibliothèque nationale d'Allemagne devra prendre en compte les jeux de société dans son catalogue. La Deutsche National Bibliothek (DNB) s'est engagée dans une démarche active de prise d'information auprès des différentes archives allemandes du jeu pour savoir comment cataloguer et traiter un fonds de ce genre<sup>111</sup>. En France, le sujet est abordé épisodiquement par le département Son, Vidéo, Multimédia (en charge de la collecte du dépôt légal du jeu vidéo) depuis le début des années 2010<sup>112</sup>. Le dernier rapport annuel de l'Observatoire du dépôt légal consacre un focus détaillé aux jeux présents dans les collections de la BnF au sens large, en pointant toutefois l'absence de jeux de société. La bibliothèque nationale d'Australie collecte les jeux de société, mais sans se reposer sur un mécanisme de dépôt légal<sup>113</sup>. Elle met particulièrement l'accent sur les jeux représentant le territoire australien (pris en charge par le département des cartes) ou les jeux représentant des éléments culturels liés au pays (pris en charge par le département des éphémères ou le département des images et manuscrits), et mène une politique active pour solliciter des dons auprès d'éditeurs et de particuliers<sup>114</sup>.

Cette prise en compte progressive des jeux de société par ces institutions majeures dépasse le cadre du dépôt légal et soulève la question du statut juridique

---

<sup>110</sup> AVEDON, Elliott M. et SUTTON-SMITH, Brian. *The study of games*. New York : J. Wiley & Sons, 1971.

<sup>111</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>112</sup> Entretien avec Xavier Sené, BnF, octobre 2022.

<sup>113</sup> MAP SECTION NATIONAL LIBRARY OF AUSTRALIA (COMPTE UTILISATEUR). « Réponse sur le fil "Library collecting AU games? | BGG" ». Dans : *Forums de BoardGameGeek* [en ligne]. 14 novembre 2019. [Consulté le 4 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/thread/2312715/article/33397720#33397720>.

<sup>114</sup> MAP SECTION NATIONAL LIBRARY OF AUSTRALIA (COMPTE UTILISATEUR). « Réponse sur le fil "National Library of Australia :: Games Repository | BGG" ». Dans : *Forums de BoardGameGeek* [en ligne]. 5 mars 2019. [Consulté le 4 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/thread/2162116/article/31416322#31416322>.

entourant les jeux de société dans les pays concernés. En Allemagne, l'inscription des jeux au catalogue de la DNB est l'aboutissement d'une demande faite de longue date par l'association Spiele-Autoren-Zunft e.V. (« société des auteurs de jeux »), et vise à permettre aux créateurs de jeu d'être rétribués par la redevance liée au droit de prêt en bibliothèque, comme le sont les auteurs de livres. En France, les jeux de société sont considérés comme des œuvres de l'esprit par la jurisprudence et permettent la perception de droits d'auteur<sup>115</sup>, mais ils ne sont pas considérés comme des produits culturels<sup>116</sup>, c'est-à-dire des produits relevant du champ de l'art ou de la culture. Il s'agit donc de questionnements pratiques, et pas seulement symboliques, qui ont un impact concret sur la création et plus généralement sur l'industrie culturelle que constitue l'édition de jeux de société.

### c. Les jeux de société, des objets culturels parmi d'autres

Au-delà de ces fonds à la fois spécialisés et « universalistes<sup>117</sup> », qui collectent les jeux de société du monde entier ou d'une aire géographique ou linguistique particulière<sup>118</sup>, existent d'autres institutions muséales qui collectionnent des jeux. De nombreux musées du jouet collectent également des jeux de société (citons, en France, les musées de Moirans-en-Montagne et de Poissy). Cette association entre le jeu et le jouet est également présente dans des musées plus généralistes (notamment, en France, au Musée des arts décoratifs qui dispose d'un département des Jouets qui contient également des jeux de société). D'autres institutions, souvent de taille plus réduite, s'intéressent à des formes ou à des jeux particuliers (Musée français de la Carte à jouer, Musée des échecs à Scorbé-Clairvaux, Schloss- und Spielkartenmuseum à Altenbourg [Allemagne]). Enfin, des jeux de société peuvent être présents dans des collections de musées ou de bibliothèques patrimoniales de façon ponctuelle. Entre autres nombreux exemples, La Contemporaine, la bibliothèque municipale de Toulouse (*via* son fonds Patrimoine Jeunesse), plusieurs bibliothèques spécialisées de la ville de Paris et le Musée national de l'éducation de Rouen possèdent des jeux de société dans leurs fonds, en lien avec leurs missions.

La question des archives des créateurs de jeux semble encore peu se poser (peut-être parce qu'une grande partie des créateurs ayant commencé leur activité au moment de l'essor du média, dans les années 1980/1990, sont encore actifs), et ne fait pas encore l'objet d'une institutionnalisation soutenue. Quelques figures-clés ont toutefois légué leurs archives à des institutions spécialisées, qui les signalent et valorisent de façon importante : Sid Sackson au Strong Museum<sup>119</sup> (don en 2007),

---

<sup>115</sup> BAIGET, Mathieu. « Droit d'auteur, propriété intellectuelle et jeu de société ». Dans : *Ludiconcept* [en ligne]. 4 octobre 2021. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.ludiconcept.fr/droit-dauteur-proprietee-intellectuelle-et-jeu-de-societe/>.

<sup>116</sup> BOURGEON-RENAULT, Dominique, DEBENEDETTI, Stéphane, GOMBAULT, Anne, et al. *Marketing de l'art et de la culture*. Paris : Dunod, 2014, p. 30-36.

<sup>117</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>118</sup> Avec parfois des exceptions, en fonction des opportunités : la DSA héberge ainsi la collection de la société Spear's Games, partiellement en anglais, le FPJS une partie de la collection Whitehill de jeux américains.

<sup>119</sup> Voir *The Sid Sackson Portal*, site web dédié à la valorisation du fonds : <https://sacksonportal.museumofplay.org/s/sackson-portal/page/welcome>. Consulté le 12/02/2023.

Alexander Randolph à la DSA<sup>120</sup>, Fred Horn au SpellenLab<sup>121</sup>. L'essor probable de ce type d'archives entraînera des problématiques de conservation spécifiques, les prototypes de jeux étant souvent particulièrement fragiles.

## 2. SIGNALER, INDEXER ET CLASSER UN FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Les fonds de conservation et de recherche de jeux de société sont constitués et traités selon deux approches relativement différentes : celle des institutions muséales et celle des bibliothèques. Ces deux domaines du patrimoine disposent de pratiques professionnelles bien distinctes pour le signalement et la conservation de leurs collections.

Dans les différentes parties qui suivent, nous synthétisons et analysons les pratiques de traitement de divers fonds de conservation et de recherche de jeux de société. Bien que peu de fonds de ce genre soient présents en bibliothèque académique ou de recherche, nous nous intéresserons particulièrement aux pratiques professionnelles de ce type d'établissement (notamment en ce qui concerne le catalogage et les évolutions dues aux codes RDA/RDA-FR, en France et à l'étranger), ainsi qu'aux spécificités françaises (réseaux nationaux pilotés par la BnF et par l'Abes, répertoire national commun pour l'indexation, normes partagées à l'échelle du réseau Sudoc).

Nous ferons parfois un détour par des fonds de jeu courants, en complément des fonds patrimoniaux : les fonds courants étant plus communs (en bibliothèque, en ludothèque), leur étude est également significative, et les pratiques professionnelles des ludothécaires peuvent apporter un éclairage bienvenu, certaines étant transposées en bibliothèque (comme l'indexation avec le système ESAR).

### a. Signaler et indexer

#### *Rentrer dans les cases ? Le jeu de société, un objet protéiforme*

##### Pratiques dans des institutions muséales

Le signalement des collections dans les institutions muséales obéit à des obligations légales propres à chaque pays, notamment autour de la notion d'« inventaire » (chaque objet d'une collection est dûment répertorié). Des normes ou recommandations internationales de description existent, éditées par le CIDOC, mais elles paraissent moins répandues que dans le monde professionnel des bibliothèques, aucune des institutions interrogées n'y ayant fait référence.

Le signalement des jeux de société peut être très spécifique, notamment si l'institution ne collecte que ce type d'objets, avec un degré fin de description. Il peut à l'inverse être plus générique et adapter à la marge les pratiques de signalement communes utilisées pour l'ensemble des objets, si l'institution collecte différents

---

<sup>120</sup> Voir les pages dédiées sur le site web de la Deutsches Spielearchiv : <https://museums.nuernberg.de/german-games-archive/alexander-randolph-viewing-collection>. Consulté le 12/02/2023.

<sup>121</sup> Voir la page dédiée sur le site web du SpellenLab (en néerlandais) : <https://www.spellenlab.be/erfgoedcollectie>. Consulté le 12/02/2023.

types d'items ou si elle est liée à une institution plus généraliste. Des documents de bonnes pratiques sont généralement rédigés localement pour normaliser la description si différents catalogueurs travaillent sur le fonds et pour faciliter la prise en main lors d'un changement de responsable (en l'absence de documentation, le contenu de certains champs peut ne pas être clair). Ces documents peuvent être très précis et se rapprocher d'une grille de catalogage, comme c'est le cas au MSJ où le responsable des collections a rédigé récemment une charte de description décrivant les principes à suivre, l'ordre des éléments à renseigner et la ponctuation champ par champ (d'une façon similaire à l'ISBD).

Le signalement se fait à deux niveaux. Des champs obligatoires relèvent de l'inventaire. Une couche de description supplémentaire, appelée « catalogue » ou « base de données » selon les institutions, permet une description fine des objets signalés, adaptée à leur format : au-delà des boîtes de jeu, de nombreux objets ou ensemble d'objets sont présents dans les collections comme des lots de cartes ou de dés, des plateaux seuls, etc. Il est notable que le MSJ<sup>122</sup>, le Strong<sup>123</sup>, le SPM<sup>124</sup> et le FPJS<sup>125</sup> délèguent une partie du catalogage « fin » à des stagiaires en documentation, et disposent d'un budget annuel pour ce recrutement. Cette délégation paraît nécessaire mais a aussi des limites : un temps de formation long par rapport à la durée effective de la mission, des difficultés à maintenir des pratiques identiques d'un catalogueur à l'autre et donc de maintenir la cohérence du catalogue.

Les logiciels de gestion des collections utilisés sont variés dans les différentes institutions. Plus ou moins spécialisés, plus ou moins personnalisables, ils impactent la façon dont le signalement est mis en œuvre. Au-delà des logiciels professionnels de musée (par exemple Argus de la société Lucidea pour le Strong, MuseumPlus de la société Zetcom pour la DSA, Micromusée de la société Mobydoc pour le MFCJ, Actimuséo pour le MJMM), signalons le cas du MSJ qui a fait développer une base de données en ligne spécifique à ses besoins, à partir de la plateforme *cloud* Heroku. Par ailleurs, le fait d'utiliser un logiciel fait pour des collections muséales plus classiques complexifie largement le signalement des jeux, car de nombreux champs présents ne sont pas pertinents et sont laissés vides : le SPM, qui utilise le logiciel commun aux musées de la ville de Tampere, a ainsi des difficultés à former les stagiaires catalogueurs<sup>126</sup>.

Les catalogues à destination du public ne reprennent pas l'ensemble des informations de la base de données, mais indiquent clairement le numéro d'inventaire de l'objet pour faciliter les recherches complémentaires<sup>127</sup>. Parmi les institutions interrogées, seul le Strong dispose d'un catalogue public librement accessible en ligne et signalant l'intégralité de ses collections<sup>128</sup>. Le MSJ et le SPM proposent un accès distant à une version réduite de leur base de données, pour consultation, aux chercheurs qui en font la demande. D'autres musées donnent accès aux notices d'une partie seulement de leur collection, pour valoriser des objets

---

<sup>122</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>123</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>124</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>125</sup> Entretien avec Louis Delespierre, FPJS, février 2023.

<sup>126</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>127</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>128</sup> Voir en ligne : <https://onlinecollection.museumofplay.org/ArgusNet/Portal/Public.aspx?lang=en-US> (consulté le 16 février 2023).

remarquables : le MFCJ<sup>129</sup> et le Musée du Jouet<sup>130</sup> signalent une partie de leurs collections dans la base Joconde, catalogue collectif national, tandis que le Musée des Arts Décoratifs signale près de 3000 jeux et jouets dans son catalogue public, souvent en lien avec des expositions temporaires<sup>131</sup>. Dans les cas où le catalogue est incomplet ou s'il n'est pas possible de proposer un accès distant, des exports sont transmis directement aux chercheurs pour répondre à leurs demandes.

Il est notable que la présence de photographies est systématique dans les bases de données pour l'ensemble des institutions interrogées et dans les autres catalogues de fonds de jeux de société consultés : *a minima* une photographie de la boîte avec l'illustration de couverture est présente. Ces photographies sont un complément essentiel de la description, et le plus souvent des photographies du matériel de jeu (plateau et ensemble des éléments) et de l'arrière de la boîte sont également jointes. Ces photographies permettent un gain de temps pour les responsables des collections pour vérifier l'état d'un jeu et pour constituer un corpus pour une exposition ou pour un chercheur<sup>132</sup>. À noter que la DSA pratique une reconnaissance optique de caractères (OCR) sur les boîtes de jeu afin d'améliorer leur découvrabilité<sup>133</sup> : la description du jeu présente sur la boîte est cherchable en texte intégral dans leur base de données.

Pour cerner les spécificités du signalement des jeux de société, il nous paraît nécessaire d'analyser de plus près les notices les plus complètes proposées par les institutions spécialisées. Les éléments présentés ci-après synthétisent les champs des notices de la base de données de la DSA<sup>134</sup>, de la base de données du Strong<sup>135</sup> et ceux indiqués dans la charte de description du MSJ<sup>136</sup>.

<b>Description de l'objet</b>	
Titre	Titre original et titres traduits présents sur la boîte.
Titre descriptif	Si pas de titre propre indiqué sur le jeu (notamment pour les jeux anciens, par exemple les jeux de l'oie).
N° d'inventaire	
EAN	Il s'agit généralement du seul identifiant présent sur un jeu de société contemporain (depuis les années 1970).
Date	Ou intervalle de dates. En général la date de copyright.
Numéro de produit	Numéro dans le catalogue de l'éditeur, ou bien numéro d'inventaire si le jeu était présent dans une collection préexistante acquise par l'institution.
Type d'objet	Pour les jeux : jeu publié, extension, version presse, <i>preprint</i> , prototype, etc. Pour les jeux hors format boîte ou incomplets : cartes, dés, plateau, pions, etc.
Catégorie(s)	Termes généraux pour décrire le jeu, issus d'une classification ou d'un thésaurus local. Le Strong distingue la classification, utilisée en interne, et la « catégorie web » utilisable en facette sur l'interface publique.

<sup>129</sup> Voir en ligne : <https://www.pop.culture.gouv.fr/search/list?museo=%5B%22M0411%22%5D> (consulté le 16 février 2023).

<sup>130</sup> Voir en ligne : <https://www.pop.culture.gouv.fr/search/list?museo=%5B%22M0348%22%5D> (consulté le 16 février 2023).

<sup>131</sup> Voir en ligne : <http://collections.madparis.fr/jouets> (consulté le 16 février 2023).

<sup>132</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>133</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielarchiv, décembre 2022.

<sup>134</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielarchiv, décembre 2022.

<sup>135</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>136</sup> Charte de description rédigée par Denis Rohrer (document interne), Musée suisse du jeu, 2022.

**Pratiques identifiées dans les fonds de conservation et de recherche de jeux de société**

Edition	Pour préciser si l'objet relève de l'auto-édition.
Dimensions	À noter que le MSJ intitule ce champ "Dimension exposition" et précise les dimensions du plateau et des éléments de jeu les plus grands, en prévision d'une utilisation en vitrine pour une exposition.
Âge recommandé	Tel qu'indiqué sur le jeu.
Nombre de joueurs	Tel qu'indiqué sur le jeu.
Temps de jeu	Tel qu'indiqué sur le jeu.
Pays de publication / Lieu de production	Au MSJ, le lieu précis est indiqué sur le modèle "Continent - Pays - Canton - Commune".
Créateur(s)	Avec un index dédié pour normaliser la graphie.
Illustrateur(s)	Avec un index dédié pour normaliser la graphie.
Éditeur (ou fabricant)	Avec un index dédié pour normaliser la graphie. Le Strong propose également un champ spécifique pour l'imprimeur.
Liste complète des composants du jeu	
Matériaux	Les différents matériaux présents dans le jeu, « de la masse la plus grande à la plus petite <sup>137</sup> ».
Technique de création	Par exemple « imprimé », « peint », « cousu », etc. Utile notamment pour les jeux anciens.
Brevet	Numéro du brevet ou de la patente si le jeu est breveté (si l'information est disponible).
Versions	Pour indiquer les autres versions du jeu présentes dans la collection. Selon le logiciel de gestion de la collection, des liens cliquables peuvent être générés, mais cette possibilité paraît peu utilisée <sup>138</sup> .
Couverture	Description de l'illustration de couverture en toutes lettres (pour la rendre cherchable).
Prix gagnés	Nom du prix, rang (1 <sup>er</sup> , 2 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup> ) et année.
Langue des règles	Pour préciser si les règles sont présentes dans une autre langue que celle du matériel de jeu.
Indexation / Mots-clés	Suivant les termes d'un thésaurus ou bien en indexation libre.
Description	Description du jeu (but et principes).
Historique	Description du contexte de création / production du jeu, ou présentation du donateur et de son rapport à l'objet décrit.
État du jeu	Neuf, abîmé, incomplet, etc. Peut indiquer les travaux à mener pour conserver au mieux l'objet.
Modification de l'état d'origine	À renseigner en cas de pièce manquante, de pièce remplacée, de restauration.
Références / Publications	Pour signaler les sources ou les documents mentionnant le jeu en tant que tel ou le jeu en tant qu'élément de la collection de l'institution (articles de journaux, articles scientifiques).
Documents numériques liés	Photographies liées à la notice (couverture, arrière, matériel de jeu, manuel de règles) ; documents administratifs liés à l'objet (formulaire de don, contrat de prêt etc.).

<sup>137</sup> Charte de description rédigée par Denis Rohrer (document interne), Musée suisse du jeu, 2022.

<sup>138</sup> La DSA utilise des liens de ce type, le SPM en a la possibilité mais ne l'utilise pas, le MSJ indique les jeux liés en toutes lettres sans possibilité de lien.

**Fiche d'inventaire / informations relatives à la gestion de l'objet (informations non publiques)**

Date d'acquisition	
Donateur	
Collection	Si l'objet fait partie d'un ensemble acquis ou reçu en don.
Argumentaire	Utilisé au Strong pour préparer les commissions d'acquisition.
Prix	Prix public, notamment s'il est indiqué sur la boîte.
Valeur estimée	Utile pour les assurances, pour évaluer la valeur globale de la collection. Elle prend en compte la valeur du jeu, mais aussi éventuellement la valeur de ses éléments <sup>139</sup> .
Référence estimation	Prix de vente si le jeu est toujours commercialisé, sites de vente ou d'enchères, etc.
Valeur de prêt	Au MSJ, elle est réévaluée à chaque prêt car elle évolue rapidement. Elle est nécessaire pour assurer un objet prêté.
Localisation dans les collections	
Conservation à surveiller	Si le jeu est abîmé et/ou peut continuer à se dégrader (moisissures, matière friable ou comestible, etc.).

Au-delà des contraintes des outils et du degré de spécialisation, les spécificités du signalement s'expliquent aussi par les objectifs poursuivis par l'institution. Le SPM insiste par exemple spécifiquement sur l'histoire des exemplaires reçus en don et le récit du donateur (anonymisé), et y dédie un champ<sup>140</sup>. La DSA, centrée sur la mémoire de la production de jeux en Allemagne, intègre un champ dédié à la description en toutes lettres des logos présents sur les boîtes, et y rattache des photographies de ces logos, afin de faciliter par recoupement l'identification de jeux anciens dont l'éditeur ou le fabricant sont inconnus. La présence de prototypes de jeux dans les collections peut également conduire à utiliser différemment certains champs pour décrire ce type d'objet.

Les évolutions progressives de leur base de données ont été l'occasion pour plusieurs institutions de normaliser certains champs pour en faire des points d'accès, notamment pour les « entités nommées » (créateurs, illustrateurs, éditeurs voire lieux)<sup>141</sup>, ou d'en faire des listes fermées<sup>142</sup>.

L'indexation des jeux est également pratiquée de façon très différente par les différentes institutions interrogées, avec toutefois un élément récurrent : qu'elles aient été mises en place ou à l'état de projet<sup>143</sup>, les classifications ou catégorisations strictes des jeux (chaque jeu recevant une catégorie unique) sont désormais jugées inaptes à rendre compte de la diversité et de la complexité des jeux contemporains<sup>144</sup> publiés depuis les années 1990. Par ailleurs, l'intérêt de ces catégorisations est

<sup>139</sup> Par exemple si les pièces de jeu sont en ivoire : entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>140</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>141</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>142</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>143</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>144</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

également moindre pour la recherche, car une indexation fine permet de croiser les entrées pour trouver des jeux présentant des similitudes thématiques, ludiques (au niveau des mécaniques de jeu) ou formelles. La DSA continue ainsi de renseigner pour chaque jeu une entrée de la classification établie dans les années 1980 par son fondateur, Bernward Thole, car le champ est obligatoire, mais sans l'exploiter ; cette classification mêlait objectif du jeu, forme et thème<sup>145</sup>. Le MSJ a opté pour un fonctionnement plus souple avec des « dénominations » non uniques plutôt que des catégories exclusives<sup>146</sup>. Ces dénominations reprennent soit des mécaniques de jeu (« Jeu de parcours », « Jeu de dé »), soit une caractéristique physique (« Jeu de plateau », « Table de jeu », « Dés »), et forment une liste fermée d'environ 280 termes dédiés aux jeux de société<sup>147</sup>, mise à jour au fil des besoins. Nombre de ces termes sont construits avec un deuxième élément pour préciser la dénomination générique (il y a par exemple 20 dénominations « Jeu de plateau » ou 13 dénominations « Jeu de parcours », dont « Jeu de parcours (Antiquité) » ou « Jeu de parcours (Suisse) »).

L'indexation se fait principalement *via* des mots-clés intégrés à un thésaurus interne à l'institution, comme au Strong<sup>148</sup> ou au MSJ<sup>149</sup>. Elle est parfois complétée par une indexation libre (notamment à la DSA, qui permet aussi une recherche plein texte dans les descriptifs océrisés présents sur les boîtes de jeu, générateurs de mots-clés pertinents pour une recherche). Les mots-clés utilisés sont relatifs :

- aux thématiques du jeu : **genre**, comme la science-fiction ; **lieu**, comme l'Europe ; **période historique**, comme l'Antiquité ; **thème**, comme la colonisation ou l'espace ; en cas d'adaptation, **type d'œuvre adaptée**, comme « Littérature », et **licence**, comme *Le Seigneur des Anneaux* ; **gamme**, comme *Donjons & Dragons* ou *Risk*, etc.
- à son iconographie : par exemple le mot-clé « Joueur » si des joueurs figurent sur l'illustration de couverture.
- aux mécaniques ou familles de jeu, de façon très large : « Jeu de stratégie », « Jeu coopératif », « Jeu de placement d'ouvriers », etc.

Ce type de thésaurus nécessite d'être maintenu, notamment par des vérifications régulières des doublons pour uniformiser les graphies<sup>150</sup>. Le SPM utilise l'ontologie nationale finlandaise YSO<sup>151</sup> (utilisée conjointement par les musées et les bibliothèques) pour indexer les jeux de société et les jeux vidéo, avec un ensemble limité de termes génériques qui renvoient à des publics (« *children's games* », « *family games* »), à des usages (« *cooperative games* »), à des contenus ou des genres (« *science fiction games* »), à des types de jeu (« *strategy games* »,

<sup>145</sup> Une partie de cette classification est visible dans le document de présentation suivant : LUMME, Christin. *Wissen, was gespielt wird. Das Deutsche Spielearchiv Nürnberg* [en ligne]. juin 2015, p. 27. [Consulté le 16 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/gil/wp-content/uploads/sites/2/2017/08/Wissen-was-gespielt-wird.pdf>.

<sup>146</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>147</sup> Sur 316 au total, certaines dénominations étant dédiées aux documents iconographiques relatifs aux jeux ou bien aux quelques jouets également conservés par le Musée suisse du jeu.

<sup>148</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>149</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>150</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>151</sup> Voir en ligne (en anglais) la notice « Games » : <http://www.yso.fi/onto/yso/p6062> (consulté le 16 février 2023).

« *role-playing games* ») ou encore à leur forme (« *board games* », « *card games* », « *dice games* »).

### Pratiques de signalement en bibliothèque et en ludothèque

Sous l'angle bibliothéconomique, un jeu de société est un objet tridimensionnel ou objet « non livre ». Le catalogage des objets en bibliothèque a fait l'objet dès les années 1970 de normes. Un chapitre des *Anglo-American Cataloging Rules* (AACR) dédié a été publié en 1975<sup>152</sup>, tandis qu'une norme ISBD, l'ISBD (NBM) (*international standard bibliographic description for non-book materials*) a été publiée par l'IFLA en 1977. La version révisée (en 1987) de l'ISBD (NBM) a été traduite en français par la BnF en 1995<sup>153</sup>. Les différentes versions de l'ISBD ont ensuite été fusionnées pour aboutir à l'ISBD intégrée en 2011, qui concerne l'ensemble des ressources pouvant être intégrées aux collections des bibliothèques. Dans cette version, les jeux sont intégrés à la forme de contenu « Objet »<sup>154</sup>, mais font l'objet d'une définition propre dans le glossaire en annexe<sup>155</sup>.

Le modèle conceptuel IFLA LRM (*Library Reference Model*), mis en œuvre à travers le code de catalogage RDA (*Resource Description and Access*) et sa déclinaison RDA-FR<sup>156</sup> en France, permet sans difficulté de considérer les jeux de société comme des *œuvres*, définies ainsi :

« [t]oute création intellectuelle ou artistique distincte, susceptible d'être identifiée et nommée de manière univoque dans un contexte bibliographique. Une œuvre peut être de nature textuelle, audiovisuelle, musicale, chorégraphique, performative (spectacle vivant), graphique, photographique, cartographique, plastique, logicielle, etc. ; elle peut combiner plusieurs de ces natures<sup>157</sup> ».

Au niveau physique ou éditorial, celui de la *manifestation*, les jeux (au sens large) sont explicitement considérés comme des objets<sup>158</sup>. Il est notable que la partie publiée de RDA-FR consacrée à la description des œuvres et des expressions

<sup>152</sup> Les auteurs citent les *Anglo-American Cataloging Rules: North American Text, Chapter 12 Revised: Audiovisual Media and Special Instructional Materials* : ROBSON, Diane, SASSEN, Catherine, THOMALE, Jason, et al. « Enhancing the Discovery of Tabletop Games ». *Library Resources & Technical Services* [en ligne]. Juillet 2019, Vol. 63, n° 3, p. 202. DOI 10.5860/lrts.63n3.199.

<sup>153</sup> « ISBD (International Standard Bibliographic Description) ». Dans : *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 13 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/isbd-international-standard-bibliographic-description>.

<sup>154</sup> FEDERATION INTERNATIONALE DES ASSOCIATIONS DE BIBLIOTHECAIRES ET DES BIBLIOTHEQUES. *ISBD Description bibliographique internationale normalisée. Edition intégrée*. Paris : Bibliothèque nationale de France, 2011 2013, p. 31. [Consulté le 13 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/isbd\\_trad\\_francais.pdf](https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/isbd_trad_francais.pdf).

<sup>155</sup> FEDERATION INTERNATIONALE DES ASSOCIATIONS DE BIBLIOTHECAIRES ET DES BIBLIOTHEQUES. *ISBD Description bibliographique internationale normalisée. Edition intégrée*. Paris : Bibliothèque nationale de France, 2011 2013, p. 231. [Consulté le 13 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/isbd\\_trad\\_francais.pdf](https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/isbd_trad_francais.pdf).

<sup>156</sup> Voir pour plus de détails la présentation du code de catalogage RDA-FR : *Qu'est-ce que RDA-FR ? - Transition bibliographique - Programme national* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.transition-bibliographique.fr/enjeux/definition-rda/>.

<sup>157</sup> RIVA, Pat, LE BŒUF, Patrick et ŽUMER, Maja. *IFLA LRM : un modèle conceptuel pour l'information bibliographique*. Pays-Bas : IFLA, décembre 2017.

<sup>158</sup> GROUPE NORMALISATION « RDA EN FRANCE ». GROUPE DE TRAVAIL « DESCRIPTION DES MANIFESTATIONS ». *RDA-FR. Transposition française de RDA. Section 1 : Enregistrement des attributs des manifestations et des items* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], décembre 2021, p. 436. Disponible à l'adresse : [https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2022/03/rda\\_fr\\_section1.pdf](https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2022/03/rda_fr_section1.pdf) : « Tableau des types de contenu ».

(section 2) donne plusieurs exemples de description pour des jeux vidéo, mais aucun pour des jeux de société, avec cependant quelques rares exemples de jeux de société dans la section portant sur la description des manifestations et des items (section 1).

Au-delà de cette prise en compte, la réflexion sur ce qui fait une œuvre, au sens du modèle LRM, se pose avec acuité pour les jeux de société : qu'est-ce qui définit une « œuvre-jeu » donnée ? Est-ce un agencement particulier de mécaniques de jeu ? Un agencement particulier de mécaniques de jeu et d'un thème spécifique ? Un agencement particulier de mécaniques de jeu, d'un thème spécifique, d'un titre, d'un ensemble précis d'illustrations et de composants de jeu (plateau, pions, cartes, dés, aides de jeu, etc.) ? Au contraire d'un texte ou d'une œuvre audiovisuelle (entre autres exemples), les premières *expressions* d'un jeu de société seraient ses prototypes, qui sont souvent largement différents de la première version publiée (qui serait l'*expression de référence* du jeu), les éléments communs entre les prototypes et la version publiée étant les mécaniques de jeu<sup>159</sup>. Par ailleurs, les évolutions d'habillage (de titre, d'illustrations, de matériel) au fil des rééditions d'un « même jeu » sont courantes dans la production éditoriale. Dans ce cadre, la souplesse du modèle LRM pour renseigner les relations entre différentes entités, et notamment entre différentes œuvres, serait un net gain pour la constitution de catalogues de fonds de jeux de société<sup>160</sup>, en permettant de rendre visible au sein d'un fonds les filiations entre différents jeux d'un même auteur et/ou d'un même éditeur.

Dressant un état de l'art du traitement des jeux de société (« *tabletop games* ») dans les bibliothèques des Etats-Unis en s'appuyant sur une enquête menée auprès de 119 bibliothèques en 2015, Teresa Slobuski, Diane Robson et P.J. Bentley notaient le faible nombre de publications professionnelles sur ce sujet<sup>161</sup>, et l'absence de bonnes pratiques normalisées pour le signalement et le traitement des jeux<sup>162</sup>. Cela constitue un frein au développement de fonds de jeux de société alors même que de nombreuses bibliothèques montrent une appétence pour ce type de média<sup>163</sup>. L'enquête montre notamment que près d'un tiers seulement des bibliothèques répondantes catalogue systématiquement les jeux de leurs fonds, qu'une sur cinq les catalogue « parfois » et que la moitié ne les catalogue pas du tout, avec également une différence de traitement entre les jeux de plateau, les jeux de rôle, les jeux de cartes et les autres types de jeux<sup>164</sup>. La pratique de l'indexation est le plus souvent locale, avec des points d'accès sujets axés sur le public-cible (par cursus ou niveau) et/ou sur les mécaniques de jeu. Elle se repose également souvent sur des bases de données spécialisées du type *BoardGameGeek*, les points d'accès proposés par la Library of Congress étant généralement jugés insuffisants. Diane Robson et ses collègues des bibliothèques de l'University of North Texas (UNT) ont

<sup>159</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

<sup>160</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

<sup>161</sup> SLOBUSKI, Teresa, ROBSON, Diane et BENTLEY, P. J. « Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection ». *Evidence Based Library and Information Practice* [en ligne]. Mars 2017, Vol. 12, n° 1, p. 5. DOI 10.18438/B84C96.

<sup>162</sup> SLOBUSKI, Teresa, ROBSON, Diane et BENTLEY, P. J. « Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection ». *Evidence Based Library and Information Practice* [en ligne]. Mars 2017, Vol. 12, n° 1, p. 6. DOI 10.18438/B84C96.

<sup>163</sup> SLOBUSKI, Teresa, ROBSON, Diane et BENTLEY, P. J. « Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection ». *Evidence Based Library and Information Practice* [en ligne]. Mars 2017, Vol. 12, n° 1, p. 4. DOI 10.18438/B84C96.

<sup>164</sup> SLOBUSKI, Teresa, ROBSON, Diane et BENTLEY, P. J. « Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection ». *Evidence Based Library and Information Practice* [en ligne]. Mars 2017, Vol. 12, n° 1, p. 8. DOI 10.18438/B84C96.

poursuivi une réflexion sur le signalement de leur collection de plus de 600 jeux<sup>165</sup>, en établissant un bref guide de catalogage d'un jeu de société en MARC21 selon les *core requirements* de RDA et en favorisant la découvrabilité des jeux dans le catalogue<sup>166</sup> selon deux axes. D'une part, par le développement d'une indexation locale autour des champs « Genre/Forme ». D'autre part par l'implémentation dans l'outil de découverte de trois facettes dédiées aux jeux de société<sup>167</sup>. Elles portent sur la durée d'une partie, l'âge recommandé et le nombre de joueurs<sup>168</sup>, regroupés selon des intervalles qui font sens. Les auteurs notent toutefois que le développement local de tels outils nécessite d'avoir pleinement la main sur son outil de découverte, et une collaboration étroite entre catalogueurs, responsables du SIGB et informaticiens.

La liste des points d'accès créée et utilisée par les bibliothèques de l'UNT est accessible en ligne<sup>169</sup>. Prenant appui sur la collection existante et adaptée à celle-ci, elle mélange des points d'accès relatifs à la forme du jeu, au public-cible, aux thèmes et aux mécaniques de jeux, en insistant sur des catégories pédagogiques utiles à une bibliothèque académique<sup>170</sup>. Les points d'accès proposés ont fait l'objet de notices d'autorité dans le catalogue, ce qui permet de créer des liens entre ces différents points d'accès, de gérer des termes alternatifs ou rejetés et de préciser la source du terme (principalement *BGG*).

En France, en l'absence de dépôt légal, le catalogage des jeux de société est quasi inexistant à la BnF, seuls de très rares jeux étant entrés dans les collections car ils contenaient des supports d'accompagnement audiovisuel<sup>171</sup>. L'exemple de la bibliothèque nationale de Finlande est éclairant sur la façon dont les jeux de société sont signalés par rapport aux autres documents collectés dans le cadre de ce dépôt légal. Les jeux sont catalogués rapidement : ils sont traités dans la collection d'éphémères sous forme de recueils (avec une notice « hôte » correspondant à un ensemble chronologique, par exemple « Jeux de société de 2010 à 2019<sup>172</sup> »), puis à un second niveau avec une notice « composant », minimale, liée à la notice hôte (avec le titre, les créateurs, la langue, l'éditeur, l'année, éventuellement les prix gagnés). Il s'agit d'un signalement spécifique aux jeux de société (en incluant les jeux de rôle<sup>173</sup>), les autres éphémères traités par la bibliothèque ne disposant pas de ce niveau « composant »<sup>174</sup>. Les notices sont versées dans le catalogue collectif

<sup>165</sup> À la date de publication de l'article.

<sup>166</sup> ROBSON, Diane, SASSEN, Catherine, THOMALE, Jason, et al. « Enhancing the Discovery of Tabletop Games ». *Library Resources & Technical Services* [en ligne]. Juillet 2019, Vol. 63, n° 3, p. 199. DOI 10.5860/Irts.63n3.199.

<sup>167</sup> Blacklight, une interface de découverte (*discovery layer*) open source venant enrichir l'interface de recherche Apache Solr. Voir par exemple la notice du jeu *Catan* dans le catalogue de l'UNT : <https://discover.library.unt.edu/catalog/b6039943> (consulté le 13 février 2023).

<sup>168</sup> ROBSON, Diane, SASSEN, Catherine, THOMALE, Jason, et al. « Enhancing the Discovery of Tabletop Games ». *Library Resources & Technical Services* [en ligne]. Juillet 2019, Vol. 63, n° 3, p. 208. DOI 10.5860/Irts.63n3.199.

<sup>169</sup> ROBSON, Diane, YANOWSKI, Kevin et SASSEN, Catherine. *Genre Terms for Tabletop Games* [en ligne]. 30 mars 2020. Disponible à l'adresse : [https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc826647/m2/1/high\\_res\\_d/2020-03-26-Robson-Diane.pdf](https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc826647/m2/1/high_res_d/2020-03-26-Robson-Diane.pdf).

<sup>170</sup> ROBSON, Diane, SASSEN, Catherine, THOMALE, Jason, et al. « Enhancing the Discovery of Tabletop Games ». *Library Resources & Technical Services* [en ligne]. Juillet 2019, Vol. 63, n° 3, p. 207. DOI 10.5860/Irts.63n3.199.

<sup>171</sup> Voir par exemple la notice du « jeu de société vidéo » *Atmosfear*, sorti en 1992 : <http://ark.bnf.fr/ark:/12148/cb38238007s> (consulté le 13 février 2023).

<sup>172</sup> Voir la notice en ligne sur le catalogue (en anglais) : <https://kansalliskirjasto.finna.fi/Record/fikka.4245719?lng=en-gb> (consulté le 13 février 2023).

<sup>173</sup> Voir *infra*.

<sup>174</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

national, Finna.fi<sup>175</sup>, qui comporte également des notices de jeux de société provenant des bibliothèques publiques et universitaires du pays.

Du côté des bibliothèques universitaires françaises, la constitution récente de fonds de jeux de société dans un certain nombre de bibliothèques, déjà évoquée, conduit à un développement du catalogage de ce type de documents, avec plusieurs centaines de notices de jeux dans le Sudoc aujourd'hui<sup>176</sup>. Il est notable qu'en l'absence de normalisation, les notices présentes peuvent différer fortement les unes des autres pour des jeux similaires, avec de mêmes informations indiquées dans des champs UNIMARC différents (ce qui peut s'expliquer aussi, en partie, par les évolutions récentes des consignes de catalogage et d'indexation dans le cadre de la Transition bibliographique).

Désormais, le catalogage des jeux dans le Sudoc peut se faire à partir du script dédié aux objets (type de notice « Va »). Ce type de notice est apparu en 2018 lors de l'intégration au Sudoc des notices des bibliothèques d'architecture françaises (membres du réseau ArchiRès), dont certaines disposent de « matériauthèques », ensembles d'échantillons de divers matériaux utiles aux étudiants pour leurs travaux<sup>177</sup>. Ce script a été adapté au niveau local par des catalogueurs en charge des jeux de société, par exemple au SCD d'Aix-Marseille Université<sup>178</sup> ou de façon plus formalisée au SCD de l'université de Bourgogne<sup>179</sup>.

En l'absence d'ISBN, l'identification univoque des jeux de société peut être faite *via* l'EAN (*European Article Number*, c'est-à-dire le code-barres commercial) qui est renseigné dans le champ 073. Une attention particulière est portée sur différentes zones de notes (bloc 3XX), avec notamment les champs UNIMARC suivants :

- 307 « Note sur la description matérielle » : pour indiquer le contenu de la boîte (l'ensemble des éléments constituant le jeu). Le contenu est indiqué à partir de la liste de matériel généralement présente sur les règles ou sur la boîte, éventuellement suite à un comptage manuel.
- 333 « Note sur le public destinataire » : pour indiquer le nombre de joueurs, l'âge recommandé et la durée d'une partie. La zone étant répétable, les collègues du SCD de l'université de Bourgogne ont fait le choix de la répéter trois fois pour séparer chacune de ces informations.

---

<sup>175</sup> Accessible à l'URL suivant (en anglais) : <https://finna.fi/?lng=en-gb> (consulté le 14 février 2023).

<sup>176</sup> Il est extrêmement difficile de déterminer exactement le nombre de jeux de société car les points d'accès sujet et les points d'accès « Forme ; Genre » comportent des catégories assez larges, aucune n'étant propre aux jeux de société. « Jeux d'intérieur » peut par exemple renvoyer à des jeux proches du jouet ou à des boîtes de magie, « Jeux mathématiques » et « Jeux linguistiques » à des cahiers d'exercice ou des jeux imprimés, le terme « Jeux éducatifs » est utilisé pour des jeux définis comme tels ou pour des jeux de société utilisables dans le cadre des apprentissages, etc.

Une recherche avancée avec les critères (*Mots sujet*) = *Jeux d'intérieur* et *Type de publication* = *Autres* renvoie 957 résultats. En excluant les « jeux éducatifs » [ET PAS (*Mots sujet*) = *Jeux éducatifs*], nous arrivons à 538 résultats. Recherches effectuées le 21 février 2023.

<sup>177</sup> Non visibles dans le Sudoc en février 2023.

<sup>178</sup> Entretien avec Léa Dilas, SCD d'Aix-Marseille Université, janvier 2023.

<sup>179</sup> Entretien avec Alexandra Cousin, Isabelle Rollin et Eloïse Bozio, SCD de l'université de Bourgogne, décembre 2022.

- 334 « Note sur les récompenses » : pour indiquer les prix gagnés, qui sont désormais bien connus des publics amateurs de jeux (*Spiel des Jahres*, As d'Or, Tric Trac d'Or, etc.).

Plusieurs champs du bloc 4XX permettent d'indiquer les liens entre des jeux, et notamment de rattacher une extension à son jeu de base (champs 421 « A pour supplément », et 422 « Est un supplément de »), ou une traduction française au jeu original.

Concernant le signalement des responsabilités (bloc 7XX), la fonction « Concepteur de jeu » a été ajoutée dans le Sudoc en 2022, et inclut les créateurs de jeux de société<sup>180</sup>. Là aussi, les notices antérieures indiquent la fonction d'« auteur » pour les créateurs de jeu, ce qui peut prêter à confusion dans un catalogue.

Alors que l'usage des images de couverture se répand largement dans les catalogues de bibliothèques pour les monographies, et que lier des images (dont celle de la couverture) d'un jeu de société à sa notice est incontournable dans une base de données muséale (voir *supra*), mettre à disposition de telles images pour les jeux fait apparaître des difficultés techniques : la capacité à afficher des miniatures dépend de l'outil de découverte de la bibliothèque, qui offre ou non la possibilité de les récupérer d'une base externe ou de les ajouter et les gérer manuellement pour chaque notice. Dans le cadre d'un fonds de conservation et de recherche, cette fonctionnalité paraît essentielle.

Un rapide tour d'horizon permet de constater des pratiques de signalement extrêmement diverses dans les ludothèques françaises : présence d'un catalogue en propre avec un outil spécialisé, signalement dans le même catalogue que la bibliothèque dans le cas de ludothèques municipales, simples collections créées dans une base de données publique du type MyLudo, etc. Nous traiterons ici seulement du catalogue collectif WikiLudo, mis en place en 2015 par l'Association des ludothèques françaises (ALF) et qui se veut un « un réservoir de notices de jeux, de jouets et de jeux vidéo à destination des ludothèques de France et des pays francophones<sup>181</sup> ». WikiLudo propose de visualiser et d'exporter les notices en UNIMARC, tandis que le catalogage par les ludothécaires se fait dans une interface web en clair. Un manuel de catalogage précis est fourni aux catalogueurs, tout à fait similaire à ceux utilisés par les professionnels des bibliothèques, et devrait être prochainement refondu pour accompagner la mise à jour du catalogue<sup>182</sup>.

Plusieurs champs portent des informations spécifiques propres aux jeux et qui ne disposent pas d'un champ dédié dans le format UNIMARC. Dans ce cas, des champs non attribués ont été paramétrés localement pour accueillir ces informations (champs 691 à 696) : origine culturelle, âge indicatif des joueurs, nombre de joueurs, durée de la partie, mécanismes du jeu (répétable : un champ par mécanique), et contexte d'utilisation<sup>183</sup>. La plupart de ces champs sont à remplir *via* une liste

---

<sup>180</sup> Voir sur le *Guide méthodologique du Sudoc* : « Agent responsable de la conception structurelle et graphique d'un jeu de société, de cartes, de dés, d'un jeu vidéo, etc., ou de toute simulation produisant des interactions entre ses participants ou ses spectateurs, y compris la conception des règles, le choix des matériaux et le processus utilisé », <https://documentation.abes.fr/sudoc/formats/unmb/DonneesCodees/CodeesFonctions.htm#NUM405> (consulté le 14 février 2023).

<sup>181</sup> CD-SCRIPT et ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANÇAISES. *Wikiludo. Recommandations pour le catalogage des jeux et des jouets dans le format UNIMARC*. 2015.

<sup>182</sup> Echange par mail avec Antonin Merieux, Association des ludothèques françaises, janvier 2023.

<sup>183</sup> CD-SCRIPT et ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANÇAISES. *Wikiludo. Recommandations pour le catalogage des jeux et des jouets dans le format UNIMARC*. 2015.

fermée. D'autres usages divergent des pratiques des bibliothécaires, par exemple l'usage du champ 315, « Note sur l'information propre au type de ressource<sup>184</sup> », pour détailler les différents composants du jeu.

L'enjeu d'interopérabilité avec les catalogues de bibliothèques est donc pris en compte, malgré des adaptations spécifiques qui nécessiteraient probablement un travail conjoint avec une agence bibliographique pour permettre une interopérabilité pleine et entière. Par ailleurs, WikiLudo supporte le protocole d'échange Z39.50. L'Abes étudie depuis 2022 les possibilités techniques de dériver les notices depuis WikiLudo pour créer des notices de jeux dans le Sudoc, comme elle le propose à partir de nombreuses autres bases bibliographiques<sup>185</sup>.

### Pratiques d'indexation en bibliothèque et en ludothèque

Concernant l'indexation, les termes Rameau relatifs aux jeux de société s'organisent principalement autour d'une arborescence à partir du terme générique « Jeux d'intérieur » (auquel renvoie le terme « Jeux de société »), lui-même inclus sous le terme générique « Jeu ». La BnF ne possédant des jeux qu'à la marge dans ses collections<sup>186</sup>, ces très nombreux termes visent avant tout à indexer des documents textuels qui portent sur des familles<sup>187</sup> ou catégories de jeux, voire sur des jeux spécifiques (par exemple le *Monopoly*, le *Trivial Pursuit*, *Othello*, etc.). L'usage de ces termes pour indexer directement des jeux peut donc légitimement interroger, car la majorité d'entre eux ne correspondent que très partiellement aux catégories communément utilisées par le monde ludique (ludothèques, mais également éditeurs, boutiques, bases de données et amateurs, voir *supra* en I.3).

Les termes retenus (voir figure 1<sup>188</sup>) se rapportent à la fois à la forme physique du jeu (« Jeux de cartes », « Jeux de pions », « Dominos »), à l'activité intellectuelle mise en œuvre (« Jeux intellectuels », « Jeux de simulation », « Jeux politiques », « Jeux mathématiques ») et au thème (« Jeux historiques », « Jeux géographiques », « Jeux de civilisation »). D'autres termes peuvent également s'appliquer aux jeux de société mais ne sont pas regroupés sous le terme générique « Jeux d'intérieur » (par exemple « Jeux éducatifs », « Jeux de dés » ou « Jeux d'évasion »).

---

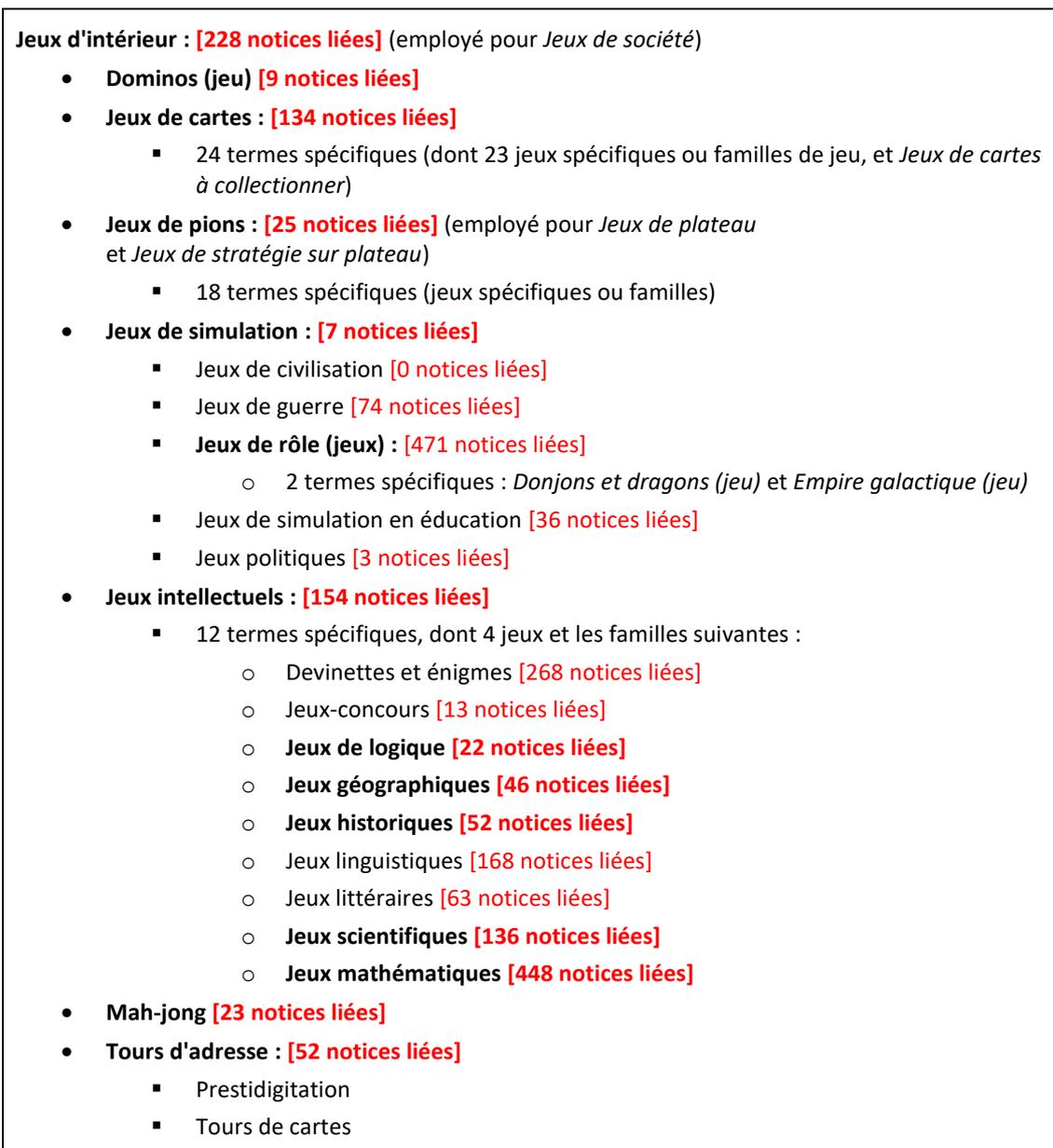
<sup>184</sup> « Manuel UNIMARC : format bibliographique ». Dans : *Transition bibliographique - Programme national* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.transition-bibliographique.fr/unimarc/manuel-unimarc-format-bibliographique/>.

<sup>185</sup> Entretien avec Laure Jestaz, Abes, février 2023.

<sup>186</sup> BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE. *Observatoire du dépôt légal : données 2021* [en ligne]. Paris : Bibliothèque nationale de France, décembre 2022. [Consulté le 24 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.bnf.fr/sites/default/files/2023-01/BnF\\_ObservatoireDL\\_2021.pdf](https://www.bnf.fr/sites/default/files/2023-01/BnF_ObservatoireDL_2021.pdf).

<sup>187</sup> Par « famille de jeux », nous entendons un ensemble constitué par un jeu traditionnel et ses éventuels dérivés, par exemple le bridge, les dames, les échecs, le jeu de l'oie, le mancala, etc.

<sup>188</sup> Réalisée à partir de la notice d'autorité « Jeux d'intérieur » en janvier 2023.



**Figure 1 : Arborescence des vedettes Rameau relatives aux « Jeux d'intérieur » (ou jeux de société)**

Un changement notable a eu lieu en 2020 dans le cadre de la réforme Rameau, avec le changement des consignes du Sudoc concernant l'indexation à la forme et au genre. Auparavant faite *via* une subdivision de forme dans les points d'accès Rameau, cette indexation dispose désormais d'un champ dédié et répétable, le champ 608, qui doit utiliser des autorités Rameau spécifiques pour définir la forme ou le genre du document ou de l'objet catalogué. Les notices antérieures à 2020 indiquent ainsi généralement un ou plusieurs points d'accès relatifs au jeu (le plus souvent le terme le plus générique, « Jeux d'intérieur<sup>189</sup> ») en indexation sujet (champ 606), ce qui ne permet pas de distinguer les jeux des documents traitant des jeux. Identifier certains jeux présents avant 2020 dans le Sudoc nécessite ainsi de faire une

<sup>189</sup> Voir la notice d'autorité dans le catalogue de la BnF : <http://ark.bnf.fr/ark:/12148/cb119713231> (consulté le 16 février 2023).

recherche croisée avec le mot « jeu\* » en sujet et le type de matériel « Autre », ce qui ne facilite pas leur découvrabilité.

Une vingtaine de notices Forme/Genre présentes dans le référentiel Idref peuvent s'appliquer aux jeux de société (voir figure 2)<sup>190</sup>, mais le référentiel semble encore incomplet. D'une part, certains termes utilisés pour l'indexation en Forme/Genre n'ont pas encore de notice d'autorité de ce type (type Tf dans la nomenclature de l'Abes) mais seulement une notice d'autorité nom commun (type Td) ; c'est par exemple le cas du terme « Jeux d'intérieur », largement utilisé. D'autre part, il est notable que certains jeux signalés dans le Sudoc ont une indexation Forme/Genre multiple, avec parfois jusqu'à une dizaine de termes relatifs aux jeux<sup>191</sup>, alors qu'il est préconisé de n'utiliser qu'un seul terme<sup>192</sup>. La pertinence d'une telle indexation peut interroger, l'utilisation fréquente de termes très génériques pouvant générer du bruit.

Cartes à jouer	Jeux de simulation
Dominos (jeu)	Jeux d'évasion
Jacquet	Jeux éducatifs
Jeu de l'oie	Jeux intellectuels
Jeux	Jeux politiques
Jeux de cartes à collectionner	Jeux scientifiques
Jeux de civilisation	Patiences (jeux)
Jeux de construction	Puzzles
Jeux de guerre	Règles (sports et jeux)
Jeux de logique	Tabliers de jeu

**Figure 2 : Termes relatifs aux jeux de société disposant de notices d'autorités Forme/Genre dans le Sudoc**

Une évolution importante pour l'indexation des jeux dans le Sudoc a eu lieu en mars 2022 : à la demande des collègues de la bibliothèque d'INSPE de Nancy-Maxéville, l'Abes a intégré au Sudoc les indices de la classification ESAR (voir ci-dessus en I.3.a) pour faciliter l'indexation avec ce système<sup>193</sup>. Malgré les limites de cette classification, principalement adapté aux jeux et jouets à destination des enfants dans une optique pédagogique, l'indexation en ESAR semble se répandre dans le Sudoc, portée par les BU d'INSPE, avec environ 130 jeux indexés de cette manière<sup>194</sup>.

Le catalogue collectif WikiLudo propose quant à lui, au côté d'une indexation en ESAR, une indexation des mécanismes de jeu *via* une liste fermée de 45 termes

<sup>190</sup> Extraction réalisée en février 2023.

<sup>191</sup> Voir par exemple la notice du jeu *7 Wonders Duel* (<https://www.sudoc.fr/220454469>) ou celle du jeu *Mascarade* (<https://www.sudoc.fr/260188212>).

<sup>192</sup> AGENCE BIBLIOGRAPHIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR (ABES). *Zone 608 : Point d'accès forme, genre ou caractéristiques physiques* [en ligne]. 17 novembre 2021. [Consulté le 14 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://documentation.abes.fr/sudoc/formats/unmb/zones/608.htm>.

<sup>193</sup> Entretien avec Laure Jestaz, Abes, février 2023.

<sup>194</sup> Recherche réalisée dans le Sudoc avec une équation de recherche combinant les 29 indices de la facette A de l'ESAR édition 2015 (A101 OU A203 OU A409, etc.), puis un filtrage par *Type de publication = Autres*. Recherche réalisée le 21 février 2023.

non exclusifs établie par l'ALF. Le champ UNIMARC dédié est ainsi répétable pour indexer le jeu *via* les différentes mécaniques qu'il met en œuvre.

### *Des livres comme les autres ? Signaler et indexer les jeux de rôle*

Il nous semble nécessaire de faire un point spécifique sur le jeu de rôle. Au vu de son format le plus courant, un jeu de rôle est-il un livre comme un autre ?

Les réponses apportées diffèrent selon les institutions. La BnF et la bibliothèque nationale de Finlande collectent toutes deux des jeux de rôle au titre du dépôt légal, et les traitent généralement de façon similaire, en reconnaissant les limites de la collecte (tous les éditeurs ne déposant pas leurs jeux malgré l'obligation légale, probablement par méconnaissance<sup>195</sup>, et bien que la plupart des jeux édités disposent d'un ISBN). Les jeux de rôle sont traités comme des documents de consommation courante (éphémères), et catalogués de façon extrêmement sommaire sous des notices globales : la BnF les regroupe par éditeur<sup>196</sup>, et les range dans des caisses en magasin selon le même principe au côté des autres recueils (comme les catalogues commerciaux par exemple). Ce n'est plus systématiquement le cas, certains documents (un jeu à proprement parler, ou bien un supplément également présenté sous forme de livre) peuvent être catalogués comme les autres documents « livres » de la BnF, sans que le critère de distinction ne soit apparent.<sup>197</sup> La BN de Finlande se trouve confrontée à cette même ambiguïté, car les spécificités des jeux de rôle sont mal connues des catalogueurs<sup>198</sup> : certains JDR sont ainsi traités comme des éphémères, sur le même principe que les jeux de société collectés au titre du dépôt légal (voir *supra*), alors que d'autres sont signalés comme des livres et rejoignent les collections avec les documents portant sur les jeux. Toutefois, le service en charge des jeux de société a pour projet de rationaliser cette collection de JDR en les regroupant et en unifiant leur traitement<sup>199</sup>. La légitimité des JDR dans ces institutions semble donc toujours en questionnement<sup>200</sup>, alors même que ce média est le plus souvent diffusé sous la forme de livres édités.

Un autre exemple intéressant est la *Edwin and Terry Murray Collection of Role-Playing Games*<sup>201</sup>, reçue en don par la bibliothèque patrimoniale (*David M. Rubenstein Rare Book & Manuscript Library*) de la Duke University (Etats-Unis). Comme d'autres collections de cette bibliothèque, la collection Murray a été décrite dans le catalogue des archives et manuscrits selon les normes de description archivistique en vigueur. Ce type de signalement offre l'avantage d'un emboîtement de différents niveaux, ce qui permet de visualiser l'organisation physique et

<sup>195</sup> Entretien avec Xavier Sené, BnF, octobre 2022.

<sup>196</sup> Voir, à titre d'exemple, la notice d'une partie des jeux de l'éditeur Hexagonal (<http://ark.bnf.fr/ark:/12148/cb376270908>, ou bien la notice de recueil regroupant la majorité des jeux de rôle de la BnF : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb45259210k>. Consultées le 4 février 2023.

<sup>197</sup> Voir par exemple les notices du *Jeu de rôle de la Terre du Milieu*, 2<sup>e</sup> édition (<http://ark.bnf.fr/ark:/12148/cb36700172j>) ou de *Château Falkenstein*, 1<sup>e</sup> édition (<http://ark.bnf.fr/ark:/12148/cb35845625g>). Consultées le 4 février 2023.

<sup>198</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

<sup>199</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

<sup>200</sup> PAMART, Nolwenn. *Valeur et place du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque : réussite ou « échec critique »* [en ligne]. Mémoire de conservateur d'Etat des bibliothèques. Villeurbanne : Enssib, 2020, p. 59-67. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-69597>.

<sup>201</sup> Voir le catalogue de la collection : « Edwin and Terry Murray Collection of Role-Playing Games, 1972-2017 - Archives & Manuscripts at Duke University Libraries ». Dans : *David M. Rubenstein Rare Book & Manuscript Library* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://archives.lib.duke.edu/catalog/murrayrpg>.

intellectuelle de la collection et de naviguer facilement dans le catalogue par type de conditionnement (avec une distinction opérée entre les jeux publiés sous forme de boîtes – *boxed games* – et les jeux publiés sous forme de livres – *modules, manuals and campaigns*), par gamme, puis au sein de celle-ci. Par contre, la description de chaque document est extrêmement réduite, ce qui ne permet pas de bien l’appréhender : seul le titre du document, l’éditeur et l’année de publication sont indiqués, sans mentions de responsabilité et sans éléments relatifs à l’importance matérielle (nombre de pages, présence ou non d’illustrations, document en noir et blanc ou en couleur, etc.).

Les institutions muséales sont elles aussi partagées sur le traitement des jeux de rôle. Le Suomen Pelimuseo traite les jeux de rôle comme des livres, avec une nuance : les JDR sont intégrés aux collections de la bibliothèque du complexe auquel le musée appartient, mais ils ne sont pas, pour le moment, catalogués comme le seraient les livres de la bibliothèque ou les jeux de société du musée. Les informations essentielles sont simplement notées dans un fichier Excel qui permet de connaître l’intégralité des JDR présents. Les cataloguer et rendre ces données accessibles dans le catalogue des bibliothèques de la ville est en projet (ces notices intégreraient ainsi le catalogue collectif national). Quelques jeux uniques (par exemple des exemplaires donnés par un créateur) ou rares sont traités comme des jeux de société et sont donc stockés au Centre des Collections du centre muséal Vapriikki, et quelques JDR au format numérique natif sont stockés sur des serveurs et simplement listés de la même façon que les autres JDR. Le Strong traite les JDR comme les autres jeux, en les signalant dans la base de données du musée<sup>202</sup> (et non dans le catalogue de la bibliothèque) et en les stockant en réserve dans un espace dédié dans lequel les jeux sont regroupés par gamme<sup>203</sup>. Le catalogage est similaire à celui d’un jeu de société.

Le FPJS a fait le choix en 2023 de cataloguer les jeux de rôle de sa collection dans le Sudoc, en suivant donc les normes de catalogage de l’Abes. Une attention particulière est portée aux notions de gamme (tous les documents relatifs à un même jeu) et d’édition (tous les documents relatifs à la même édition d’un jeu, c’est-à-dire publiés pour être utilisés avec la même édition des règles), ainsi qu’au type de contenu d’une publication de jeu de rôle. En effet, de très nombreux jeux se présentent sous la forme d’un manuel de règles et de nombreux suppléments aux objectifs différents :

- « aventures » ou « scénarios » pour scénariser ou encadrer une partie ;
- « campagne » proposant une suite cohérente de scénarios ;
- « univers » ou « cadre de jeu » (*setting* en anglais) qui adapte les règles à un univers fictionnel particulier et propose une description de cet univers ;
- « bestiaires » ou recueils d’adversaires et de « créatures » ;
- suppléments de règles pour enrichir tel ou tel aspect du jeu (les types de personnages jouables, la magie, le combat, les véhicules, etc.).

---

<sup>202</sup> Voir par exemple la notice publique de la première édition de *Dungeons & Dragons* (<https://onlinecollection.museumofplay.org/ArgusNet/Portal/Public.aspx?lang=en-US>) et la notice publique de la première édition de *Call of Cthulhu* (<https://onlinecollection.museumofplay.org/ArgusNet/Portal/Public.aspx?lang=fr>) : à noter qu’il n’est pas évident de déterminer *via* les notices le format (livre, livret ou boîte). Consultées le 4 février 2023.

<sup>203</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

Une typologie a été établie et sera indiquée par une lettre dans la cote attribuée à chaque document : la cote fera ainsi référence à la gamme, l'édition, le type de document. Une attention particulière sera portée aux zones de liens (afin de bien rattacher un supplément à son « manuel de base », c'est-à-dire à l'édition des règles qui permettent de le faire jouer), aux titres (pour ne pas laisser d'ambiguïté sur la gamme auquel le supplément appartient et au catalogage des autorités, les auteurs et illustrateurs étant souvent nombreux pour un même document)<sup>204</sup>.

Nous avons évoqué les impacts positifs de l'adoption du modèle IFLA LRM sur le signalement des jeux de société (voir *supra*) ; dans son mémoire de conservateur, Nolwenn Pamart propose une analyse de l'impact du modèle LRM sur le signalement des jeux de rôle, en pointant le fort intérêt des liens entre documents au sein de gammes pléthoriques (en prenant pour exemple les différentes éditions du jeu *Cyberpunk* de Mike Pondsmith)<sup>205</sup>.

## b. Classer et mettre en espace

De fait, les institutions muséales ne disposent pas de plan de classement pour leurs collections en réserve, à vocation patrimoniale : c'est l'ordre d'inventaire qui détermine l'ordre de rangement des objets dans les salles de conservation. Quelques exceptions sont faites en fonction du type d'objet, dans une logique de conservation préventive et d'optimisation de l'espace de stockage, souvent précieux<sup>206</sup>. Les estampes sont notamment conservées dans des meubles à plans (par exemple des plateaux de jeu imprimés sur papier et sans boîte), et les objets volumineux (comme les flippers ou les billards) regroupés dans des espaces adaptés. Certains jeux peuvent également être regroupés en fonction de leur type et de leur forme (cassettes, jeux de cartes traditionnels, lots de dés). Une autre exception peut être liée à la conservation de collections spécifiques cédées à l'institution : le Strong range ses objets par catégorie (jeux de plateau, jeux de rôle, jeux vidéo, etc.), mais conserve groupés les objets d'une même collection (par exemple la collection donnée par la société Mayfair Games)<sup>207</sup>. De fait, organiser ces collections de jeux selon une classification dédiée serait insatisfaisant car la majorité des jeux entreraient dans plusieurs catégories<sup>208</sup>.

Concernant la mise en espace des jeux de société dans des expositions dédiées à ce support spécifique, la logique qui préside est une logique chronologique et thématique (par région du monde, par public ou activité, par support : les plateaux, les cartes, les coffrets, etc.), en créant un parcours cohérent qui replace les jeux dans leur contexte en fonction du thème de l'exposition (le phénomène global du jeu au MSJ ou pour l'exposition permanente *Game Time!* du Strong, les jeux américains pour l'exposition permanente *America at Play* au Strong également, les jeux finlandais au Suomen Pelimuseo). Les objets exposés sont généralement mis en scène : aux côtés de la boîte du jeu présentée verticalement, le plateau et certaines pièces du matériel de jeu sont disposés « comme pour une partie », pour permettre

---

<sup>204</sup> Entretien avec Louis Delespierre, FPJS, février 2023.

<sup>205</sup> PAMART, Nolwenn. *Valeur et place du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque : réussite ou « échec critique »* [en ligne]. Mémoire de conservateur d'Etat des bibliothèques. Villeurbanne : Enssib, 2020, p. 67-70. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-69597>.

<sup>206</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>207</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong Museum, octobre 2022.

<sup>208</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

de visualiser le maximum d'éléments. Les cartons explicatifs qui accompagnent les jeux peuvent seulement proposer des descriptions minimales, ou bien expliciter en détail le contexte de la période d'origine du jeu ou la façon de l'utiliser. Les jeux anciens, antérieurs à l'apparition des jeux d'édition, consistent généralement en un plateau et des pions, et il arrive fréquemment qu'un jeu soit incomplet ; dans ce cas, la présentation du contexte fait l'objet d'une attention particulière.

Pour exposer des cartes, le Musée français de la carte à jouer fait un travail spécifique en réalisant des montages de conservation regroupant de nombreuses cartes sur une planche.

Du côté des bibliothèques, la BN de Finlande a entrepris récemment de réorganiser son fonds de jeux, stocké dans les collections d'éphémères, pour faire correspondre son agencement à l'organisation du catalogage. Le groupement d'ensemble est défini par la notice hôte (voir *supra*) et correspond à un intervalle de dates ; les jeux sont ensuite classés par ordre alphabétique dans cet intervalle. Le FPJS étudie de près la question du classement, car la collection ne disposait pas de principes clairs de classement jusqu'à présent. Le fonds, en cours de traitement, a été stocké sur des étagères de façon pragmatique à l'issue de son déménagement en 2020 afin de rendre les objets accessibles. Des pistes de classement sont étudiées, notamment pour regrouper les jeux par pays d'origine, par période (selon un découpage par décennie) et par éditeur, mais il est complexe d'allier cohérence intellectuelle et impératifs logistiques et pratiques dans l'optique d'un accroissement maîtrisé mais régulier dans les années à venir<sup>209</sup>. Concernant le fonds de jeux de rôle, le FPJS a adopté un classement par gamme, en attribuant à chaque document une cote commençant par JdR puis indiquant le jeu, le numéro d'édition et une lettre précisant le type de document selon une typologie propre aux jeux de rôle (règles, univers, scénario/campagne, bestiaire)<sup>210</sup>. Ainsi, un recueil de scénarios publié dans le cadre de la troisième édition du jeu *Shadowrun* aura par exemple pour cote « JdR – SHA (3) – SC ». ; les autres recueils de scénarios publiés pour le même jeu et la même édition auront la même cote, ce qui formera des ensembles cohérents au sein des gammes les plus importantes. Les documents au format boîte (souvent les règles initiales) et les documents au format livre (manuels de règles ou suppléments) devraient cohabiter sur les mêmes rayonnages, au contraire du choix fait par la bibliothèque patrimoniale de la Duke University (voir *supra*, [II.2.a](#)).

Pour les fonds courants de jeux de société en bibliothèque, malgré le libre accès, les jeux ont une différence fondamentale avec des livres : leur format. L'empilement des boîtes est incontournable, et les jeux sont regroupés par format similaire au sein d'une catégorie (« Jeux coopératifs », « Jeux pédagogiques », « Jeux de stratégie », etc.). De fait, au contraire d'une monographie pour laquelle la cote désigne un point de rangement univoque, exactement entre deux autres documents, un jeu de société a un espace situé (sur telle étagère ou telle travée) mais pas un emplacement exact.

---

<sup>209</sup> Entretiens avec Louis Delespierre et Annie Xiang, FPJS, juillet 2022.

<sup>210</sup> Entretien avec Louis Delespierre, février 2023.

### 3. ENRICHIR, CONSERVER ET FAIRE VIVRE UN FONDS DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Comme tout fonds hébergé dans une institution à vocation patrimoniale, un fonds de conservation et de recherche de jeux de société est une collection vivante : elle s'accroît, doit être conservée selon des normes strictes, sert de support à la recherche, se démultiplie par la numérisation et rencontre des publics variés à travers des expositions et des activités de médiation.

#### a. Enrichir un fonds de jeux : les dons au cœur de l'accroissement des collections

##### *Le dépôt légal du jeu de société*

Le dépôt légal des jeux de société, déjà évoqué, est extrêmement peu répandu. En Finlande, où il est en place depuis 2008, il est pris en charge par deux des six bibliothèques qui collectent le dépôt légal : la bibliothèque nationale et celle de l'université de Turku, qui collectent chacune un exemplaire. Malgré la réception de quelques jeux envoyés par des éditeurs depuis les années 1970, la collection reste peu développée : elle n'est pas du tout exhaustive sur la production du pays avant cette date, et la BN fait appel aux dons des particuliers pour la renforcer, dans une logique de représentativité de la production ludique du pays.

En France et en Australie, certains jeux de société sont collectés par les bibliothèques nationales dans le cadre du dépôt légal éditeur, notamment s'ils comportent des représentations cartographiques. La BnF dispose ainsi de collections de puzzles et de riches collections de cartes (prises en charge par le département des Estampes)<sup>211</sup>. Les bibliothèques en charge de la collecte du dépôt légal imprimeur peuvent elles aussi constituer des collections limitées de jeux de société et de jeux de rôle, à l'exemple de la BNU de Strasbourg<sup>212</sup>.

##### *Les politiques des collections*

La politique documentaire, ou politique des collections, relative à un fonds de conservation et de recherche de jeux de société est, comme toute politique des collections portant sur d'autres types de documents, fortement dépendante du contexte institutionnel. De façon générale, peu d'établissements étudiés disposent d'une politique des collections formalisée spécifique aux jeux de société : soit aucune politique n'est formalisée malgré quelques principes suivis (MSJ), soit les principes guidant l'accroissement des collections de jeux se rattachent à une politique des collections plus générale à l'échelle de l'établissement (Strong, SPM). La mise à jour du document formalisé est liée soit au cadre réglementaire (par exemple pour le Strong, qui est accrédité par l'American Association of Museums tous les 10 ans et doit renouveler sa politique des collections au minimum à cette fréquence), soit à des évolutions pratiques (changement de tutelle, déménagement, refonte des espaces). Devant le nombre croissant de propositions de dons, la DSA

---

<sup>211</sup> Ces collections sont présentées et valorisées dans un ouvrage : TALBOT, Jude. *Fabuleuses cartes à jouer : le monde en miniature*. Paris : Gallimard ; BnF éditions, 2018.

<sup>212</sup> SCHWEITZER, Jérôme. « Autre chose que des livres... : les entrées du dépôt légal dans les collections de la BNU ». *La Revue de la BNU* [en ligne]. Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg, Novembre 2018, n° 18, p. 26-33. DOI 10.4000/rbnu.600.

envisage également de mieux formaliser ses besoins et son circuit de traitement, et de communiquer ces informations plus largement<sup>213</sup>.

Pour la plupart des institutions étudiées, l'acceptation systématique des jeux non présents dans les collections est la règle, ce qui nécessite une analyse des dons au cas par cas et une mise en regard systématique avec la collection existante. Cela permet d'éviter les doublons (sauf s'il s'agit de jeux importants ou rares, qui peuvent être conservés en plusieurs exemplaires) tout en ne passant pas à côté d'un exemplaire en meilleur état que l'exemplaire conservé le cas échéant. Il peut arriver de compléter un jeu avec du matériel d'un autre exemplaire, par exemple pour garder une boîte en meilleur état et le matériel complet ; dans ce cas, cette opération est dûment renseignée dans la fiche d'inventaire de l'objet<sup>214</sup>.

Ce qui est entendu par « jeu de société », pour plusieurs institutions, ce sont des jeux publiés sous la forme d'une boîte et avec des règles (les jeux qui n'ont pas de règles relevant plutôt du domaine du jouet<sup>215</sup>). Dans les faits, l'ensemble des fonds étudiés comportent des objets qui n'entrent pas pleinement dans ce cadre, mais s'en rapprochent. Au SPM, une attention particulière est portée au fait que le jeu est aussi un média utilisé à des fins promotionnelles, et que de nombreuses entreprises et collectivités éditent des jeux en tant que supports de communication : bien qu'ils s'agissent de jeux de société si l'on se base sur des critères formels, tous n'ont pas nécessairement vocation à entrer dans les collections<sup>216</sup>.

La raison d'être de l'établissement guide sa politique documentaire : fort logiquement, le « musée finlandais des jeux » et l'« archive allemande des jeux » collectent des jeux publiés ou fabriqués dans leur pays, ou qui comportent un lien thématique ou historique avec le pays. Dans le doute, le conservateur décide<sup>217</sup>.

Le type de document collecté peut également générer des contraintes : ainsi, le Musée français de la carte à jouer acquiert normalement uniquement des jeux de cartes complets pour sa collection, mais les jeux de cartes anciens (jusqu'au XV<sup>e</sup> siècle) le sont rarement. Dans ce cas, le musée déroge à sa politique documentaire pour acquérir des lots incomplets témoignant de cette période.

Les contraintes de place et de moyens humains impactent également la politique documentaire. Alors que la DSA ambitionnait à son origine, dans les années 1980, de collecter l'ensemble de la production allemande, le fort développement du marché depuis les années 1990 rend impossible la collecte de l'ensemble de la production car plusieurs centaines de jeux sortent chaque année en Allemagne. L'accroissement se concentre donc sur les nouveaux jeux et l'équipe cherche à collecter une « part représentative » de la production d'une année donnée, en gardant à l'esprit qu'une partie des jeux qui leur échappent entreront potentiellement dans la collection par la suite, *via* des dons de particuliers<sup>218</sup>. Dans cette optique, les enseignants-chercheurs en charge de la cogestion du FPJS envisagent une forme de tirage au sort annuel pour déterminer quels jeux d'un éditeur devraient être demandés en don ou acquis. L'enjeu serait d'enrichir le fonds avec un échantillon représentatif de la production de jeux de société de l'année

<sup>213</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>214</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>215</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>216</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>217</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>218</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

écoulée sans préjuger de la « valeur » (ludique, esthétique, médiatique, etc.) des jeux, tout jeu pouvant devenir un matériau de recherche intéressant dans le cadre de futures recherches. La formalisation de critères de choix peut ainsi être vue comme un risque de passer à côté d'une partie de la production en ne conservant que les jeux jugés les plus intéressants (auteurs reconnus, jeux ayant gagnés des prix ou reçus des critiques élogieuses, etc.) : cette vision d'un fonds patrimonial, très différente de celle d'un bibliothécaire, se rapproche des objectifs d'un dépôt légal.

Toutefois, au-delà de la collecte d'un échantillon de la production contemporaine pour les chercheurs du futur, plusieurs institutions cherchent également à développer la profondeur historique de leur collection en collectant des jeux antérieurs à leur fondation. Cela leur permet notamment de susciter plus d'intérêt de la part de la communauté académique<sup>219</sup>, ou bien de « rehausser la valeur de la collection »<sup>220</sup>. Deux principaux leviers sont utilisés, en sus d'éventuels dons de particuliers. Le premier est l'acquisition, gratuite ou onéreuse, de collections complètes de jeux (des archives d'éditeurs de jeux comme la Spear's Games Archive accueillie en 2017 à la DSA ; ou des collections privées d'amateurs, chercheurs ou journalistes spécialisés<sup>221</sup>). Le second est l'achat de pièces rares et anciennes, notamment archéologiques. C'est notamment le choix fait par le MSJ<sup>222</sup>, qui consacre une salle d'exposition aux jeux antiques et expose les objets archéologiques acquis au fil des années (tablettes, pions, dés, etc.). Une répartition des responsabilités est faite pour ces deux circuits distincts : l'achat d'objets et jeux anciens relève d'une responsabilité scientifique, et donc du directeur du musée, tandis que l'analyse et l'acceptation des dons relève de l'activité courante et donc du responsable des collections<sup>223</sup>.

### *Gérer les dons et les achats*

Au vu du faible développement du dépôt légal des jeux de société et du fait que les circuits de diffusion de jeux anciens sont peu ou moins bien établis que pour les objets muséaux plus classiques (ventes aux enchères, achats à des antiquaires ou collectionneurs), les dons sont au cœur de l'accroissement des collections des institutions conservant des fonds de conservation et de recherche de jeux de société.

#### Provenance des dons

Les dons reçus par les institutions interrogées proviennent principalement de particuliers, et cette dimension peut être particulièrement valorisée dans le fonds. C'est notamment le cas au SPM, avec le recueil quasi systématique de la parole du donateur pour renseigner son « histoire personnelle avec ce jeu » et « pourquoi il est important » pour lui<sup>224</sup> (ou bien, si le don est fait par le créateur, l'historique de la création du jeu). La dimension d'histoire culturelle est ainsi mise en avant, et l'exemplaire reçu n'est pas seulement vu comme une itération d'un produit culturel de masse, mais comme un objet unique. Le Strong met également en avant cet

---

<sup>219</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>220</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>221</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>222</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>223</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>224</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

élément en affichant dans son catalogue public le champ consacré aux donateurs dans les notices des jeux (« Credit Line »).

Des relations privilégiées ont parfois pu être tissées entre des fonds de conservation et de recherche et des éditeurs. Ces relations peuvent aboutir à des dons de collections complètes (c'est par exemple le cas pour la production de Mayfair Games, qui a confié de nombreux jeux au Strong lors de sa dissolution), ou bien à des mécanismes de dons systématiques qui peuvent se rapprocher d'une forme de dépôt légal. La DSA reçoit ainsi l'ensemble des jeux publiés par un petit nombre d'éditeurs « importants » (au sens économique du terme). Pour les autres éditeurs allemands, les documentalistes leur font des demandes chaque année en ciblant quelques jeux qu'ils souhaiteraient recevoir à titre gracieux pour enrichir la collection ; la majeure partie des éditeurs contactés acceptent, mais cela reste une question économiquement sensible au vu de leur modèle économique fragile, de l'augmentation récente du coût de fabrication et de vente d'un jeu de société, et de l'absence de gain d'un tel envoi pour l'éditeur (au contraire d'un exemplaire de presse qui aboutira à une publication à propos du jeu)<sup>225</sup>. Cette question du coût pèse également sur les acquisitions ciblées faites en complément des dons. Le FPJS envisage un mécanisme similaire, et dispose d'un accord de principe de plusieurs éditeurs qui peuvent se permettre ces dons.

#### Circuit administratif des dons

La gestion administrative des dons s'inscrit dans le cadre légal propre à chaque institution, lui-même soumis au cadre national. Les enjeux sont d'ordres juridique et documentaire.

Côté juridique, il s'agit de veiller à la provenance de l'objet et de se protéger d'éventuels recours (par exemple d'ayants droits en cas de succession). Une proposition de don fait généralement l'objet d'un formulaire de don. Le principal écueil rencontré par plusieurs institutions est que ce formulaire n'est généralement pas conçu spécifiquement pour les jeux de société, qui sont des objets éditoriaux. Les formulaires comportent ainsi souvent des clauses de cession de droits d'auteur ou de copyright, ou des mentions relatives au droit des marques<sup>226</sup>, qui s'expliquent par le besoin de l'institution de pouvoir librement disposer de l'objet pour le conserver, l'exposer et le valoriser, mais qui posent problème lorsque le donateur est le créateur ou l'éditeur du jeu car cette cession peut avoir une valeur légale<sup>227</sup>. Dans ces cas, le formulaire est adapté au cas par cas pour faire disparaître ces mentions, mais cela alourdit le circuit<sup>228</sup>. Une description de premier niveau peut être réalisée dès le dépôt du don, pour informatiser la suite du circuit ; en attendant la validation du don, les objets concernés sont légalement considérés comme des prêts<sup>229</sup>. Une étape d'estimation vénale est souvent nécessaire, et peut être faite en interne (c'est le cas au MSJ, qui pointe la difficulté de réaliser une estimation sur ce type d'objets produits en masse et dont la valeur fluctue beaucoup en fonction de l'état de l'exemplaire<sup>230</sup>) ou par un expert externe à l'institution (c'est une obligation

---

<sup>225</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>226</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>227</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>228</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>229</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>230</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

légale pour le Strong<sup>231</sup>, situé aux Etats-Unis). En fonction du cadre légal, les dons doivent ensuite être validés par une commission plus ou moins régulière, par exemple au Musée français de la Carte à jouer (commission scientifique régionale d'acquisition, conformément aux pratiques professionnelles françaises)<sup>232</sup> et au Strong (où les conservateurs se réunissent mensuellement).

Côté documentaire, le formulaire de don peut être l'occasion de recueillir le maximum d'informations possibles sur les exemplaires donnés *via* une rubrique dédiée à l'histoire du jeu ou à des anecdotes du donateur sur son rapport à ces objets.

### *Achats*

Les achats sont donc rares. Au MSJ, musée municipal, la subvention de la commune couvre le fonctionnement du musée, mais pas les rares acquisitions dans des ventes aux enchères ou auprès d'antiquaires ou de collectionneurs, qui sont financées par le mécénat *via* la fondation des amis du musée<sup>233</sup>. Le Musée du jouet de Moirans-en-Montagne ne dispose pas non plus de budget d'acquisition<sup>234</sup>. Au SPM, les achats concernent des jeux anciens et se font dans le cadre de la préparation d'expositions uniquement : il s'agit d'acquérir des jeux pour enrichir une exposition temporaire précise<sup>235</sup>. Au MFCJ, le budget alloué à cet effet permet d'acquérir un à deux jeux de cartes par an (notamment des jeux d'artistes)<sup>236</sup>.

### *Jeux hybrides et financements participatifs, des angles morts de la collecte*

Plusieurs évolutions récentes de l'édition de jeux de société ne sont pour le moment pas pleinement prises en charge par les institutions responsables de fonds de conservation et de recherche de jeux.

C'est d'abord le fort développement, depuis une quinzaine d'années, de jeux « hybrides » comportant des éléments d'accompagnement numériques essentiels à l'expérience de jeu, notamment des applications interactives. Ces jeux sont les héritiers des jeux hybrides qui proposaient des éléments d'accompagnement sur des supports audiovisuels<sup>237</sup>. Le cas est extrêmement fréquent pour les jeux d'enquête, qui ont connu un fort développement. Les applications liées aux jeux sont téléchargeables sur les magasins d'applications ou bien sur le site des éditeurs, mais ne sont pas présentes physiquement dans la boîte de jeu sur un support physique, et aucune institution interrogée ne collecte ces éléments numériques en complément des jeux physiques auxquels ils se rattachent. Plusieurs exposent des difficultés d'ordre technique et/ou organisationnelle : les questions de stockage numérique pérenne ne sont pas gérées par l'institution mais par un autre service de la tutelle (SPM), ou bien les moyens et les compétences manquent (MSJ). Les contenus qui n'ont pas été collectés lorsque les jeux concernés étaient disponibles dans le circuit commercial seront difficilement accessibles, et ce qui sera consultable par les

---

<sup>231</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>232</sup> Entretien avec Charlotte Guinois, Musée français de la carte à jouer, décembre 2022.

<sup>233</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>234</sup> Echange par mail avec Florence Guyennot, Musée du jouet (Moirans-en-Montagne), décembre 2022.

<sup>235</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>236</sup> Entretien avec Charlotte Guinois, Musée français de la carte à jouer, décembre 2022.

<sup>237</sup> KANKAINEN, Ville, ARJORANTA, Jonne et NUMMENMAA, Timo. « Games as Blends: Understanding Hybrid Games ». *Journal of Virtual Reality and Broadcasting* [en ligne]. Janvier 2019, Vol. 14(2017), n° 4. DOI 10.20385/1860-2037/14.2017.4.

chercheurs dans le futur sera donc une version altérée, incomplète, de l'expérience de jeu<sup>238</sup>.

Une autre évolution qui ne peut pas être prise en compte est le fort développement des financements participatifs concernant les jeux de société et les jeux de rôle<sup>239</sup>. Dans ce type de production, l'acheteur est aussi un financeur du projet, ce qui n'est pas une position tenable pour une institution patrimoniale. Cet outil de financement est largement mobilisé par des éditeurs traditionnels (auquel cas les jeux produits seront ensuite disponibles dans un circuit commercial traditionnel), mais aussi par des éditeurs en marge des circuits commerciaux, ou bien directement par des créateurs. Certaines de ces créations, *a priori* celles présentant le plus d'intérêt, seront ensuite éditées et disponibles en boutiques, mais une autre partie restera confidentielle et ne trouvera que très rarement son chemin dans des collections de conservation et de recherche, si ce n'est au hasard des dons<sup>240</sup>.

## b. Conserver des jeux de société

### *Conservation préventive*

Conditionnement des jeux, une distinction entre jeux d'édition et jeux traditionnels

Le traitement physique des jeux de société se fait de manière classique dans les différentes institutions interrogées : une fois le jeu intégré aux collections, une analyse de son état et un nettoyage sont effectués, selon des procédés patrimoniaux classiques (aspirateur dédié, pinceaux et chiffons<sup>241</sup>). De façon générale, on distingue les jeux d'édition et les jeux traditionnels ou « hors format ». Les jeux d'édition se présentent généralement sous la forme de boîtes cartonnées qui regroupent de nombreux éléments constituant le matériel de jeu ; cette forme a peu évolué depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Les jeux traditionnels peuvent se présenter sous des formats extrêmement variés et être constitués de matériaux très différents (papier, carton, mais aussi bois). Les techniques de traitement sont donc adaptées en fonction de la forme et de la matière.

Pour les jeux d'édition, dans l'ensemble des institutions interrogées<sup>242</sup>, le numéro d'inventaire est indiqué au crayon à l'intérieur du couvercle de la boîte si elle est cartonnée, parfois également sur des éléments spécifiques comme les règles, le plateau et d'autres éléments cartonnés ; toutefois, il l'est rarement sur l'ensemble des cartes et autres éléments constitutifs du matériel de jeu. Les jeux de carte peuvent être traités de façon spécifique, qu'il s'agisse de jeux classiques ou de jeux d'édition constitués de cartes, avec un regroupement dans des boîtes de conservation tout comme les jeux d'édition de petit format, boîtes qui peuvent être acquises ou bien fabriquées en interne<sup>243</sup>. Pour les éléments non cartonnés, le numéro d'inventaire est

---

<sup>238</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>239</sup> ZABBAN, Vinciane, PIÑEROS, Nicolas et ROUX, Timothé. « Financement participatif et engagement des consommateur·rice·s dans l'essor du secteur du jeu de société : un « âge d'or » tiré par la demande ? » *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2866.

<sup>240</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>241</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>242</sup> Soit le MSJ, le SNMoP, la BN de Finlande, le SPM, la DSA.

<sup>243</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

indiqué soit sur une étiquette non acide, collée ou attachée à l'objet, soit à l'encre de Chine entre deux couches de laque (notamment pour le bois et le métal)<sup>244</sup>.

Les éléments de jeu qui n'étaient pas conditionnés initialement le sont généralement dans des boîtes de conservation spécifique, adaptées au format : cartes rangées une à une dans des compartiments, pions (par exemple des pièces d'échecs), lots de dés.

À l'intérieur des boîtes de jeu, le conditionnement des éléments est le plus souvent modifié, que le jeu soit neuf ou qu'il ait été déjà utilisé (avec conditionnement fait par les collectionneurs « souvent catastrophique »<sup>245</sup>). Les sachets en plastique d'origine, la cellophane sur et dans la boîte, les élastiques sont retirés, et les éléments de jeu sont conditionnés dans du matériel adapté : sachets en plastiques non acides<sup>246</sup> ou enveloppe en papier de soie<sup>247</sup> avec le numéro d'inventaire reporté dessus, bandeaux non acides pour les lots de cartes<sup>248</sup>. Dans la mesure du possible, les éléments similaires sont regroupés entre eux, et ces ensembles sont séparés les uns des autres pour se prémunir contre d'éventuels soucis concernant un matériau spécifique. À noter que ces politiques de conditionnement ont pu évoluer avec le temps, et sont adaptées aux moyens humains souvent réduits des établissements : certains n'ont pas les moyens nécessaires pour traiter le rétrospectif, tandis que d'autres s'y attellent comme la BN de Finlande<sup>249</sup> ; à l'inverse, certains établissements traitent en priorité les jeux les plus anciens, et conservent le conditionnement initial des jeux récents. À titre indicatif, un jeu est traité en moyenne en une heure et demie au MSJ<sup>250</sup> (en comptant l'inventorisation/signalement dans la base de données, le nettoyage et le conditionnement).

Les jeux de société ne sont pas des produits jetables comme le sont d'autres produits industriels<sup>251</sup>, et la plupart des jeux de société sont principalement fabriqués à base de papier et/ou de carton, qui sont des matériaux relativement stables<sup>252</sup> (comparés par exemple au plastique). Toutefois, certains autres matériaux peuvent poser des problèmes de conservation : les plastiques peuvent par exemple devenir friables, la mousse (utilisée parfois en soutien à des plateaux de jeu) se désagréger. Une analyse au cas par cas est donc nécessaire, et il n'est pas toujours possible de maintenir l'état d'un jeu dont les matériaux vieillissent mal.

Les jeux contenant des éléments mécaniques et électroniques font l'objet de vérifications particulières, et les piles sont systématiquement retirées. Pour les jeux présentant des supports d'accompagnement audiovisuels (vinyle, disquette, cassette audio ou VHS, CD, DVD, etc.) aucune institution interrogée n'a mis en place de dispositif spécifique pour numériser ces contenus, ni ne les conserve de manière spécifique, bien que l'enjeu de leur pérennité soit un sujet.

---

<sup>244</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>245</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>246</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>247</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

<sup>248</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>249</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

<sup>250</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>251</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>252</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

Le Musée français de la carte à jouer, qui traite un type de jeu en particulier, reconditionne dans des classeurs spécifiques les cartes issues d'un jeu complet. Les étuis des jeux de cartes sont conservés à part.

### Stockage et conservation pérenne

Les conditions de stockage des jeux de société relevant des fonds de conservation sont des conditions muséales standards : les jeux sont généralement stockés sur des étagères métalliques ou des compactus dans des pièces aveugles, avec une température et une hygrométrie contrôlées (autour de 18° ou 20° et de 50% d'humidité). En l'absence de système centralisé pour maintenir ces standards, les contrôles sont systématiques et une attention particulière est portée à la vitesse des variations : les variations lentes de quelques points sont tolérées<sup>253</sup>, et des déshumidificateurs peuvent être utilisés en appoint.

Les institutions finlandaises interrogées sont les seules à conditionner systématiquement les boîtes de jeu dans des boîtes d'archives (de type boîtes cassettes ou *clamshell boxes*)<sup>254,255</sup>. D'autres institutions le font seulement pour une partie des collections (par exemple la DSA, qui conditionnent les jeux antérieurs aux années 1960<sup>256</sup>).

Les boîtes de jeux sont systématiquement rangées à l'horizontale : il faut éviter de mettre les boîtes verticalement (comme elles le sont souvent en boutiques), car les couvercles ne tiennent pas toujours bien, et les pièces se déplacent dans la boîte lorsque le jeu est consulté<sup>257</sup>. Elles sont le plus souvent empilées pour des questions de place (MSJ, SNMoP, DSA), et peuvent être séparées par une feuille non acide de carton ou de carton mousse. Les pratiques d'empilement diffèrent. Dans la mesure du possible, ce sont des boîtes de même taille qui sont superposées, ou bien des boîtes avec un léger écart de format, celles légèrement plus grandes étant sur le dessus pour éviter que le poids d'une boîte plus petite déforme le centre de la boîte en dessous. Les angles des boîtes sont légèrement décalés les uns par rapport aux autres dans une pile, pour éviter de les abîmer. Lorsque les boîtes de jeu sont conditionnées dans des boîtes d'archives, elles sont également empilées en prêtant attention à la répartition du poids.

Les objets de grand format (le MSJ conserve par exemple des tables de jeux de casino), les jeux aux formats spécifiques (par exemple les cartes, les dés, les casse-têtes) disposent d'espaces dédiés, mais peuvent faire l'objet de renvoi dans les étagères de la collection principale, *via* des étiquettes, pour pouvoir conserver une cohérence dans l'ordre des numéros d'inventaire<sup>258</sup>. Des meubles à plans sont également utilisés pour conserver des jeux relativement anciens qui ne sont

---

<sup>253</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022. À noter que les réserves du Musée suisse du jeu sont des abris antiatomiques requalifiés.

<sup>254</sup> Entretien avec Lauri Ojanen, Bibliothèque nationale de Finlande, novembre 2022.

<sup>255</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022. Le Suomen Pelimuseo est un cas particulier : les collections du musée, au-delà des objets exposés, sont stockées au Centre des collections du centre muséal Vapriikki avec les collections des quatre autres musées municipaux de Tampere. Le centre dispose d'une équipe de conservateurs (« conservators », et non « curators ») spécialisés en charge du traitement matériel et de la conservation pérenne de l'ensemble de ces collections.

<sup>256</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>257</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>258</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

constitués que d'un plateau imprimé sur papier ou carton (notamment les jeux de l'oie, très populaires au XIX<sup>e</sup> siècle) ou des planches de cartes.

### *Expositions et prêts*

Les jeux exposés le sont généralement pour un temps limité : représentatifs d'un moment historique, d'un type de jeu ou d'un thème, ils peuvent généralement être remplacés par un autre jeu dans une exposition permanente. Toutefois, ce n'est pas toujours possible pour des pièces uniques ou des jeux majeurs (*Monopoly*, *La Conquête du Monde/Risk*, etc.), dont plusieurs exemplaires sont exposés et dont les premières éditions ne sont souvent présentes qu'en un seul exemplaire dans la collection. Pour les expositions permanentes, la rotation des objets se fait ainsi principalement en fonction des réorganisations de vitrines (au MSJ, par manque de place, la mise en place d'expositions temporaires nécessite le retrait d'une partie de la collection permanente<sup>259</sup>). Au MFCJ, la rotation des cartes exposées se veut relativement stricte : la norme impose que les objets soient exposés trois mois au maximum puis stockés en réserve trois ans, bien que ce rythme soit difficile à tenir<sup>260</sup>. Au-delà de la température et de l'hygrométrie, le contrôle de la lumière est essentiel : l'éclairage direct sur les jeux exposés est faible, et les vitres donnant sur l'extérieur sont équipées de filtres anti-UV.

Le prêt de jeux à d'autres institutions suit des conditions strictes, identiques à celles demandées pour les autres objets muséaux. Le plus souvent, le prêt est accordé uniquement à des institutions muséales, sauf si l'institution dispose de plusieurs exemplaires du jeu demandé. Un questionnaire est généralement transmis en amont pour vérifier divers points<sup>261</sup> (conditions précises d'exposition, de transport, d'assurance, etc.), et le contrat de prêt établi suit les règles en vigueur et les conditions standards de prêt<sup>262</sup> de l'ICOM<sup>263</sup>. La DSA effectue des prêts longue durée (notamment au Musée de la Guerre Froide de Berlin), et fait état d'un nombre croissant de demandes de prêts pour des expositions temporaires : les jeux de société sont de plus en plus intégrés à des expositions sur des thèmes bien plus larges, et le jeu est pleinement pris en compte comme un objet culturel au milieu d'autres<sup>264</sup>.

### *Restaurations*

À travers les différents entretiens menés, il ressort que les restaurations de jeux de société relevant de fonds de conservation sont rares : comparativement à d'autres objets muséaux, les jeux « n'ont pas une valeur assez grande »<sup>265</sup>. Le manque de moyens dédiés encourage les établissements à effectuer des restaurations ponctuelles en lien avec les expositions ou pour des objets uniques. Le Suomen Pelimuseo fait ainsi restaurer ponctuellement des jeux qui le nécessitent s'ils sont

---

<sup>259</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>260</sup> Entretien avec Charlotte Guinois, Musée français de la carte à jouer, décembre 2022.

<sup>261</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>262</sup> INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. *ICOM Guidelines for Loans* [en ligne]. ICOM, 1974. [Consulté le 11 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Loans1974eng.pdf>.

<sup>263</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>264</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>265</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

amenés à être présentés lors d'une exposition temporaire<sup>266</sup>. Le MSJ profite des prêts pour faire restaurer certaines pièces aux frais de l'emprunteur, ou a exceptionnellement fait restaurer des pièces qui devaient rejoindre l'exposition permanente. Au SNMoP, quelques jeux importants de la collection ont été restaurés par un professionnel extérieur (notamment un prototype du *Monopoly* de Charles Darrow). Le MFCJ dispose d'une restauratrice dans son équipe permanente, qui travaille notamment sur les collections de cartes conservées.

Les restaurateurs qui travaillent sur les jeux sont des spécialisés dans la restauration des supports iconographiques<sup>267</sup>, notamment sur papier<sup>268</sup> (ce qui correspond à la spécialisation « arts graphiques » dans les parcours de formation spécialisés en France). À noter que des étudiants commencent à s'intéresser au support « jeu » : un jeu de la DSA a ainsi été traité par des étudiants en restauration de l'université de Cologne, et avait valeur d'expérience-pilote<sup>269</sup>.

### c. Mettre à disposition et valoriser le(s) jeu(x)

#### *Quelles règles pour accéder à un tel fonds ?*

L'accès aux jeux présents dans des fonds de conservation et de recherche se fait systématiquement sur place, comme c'est logiquement le cas pour tout fonds destiné à être conservé. Un seul établissement interrogé, le MSJ, permet le prêt d'objets à des chercheurs, dans des cas rares et spécifiques, et selon un circuit similaire à celui d'un prêt à une autre institution : l'emprunteur doit alors faire assurer les objets concernés<sup>270</sup>.

Toute personne peut généralement demander l'accès aux jeux conservés, soit librement (c'est le cas à la BN de Finlande, tout lecteur a accès aux collections sur demande), soit plus fréquemment sur demande motivée. Par manque de moyens humains, la DSA limite l'accès au public académique (universitaire ou de sociétés savantes), et n'accepte que très ponctuellement les nombreuses demandes de communication venant de collectionneurs<sup>271</sup>. Le Strong demande aussi aux chercheurs de choisir en amont les objets qu'ils souhaitent consulter à partir d'une liste de jeux pertinents, établie par le conservateur en fonction de leur thème de recherche : le musée n'a pas les moyens de fournir en consultation « une quantité infinie d'objets », qu'il faut prélever puis vérifier et ranger à chaque consultation<sup>272</sup>. Le MFCJ propose également l'accès aux « dossiers d'œuvres » des différents objets conservés, chaque dossier regroupant les documents réglementaires et l'historique de l'objet ; les règles accompagnant les jeux de cartes sont généralement conservées dans ces dossiers<sup>273</sup>. L'accès aux objets se fait généralement dans une salle de lecture surveillée.

---

<sup>266</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>267</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>268</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>269</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>270</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>271</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielearchiv, décembre 2022.

<sup>272</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>273</sup> Entretien avec Charlotte Guinois, Musée français de la carte à jouer, décembre 2022.

Plusieurs institutions muséales proposent des modalités de consultation plus autonomes ou permissives dans le cadre de projets suivis, comme les *Research Fellowships* du Strong qui proposent des bourses de recherche pour une durée d'une à quatre semaines<sup>274</sup>. La DSA, quant à elle, met des bureaux à disposition des chercheurs amenés à travailler régulièrement sur ses collections<sup>275</sup>.

Les appareils de lecture permettant d'accéder aux supports audiovisuels accompagnant certains jeux (vinyles, disquettes, CD, VHS, DVD, etc.) sont rarement disponibles. Le MSJ n'est pas équipé, et pointe les difficultés à entretenir du matériel audiovisuel en l'absence d'un personnel qualifié<sup>276</sup>. Il est notable que les demandes de consultation de matériels d'accompagnement de ce type sont inexistantes dans les institutions interrogées, même lorsqu'elles sont équipées pour pouvoir les consulter.

### *Comment concilier la pratique d'un jeu, fait pour être joué collectivement, et les impératifs patrimoniaux ?*

L'un de nos questionnements initiaux portait sur les modalités de consultation des jeux de société, ensembles d'éléments matériels destinés à être manipulés d'une façon précise définie par des règles. Consulter un jeu conservé dans une collection patrimoniale nous semblait donc un sujet en soi, le fait de jouer (manipuler à répétition des pions ou d'autres éléments de jeu, les poser de nombreuses fois sur le plateau, lancer des dés, actionner des mécanismes, etc.) pouvant paraître au premier abord difficilement compatible avec une conservation pérenne. Or la question de l'enquête qui portait sur la possibilité ou non pour les chercheurs de « jouer » avec les objets consultés a suscité des réponses contrastées, voire de l'étonnement : il semble que le cas n'arrive que très rarement, voire jamais, dans les institutions interrogées. De façon générale, les responsables des collections n'y voient pas d'inconvénient, mais certains insistent toutefois sur la nécessité d'un environnement contrôlé (surveillance en salle de consultation), de précautions particulières (gants), et la nécessité d'évaluer cette possibilité au cas par cas en fonction de l'état du jeu et de la présence ou non de multiples exemplaires dans la collection<sup>277</sup>.

Des réponses complémentaires sont apportées pour permettre l'usage en jeu de certains objets des collections. D'une part, pour des jeux traditionnels ou anciens, la réalisation de fac-similés. Le MSJ propose ainsi dans ses expositions (permanente et temporaires) et lors d'actions de médiation des copies faites maison de jeux anciens, accompagnées de règles imprimées, afin de les faire découvrir et d'inciter les visiteurs à y jouer : l'expérience de jeu est ainsi pleinement intégrée au parcours muséal. Le Strong propose également des versions géantes de jeux modernes (comme *Puissance 4* [*Connect Four*] ou *Touché-Coulé* [*Battleship*]) considérés comme des « classiques » dans une de ses expositions permanentes, *Game Time!*. D'autre part, les institutions peuvent également distinguer clairement les « objets de collection » et les « objets de médiation »<sup>278</sup>, en développant des fonds dédiés à la médiation avec l'acquisition (onéreuse ou par don) de jeux destinés à être joués lors d'animations. C'est le cas au MSJ et à la DSA (qui peut intégrer à ce fonds de

<sup>274</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>275</sup> Entretien avec Stefanie Kuschill et Sebastian Pfaller, Deutsches Spielarchiv, décembre 2022.

<sup>276</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>277</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>278</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

médiation des jeux présents en double dans son fonds de conservation et de recherche), tandis que les institutions universitaires distinguent clairement ces deux activités : le SpellenLab (Bruges) propose de très nombreuses activités liées au jeu tout en conservant une collection patrimoniale et dispose d'un catalogue commun signalant ses collections courante et patrimoniale, tandis que le FPJS existe aux côtés du Ludomaker, un « GameLab » mis en place en 2016 à l'université Sorbonne Paris Nord dans le cadre des enseignements en sciences du jeu<sup>279</sup>.

### *Quelle place pour la numérisation (des jeux, des règles, des visuels) ?*

Un jeu de société est généralement constitué d'un ensemble d'objets en deux dimensions (plateau de jeu, cartes, jetons, etc.) et/ou en trois dimensions (dés, pions, figurines, décors cartonnés, structures ou accessoires en plastique, etc.). Une numérisation au sens strict impliquerait donc une modélisation en trois dimensions des éléments concernés, ce qui est complexe et nécessite des moyens relativement importants, à l'image de la numérisation par la BnF des pièces du jeu d'échecs dit « de Charlemagne » disponibles sur Gallica<sup>280</sup> et réalisé dans le cadre d'un mécénat de compétences.

En revanche, l'usage de la photographie est généralisé dans les institutions muséales interrogées : il s'agit d'une pratique professionnelle bien ancrée, au contraire des bibliothèques<sup>281</sup>. Ces photographies de jeux ont plusieurs objectifs. Elles sont d'abord un complément indispensable au signalement des jeux dans la base de données de l'institution (voir *supra* en II.2.a), en permettant de rendre compte de l'ensemble du matériel du jeu et donc de faciliter les recherches des professionnels en charge de la collection et des chercheurs pour préparer leur visite et constituer leur corpus. Elles sont aussi un outil de « bonne gestion » pour appréhender la collection, par exemple au SPM où les collections sont stockées dans un centre dédié, à près de 10 kilomètres du musée<sup>282</sup>. Comme toute forme de numérisation, elles assurent une forme de conservation du contenu : les règles, les éléments iconographiques, la forme et la répartition du matériel resteront ainsi accessibles même si l'objet physique disparaît. De façon plus pragmatique, ces photographies sont souvent suffisantes aux chercheurs pour appréhender un jeu dans sa complexité : elles permettent ainsi d'éviter de nombreuses consultations<sup>283,284</sup>, ce qui favorise la conservation pérenne. Ensuite, elles constituent un matériau de recherche en soi, en permettant un travail à distance sur les collections et en les rendant partiellement manipulables (par exemple pour superposer différents plateaux de jeux cartographiques et les analyser selon des méthodes spécifiques à la géographie<sup>285</sup>).

---

<sup>279</sup> PROXI-JEUX. Vinciane Zabban et Vincent Berry - Enseignants-chercheurs [en ligne]. Février 2020. [Consulté le 21 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://podcast.proxi-jeux.fr/2020/02/n114-vinciane-zabban-et-vincent-berry-enseignants-chercheurs/>.

<sup>280</sup> Voir par exemple le cavalier : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10060096x> (consulté le 18 février 2023).

<sup>281</sup> Nous gardons en tête la question des outils : les outils de gestion des collections destinés aux institutions muséales permettent généralement de gérer facilement des photographies liées ou intégrées aux notices, ce qui est rarement le cas des systèmes intégrés de gestion de bibliothèque et/ou des outils de découverte.

<sup>282</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>283</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022.

<sup>284</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>285</sup> Entretien avec Pierre Le Mouel, doctorant, janvier 2023.

Les stratégies de prise de vue sont très variables selon les institutions, en fonction de la personne chargée de prendre les photographies (le conservateur, un stagiaire, un professionnel dédié ou bien un prestataire), des conditions techniques (avec souvent un espace dédié, équipé avec du matériel adapté : fond uni, projecteurs) et en fonction de l'importance de la collection. Ces stratégies ont pu évoluer au cours du temps<sup>286</sup>, en allant désormais vers un renforcement de cette pratique qui est vue comme nécessaire pour l'intégralité des objets présents dans les collections de jeux.

Pour que ces photographies jouent pleinement leur rôle documentaire, le maximum d'éléments du jeu doivent être visibles<sup>287</sup> : l'enjeu est différent de celui de produire une « belle » image du jeu, proposant une composition harmonieuse du matériel comme peuvent le proposer les éditeurs mais difficilement exploitable pour de la recherche. Au MSJ, de telles photographies peuvent ainsi être prises par le service communication et sont un outil de médiation grand public, en complément des photographies documentaires prises par le responsable des collections. Le FPJS produit également de telles images pour de la valorisation en ligne ou des expositions photographiques. Lorsque le catalogue est public, cet enjeu de la belle image reste prégnant. Le SPM poursuit ainsi ces deux objectifs simultanément. Une « jolie photo » est créée pour la miniature du catalogue, en général une image mosaïque reprenant la couverture du jeu et d'autres éléments. Cela a pour but de ne pas simplement reproduire la couverture qui est protégée par le droit de la propriété intellectuelle. Des photographies de l'avant de la boîte, de l'arrière et des règles sont également prises et intégrées à la base de données. Le Strong photographie systématiquement les couvertures des objets (jeux de société, jeux de rôle, jeux vidéo), mais le matériel de jeu n'est photographié que s'il est jugé particulièrement intéressant par le responsable des collections, ou s'il s'agit d'un objet unique (des prototypes, des exemplaires modifiés ou annotés). La numérisation des règles paraît incontournable, elle est systématique à la DSA et au SPM. Constitutives de l'identité d'un jeu de société<sup>288</sup>, les règles sont par ailleurs largement numérisées et diffusées en ligne par des passionnés<sup>289</sup>, mais leur présence dans la base de données d'une institution est un gage de conservation pérenne. La DSA exploite également les photographies des boîtes de jeu pour numériser le texte des descriptifs *via* des procédés de reconnaissance optique des caractères (OCR, voir *supra*, II.2.a).

Les limites techniques des bases de données peuvent influencer sur les méthodes de conservation de ces images : elles peuvent imposer des règles de nommage strictes et des limites de taille. Au MSJ, les photographies des jeux présentes sur la base de données sont en basse résolution. Les images originales en haute définition sont stockées à part sur des disques durs et fournies à la demande en cas de besoin spécifique<sup>290</sup>. L'accès à l'ensemble des images n'est généralement possible que dans l'enceinte de l'institution.

Les jeux anciens peuvent être numérisés et valorisés en ligne, s'ils sont dans le domaine public. La BN de Finlande a ainsi numérisé dans leur intégralité et en

---

<sup>286</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>287</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>288</sup> BROUGERE, Gilles. « Des jeux et des sociétés ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2933.

<sup>289</sup> Sur des sites collectifs comme *BoardGameGeek* (<https://boardgamegeek.com/>) ou des sites de collectionneurs comme *Ludism.fr* (<https://www.ludism.fr/>) (consultés le 18 février 2023).

<sup>290</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

deux dimensions les jeux les plus anciens présents dans ses collections, puis les a mis à disposition sous licence Creative Commons sur une archive ouverte, Doria.fi<sup>291</sup>, en indiquant clairement leur provenance. Les jeux datant d'avant les années 1960 mais toujours sous copyright sont également numérisés et déposés sur Doria.fi, mais dans ce cas, l'accès est verrouillé et n'est possible que sur les postes de consultation dédiés à la consultation du dépôt légal numérique proposés à la BN et dans quelques autres bibliothèques du pays. Le cas de Gallica est symptomatique de la place des jeux anciens dans les collections patrimoniales numériques : les collections numérisées d'estampes proposent des plateaux de jeux de l'oie et de nombreuses cartes ou planches de cartes à jouer, mais elles sont difficilement trouvables dans l'immensité de Gallica si ce n'est par une médiation numérique spécifique<sup>292</sup>.

Pour les jeux hybrides, les supports d'accompagnement déjà évoqués ne sont traités par aucune des institutions interrogées : les supports physiques (VHS, CD, etc.) ne sont pas numérisés, et les applications nativement numériques ne sont pas collectées (voir *supra*, II.3.a).

### ***Comment valoriser les fonds de conservation de jeux au-delà des expositions ?***

La majorité des actions de valorisation proposées par les institutions conservant des fonds patrimoniaux de jeux de société sont des actions de valorisation tout à fait classiques, qui ne sont pas spécifiques à une collection de jeux.

Les premières actions proposées sont les expositions. Au-delà des expositions permanentes des institutions muséales, déjà évoquées *supra* et qui peuvent être valorisées *via* la mise en place de visites virtuelles (MFCJ, MJMM, Strong), des expositions temporaires sont mises en œuvre sous différentes modalités. Les expositions temporaires que l'on pourrait qualifier d'« institutionnelles » incluent des objets prêtés par d'autres institutions, proposent généralement une scénographie spécifique<sup>293</sup> et donnent lieu à une communication importante. Elles sont l'occasion de développer les connaissances de l'institution sur les objets exposés (une exposition pouvant être vue comme une « interprétation » de la collection<sup>294</sup>), et donnent généralement lieu à la publication d'un catalogue d'exposition (ou *a minima* d'un livret), qui est un outil de valorisation pérenne. Les expositions temporaires produites peuvent être amenées à être présentées dans d'autres institutions par la suite, ce qui permet de valoriser les collections à une échelle plus large. C'est par exemple le cas des expositions temporaires montées par le SPM, qu'elles concernent le jeu vidéo ou le jeu de société, qui sont généralement exposées dans différents musées ou bibliothèques de Finlande dans les années qui suivent<sup>295</sup>.

Des expositions temporaires beaucoup plus réduites peuvent également être mises en œuvre sur un thème pour animer l'espace d'exposition de l'institution : le

---

<sup>291</sup> Voir la collection de jeux numérisés par la BN de Finlande : <https://www.doria.fi/handle/10024/121989> (consulté le 18 février 2023).

<sup>292</sup> « Jeux de papier ». Dans : *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/jeux-de-papier>.

<sup>293</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>294</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022.

<sup>295</sup> Entretien avec Niklas Nylund, Suomen Pelimuseo, novembre 2022. Ont été notamment mentionnées les expositions temporaires *Imaginary Geography* (2022) et *Old Board Game Treasures* (2020-2021), présentées sur la page « Studio » du site web du musée : <https://www.vapriikki.fi/en/pelimuseo/studio/> (consulté le 21 février 2023).

MSJ<sup>296</sup> et le MFCJ parlent d'« expositions-dossiers », réalisées en interne par les permanents de l'institution à partir d'objets présents dans les collections. Ces expositions sont renouvelées régulièrement (en général une à deux fois par an). Elles peuvent être l'occasion de rebondir sur l'actualité culturelle, voire sur une actualité spécifique au monde du jeu (par exemple l'anniversaire de la sortie d'un jeu devenu un classique). Le FPJS met son fonds à disposition d'étudiants en master qui doivent concevoir une exposition dans le cadre de leur cursus. Le MSJ valorise également les jeux récemment reçus en don en les exposant dans la première salle de l'exposition permanente, en explicitant le contexte de chaque don : cela permet d'exposer à la fois des jeux commerciaux récents et des objets plus rares (jeux d'artistes ou artisanaux par exemple), et de montrer au public que la collection se renouvelle.

Le Strong, la DSA et le SPM ont réalisé une ou plusieurs expositions en ligne *via* le portail *Google Arts and Culture* afin de valoriser la diversité de leurs collections. Ces expositions se présentent sous la forme de pages uniques, très visuelles et alternant textes et photographies de jeux, et sont logiquement très bien indexées lors de recherches sur le moteur de recherche de la même société.

Une communication régulière sur Facebook (par exemple au MSJ<sup>297</sup>), sur Instagram (pour le FPJS<sup>298</sup>) ou sur Twitter (pour le Strong<sup>299</sup>) est un procédé de valorisation courant, et qui fonctionne bien auprès des communautés amatrices de jeu si les photographies de jeux proposées sont de bonne qualité (voir *supra* en II.3.c). Les pages des institutions sur les réseaux sociaux sont un bon relais pour les vidéos qu'elles produisent, selon une diversité de formats. Le MFCJ relaie également ses vidéos portant sur une œuvre (série de vidéos intitulée *Les merveilles du Musée de la Carte à Jouer d'Issy*) sur son site web mais également dans le parcours muséal *via* des QR Codes. Toutefois, Denis Rohrer pointe les difficultés à tenir ces formats de publication sur la durée pour le MSJ, car la production de vidéo est chronophage alors que les moyens humains des institutions spécialisées sont limités.

La bibliothèque nationale d'Australie valorise son fonds de façon originale en contribuant à la base de données *BoardGameGeek* *via* un compte utilisateur<sup>300</sup>. La BN enrichit la base en créant les fiches de jeux qu'elle possède dans sa collection et qui ne sont pas déjà présents sur le site, enrichit des notices existantes avec des photographies, et propose également une « collection » permettant aux utilisateurs du site de repérer en ligne les jeux qu'elle conserve.

La spécificité de la valorisation des jeux réside dans le fait de faire jouer. Nous l'avons vu, l'accès aux collections destinées à la conservation n'est évidemment pas possible au grand public. Des actions de médiation autour du jeu sont néanmoins proposées, à partir de fonds courants constitués à cette fin (voir *supra*, II.3.b) ou de

<sup>296</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022.

<sup>297</sup> Entretien avec Denis Rohrer, Musée suisse du jeu, novembre 2022. Voir la page Facebook du MSJ : <https://www.facebook.com/museesuissedujeu/> (consulté le 21 février 2023).

<sup>298</sup> Entretien avec Louis Delespierre, FPJS, juillet 2022. Voir le compte Instagram @lacollection\_fpjs : [https://www.instagram.com/lacollection\\_fpjs/](https://www.instagram.com/lacollection_fpjs/) (consulté le 21 février 2023).

<sup>299</sup> Entretien avec Nicolas Ricketts, Strong National Museum of Play, octobre 2022. Voir le compte Twitter du musée : <https://twitter.com/museumofplay> ; et le compte professionnel de Nicolas Ricketts : <https://twitter.com/Nicketts> (consultés le 21 février 2023).

<sup>300</sup> Le compte s'intitule *Game Collection*, et affiche clairement qu'il s'agit d'un département de la bibliothèque nationale (*Map Section National Library of Australia*) : <https://boardgamegeek.com/user/Game%20Collection/games> (consulté le 22 février 2023).

fac-similés de jeux anciens ou « classiques » réalisés dans ce but. Ces actions peuvent avoir lieu en complément d'autres événements comme des conférences, ou bien prennent place de façon régulière sur des temps bien identifiés. Dans ce cas, l'institution joue en quelque sorte le rôle d'une ludothèque, et contribue à la valorisation de ses collections de façon détournée, d'une part en acculturant les visiteurs et usagers au jeu de façon générale, d'autre part en proposant de jouer à des jeux dont la thématique est en lien avec les expositions temporaires et les jeux patrimoniaux qu'elles exposent. Les institutions interrogées lors de notre enquête et qui ont mis en place des actions de ce type sont des musées, qui disposent d'un service dédié à la médiation auprès des publics.



# GERER UN FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIETE EN BIBLIOTHEQUE UNIVERSITAIRE : LE JEU, UN OBJET PATRIMONIAL COMME UN AUTRE ?

---

À l'issue de notre exploration des pratiques de signalement, d'indexation, de traitement matériel et de valorisation mises en œuvres pour les fonds de conservation et de recherche de jeux de société, il est clair que ces derniers sont des objets aux spécificités particulières, que les musées et les bibliothèques non spécialisés font rentrer tant bien que mal dans leurs processus de traitement tandis que les institutions spécialisées s'adaptent chacune à leur façon, et inventent des réponses qui leur sont adaptées. Avant de proposer des pistes pour gérer un tel fonds dans une bibliothèque universitaire française, nous souhaitons faire un pas de côté en analysant les besoins des chercheurs travaillant sur ou à partir des jeux de société.

## 1. LE JEU DE SOCIETE COMME OBJET DE RECHERCHE : QUELS SONT LES BESOINS DES CHERCHEURS ?

La recherche académique sur les jeux de société et les jeux de rôle reste marginale au regard du fort développement de la recherche sur le jeu vidéo<sup>301</sup>, mais se développe petit à petit et prend son autonomie<sup>302</sup>. Il nous paraît utile d'en décrire les principales lignes de force avant de s'interroger sur les besoins concrets des chercheurs.

### a. La variété des angles de recherche sur le jeu de société et le jeu de rôle

Une première ligne de force est la distinction entre les recherches sur les jeux comme objets culturels et produits éditoriaux (sur leurs contenus et les représentations qu'ils véhiculent, leurs formes, les règles et les mécaniques de jeu, le processus de création, etc.) et les recherches sur les pratiques de jeu, la sociabilité qu'elles génèrent et leurs impacts (sociologie des pratiques ludiques, analyse des interactions durant une partie, rôle pédagogique des jeux, impact de la pratique sur des publics spécifiques, etc.). La tradition anglo-saxonne différencie ainsi l'étude du *game* (le jeu dans sa matérialité) et l'étude du *play* (le jeu comme fait de jouer)<sup>303</sup>, bien que ces catégories puissent s'agencer de façon plus complexe, comme l'explique Sébastien Genvo<sup>304</sup>.

---

<sup>301</sup> WOODS, Stewart. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson (N.C.) : McFarland & Co, 2012, p. 8.

<sup>302</sup> PROXI-JEUX. *Vinciane Zabban et Vincent Berry - Enseignants-chercheurs* [en ligne]. Février 2020. [Consulté le 21 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://podcast.proxi-jeux.fr/2020/02/n114-vinciane-zabban-et-vincent-berry-enseignants-chercheurs/>.

<sup>303</sup> TRICLOT, Mathieu. « *Game studies* ou études du *play* ? » *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1, paragr. 1. [Consulté le 24 février 2023]. DOI 10.4000/sdj.223.

<sup>304</sup> GENVO, Sébastien. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 15 février 2023]. DOI 10.4000/sdj.251.

Une distinction assez nette se fait aussi entre les analyses portant sur les jeux dits « traditionnels » (échecs, dames, awalé, pachisi, trictrac, jeux de cartes, etc.), dont le matériel n'est pas spécifique à une règle donnée, et les analyses portant sur les jeux d'édition. De nombreuses publications portent sur l'histoire et sur les variations de règles des jeux traditionnels selon les périodes et les zones géographiques (comme en témoigne par exemple la majorité des publications dans des revues spécialisées comme *Board Game Studies*)<sup>305</sup>. Ces recherches ont été les premières à porter sur les jeux dans leur matérialité, et sont les héritières directes des études anthropologiques sur les phénomènes de jeu, au sens large, menées depuis le XIX<sup>e</sup> siècle dans le cadre de l'étude de différentes sociétés.

Un fonds de conservation et de recherche de jeux de société et de jeux de rôle a un intérêt principalement pour l'étude des jeux comme objets culturels, dans laquelle le jeu, support de représentations symboliques et visuelles et témoin d'une production culturelle de masse, peut s'insérer dans des champs de recherche qui dépassent largement les « sciences du jeu » : histoire, géographie, histoire culturelle, études de genre, études postcoloniales, histoire de l'art, sciences de l'information (à travers par exemple le concept de transmédiabilité), analyse textuelle, sémiologie visuelle, etc. Malgré la forte diffusion du vocabulaire lié aux mécaniques de jeu dans les communautés de joueurs, les médias spécialisés et le circuit commercial du jeu de société, les analyses portant spécifiquement sur les mécaniques ludiques ou sur le lien entre thèmes et mécaniques restent rares pour les jeux d'édition. C'est principalement à travers le prisme des représentations (sociales, historiques, géographiques) que ces objets-jeux sont étudiés, comme en témoignent les principaux projets de recherche évoqués spontanément par les responsables de collections lors de notre enquête : travaux sur les représentations cartographiques de territoires réels (FPJS, MSJ) ou imaginaires (SPM) dans les jeux, sur l'iconographie des jeux autour des années 1900 (MSJ), sur l'émergence d'une identité nationale en Finlande dans les années 1950 (BN de Finlande), sur la vie quotidienne sous le régime nazi (DSA), sur l'influence de l'épopée finnoise du *Kalevala* sur les jeux de société et les jeux vidéo (SPM). Toutefois, quelques projets évoqués proposent d'autres approches. Le fonds de la DSA, nettement identifié comme un fonds de référence en Allemagne, a ainsi accueilli un projet de recherche portant sur les traductions de jeux de société et les différences de culture ludique entre différents pays européens. Un autre projet de recherche (le Projet EMPAMOS<sup>306</sup>) vise à proposer un portail d'aide à la ludification à partir d'une analyse en fouille de texte (*text and data mining* ou TDM) des manuels de règles numérisés présents dans la base de données de l'archive. L'histoire des jeux d'édition est également un champ de recherche en soi, avec des publications remarquées dans le champ des sciences du jeu<sup>307</sup>. La mise à disposition de l'ensemble des jeux d'un créateur voire de ses archives et de ses prototypes ouvre également la voie à des analyses spécifiques portant sur le processus de création des jeux<sup>308</sup>.

---

<sup>305</sup> BERRY, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14, parag. 9. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2796.

<sup>306</sup> NUREMBERG INSTITUTE OF TECHNOLOGY. *Project EMPAMOS. Empirical Analysis of Motivating Game Design Elements* [en ligne]. 2018. [Consulté le 18 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://empamos.in.th-nuernberg.de/eng/>.

<sup>307</sup> Voir notamment WHITEHILL, Bruce. « Les jeux américains : une perspective historique ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI 10.4000/sdj.2964 ; WOODS, Stewart. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson (N.C.) : McFarland & Co, 2012.

<sup>308</sup> Par exemple autour du portail consacré au créateur de jeu Sid Sackson, mis en place par le Strong National Museum of Play : LOEBENBERG, Abby et MACK, Robert L. « Feeling Clever: Thematic Design in Sid Sackson's Games ».

Concernant le jeu de rôle, apparu en tant que tel au début des années 1970 et héritier des *wargames* (fin XVIII<sup>e</sup> - début XIX<sup>e</sup> siècle) une forte tradition de recherche porte également sur la sociologie et les pratiques des joueurs (depuis l'ouvrage fondateur *Shared Fantasy*<sup>309</sup> de Gary Alan Fine en 1983), ainsi que sur les spécificités du médium dans lequel les joueurs sont aussi créateurs<sup>310</sup> (le jeu de rôle visant à « construi[re] un monde dans lequel jouer »<sup>311</sup>). Toutefois, les ouvrages de jeux de rôle sont avant tout des textes illustrés, qui peuvent être analysés au niveau de leur forme et de leur contenu comme des textes littéraires ou des œuvres iconographiques. Parmi quelques exemples de recherches francophones, des chercheurs analysent la représentation de périodes historiques comme l'Antiquité<sup>312</sup> ou la Renaissance<sup>313</sup> dans certains jeux de rôle. D'autres proposent des analyses diachroniques et étudient l'évolution des représentations d'un même thème à travers les différentes éditions d'un jeu (par exemple pour la mythologie nordique dans *Donjons & Dragons*<sup>314</sup>), en lien avec les évolutions sociétales, ou encore analysent comment des règles additionnelles sont utilisées pour adapter un jeu à un type d'univers spécifique (par exemple les règles de *Donjons & Dragons* adaptées pour l'univers désertique et post-apocalyptique *Dark Sun*<sup>315</sup>).

## b. Le jeu comme somme de ses composants : ce qu'un fonds de conservation et de recherche peut apporter

À l'issue de notre enquête, les attentes des chercheurs interrogés portent principalement sur la qualité de l'indexation, la possibilité de travailler à distance sur les collections de jeux de société et de jeux de rôle, et sur la complétude des fonds.

Le premier enjeu, c'est de repérer des jeux pertinents dans le cadre d'une recherche. Sans exception, les chercheurs interrogés utilisent la base de données en ligne *BoardGameGeek* (ou son pendant *RPGGeek* pour le jeu de rôle) pour identifier des jeux à partir des différentes entrées d'indexation proposées (voir *supra*, I.3.b) et constituer leur corpus. Au-delà de la richesse de la base, d'autres éléments sont également mentionnés, comme la présence de photographies des boîtes et du matériel de jeu, des photographies effectives de parties permettant de prendre

---

*Analog Game Studies* [en ligne]. Septembre 2022, Vol. IX, n° III. [Consulté le 19 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://analoggamestudies.org/2022/09/feeling-clever-thematic-design-in-sid-sacksons-games/>.

<sup>309</sup> FINE, Gary Alan. *Shared Fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago ; London : The University of Chicago Press, 1983.

<sup>310</sup> Et notamment, en France : CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris : CNRS éditions, 2007 ; et : DAVID, Coralie. *Le jeu de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire* [en ligne]. Thèse de doctorat. France : Université Sorbonne Paris Cité, 2015. [Consulté le 18 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/2015USPCD114/document>.

<sup>311</sup> Entretien avec Laurent Di Filippo, maître de conférences en sciences de l'information, janvier 2023.

<sup>312</sup> CUVELIER, Pierre. « Trois jeux de rôle sur la mythologie grecque entre péplum et Histoire ». Dans : *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Lettres Modernes Minard, 6 mars 2019, p. 229 à 243. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0229.

<sup>313</sup> PERIER, Isabelle. « De l'Histoire à la Fantasy : Ce que le jeu de rôle a retenu de la Renaissance ». Dans : *Renaissance imaginaire : la réception de la Renaissance dans la culture contemporaine* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 16 pages, pages 317-332. [Consulté le 6 janvier 2023]. DOI 10.15122/ISBN.978-2-406-09160-8.P.0317.

<sup>314</sup> DI FILIPPO, Laurent. « Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons* ». *Fantasy Art and Studies*. Printemps 2019, n° 6, p. 67-76.

<sup>315</sup> DI FILIPPO, Laurent. « Les mondes d'*Advanced Dungeons and Dragons* au spectre du transmédia : l'exemple de *Dark Sun* ». Dans : *Le transmédia, ses contours et ses enjeux* [en ligne]. Namur : Presses universitaires de Namur, 2020, p. 49-62. [Consulté le 16 janvier 2022]. Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-02978307/document>.

connaissance de l'organisation du jeu, et des commentaires, fils de discussion et vidéos liés à chaque jeu et pouvant servir de sources d'information complémentaires ou de matériaux de recherche pour une analyse de la réception d'un jeu. Des bases similaires ou plus généralement tout réservoir de données sur les jeux (y compris des sites de boutiques en ligne) sont également utilisés de façon complémentaire : au-delà de repérer un jeu, il s'agit également d'évaluer en amont son intérêt réel pour la recherche menée à partir d'informations de contexte qui peuvent être très riches<sup>316</sup>. L'indexation sur ce type de base de données est le plus souvent collective et peut être enrichie continuellement par la communauté, sur le principe des *folksonomies*<sup>317</sup>.

Pour le catalogue d'un fonds de conservation et de recherche de jeux, les attentes se sont constituées à partir de ces bases généralistes. Selon les chercheurs interrogés, l'indexation doit multiplier les entrées afin de faire en sorte qu'un jeu pertinent soit trouvable, quel que soit le sujet de recherche :

- indexation des thèmes : régions si le jeu contient des représentations géographiques ; périodes s'il contient des représentations historique ; thème général comme le capitalisme, l'immobilier, la guerre, la colonisation, le pétrole ; licence ou propriété intellectuelle adaptée (littéraire, cinématographique, télévisée, vidéoludique...), etc. ;
- indexation des mécaniques de jeu : il est notable que ce point revienne régulièrement chez les chercheurs interrogés, souvent amateurs de jeux eux-mêmes, même si leurs recherches ne portent pas sur les règles ou les mécaniques des jeux ;
- indexation par publics-cibles : jeux pour enfants, jeux pédagogiques, « *girls' games*<sup>318</sup> », etc.

L'avantage de l'indexation par une communauté, c'est qu'il s'agit d'une indexation vivante, qui évolue en fonction des pratiques des joueurs et de la communauté professionnelle du jeu. La description des jeux, mêmes « anciens », est ainsi continuellement mise à jour, et ne préjuge pas des méthodes ou des thématiques de recherche des chercheurs sur le jeu. Ce point paraît difficile à implémenter dans le catalogue d'un fonds de conservation et de recherche, à moins de pouvoir automatiser la collecte de mots-clés depuis une base externe et la mise à jour régulière des notices pour prendre en compte les évolutions de l'indexation.

Un deuxième point important signalé par deux des chercheurs interrogés est qu'une recherche sur des jeux de société ne nécessite pas forcément un accès aux jeux eux-mêmes, notamment si la recherche porte sur un corpus dont les éléments sont classés ou comparés (pour dégager des points communs ou étudier une évolution à travers le temps). L'iconographie d'un jeu peut être étudiée à partir de photographies<sup>319</sup>, la forme et la répartition du matériel de jeu tout comme les

---

<sup>316</sup> Voir par exemple la rubrique *Product History* sur cette page de produit : *OD&D Supplement IV: Gods, Demigods & Heroes (0e) - Wizards of the Coast | D&D, Original Edition | Dungeon Masters Guild* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.dmsguild.com/product/17177/ODD-Supplement-IV-Gods-Demigods--Heroes-0e> ; cité par Laurent Di Filippo lors de notre entretien, janvier 2023.

<sup>317</sup> Entretien avec Vincent Berry, Nathalie Roucous et Vinciane Zabban, maîtres de conférences en sciences de l'éducation et sciences du jeu, juillet 2022.

<sup>318</sup> Littéralement « jeux pour filles », le terme désigne les jeux édités spécifiquement à destination des enfants filles et/ou des adolescentes.

<sup>319</sup> Entretien avec Pierre Le Mouel, doctorant, janvier 2023.

matériaux qui le constituent sont accessibles à distance à travers le signalement et des photographies<sup>320</sup>. C'est aussi le cas pour l'expérience de jeu, souvent décrite de façon générale dans une notice de catalogue, et qui peut être complétée par la lecture des règles si celles-ci sont numérisées. Jouer à un jeu pour l'étudier est donc finalement rarement nécessaire<sup>321</sup>. Le corollaire, c'est que les photographies doivent témoigner de l'ensemble d'un jeu, être de qualité suffisante pour être exploitées finement et enfin être facilement accessibles aux chercheurs. Si ces images ne sont pas directement présentes dans le catalogue public, les notices doivent être suffisamment précises et bien indexées pour permettre aux chercheurs de repérer les jeux pertinents et de demander à l'institution conservant le fonds l'accès aux photographies. L'accès à ces éléments serait un net facilitateur pour les chercheurs, qui pointent des difficultés à travailler de façon suivie sur des fonds de conservation qui ne se trouvent pas dans leur bassin de vie (en citant notamment l'exemple des collections de la BnF pour les chercheurs non franciliens).

Comme évoqué *supra*, les photographies font du jeu un objet manipulable, que l'on peut analyser, comparer et transformer *via* des outils numériques<sup>322</sup>. Lorsque des chercheurs consultent un fonds de recherche, photographier les documents étudiés pour en garder une trace précise est également une pratique courante, y compris en bibliothèque et dans les fonds d'archives. Cela implique de bien penser le régime de droit de ces images, les chartes de consultation des fonds contenant souvent une mention réservant l'usage des photographies prises par le chercheur à un simple usage personnel, sans possibilité de publication.

Le dernier point majeur évoqué par les chercheurs interrogés porte sur la complétude des fonds de conservation et de recherche. Les chercheurs sur le jeu sont généralement joueurs eux-mêmes, et identifient clairement les différents circuits existants pour trouver des jeux pertinents et se les procurer (*via* des achats d'occasion, ou des rééditions numériques dans le cas de jeux de rôle). L'intérêt d'un tel fonds est de permettre l'accès à un grand ensemble de jeux simultanément, à des variantes autour d'un même jeu ou à des jeux présentant des mécaniques similaires, et à des jeux difficilement trouvables par ailleurs (c'est-à-dire des jeux non réédités, disponibles peu de temps dans le commerce ou qui se sont inscrits dans une mode éphémère). Pour le jeu de rôle, l'enjeu est de donner accès à des gammes complètes, permettant de retracer l'histoire d'un jeu à travers l'ensemble de ses publications<sup>323</sup>.

D'autres attentes plus spécifiques ont également été exprimées dans les différents entretiens menés. Plusieurs chercheurs souhaitent que le catalogue d'un fonds de jeux permette de situer un jeu dans une gamme (un jeu comme *Risk* et ses différentes éditions ; la réédition d'un jeu qui aurait changé de nom<sup>324</sup>), et insistent sur l'importance de pouvoir connaître en amont l'état du jeu et les éventuelles pièces manquantes ou abîmées. L'intérêt d'un catalogue collectif, permettant de consulter simultanément les jeux présents dans différents fonds spécialisés, est également pointé.

Malgré la différence fondamentale entre une base de données sur les jeux de société et le catalogue d'une collection institutionnelle de jeux en bibliothèque ou

<sup>320</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

<sup>321</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

<sup>322</sup> Entretien avec Pierre Le Mouel, doctorant, janvier 2023.

<sup>323</sup> Entretien avec Laurent Di Filippo, maître de conférences en sciences de l'information, janvier 2023.

<sup>324</sup> Entretien avec Vi Tacq, documentaliste et ludothécaire, octobre 2022.

dans une institution muséale, qui ont des visées bien différentes (renseigner, voire collectionner et permettre l'achat d'une part, contre repérer et accéder à un jeu d'autre part), les chercheurs souhaiteraient souvent pouvoir bénéficier des avantages de ces deux outils : un signalement précis, une indexation riche et diversifiée, du contenu documentaire sur le contexte du jeu, des rebonds pertinents, et la possibilité d'accéder facilement au jeu en question (à distance *via* la numérisation, ou sur place). Comment les concilier dans le cadre d'une bibliothèque de recherche, en prenant en compte ses moyens humains et techniques ?

## 2. PROPOSITIONS POUR LE TRAITEMENT D'UN FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIÉTÉ DANS UNE BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE FRANÇAISE

Nous nous plaçons ici dans l'optique de la constitution ou de la prise en charge d'un fonds de conservation et de recherche de jeux de société par une bibliothèque universitaire française, et donc dans l'optique du traitement initial d'une collection de plusieurs centaines ou milliers de jeux. Il est évident que les actions à mener et l'investissement en moyens humains et matériels seront différents en fonction de la volumétrie initiale du fonds. Les questions relatives au traitement courant des jeux dans le cadre de l'accroissement d'un tel fonds seront également traitées.

### a. Un signalement détaillé, gage d'une exploitation efficace du fonds à des fins de recherche

À la suite de l'enquête menée auprès d'établissements possédant des fonds de conservation et de recherche de jeux de société et de jeux de rôle, ainsi que des analyses des pratiques et des besoins, nous proposons différentes pistes pour le traitement d'un tel fonds dans le contexte précis d'une bibliothèque universitaire française (bibliothèque universitaire ou bibliothèque de laboratoire).

#### *Signaler dans le Sudoc, en suivant les normes en vigueur et en anticipant au mieux RDA-FR*

Le signalement des collections d'une bibliothèque universitaire en France peut se faire selon deux circuits :

- dans le catalogue collectif Sudoc, avec le format UNIMARC et suivant les normes de description bibliographique en vigueur (ISBD puis RDA-FR) et les consignes propres au Sudoc (*Guide méthodologique*<sup>325</sup> en ligne). Il s'agit généralement de décrire les collections courantes, c'est-à-dire des collections dont les documents ou objets ne sont pas uniques, le plus souvent des produits éditoriaux. Il est possible de décrire des objets uniques, ou de renseigner des informations relatives à un exemplaire donné. Les notices créées par un établissement dans le Sudoc ou qui correspondent aux ouvrages présents dans ses collections sont transférées régulièrement dans son SIGB, avec la possibilité d'y

---

<sup>325</sup> AGENCE BIBLIOGRAPHIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR (ABES). *Sudoc - Guide méthodologique* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://documentation.abes.fr/sudoc/>.

ajouter des données locales (au niveau de l'ouvrage et au niveau de l'exemplaire).

- dans le Catalogue en ligne des archives et des manuscrits de l'enseignement supérieur (Calames), dans le format EAD (*Encoded Archival Description* ou description archivistique encodée) et suivant les normes de description archivistique en vigueur (norme ISAD(G)) et les recommandations nationales (recommandation *Description des manuscrits et fonds d'archives modernes et contemporains en bibliothèque* (DeMArch) ; *Guide des bonnes pratiques de l'EAD en bibliothèque*). Il s'agit généralement de décrire les fonds de pièces uniques et les fonds de recherche. Ces fonds peuvent contenir des objets éditoriaux comme des livres (ou des jeux de société), et les notices (ou « composants » dans le vocabulaire de l'EAD) peuvent être moissonnés pour apparaître dans un outil de découverte.

Bien qu'un fonds de conservation et de recherche de jeux puisse tout à fait entrer dans le périmètre de Calames et être catalogué en EAD, il nous semble toutefois que le catalogage d'un tel fonds devrait être mené dans le Sudoc. Les jeux d'édition sont le type d'objet le plus présent dans un fonds de jeux de société. En tant que produit éditorial, disposant d'un créateur, d'un éditeur, d'une date de publication et d'un contenu identique d'une boîte à l'autre, le jeu se prête parfaitement à une description bibliographique : les descriptions des jeux dans des bases de données grand public et des sites commerciaux.

Par ailleurs, l'enrichissement d'un tel fonds porte à la fois sur des jeux anciens et des jeux récents, avec le plus souvent une volonté de collecter tout ou partie de la production de l'année en cours auprès des éditeurs. Ces jeux récents sont susceptibles d'être catalogués par d'autres établissements, et les notices peuvent être dérivées, ce qui peut constituer un gain de temps. Il est par ailleurs notable que l'Abes ait évoqué la possibilité de dériver des notices depuis le catalogue collectif des ludothèques WikiLudo<sup>326</sup>, ce qui augmenterait considérablement les possibilités de dérivation de notices pour les jeux contemporains. Dans ce cas, la normalisation des champs locaux proposés par l'ALF pour compenser l'absence de champs UNIMARC dédiés à certaines informations (âge et nombre de joueurs recommandés, durée de la partie - voir *supra* en II.2.a) devra être prise en compte : dans quels champs UNIMARC trouveront-ils leur place dans une notice Sudoc ? Comment exploiter ces données (par rebond ou par facette) dans le catalogue ou l'outil de découverte d'une bibliothèque ?

Calames nous paraît moins évident d'utilisation pour repérer des jeux spécifiques et constituer des corpus dans le cadre d'une recherche. La construction de la description par l'emboîtement de niveaux successifs (une collection > un ensemble > un objet), générant une arborescence propice à l'exploration d'un fonds cohérent, semble un usage peu adapté à la recherche d'un jeu précis dans une collection large. Par ailleurs, cette construction impose un classement physique équivalent à l'arborescence du signalement, classement qu'il est ensuite difficile de faire évoluer. La provenance des objets est souvent au cœur de la description des fonds d'archives et manuscrits (pour indiquer qui a constitué ce fonds), mais elle ne constitue, à de rares exceptions, qu'un critère secondaire pour une collection de conservation et de recherche de jeux (à l'exception notable de collections

---

<sup>326</sup> Entretien avec Laure Jestaz, Abes, février 2023.

spécifiques d'archives ou de prototypes de créateurs). À travers les diverses collections explorées, suite à nos entretiens ou lors de recherches complémentaires, nous avons repéré très peu de fonds de jeux de société signalés dans ce format. Les différents exemplaires d'un même jeu, même édition, feraient chacun l'objet d'une notice différente en mettant l'accent sur leurs particularités, sans forcément permettre clairement de comprendre l'existence de ces exemplaires multiples. Par ailleurs, le moissonnage des notices EAD par un outil de découverte est possible, mais fait perdre l'arborescence de la description et l'héritage des informations d'un niveau au suivant, qui constituent des points forts du format.

Nous allons donc explorer plus en détail la piste d'un catalogage d'un fonds de jeux de société dans le Sudoc. À partir d'échanges avec des catalogueurs produisant des notices de jeux dans le Sudoc et de documents fournis par l'Abes (script de création d'une notice de type « Va : objet en trois dimensions »), par l'ALF (manuel de catalogage WikiLudo) et par les bibliothécaires de la BU Le Cortex du SCD de l'université de Bourgogne (grille de catalogage d'un jeu de société en UNIMARC), nous avons établi la grille de catalogage suivante. Elle intègre les différents éléments présents dans les bases de données des institutions muséales et qui paraissent utiles dans le cadre d'un fonds de conservation et de recherche. Certains de ces éléments seront nécessairement indiqués dans des données locales (dans le Sudoc *via* les champs dédiés, ou en interne dans le SIGB de l'établissement hébergeant le fonds), d'autres dans des données d'exemplaires.

*Données propres à un jeu de société (notice Sudoc)*

Nom du champ	Code UNIMARC	Note complémentaire
008 : Type de document et statut de la notice	<b>008 \$a</b> Vax3	Champ rempli automatiquement. Le type de notice <b>Va</b> correspond à la notice d'un objet en trois dimensions.
073 : EAN	<b>073 #1\$a</b> EAN <b>\$d</b> Prix	Attention pour les jeux : il n'y a pas nécessairement de prix unique (se référer au prix éditeur s'il y en a un).
100 : Données générales de traitement	<b>100 0#</b> <b>\$a</b> Année de parution	Utiliser les onglets de données codées. Être vigilant sur l'indicateur : 0 si l'année est certaine, 1 si l'année est incertaine.
101 : Langue de la ressource	<b>101 0#</b> <b>\$a</b> Code langue <b>\$c</b> Code langue	Utiliser les onglets de données codées. Être vigilant pour renseigner les langues si les règles sont multilingues : se rapporter à la valeur des indicateurs 0, 1 ou 2.
102 : Pays de publication, production, diffusion/distribution, fabrication	<b>102 ##</b> <b>\$a</b> Code de pays	
117 : Données codées pour les objets en trois dimensions naturels ou fabriqués	<b>117 ##</b> <b>\$aap</b> <b>\$bw</b> <b>\$cc</b>	<b>ap</b> correspond au code de présentation matérielle pour les jeux. <b>w</b> correspond à plusieurs matériaux (composite), <b>eb</b> au carton, <b>ea</b> au papier, <b>ia</b> au plastique. <b>c</b> correspond au code de couleur pour le multicolore, <b>b</b> pour le noir et blanc
181 : Type de contenu	<b>181 ##</b> <b>\$P01</b> <b>\$ctdf</b>	<b>tdf</b> correspond à un objet tridimensionnel. A répéter pour noter d'autres types de contenu : texte ( <b>txt</b> ), image fixe ( <b>sti</b> ), image animée tridimensionnelle ( <b>tdm</b> ), etc.

**Gérer un fonds de conservation et de recherche de jeux de société en bibliothèque universitaire : le jeu, un objet patrimonial comme un autre ?**

182 : Type de médiation	<b>182 ##\$P01\$cn</b>	<b>n</b> correspond à une lecture sans médiation (sans appareil spécifique). A répéter pour noter d'autres types, selon la numérotation les différents types de contenu renseignés en 181.
183 : Type de support matériel	<b>183 ##\$P01\$anez</b>	<b>nez</b> correspond à un objet
200 : Titre et mention de responsabilité	<b>200 1#\$a@</b> Nom du jeu <b>\$f</b> Auteur(s)/concepteur(s) du jeu <b>\$g</b> Illustré par ...	Normaliser la méthodologie pour nommer un jeu sans titre, suivant les règles des <i>titres forgés</i> dans RDA-FR : [Jeu de l'oie], etc.
205 : Mention d'édition	<b>205 ##\$a</b> Numéro d'édition et qualificatifs	Ajouter éventuellement un champ <b>305 ##\$a</b> pour préciser les ajouts d'une nouvelle édition (par exemple, l'intégration d'une extension)
214 : Mention de publication, production, diffusion, fabrication	<b>214 #0\$a</b> Lieu de production <b>\$c</b> Editeur <b>\$d</b> [Année] <b>214 #4\$d</b> Année de copyright	Si la date indiquée est une date de copyright, ne pas utiliser le \$d en 214 #0 et créer une seconde zone 214 avec un indicateur #4
215 : Description matérielle	<b>215 ##\$a1</b> boîte <b>\$b</b> Matériaux et technique de fabrication <b>\$c</b> Autres caractéristiques matérielles (couleurs, illustrations) <b>\$d</b> Dimensions du jeu (= de la boîte, au format XX x XX x XX cm)	
300 : Note générale	<b>300 ##\$a</b> Numéro de brevet déposé en [Pays/Union européenne] :	Normaliser la mention précédant le numéro. A compléter éventuellement avec d'autres éléments généraux sur le jeu si aucun autre champ 3XX n'est adapté.
302 : Note sur les informations codées	<b>302 ##\$a</b> Note sur la langue (par exemple pour les règles en plusieurs langues, ou certains éléments comme les cartes)	
307 : Note sur la description matérielle	<b>307 ##\$a</b> La boîte contient : nb de pièces, tuiles, pions, cartes, etc.	Normaliser autant que possible la mention précédant le contenu.
330 : Résumé ou extrait	<b>330 ##\$a</b> Résumé/description du jeu	
333 : Note sur le public destinataire	<b>333 ##\$a</b> Âge recommandé : (tel que noté sur la boîte)	Normaliser la mention précédant la valeur.
333 : Note sur le public destinataire	<b>333 ##\$a</b> Durée de jeu : (telle que notée sur la boîte)	Normaliser la mention précédant la valeur.
333 : Note sur le public destinataire	<b>333 ##\$a</b> Nombre de joueurs : (tel que noté sur la boîte)	Normaliser la mention précédant la valeur.
334 : Note sur les récompenses	<b>334 ##\$b</b> Prix gagné <b>\$c</b> Année <b>\$d</b> Code du pays	Créer un champ 334 par prix gagné. En \$b, il faut construire le champ avec le nom de la récompense, suivi, suivi d'une virgule et un espace, et le nom du festival ou de la manifestation. Normaliser le nom des principales manifestations (festivals d'Essen, Cannes, Parthenay, GenCon etc.).
421 : A pour supplément	<b>421 ##\$0</b> PPN du supplément	A répéter autant de fois que nécessaire. Cela regroupe les suppléments, extensions, <i>add-ons</i> , boîtes additionnelles, kits, etc.
422 : Est un supplément de	<b>422 ##\$0</b> PPN du jeu de base	

**Gérer un fonds de conservation et de recherche de jeux de société en bibliothèque universitaire : le jeu, un objet patrimonial comme un autre ?**

451 : Autre édition sur le même support	<b>451 ##\$0</b> PPN d'une autre édition du même jeu de base (en cas de nouvelle édition)	
454 : Est une traduction de	<b>454 ##\$t</b> Titre du jeu original (même édition)	Ne pas faire de lien vers un autre PPN. A compléter éventuellement par une zone 304 : Note sur le titre et la mention de responsabilité.
453 : Traduit sous le titre	<b>454 ##0</b> PPN d'une traduction	Paraît utile pour naviguer dans un fonds de conservation et de recherche de jeux, à la condition que les notices des jeux d'origine sont systématiquement mises à jour en cas d'acquisition d'une traduction. A compléter éventuellement par une zone 304.
606 : Point d'accès sujet - Nom commun	<b>606 ##\$3</b> PPN de la notice d'autorité Sujet\$2rameau	Répéter autant que nécessaire pour compléter avec les termes Rameau correspondant le mieux aux thématiques traitées par le jeu.
606 : Point d'accès sujet - Nom commun [Classification ESAR]	<b>606 ##\$a</b> Indice ESAR\$2esar	A répéter autant de fois que nécessaire et pour les six facettes de l'ESAR.
608 : Point d'accès forme, genre ou caractéristiques physiques [Jeux d'intérieur]	<b>608 ##\$3027733432</b> Jeux d'intérieur\$2rameau	Conserver "Jeux d'intérieur", terme le plus générique pour regrouper les jeux de société.
608 : Point d'accès forme, genre ou caractéristiques physiques	<b>608 ##\$a</b> Indexation Forme ou Genre Rameau\$2rameau	Répéter pour indiquer les types de jeu qui correspondent le mieux, en essayant de limiter le nombre d'entrées pour une indexation efficace.
701 : Nom de personne (relatif à l'œuvre ou à l'expression) [Co-auteurs]	<b>700 #1\$3</b> PPN du co-créateur\$4Code de fonction	Répétable.
700 : Nom de personne (relatif à l'œuvre ou à l'expression) [Auteur principal]	<b>700 #1\$3</b> PPN du créateur principal\$4Code de fonction	Non répétable. Si deux co-auteurs au même niveau, privilégier l'ordre alphabétique pour en renseigner un en 700. Utiliser en priorité le code de fonction 405 : Concepteur de jeu.
702 : Nom de personne (relatif à la manifestation ou à l'item) [Responsabilité secondaire : illustration, traduction, etc.]	<b>702 #1\$3</b> PPN du créateur secondaire\$4Code de fonction	Répétable. Principaux codes de fonction utiles : 440 pour les illustrateurs ; 730 pour les traducteurs.
L301 : Note sur les identifiants [Numéro du jeu propre à l'éditeur]	<b>301 ##\$a</b> Numéro propre à l'éditeur : YYYY	Normaliser la mention précédant le numéro.
L608 : Forme ou genre - niveau local [Mécaniques de jeu]	<b>608 ##\$a</b> Mécanique de jeu\$2Nom du thésaurus local utilisé	A utiliser tant qu'aucun thésaurus de mécaniques n'est mis en place à l'échelle de plusieurs établissements. Répétable. Répéter pour indiquer les différentes mécaniques.

**Gérer un fonds de conservation et de recherche de jeux de société en bibliothèque universitaire : le jeu, un objet patrimonial comme un autre ?**

L608 : Forme ou genre - niveau local [Thématique du jeu]	<b>608 ##\$a</b> Thématique du jeu <b>\$2</b> Nom du thésaurus local utilisé	A utiliser tant qu'aucun thésaurus de thématiques n'est mis en place à l'échelle de plusieurs établissements. Répétable. Répéter pour indiquer les différentes thématiques du thésaurus (quitte à faire doublon avec les 606 renseignées dans le Sudoc : le référentiel est différent).
--	---	---

Données propres à un jeu de société (données locales complémentaires dans le SIGB)

Nom du champ	Code UNIMARC	Note complémentaire
A définir : Identifiant BoardGameGeek	Définir un champ propre au SIGB. Utiliser un champ dont le numéro n'est pas utilisé dans le format UNIMARC et qui peut être utilisé pour générer un champ local dans l'outil de découverte.	Indiquer l'identifiant numérique du jeu sur BoardGameGeek. Selon l'OPAC ou l'outil de découverte, un lien pourra être généré via une fonctionnalité dédié.

Données propres à l'exemplaire présent dans la collection (données locales d'exemplaire)

Nom du champ	Code UNIMARC	Note complémentaire
E316 : Note sur l'exemplaire	<b>316 ##\$a</b> Etat du jeu et pièces manquantes	
E317 : Note sur la provenance	<b>317 ##\$a</b> Appartenance à une collection. - Numéro dans la collection X : YYYY	A utiliser si le jeu appartient à une collection au sein du fonds (don important par exemple). Eventuellement en 317. Normaliser la mention précédant le numéro.
E317 : Note sur la provenance	<b>317 ##\$a</b> Donateur	
E317 : Note sur la provenance	<b>317 ##\$a</b> Historique de l'exemplaire et date d'entrée dans les collections	
E318 : Note sur les actions de préservation	<b>318 ##\$a</b> Opération\$cDate de l'opération AAAAMMJJ\$1 Etat\$ <b>p</b> Note non publique\$ <b>r</b> Note publique	
915 : Numéro de gestion	<b>915 ##\$a</b> Numéro d'inventaire\$ <b>f</b> Date d'attribution	Selon SIGB. Les jeux d'un fonds de conservation ne recevront pas de code-barres, le numéro d'inventaire est donc essentiel.
Localisation dans les collections	Selon SIGB	Selon SIGB.

**Mettre en place de bonnes pratiques pour préfigurer les notices d'œuvres dans le cadre du modèle IFLA LRM**

Dans le cadre de la Transition bibliographique, qui vise à transformer les catalogues de bibliothèques pour les structurer selon le modèle IFLA LRM et les rendre accessibles dans le web de données, une vigilance particulière devra être portée sur le titre d'un jeu et ses créateurs, en gardant à l'esprit la façon dont sont créées automatiquement les « pré-notices d'œuvres » dans le Sudoc, qui préfigurent les futures notices d'œuvres. Un autre point essentiel de vigilance sera de renseigner

les liens entre les différentes éditions d'un même jeu par le biais des champs du bloc 4XX (bloc de liens), ou si nécessaires dans les champs de notes.

Le cas des jeux de rôle est plus problématique. Le titre propre d'un supplément ne fait pas nécessairement mention du nom du jeu auquel il se rapporte, et contient souvent des termes extrêmement génériques (citons par exemple, pour les jeux médiévaux-fantastiques, l'omniprésence des termes *heroes*, *dragons*, *magic*, *monsters* etc.), ce qui peut générer du bruit lors d'une recherche et des difficultés à trouver des documents pertinents à moins de savoir ce que l'on cherche. Une solution serait de renseigner la gamme comme une collection (en zones 225 « Collection » et 410 « Appartient à la collection »), même si aucune mention de collection n'apparaît en tant que telle sur le document. Cela permet de rendre le titre du jeu cherchable, les zones 225 et 410 étant indexées dans le Sudoc. En complément, créer un lien vers la notice du jeu d'origine en zone 422 (« Est un supplément de ») permet de faire figurer clairement cette information dans la notice (et de l'indiquer en retour sur la notice du jeu d'origine *via* la zone 421 « A pour supplément »). Cela implique de revenir sur la notice du jeu d'origine une fois la gamme entièrement signalée, pour créer l'ensemble des zones 421 pointant vers les suppléments. D'autres fonds de jeux de rôle, comme celui du Strong, « recomposent » un titre clair en associant le titre du jeu, généralement présent sur la couverture ou la page de titre en élément secondaire, et le titre propre du supplément, mais cette pratique n'est pas conforme aux règles de catalogage du Sudoc.

### ***Structurer rigoureusement les zones de notes générales pour permettre une exploitation future***

La structuration des notes est également essentielle pour assurer la future exploitation de données spécifiques aux jeux de société ou aux jeux de rôle. Laure Jestaz, responsable jusqu'à récemment du département Monographies, Archives et Autres Ressources de l'Abes, insiste ainsi sur la nécessité de structurer les mêmes informations toujours de la même façon, de façon rigoureuse, dans les zones de notes<sup>327</sup> : il sera ainsi possible d'extraire ces données en masse et de les implémenter dans un champ dédié si les évolutions futures de l'UNIMARC le permettent<sup>328</sup>.

Par exemple, la durée d'une partie pourra être renseignée sous la forme « Durée de jeu : de 45 mn à 60 mn », ou pour le nombre de joueurs, « Nombre de joueurs : de 2 à 4 ». Selon les normes de catalogage en vigueur, l'information est à renseigner telle qu'elle figure sur le document (c'est-à-dire la boîte de jeu ou les règles). Une vigilance particulière sera nécessaire en cas de dérivation des notices de jeux, un catalogue comme WikiLudo ayant fait le choix de normaliser certaines de ses informations à partir d'une liste fermée de valeurs ou d'utiliser des champs locaux disposant de sous-champs spécifiques<sup>329</sup> pour faciliter l'exploitation de ces données sous forme de facettes.

---

<sup>327</sup> Entretien avec Laure Jestaz, février 2023.

<sup>328</sup> À noter que l'Association des ludothèques françaises (ALF) a émis après 2015 des propositions en ce sens au comité international UNIMARC (PUC).

<sup>329</sup> CD-SCRIPT et ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANÇAISES. *Wikiludo. Recommandations pour le catalogage des jeux et des jouets dans le format UNIMARC*. 2015, p. 4-7.

## *Systematiser l'indexation en ESAR des notices de jeux dans le Sudoc*

Comme nous l'avons évoqué *supra* (II.2.a), l'Abes a intégré en mars 2022 le référentiel du système de classification ESAR dans le Sudoc. Il est désormais possible d'indexer un jeu en ESAR dans le champ 686, en indiquant simplement l'indice de la classe retenue (**\$a**Indice, par exemple **\$aA402**) et la source (**\$2**esar), l'interface publique traduisant l'indice en intitulé. Malgré les limites de cette classification (voir *supra*, I.3.a), l'ESAR reste l'un des rares langages communs à différents professionnels travaillant sur le jeu (ludothèques, bibliothèques, chercheurs en sciences de l'éducation), et l'un des plus structurés. Par ailleurs, son intérêt dans les bibliothèques d'INSPE est manifeste. Indexer les jeux en ESAR paraît donc une bonne pratique, à systématiser en portant une attention particulière à la facette A qui détermine le type de jeu. À noter toutefois que, pour le moment, les classes de l'indexation ESAR ne disposent pas de notices d'autorité qui permettraient notamment de gérer des termes rejetés. Un chantier dédié dans le Sudoc serait bienvenu pour permettre ces renvois et augmenter la découvrabilité des jeux, en compensant dans une certaine mesure le faible nombre de termes relatifs aux « jeux de règles » dans cette classification. Indexer en ESAR nécessitera toutefois une formation dédiée pour pleinement appréhender cette classification, et un temps de prise en main, ce qui est à prendre en compte dans le cas de la délégation du signalement à des catalogueurs stagiaires. Les formations à l'indexation en ESAR sont dispensées par les organismes de formation de ludothécaires.

### *Indexer les thèmes d'un jeu de société en indexation libre et via un thésaurus*

Nous l'avons vu, la majorité des recherches sur les jeux de société en tant qu'objets portent sur les représentations qu'ils véhiculent, notamment à travers les illustrations, les choix de ce qui est montré et mis en scène, la façon de transcrire un sujet à travers des mécaniques de jeu. Or un jeu d'édition peut, potentiellement, illustrer n'importe quelle thématique : dans ce cadre, l'indexation du thème ou sujet du jeu peut légitimement se faire avec n'importe quel point d'accès « nom commun » qui serait jugé pertinent. Il serait ainsi possible de trouver des jeux de société ou des jeux de rôle lors de recherches sur un sujet précis dans le Sudoc, et de les intégrer à un corpus de recherche avec des monographies<sup>330</sup>.

Deux éléments nous amènent toutefois à nuancer cette évidence. D'une part, alors même qu'un jeu peut porter sur n'importe quel sujet, les goûts des créateurs, des joueurs et des éditeurs tout comme les modes éditoriales et l'« air du temps » aboutissent à faire revenir très fréquemment les mêmes grandes thématiques (comme l'explique par exemple sur son blog le créateur de jeu Bruno Faidutti à propos de la nature<sup>331</sup> ou de la colonisation de terres vierges<sup>332</sup>). De grands corpus thématiques

---

<sup>330</sup> Nous gardons en tête que le contenu des œuvres littéraires n'est généralement pas indexé, sauf exception relevant d'« un choix de politique documentaire » : *Guide d'indexation RAMEAU*. 7<sup>e</sup> éd. Paris : Bibliothèque nationale de France, 2021, p. 22. [Consulté le 20 février 2022]. Disponible à l'adresse : <https://rameau.bnf.fr/sites/default/files/2021-06/GIR%202017%20MAJ%202021.pdf>.

<sup>331</sup> FAIDUTTI, Bruno. « Retour à la nature | Back to nature ». Dans : *Les jeux de société de Bruno Faidutti* [en ligne]. 26 janvier 2023. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://faidutti.com/blog/blog/2023/01/26/retour-a-la-nature-back-to-nature/>.

<sup>332</sup> FAIDUTTI, Bruno. « Décoloniser Catan | Postcolonial Catan ». Dans : *Les jeux de société de Bruno Faidutti* [en ligne]. 2 juin 2017. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://faidutti.com/blog/blog/2017/06/02/postcolonial-catan/>.

existent donc et sont représentatifs de la production de jeux d'une période. Il paraît intéressant, pour les chercheurs, de pouvoir les visualiser. D'autre part, malgré une production importante en nombre ces deux dernières décennies, le nombre de jeux de société publiés et potentiellement accessibles dans des fonds de conservation et de recherche reste extrêmement réduit par rapport à d'autres types de documents comme les livres. De fait, permettre une indexation libre à partir de n'importe quel nom commun Rameau risque d'aboutir à un émiettement, avec très peu de jeux correspondant à un même point d'accès (des jeux sur des thèmes similaires étant indexés avec un point d'accès différent).

L'utilisation d'un thésaurus paraît donc un choix intéressant pour indexer la ou les principales thématiques d'un jeu : en choisissant à travers un nombre suffisant mais restreint de catégories généralistes, les rebonds lors d'une recherche permettraient d'identifier de grands ensembles de jeux pouvant potentiellement intéresser un chercheur. Ces ensembles pourraient ensuite être facilement affinés par des mots-clés complémentaires ou d'autres critères de recherche.

Les deux approches ne sont pas incompatibles mais complémentaires. L'élaboration d'un thésaurus des thématiques des jeux de société à l'échelle nationale pourrait s'appuyer sur l'expertise des catalogueurs de jeux du réseau Sudoc, sur celle des catalogueurs participant à WikiLudo ALF, éventuellement sur l'expertise de la BnF, et sur divers groupes de chercheurs spécialisés (par exemple le groupement d'intérêt scientifique (GIS) « Jeu et Sociétés » ou les membres français de l'Alliance des laboratoires universitaires francophones sur le jeu Franjeu). Un tel thésaurus pourrait être publié sur une plateforme spécialisée comme Loterre<sup>333</sup> (*Linked open terminology resources*, portée par l'INIST-CNRS) pour favoriser sa diffusion et son appropriation par différents acteurs du jeu.

### *Indexer les mécaniques de jeu via un thésaurus*

Dans le même esprit, il paraît essentiel d'indexer les mécaniques de jeu, qui sont les éléments les plus caractéristiques du média qu'est le jeu de société, de façon fine et en s'appuyant sur un thésaurus pour permettre des regroupements pertinents de jeux aux mécaniques similaires lors d'une recherche.

La définition des différentes mécaniques est un vaste sujet, qui est intrinsèquement lié à la catégorisation des jeux et est à la source de diverses classifications théoriques ou opératoires (voir *supra*, I.2). Chaque base de données ou catalogue spécialisé propose son propre thésaurus lorsque le choix est fait d'indexer les mécaniques de jeu. Toutefois, le choix fait par *BoardGameGeek* semble un exemple à suivre : la base de données s'appuie depuis peu sur l'ouvrage *Building blocks of tabletop game design: an encyclopaedia of mechanisms* de Geoffrey Engelstein et Isaac Shalev<sup>334</sup>, qui sont à la fois chercheurs et concepteurs de jeux. Dans sa deuxième édition, et sans prétendre à l'exhaustivité, l'ouvrage présente 204 mécaniques de jeu, réparties en grandes familles selon un système similaire à une classification à facettes : chaque jeu utilise donc plusieurs mécaniques, plus ou moins générales. S'appuyer sur un thésaurus existant basé sur une source académique favoriserait son appropriation par les communautés de

---

<sup>333</sup> INSTITUT DE L'INFORMATION SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE - CNRS. *LOTERRERRE - Linked Open TERminology REsources - Accueil* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.loterre.fr/>.

<sup>334</sup> ENGELSTEIN, Geoffrey et SHALEV, Isaac. *Building blocks of tabletop game design: an encyclopaedia of mechanisms*. 2nd edition. Boca Raton (FL) : CRC Press, 2022.

recherche ; toutefois, l'ouvrage d'Engelstein et Shalev n'étant pas disponible en français pour l'instant, un important travail de traduction des noms de mécaniques de jeu serait nécessaire. Là aussi, si un tel thésaurus est proposé, sa publication sur Loterre serait bienvenue.

***Mener un chantier d'amélioration des points d'accès RAMEAU relatifs aux jeux de société dans le cadre du développement du Fichier national d'entités (FNE)***

Comme nous l'avons évoqué, les points d'accès RAMEAU relatifs aux catégories ou aux types de jeux (jeux au sens large, en incluant les jeux de société) ont été conçus et enrichis pour décrire les documents portant sur les jeux, et non pour décrire des jeux eux-mêmes. Leur usage pour décrire des jeux en tant que tels s'est développé, mais une reprise de ces termes pour préciser leur périmètre d'utilisation, *a minima*, serait utile. Les travaux en cours dans le cadre du développement du Fichier national d'entités (FNE), réservoir de notices d'autorité commun aux catalogues de la BnF et de l'Abes, pourraient être l'occasion de mener un tel chantier afin d'aboutir à des points d'accès non ambigus et adaptés à la description des jeux eux-mêmes. Plusieurs de ces mots-clés sont également utilisés pour des jeux autres que des jeux de société (jeux vidéo, jeux « intellectuels » ou jeux mathématiques) : une refonte ou amélioration de ces entités impliquerait donc un état des lieux des usages afin d'associer l'ensemble des communautés de catalogueurs concernés.

Les termes retenus dans les éventuels thésaurus évoqués ci-dessus devraient également être traduits en notices d'autorité dans ce réservoir commun.

***Créer un champ local pour renseigner l'identifiant BoardGameGeek***

La base de données *BoardGameGeek*, déjà évoquée (voir *supra* en I.2.b), est largement utilisée par les chercheurs interrogés durant notre enquête, ainsi que par des professionnels en charge de fonds courants ou de fonds de conservation de jeux. Chaque jeu dispose d'un identifiant numérique unique pour l'identifier sur *BGG* : il serait donc utile de renseigner dans un champ local dédié cet identifiant, afin de pouvoir rebondir facilement vers la base et éventuellement développer des fonctionnalités complémentaires dans le futur (*BGG* dispose d'APIs, relativement peu développées pour le moment). Un premier usage serait de générer un lien depuis la notice présente dans un outil de découverte vers la fiche du jeu sur *BGG*, ce qui pourrait permettre à un chercheur d'accéder à des informations complémentaires<sup>335</sup> sur une base extrêmement complète : indexation riche et collaborative, liens tendant à l'exhaustivité entre les différentes versions d'un même jeu, filiation entre différents jeux, éléments de contexte sur le jeu lui-même et sur son utilisation.

Cela serait un moyen de pallier aux limites des interfaces utilisateurs de certains catalogues et outils de découverte des bibliothèques, voire de ne pas surcharger les notices de jeux du catalogue ni multiplier les données locales. Dans ce cas, un accompagnement à la recherche dans le catalogue pourrait être proposé aux chercheurs consultant le fonds, afin d'insister sur la nécessité de procéder par

---

<sup>335</sup> C'est le cas pour les notices de jeu présentes dans le catalogue du réseau des bibliothèques publiques de la métropole d'Helsinki (réseau *Helmet*), reprises dans le catalogue collectif finlandais *Finna.fi*. Voir par exemple la notice du jeu *Hanabi* : [https://haku.helmet.fi/iii/encore/record/C\\_\\_Rb2185955](https://haku.helmet.fi/iii/encore/record/C__Rb2185955) (consulté le 22 février 2023).

allers-retours entre le catalogue du fonds de jeux de société conservé à la bibliothèque et la base de données *BGG*.

La nature à la fois informative et commerciale de *BGG* peut toutefois interroger, le site proposant également des services commerciaux (boutique en ligne, marché d'occasion) et des fonctionnalités payantes.

### ***Systématiser la création de notices d'autorités relatives aux acteurs du jeu de société (concepteurs, illustrateurs, éditeurs, traducteurs)***

La création de notices d'autorités obéit à des règles de catalogage strictes dans le Sudoc. Toutefois, lorsque plus de trois personnes ou collectivités sont relatives à une même mention de responsabilité (auteurs, illustrateurs, etc.), il est permis de ne signaler que les trois premiers. Dans le cadre d'un fonds de conservation et de recherche, il paraît nécessaire d'indiquer l'ensemble des personnes ou collectivités ayant contribué à un jeu de façon significative. Ce signalement, qui peut impliquer la création de plusieurs notices d'autorités pour chaque jeu, est chronophage mais paraît nécessaire pour faciliter l'exploration du catalogue collectif Sudoc autour d'un contributeur donné, et pour faciliter les recherches historiques sur les jeux de société au niveau international (le réservoir de notices d'autorités IdRef, alimenté par le Sudoc, étant désormais utilisé par d'autres catalogues en France, en Belgique et en Suisse).

Établir en amont une liste de sources de référence sur les concepteurs de jeux et les autres contributeurs serait bienvenu, notamment dans le cas où plusieurs catalogueurs ou des catalogueurs stagiaires seraient amenés à travailler de façon courte ou ponctuelle sur des jeux de société. Elle pourrait regrouper des bases de données grand public spécialisées, des revues de référence disponibles en libre accès (comme *Sciences du jeu*, *Board Game Studies* et *Analog Game Studies*) et des ouvrages récents plus ou moins spécialisés et possédés par la bibliothèque.

### ***Mettre en place une interface d'interrogation dédiée au fonds dans le catalogue***

Certains outils de découverte proposent de créer des interfaces de recherche spécifiques (ou « vues ») permettant de lancer des recherches uniquement dans une partie spécifique des collections de la bibliothèque<sup>336</sup>. Une telle interface, au-delà de faciliter la recherche au sein du fonds, serait également un outil de valorisation, notamment dans le cadre de démonstrations auprès des chercheurs.

### ***La délicate gestion des images numériques liées à une notice de jeu***

Nous l'avons vu, alors qu'une base de données muséale a généralement vocation à intégrer des photographies des objets qu'elle décrit, rattacher une série d'images numériques (par exemple des photographies de la couverture, des règles et du matériel de jeu) à une notice d'objet physique est bien plus problématique dans les outils de découverte ou catalogues des bibliothèques. La personnalisation de

---

<sup>336</sup> C'est, par exemple, le cas de l'outil de découverte Primo VE de la société Ex Libris, en combinant plusieurs fonctionnalités : les vues (*views*), les profils de recherche (*research profiles*) et les périmètres de recherche (*search profile slots*).

l'image associée à la notice (miniature ou *thumbnail*) n'est également pas toujours possible<sup>337</sup>.

L'utilisation complémentaire d'une bibliothèque numérique peut être une solution de contournement, à l'image de ce que propose le Strong avec le *Sid Sackson Portal*<sup>338</sup> : le portail propose bien des objets numériques, en l'occurrence des photographies des prototypes et des jeux de Sid Sackson, mais les métadonnées liées aux photographies sont bien celles relatives aux objets physiques conservés dans les collections du musée. Toutefois, les métadonnées (formatées selon le schéma Dublin Core) sont bien moins riches que celle d'un catalogue de bibliothèque. Le développement d'un tel outil pourrait être mené pour une partie seulement du fonds, par exemple dans le cadre d'un projet de recherche spécifique, ce qui permettrait à une équipe dédiée de s'y consacrer. Toutefois, il n'y a pas d'entrepôt OAI-PMH<sup>339</sup> qui permettrait de moissonner les notices bibliographiques du Sudoc. Certains SIGB permettent d'exposer les notices qu'ils contiennent selon ce protocole<sup>340</sup>, cela est une piste pour ne pas avoir à recopier manuellement ces données dans une bibliothèque virtuelle pour les jeux présents dans le fonds.

## **b. Les normes muséales entrent à la bibliothèque : les jeux de société, des objets à préserver**

Les collections patrimoniales de documents non-livres en bibliothèque, relativement répandues, génèrent des questions complexes. Parmi ces collections, certaines comportent des objets et donnent lieu à des missions proprement muséales au sein des bibliothèques qui les conservent : citons, entre nombreux exemples, le département des arts du spectacle de la BnF, La Contemporaine, la bibliothèque Forney (bibliothèque spécialisée de la ville de Paris) ou encore la bibliothèque Sainte-Geneviève qui gèrent chacune des espaces muséaux dans leurs locaux.

### *La formation des personnels, un enjeu-clé*

La gestion de ces collections et de ces espaces nécessite des compétences appartenant au domaine professionnel des musées, aux côtés de compétences bibliothéconomiques plus classiques : le signalement de ces collections se fait généralement dans le SIGB selon les normes de description bibliographique<sup>341</sup>. Or il est rare que des professionnels issus de la filière muséale travaillent en bibliothèque, a fortiori en bibliothèque universitaire. Ils relèvent, dans l'enseignement supérieur, de la branche d'activité professionnelle F des personnels ITRF. La formation est donc un élément essentiel si les personnels sont issus de la filière bibliothèque : ils

---

<sup>337</sup> Pour prendre des exemples d'outils de découverte communs en BU, il est possible de personnaliser l'image de couverture liée à la notice dans Koha, mais pas dans Primo VE qui fonctionne *via* des modèles communs à toutes les notices pour aller récupérer ces miniatures dans une base externe.

<sup>338</sup> Voir en ligne : <https://sacksonportal.museumofplay.org/s/sackson-portal/page/welcome>. Consulté le 12/02/2023.

<sup>339</sup> *Open Archives Initiative - Protocol for Metadata Harvesting*, soit « protocole pour la collecte de métadonnées de l'Initiative pour les Archives ouvertes » (traduction de la BnF). C'est un protocole qui permet l'échange de métadonnées entre plusieurs institutions, et donc de faire apparaître dans un catalogue de bibliothèque ou dans une bibliothèque numérique des notices relatives à des documents numériques hébergés par autre établissement.

<sup>340</sup> C'est notamment le cas du SIGB Alma de la société Ex Libris et du SIGB libre Koha.

<sup>341</sup> C'est par exemple le cas des 1462 objets présents dans le catalogue des bibliothèques spécialisées de la ville de Paris, répartis en huit types : Textile et tissu, Médaille, Jeu et jouet, Sculpture, Maquette, Vêtement et accessoire, Mobilier, Autre objet. Recherche effectuée le 22 février 2023.

doivent pouvoir être formés à la conservation préventive des objets hébergés dans leur collection. Cette formation représente un investissement certain pour un établissement en charge d'un fonds de conservation et de recherche, mais il est nécessaire pour assurer une conservation pérenne, comme le pointe le rapport de l'IGÉSR consacré aux plans de sauvegarde des collections en bibliothèques<sup>342</sup>.

Une fois les compétences disponibles, il est nécessaire de définir des circuits de traitement pour la conservation initiale des objets du fonds et pour les actions de conservation curative comme les réparations mineures (les boîtes de jeux anciens étant fragiles, comme l'explique le collectionneur Bruce Whitehill, qui a rédigé un guide pratique d'entretien et de réparation fondé sur son expérience personnelle de collectionneur de jeux<sup>343</sup>). Quelles actions entreprendre en cas de détérioration ? Nouer des liens avec des acteurs locaux spécialisés dans la conservation de collections patrimoniales (musées et archives) et disposant de compétences spécifiques paraît une première étape incontournable.

### *Des espaces de conservation et d'exposition dédiés*

Comme pour tout fonds patrimonial, la conservation d'un fonds de jeux de société nécessite des espaces adaptés, en l'occurrence des pièces aveugles dont la température et l'hygrométrie sont contrôlées. La spécificité des fonds de jeux tient au format des documents et à la nécessité de stocker les boîtes à l'horizontale pour préserver au mieux leur contenu. Un fonds de plusieurs centaines de jeux nécessite donc un espace conséquent (bien supérieur à un fonds de plusieurs centaines de livres), ce qui doit être anticipé s'il ne s'agit pas d'une collection fermée et que des accroissements sont envisagés : il s'agit de penser en mètres cubes plutôt qu'en mètres linéaires ! Une solution envisageable peut également être le stockage des collections dans autre bâtiment que la bibliothèque, avec des espaces dédiés à la conservation et qui pourraient regrouper diverses collections patrimoniales de l'établissement (c'est par exemple le cas d'une partie des collections de La Contemporaine, qui a inauguré un bâtiment autonome en 2021 mais conserve une partie de ses collections dans la tour « Albert » de la BU de Nanterre, dédiée à la conservation).

Cela a également un impact sur le classement de la collection initiale : bien qu'un classement selon des critères intellectuels soit séduisant (comme celui un temps envisagé par le FPJS par pays, décennie et éditeur), il nécessite de laisser des espaces de respiration dans la collection pour éviter des refoulements complexes en cas de dons à la volumétrie importante et qui viendraient s'intercaler à différents endroits du plan de classement. Un classement de la collection par numéro d'inventaire paraît donc plus adapté pour un fonds ouvert : l'ordre des numéros d'inventaire de la collection initiale peut obéir à une logique intellectuelle (tous les jeux d'un éditeur se suivent par exemple), mais les dons et acquisitions qui viendront enrichir la collection recevront des numéros d'inventaire à la suite et seront rangés par ordre d'arrivée. Au niveau des critères intellectuels, organiser le classement de

---

<sup>342</sup> DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022, p. 21-22. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>.

<sup>343</sup> WHITEHILL, Bruce. « Caring for Your Collection ». Dans : *The Big Game Hunter* [en ligne]. 7 décembre 2009. [Consulté le 15 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://thebiggamehunter.com/collecting/caring-for-your-collection/>.

la collection initiale par éditeur, ou éventuellement par pays puis éditeur, paraît un critère pertinent pour favoriser le travail sur des corpus historiques, notamment dans le cadre de travaux d'étudiants si l'établissement accueillant le fonds propose des cursus intégrant des enseignements liés aux sciences du jeu. Les jeux traditionnels présents dans la collection initiale et dont l'éditeur n'a pu être identifié pourraient être regroupés en début de classement.

Pour optimiser l'espace, les boîtes de jeux sont généralement empilées par piles de boîtes de taille similaire. Les « bonnes pratiques » mises en œuvre dans différents établissements incluent le stockage dans des boîtes d'archivage rigides de type boîtes cassettes, ou si les moyens de l'établissement ne le permettent pas, des piles où les boîtes de jeu sont séparées par une feuille de carton non acide.

La création d'un espace d'exposition, ou tout du moins l'acquisition de matériel pour l'organisation régulière d'exposition, est un investissement important au vu du coût du matériel. La réflexion sur les conditions d'exposition, et notamment la luminosité ambiante et la durée maximale d'exposition d'un jeu, pourra par la suite servir à établir un contrat-type pour le prêt des jeux à d'autres établissements dans le cadre d'expositions temporaires. L'exposition d'un jeu de société peut se faire sous différentes modalités : exposer simplement la boîte, à l'horizontale ou la verticale, ou bien exposer la boîte accompagnée du plateau de jeu et d'autres éléments du matériel de jeu, plus ou moins mis en scène selon une situation qui se rencontre lors d'une partie. Les vitrines doivent donc être de grandes dimensions, et les modalités d'exposition être anticipées (un ou plusieurs jeux par vitrine, boîtes à l'horizontale ou à la verticale, nécessité de présentoir, etc.). Les types de jeux plus spécifiques comme les jeux de cartes nécessitent des vitrines plus étroites mais suffisamment hautes et larges. De manière générale, il faudra donc envisager des modalités variées d'exposition afin de pouvoir exposer n'importe quel jeu conservé dans le fonds même s'il sort des formats les plus répandus.

### *Le stockage à long terme des images et documents numérisés*

Nous l'avons vu, la numérisation des jeux, *a minima* sous forme de photographies jointes au catalogue, paraît incontournable dans le cadre d'un fonds de conservation et de recherche. Or la gestion des fichiers nativement numériques reste complexe en bibliothèque universitaire : la bibliothèque a-t-elle souscrit à un outil de gestion de fichiers numériques dans le cloud ? Dispose-t-elle de serveurs physiques ou virtuels mis à disposition par la direction des systèmes d'information (DSI) de l'établissement ? Dispose-t-elle de personnels informaticiens en interne, ou bien doit-elle systématiquement passer par les personnels de la DSI sur ces sujets ? Le stockage des photographies liées au signalement d'un fonds de conservation et de recherche de jeux de société doit donc faire l'objet d'une réflexion approfondie, en associant ces différents acteurs et en prenant en compte le coût du stockage sur une longue durée, qu'il se fasse en interne ou soit externalisé. La normalisation du nommage et des formats paraît également essentielle, tout comme le choix de la taille des images : sont-elles simplement destinées à enrichir le signalement des jeux, ou bien à servir également de matériaux de recherche ?

### **c. Faire connaître le fonds et créer du lien : montrer, légitimer, faire jouer**

#### ***Montrer et légitimer un fonds de jeux de société : exposer les jeux, valoriser la recherche***

Les expositions sont une action-clé pour valoriser un fonds de jeux de société : objets du quotidien, porteurs de souvenirs pour beaucoup, ils suscitent un fort intérêt des publics. L'organisation régulière d'expositions temporaires (*a minima* une à deux fois par an), dans un espace propice aux expositions et avec du matériel dédié, semble donc la première action à entreprendre. Dans le cas où le fonds serait lié aux thématiques de recherche d'un laboratoire ou de certains enseignants-chercheurs de l'établissement, organiser des actions de médiation ponctuelle avec leur participation serait opportun. Ce média est peu répandu dans les collections des bibliothèques universitaires et donc potentiellement plus difficile à appréhender dans un premier temps pour les personnels en charge de l'action culturelle, de sorte que l'expertise des enseignants-chercheurs serait utile pour donner corps à ces actions. Ce serait aussi une façon de légitimer la place du jeu dans le domaine académique et de faire découvrir la variété des recherches qu'il suscite. L'action culturelle pourrait s'adresser à des publics plus larges que les usagers de la bibliothèque, en programmant par exemple des visites pour des groupes scolaires : la dimension pédagogique du jeu s'y prête particulièrement, notamment si la visite de l'exposition est suivie d'une activité de médiation permettant de jouer à des jeux pertinents et peu connus du grand public.

Le prêt de jeux du fonds à d'autres institutions, spécialisées ou non, est également un bon moyen de faire vivre sa collection et de se placer comme un acteur reconnu du patrimoine du jeu de société. Cela implique de mettre en place un contrat de prêt obéissant aux normes muséales nationales, ce qui pourra nécessiter un accompagnement des personnels de bibliothèques par des spécialistes d'autres services ou du ministère de la Culture.

La valorisation devrait s'adresser à la fois aux communautés de recherche (de l'établissement et au-delà), pour susciter des usages et faire en sorte que le fonds remplisse pleinement son objectif, et aux étudiants et au grand public, afin de légitimer son existence et faire vivre le patrimoine du jeu de société.

Dans cette optique, la valorisation en ligne, incontournable, devrait s'articuler à la fois autour des canaux habituels de l'institution (site web, pages institutionnelles sur les réseaux sociaux, *newsletter*) et autour de canaux spécialisés mis en place spécifiquement pour le fonds si la bibliothèque en a les moyens. Le jeu de société se prête en effet particulièrement bien à des photographies percutantes, et peut donc facilement susciter l'attention sur des réseaux comme Instagram ou Twitter, comme le montrent les comptes du FPJS et du Strong. La publication d'expositions virtuelles *via* des outils grand public peut également être une bonne occasion de toucher le plus grand nombre et de faire connaître le fonds, à l'exemple des expositions proposées sur *Google Arts and Culture* par plusieurs institutions autour de leurs collections de jeux (voir *supra*, II.3.c). Un canal complémentaire, en cours d'exploration par l'équipe du FPJS<sup>344</sup>, serait YouTube : des influenceurs spécialisés dans la vulgarisation en histoire ou en culture générale pourraient ainsi utiliser les

---

<sup>344</sup> Entretien avec Louis Delespierre, FPJS, février 2023.

jeux conservés dans le fonds comme support d'analyse dans leur domaine (par exemple pour une analyse des représentations historiques et de leur biais dans des jeux à thème historique), éventuellement avec l'appui de chercheurs sur le jeu. Là aussi, il s'agit de montrer que le jeu de société peut être un support d'étude transdisciplinaire. Toutefois, pour un fonds hébergé en BU, la communication sur les réseaux sociaux et la création de canaux spécifiques doit se faire dans le cadre, parfois très restrictif, de la politique de communication de l'université. Si des formations de l'établissement s'intéressent au jeu, le fonds peut également servir de supports à des travaux d'étudiants, notamment en master.

Des publications académiques et des interventions lors de colloques, à la fois dans les sphères des sciences du jeu et des sciences de la documentation, peuvent également contribuer à faire connaître un fonds de conservation et de recherche de jeux de société et à diffuser de « bonnes pratiques » pour la constitution et la gestion d'un tel fonds. Parler du fonds en lui-même et favoriser les travaux à partir des objets qu'il contient sont deux volets complémentaires. Valoriser ce type de publications en ligne paraît également utile pour les inscrire dans une « longue traîne », qui pourrait intéresser des chercheurs futurs, notamment par le biais de publications en *open access*.

En dehors du public académique, des actions différentes sont à envisager pour s'adresser au grand public, qui ne connaît le jeu de société que de loin, et le public des amateurs ou passionnés de jeux (qui joue aux fameux *hobby games* évoqués par Stewart Woods, voir *supra* en I.1.b). Investir une base de données comme *BoardGameGeek*, à l'image de ce que fait la bibliothèque nationale d'Australie (voir *supra*), serait chronophage mais paraît un moyen efficace de valoriser le fonds à l'échelle internationale et de sortir des « silos » que constituent les catalogues de bibliothèques<sup>345</sup>. Une autre action envisageable est la participation à des événements à la fois professionnels et grand public autour du jeu (le FPJS a ainsi partagé un stand avec l'association CLuBB au festival Paris est Ludique 2022 et au festival des jeux de Cannes en 2023).

Un dernier élément à ne pas négliger concerne l'accès aux collections du fonds : des conditions d'accès facilement trouvables en ligne, des réponses rapides aux questions des chercheurs susceptibles d'être intéressés par les collections et un espace de consultation accueillant et spécifique semblent incontournables. La question de la surveillance par un personnel n'est pas toujours simple à mettre en œuvre dans une BU, dont l'activité patrimoniale est une activité parmi d'autres, avec souvent une mise à disposition des documents patrimoniaux demandés directement dans les salles de lecture, sur des tables à proximité immédiate d'un bureau de renseignement. Cette pratique, répandue pour les livres ou documents d'archives, paraît toutefois moins adaptée à l'étude d'un corpus de jeux, dont les boîtes sont volumineuses et dont l'analyse pourrait nécessiter un espace suffisant pour déplier le plateau et « mettre en scène » une partie.

### ***Faire jouer : développer la médiation autour du jeu au-delà du fonds de conservation et de recherche***

Acculturer au jeu ses publics est une mission légitime d'une bibliothèque universitaire, d'autant plus si elle héberge un fonds de conservation et de recherche de jeux de société. Nous l'avons vu lors de notre panorama des pratiques mises en

<sup>345</sup> Entretien avec Louis Delespierre, FPJS, février 2023.

œuvre dans différents établissements, les activités de médiation autour du jeu reposent sur différents supports qui ne sont pas exclusifs :

- un fonds de médiation spécifique : dans le cas d'une BU, il pourrait s'agir d'une collection courante acquise à destination des usagers et en libre accès, ou bien d'un fonds plus réduit dédié à l'action culturelle. Ce fonds peut également être lié à une autre composante de l'université comme un « *gamelab* ».
- des fac-similés de jeux présents dans le fonds, dans le respect de la propriété intellectuelle. Il s'agit donc généralement de jeux traditionnels ou relativement anciens. Ces fac-similés peuvent être produits facilement *via* des impressions sur papier (pour le plateau, les pions et la plupart des accessoires), ou être plus complexes et utiliser des pièces génériques désormais facilement accessibles dans le commerce. Si un *fablab* est à disposition dans l'établissement, il est également envisageable de produire des pièces grâce à une imprimante 3D.
- les exemplaires en doublon ou triplon des jeux de société présents dans le fonds. En fonction de la politique des collections, ces exemplaires en doublon peuvent être retirés du fonds et constituer un fonds spécifique de médiation, bien être utilisés au cas par cas tout en restant localisés dans le fonds. Dans ce cas, il est essentiel de noter que c'est ici la dimension de recherche qui prend le pas sur celle de conservation, et qu'il faut s'assurer que l'exemplaire utilisé à cette fin reste toujours le même, par exemple par une mention dans la notice d'exemplaire.

La médiation pourrait se faire en appui d'autres actions de valorisation, notamment en complément de visites d'exposition ou de conférences, mais également *via* des temps dédiés comme des midis ou des soirées jeux à la bibliothèque<sup>346</sup>. Par ailleurs, penser ces actions dans une « politique ludique » plus globale est également une piste intéressante à l'heure où les formations et animations ludifiées se sont fortement répandues dans de nombreuses universités et BU<sup>347</sup>, et où des fonds courants de jeux se développent dans des BU au-delà des BU d'INSPE. Une telle politique permettrait de déterminer quels jeux et matériels de jeu acquérir en fonction des usages souhaités (prêt, médiation, action culturelle, usage en formation<sup>348</sup>).

Matérialiser le jeu dans les espaces en libre accès de la bibliothèque serait un bon moyen de faire écho au fonds de conservation, en mettant à disposition une ou plusieurs tables dédiées à cet effet à proximité d'une collection courante de jeux de société. De tels espaces peuvent poser des problèmes de bruit, et tous les jeux ne se prêtent pas à une partie dans la bibliothèque (nombre de joueurs, format, durée), toutefois plusieurs bibliothèques tentent l'expérience<sup>349</sup>.

---

<sup>346</sup> C'est par exemple le cas à la BU Edgar Morin de l'université Sorbonne Paris Nord, un à deux jeudis par mois sur certaines périodes de l'année, en lien avec le *GameLab* LudoMaker déjà mentionné.

<sup>347</sup> GORSSE, Myriam et SWIATEK, Cécile. « Place au jeu ! ». *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*. Juillet 2015, n° 6, p. 124-136.

<sup>348</sup> Nous pensons par exemple ici au jeu *Dixit* et à ses extensions, dont les cartes aux illustrations poétiques et surréalistes sont souvent utilisées dans le cadre de formations professionnelles.

<sup>349</sup> La bibliothèque de mathématiques du SCD de l'université Lyon 1 propose ainsi plusieurs jeux mathématiques sur des tables basses dédiées (échecs, jeu de go, etc.). Les BU d'Angers réfléchissent à la mise en place d'un tel espace.

La mise en ligne de jeux complets numérisés, à l'image de ce que propose la bibliothèque de Finlande (voir *supra*, II.3.c) pour des jeux dans le domaine public, est également un moyen de favoriser la pratique du jeu (à condition de valoriser ces version en ligne) tout en mettant en avant sa dimension patrimoniale. Depuis 2021, la législation française sur les « œuvres indisponibles<sup>350</sup> » rend également envisageable la numérisation et la mise à disposition de jeux présents les collections d'une bibliothèque si ces jeux ne sont plus disponibles dans les circuits commerciaux et que leur première publication remonte à plus de 30 ans, sous réserve d'une déclaration à l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle six mois au moins avant leur mise à disposition<sup>351</sup>. Le dispositif paraît toutefois complexe, et nécessiterait un personnel formé à ces questions juridiques. Par ailleurs, à moins que l'établissement ne soit équipé de moyens dédiés, la numérisation de jeux nécessiterait de nouer des partenariats avec les établissements de référence ou de passer des marchés de numérisation, ce qui peut être la source d'arbitrages complexes si les moyens alloués sont limités.

L'adaptation sous forme interactive ou vidéoludique de ces jeux du domaine public est également une piste étudiée par des chercheurs du laboratoire Experice<sup>352</sup>. Toutefois, ce type de numérisation paraît complexe. Il pourrait être envisagé dans le cadre d'un projet de recherche mobilisant des fonds dédiés, et éventuellement être lié à un dispositif de formation dans le cadre de cursus en sciences du jeu associant jeux de société et jeux vidéo. Toutefois, la numérisation d'un jeu de société, *a fortiori* d'un jeu d'édition, est une version bien différente du jeu en l'absence de la matérialité des différents éléments : cela interroge, *in fine*, sur ce qui est constitutif de l'expérience proposée par un jeu de société.

---

<sup>350</sup> « Article L138-1 », *Code de la propriété intellectuelle*, 2021, [consulté le 25 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000044363858](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000044363858).

<sup>351</sup> « Article L122-5-5 », *Code de la propriété intellectuelle*, 2021, [consulté le 25 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000044363196/2021-11-26/](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000044363196/2021-11-26/).

<sup>352</sup> Entretien avec Vincent Berry, Nathalie Roucous et Vinciane Zabban, maîtres de conférences en sciences de l'éducation et sciences du jeu, juillet 2022.



## CONCLUSION

---

Avatars millénaires d'un ensemble de phénomènes décrits comme essentiels dans la psyché humaine, les jeux de société se définissent par l'usage d'un matériel spécifique utilisé selon des règles précises. Objets artisanaux présents dans de nombreuses sociétés, ils sont devenus depuis le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle des objets manufacturés extrêmement courants dans les sociétés industrialisées. Leur développement depuis les années 1960 se caractérise par une complexification progressive des règles ou « mécaniques » de jeu, l'affirmation d'auteurs de jeu au style singulier et l'émergence d'une pratique par les adultes en tant que loisir plein et entier, disposant de son vocabulaire, de ses codes et de ses relais (associations, festivals, boutiques, médias spécialisés). Ce développement a trouvé un fort écho auprès du grand public depuis les années 1990, avec une large diffusion des pratiques jusqu'à aujourd'hui et un fort développement de la filière professionnelle de création et d'édition de jeux de société à l'échelle mondiale. Parallèlement, le jeu de société est devenu un objet d'étude académique, et les publications ont suivi les évolutions des profils de joueurs, passant de l'étude anthropologique des jeux de société et de leurs pratiques au tournant du XX<sup>e</sup> siècle au champ disciplinaire spécifique des sciences du jeu (ou *game studies*) depuis les années 1990, qui étudie à la fois les pratiques de jeu (*play*) et les jeux physiques (*games*) dans leurs différents aspects.

Pourtant, la patrimonialisation du jeu de société, qui peut être considéré comme un média à part entière, reste éparse au niveau international. La conservation de la production de jeux de société est rarement systématique au sein d'un pays, en l'absence de dispositif de dépôt légal. Différentes institutions culturelles conservent toutefois des jeux de société dans leurs collections, et les institutions spécialisées, souvent d'origine privée, perdurent grâce aux financements de collectivités publiques, qui viennent appuyer les communautés de passionnés et les professionnels du monde ludique. Une prise de conscience progressive de la valeur des jeux de société dans le champ culturel et patrimonial semble donc à l'œuvre, mais ce mouvement aboutira dans plusieurs années, pendant lesquelles une partie de la production pléthorique de jeux de société risque de disparaître pour les futurs chercheurs. L'intervention d'acteurs nationaux comme les bibliothèques nationales paraît essentielle pour structurer la constitution d'une mémoire du jeu de société : alors que le jeu vidéo a été jugé légitime et patrimonialisé une vingtaine d'années après son apparition, peut-on espérer une prise de conscience similaire pour le jeu de société vingt-cinq ans après son renouveau formel et son essor dans les pratiques de loisir ?

Dans ce cadre, les bibliothèques publiques et universitaires se placent comme des acteurs légitimes pour le traitement de fonds « patrimoniaux » de jeux de société, dans ses trois dimensions : le signalement, la conservation et la valorisation. Au sein des BU françaises, le Fonds patrimonial du jeu de société (FPJS) est une initiative importante, qui aura valeur de ballon d'essai. Suivant un modèle qui existe aussi à l'étranger mais qui reste rare, il s'oriente vers une forme au croisement :

- d'un fonds patrimonial, destiné à conserver des jeux sans limite de durée ;
- d'un fonds de recherche, destiné à favoriser les études sur les jeux en donnant accès à de riches corpus, sur place et à distance ;

- et d'un fonds d'appui aux enseignements, notamment des enseignements en sciences de l'éducation et en sciences du jeu.

Il semble important de fédérer les bibliothèques universitaires intéressées par ces sujets, dans le cadre de l'apparition d'enseignements faisant une grande place au jeu (sciences du jeu, mais aussi *game design* et métiers du jeu vidéo), et du fort développement de collections courantes de jeux dans les BU. Le FPJS pourrait, à cet effet, faire valoir l'expertise d'un fonds labellisé Collex. L'appui des éditeurs et des créateurs de jeu est intéressant et important, notamment pour des dons permettant d'enrichir les collections, mais il paraît difficile à terme de faire l'économie d'une coordination ou d'une prise en charge par une institution nationale alors que les universités connaissent des difficultés de recrutement et de moyens, comme la crise énergétique l'a montré encore récemment en 2022. Par ailleurs, prendre en charge un fonds de conservation et de recherche de jeux de société nécessite le développement de nouvelles compétences par les personnels des BU, des compétences à aller chercher du côté des musées et des ludothèques, ou bien auprès des rares bibliothèques de l'enseignement supérieur qui disposent de personnels formés à la gestion de collections muséales. La Transition bibliographique est également un levier majeur pour susciter des pratiques communes de signalement des jeux de société à l'échelle nationale au sein du réseau Sudoc. Cela permettra à ces documents de tirer pleinement partie d'une description bibliographique selon le modèle conceptuel IFLA LRM. « Faire jouer » paraît également essentiel pour valoriser un tel fonds, et cela doit donc s'inscrire dans une politique de médiation et d'action culturelle plus large autour du jeu.

Par ailleurs, des angles morts subsistent, notamment la conservation des jeux nativement numériques, qu'il s'agisse des composants numériques de jeux de société hybrides ou bien des jeux de rôle nativement numériques qui se sont fortement développés dans la sphère de la création indépendante. Les bibliothèques nationales ont su s'adapter aux évolutions des supports et des usages des objets culturels, écrits et graphiques, depuis plusieurs siècles, il y a donc bon espoir que des solutions adaptées soient trouvées si les jeux de société gagnent en légitimité.

Le champ du patrimoine est par ailleurs traversé par la question du mécénat, qui apparaît de plus en plus nécessaire pour permettre la mise en œuvre de chantiers d'ampleur ou la réalisation de projets spécifiques. Le mécénat est complexe pour les universités, malgré l'incitation qui leur est faite depuis la loi LRU (2007) de développer leurs ressources propres. Au-delà de l'enrichissement des collections de jeux par des dons, la participation à des appels à projet peut être une piste pour augmenter les moyens dédiés à un fonds de conservation et de recherche de jeux de société, et lui permettre de rayonner au-delà des communautés ludiques.

## SOURCES

---

Entretiens avec **Louis Delespierre**, conservateur responsable du FPJS, SCD de l'université Sorbonne Paris Nord, 07/07/2022, 17/11/2022 et 17/02/2023

Entretien avec **Olivier Merly**, bibliothécaire en charge de la collection de jeux de rôle au sein du FPJS, SCD de l'université Sorbonne Paris Nord, 19/07/2022

Entretien avec **Annie Xiang**, ingénieure d'études en charge de l'inventaire de la collection de jeux de société au sein du FPJS, SCD de l'université Sorbonne Paris Nord, 19/07/2022

Entretien avec **Vincent Berry**, **Nathalie Roucous** et **Vinciane Zabban**, maîtres de conférences en sciences de l'éducation à l'université Sorbonne Paris Nord, membres du laboratoire Experice, 20/07/2022

Entretien avec **Xavier Sené**, directeur de La Contemporaine, directeur adjoint du département Son, Vidéo, Multimédia à la BnF de 2018 à 2022, responsable du service Multimédia au sein du département de 2010 à 2014, 12/10/2022

Entretien avec **Vi Tacq**, documentaliste et ludothécaire, formatrice en *game design* et chercheuse indépendante (Belgique), 25/10/2022

Entretien [en anglais] avec **Nicolas Ricketts**, conservateur responsable des collections de jeux de société au Strong National Museum of Play (Etats-Unis), 25/10/2022

Entretien avec **Denis Rohrer**, conservateur responsable des collections au Musée suisse du jeu, 09/11/2022

Entretien [en anglais] avec **Niklas Nylund**, chercheur permanent et responsable des collections de jeux au Suomen Pelimuseo (Finlande), 17/11/2022

Entretien [en anglais] avec **Lauri Ojanen**, bibliothécaire adjoint en charge des collections de jeux de société au département des Éphémères de la Bibliothèque nationale de Finlande, 18/11/2022

Entretien avec **Charlotte Guinois**, conservatrice responsable des collections au Musée français de la carte à jouer, 01/12/2022

Entretien [en anglais] avec **Stefanie Kuschill** et **Sebastian Pfaller**, documentalistes en charge des collections de jeux à la Deutsches Spielearchiv (Allemagne), 02/12/2022

Entretien avec **Alexandra Cousin**, **Isabelle Rollin** et **Eloïse Bozio**, bibliothécaires en charge de la collection de jeux de société à la BU Le Cortex, SCD de l'université de Bourgogne, 06/12/2022

Echange par mail avec **Danièle André**, maître de conférences en civilisation anglophone, co-directrice de l'ouvrage collectif *Le jeu de rôle sur table : un laboratoire de l'imaginaire*, Université de La Rochelle, décembre 2022

Echange par mail avec **Florence Guyennot**, chargée de récolement au Musée du Jouet de Moirans-en-Montagne, décembre 2022

Entretien avec **Laurent Di Filippo**, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication et spécialiste en études nordiques, auteur de différentes publications analysant des jeux de rôle, Université de Lorraine, 25/01/2023

Entretien avec **Pierre Le Mouel**, doctorant et chargé de cours en géopolitique, en préparation d'une thèse portant sur la représentation politique de l'espace européen dans les jeux de plateau, Université de Reims-Champagne Ardenne, 30/01/2023

Entretien avec **Léa Dilas**, bibliothécaire responsable de la coordination des fonds de jeux de société dans les bibliothèques d'INSPE, SCD d'Aix-Marseille Université, 30/01/2023

Echange par mail avec **Antonin Merieux**, coordinateur technique de l'Association des ludothèques françaises (ALF), janvier 2023

Entretien avec **Laure Jestaz**, responsable du projet Fichier national d'entités (FNE) au sein de l'Abes, ancienne responsable du service Monographies, Archives et Autres Ressources de l'Abes, 09/02/2023

# BIBLIOGRAPHIE

---

## REFERENCES SUR LES JEUX DE SOCIETE

### Monographies & Thèses

AVEDON, Elliott M. et SUTTON-SMITH, Brian. *The study of games*. New York : J. Wiley & Sons, 1971. ISBN 978-0-471-03839-9

BOOTH, Paul. *Board games as media*. New York : Bloomsbury Academic, 2021. ISBN 978-1-5013-5717-6

BROUGERE, Gilles. *Le jouet : valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*. Paris : Editions Autrement, 1992. Série Mutations, 133. ISBN 978-2-86260-390-2

CAILLOIS, Roger (DIR.). *Jeux et sports*. Paris : Gallimard, 1967. Encyclopédie de la Pléiade, 23. ISBN 978-2-07-010425-3

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1991. ISBN 978-2-07-032672-3

CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris : CNRS éditions, 2007. ISBN 978-2-271-06497-4

CULIN, Stewart. *Games of the North American Indians*. Washington : US gov Printing Office, 1907. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://archive.org/details/gamesofnorthamer00culirich>

DAVID, Coralie. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* [en ligne]. Thèse de doctorat. France : Université Sorbonne Paris Cité, 2015. [Consulté le 18 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.theses.fr/2015USPCD114/document>

DILLAYE, Frédéric. *Les jeux de la jeunesse : leur origine, leur histoire et l'indication des règles qui les régissent*. Paris : Hachette, 1885. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6566354h>

ENGELSTEIN, Geoffrey et SHALEV, Isaac. *Building blocks of tabletop game design: an encyclopaedia of mechanisms*. 2nd edition. Boca Raton (FL) : CRC Press, 2022. ISBN 978-1-03-201583-5

FINE, Gary Alan. *Shared Fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago ; London : University of Chicago Press, 1983. ISBN 978-0-226-24943-8

HENRIOT, Jacques. *Le Jeu*. Paris : Synonyme-S.O.R, 1983. ISBN 978-2-904881-00-8

HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : José Corti, 1989. ISBN 978-2-7143-0325-7

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Trad. par Cécile SERESIA. Paris : Gallimard, 2011. ISBN 978-2-07-071279-3

MOULIDARS, Th de (1842-1916) Auteur du texte. *Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée, des jeux et des divertissements de l'esprit et du corps... / T. de Moulidars*. Paris : Librairie illustrée, 1888. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1105156>

MURRAY, Harold James Ruthven. *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford : Clarendon Press, 1952

PAMART, Nolwenn. *Valeur et place du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque : réussite ou « échec critique »* [en ligne]. Mémoire de conservateur d'Etat des bibliothèques. Villeurbanne : Enssib, 2020. [Consulté le 6 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-69597>

PARLEBAS, Pierre et BOUTIN, Michel. *Jeux sportifs, jeux de société et classifications*. Paris : l'Harmattan, 2021. ISBN 978-2-343-24901-8

PARLETT, David Sidney. *The Oxford guide to card games*. Oxford ; New York : Oxford University Press, 1990. ISBN 978-0-19-282905-4

PIAGET, Jean. *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel ; Paris : Delachaux et Niestlé S. A., 1945

SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge (Mass.) ; Londres : Harvard University Press, 1997. ISBN 978-0-674-00581-5

TALBOT, Jude. *Fabuleuses cartes à jouer : le monde en miniature*. Paris : Gallimard ; BnF éditions, 2018. ISBN 978-2-07-270999-9

WOODS, Stewart. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson (N.C.) : McFarland & Co, 2012. ISBN 978-0-7864-6797-6

## Articles d'encyclopédie

BEART, Charles. « Histoire des jeux ». Dans : *Jeux et sports*. Paris : Gallimard, 1967, p. 181-286. Encyclopédie de la Pléiade. ISBN 978-2-07-010425-3

DEPAULIS, Thierry. « Jeux de cartes » [en ligne]. Dans : *Encyclopædia Universalis*. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/jeux-de-cartes/>

DEPAULIS, Thierry. « Jeux de pions » [en ligne]. Dans : *Encyclopædia Universalis*. [Consulté le 27 février 2023]. Disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/jeux-de-pions/>

LECOMTE, Jacques. « Jeux des animaux ». Dans : *Jeux et sports*. Paris : Gallimard, 1967, p. 19-48. Encyclopédie de la Pléiade. ISBN 978-2-07-010425-3

## Articles et chapitres d'ouvrage

BERRY, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI [10.4000/sdj.2796](https://doi.org/10.4000/sdj.2796)

BERRY, Vincent et COAVOUX, Samuel. « « Qui veut jouer au *Monopoly* ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 10 septembre 2022]. DOI [10.4000/sdj.2819](https://doi.org/10.4000/sdj.2819)

BIANQUIS, Jérôme. « Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR : l'encyclopédisme dans les jeux de rôle et les difficultés du classement ». Dans : *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Lettres Modernes Minard, 2019, p. 307 à 321. [Consulté le 6 janvier 2023]. Carrefour des

lettres modernes, 7. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI [10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307)

BROUGERE, Gilles. « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 24 février 2023]. DOI [10.4000/sdj.202](https://doi.org/10.4000/sdj.202)

BROUGERE, Gilles et PERRON, Bernard. « Éditorial ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 24 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/197>

CUVELIER, Pierre. « Trois jeux de rôle sur la mythologie grecque entre péplum et Histoire ». Dans : *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Lettres Modernes Minard, 6 mars 2019, p. 229 à 243. Carrefour des lettres modernes, 7. ISBN 978-2-406-07482-3. DOI [10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0229](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0229)

DI FILIPPO, Laurent. « Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons* ». *Fantasy Art and Studies*. Printemps 2019, n° 6, p. 67-76. [Consulté le 16 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://fantasyartandstudies.wordpress.com/journalrevue/fantasy-art-and-studies-6-pop-norse/>

DI FILIPPO, Laurent. « Les mondes d'*Advanced Dungeons and Dragons* au spectre du transmédia : l'exemple de *Dark Sun* ». Dans : *Le transmédia, ses contours et ses enjeux* [en ligne]. Namur : Presses universitaires de Namur, 2020, p. 49-62. [Consulté le 16 janvier 2022]. ISBN 978-2-39029-102-. Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-02978307/document>

GENVO, Sébastien. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 15 février 2023]. DOI [10.4000/sdj.251](https://doi.org/10.4000/sdj.251)

HENRIOT, Jacques. « Il y a trente ans... ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 24 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/213>

KANKAINEN, Ville, ARJORANTA, Jonne et NUMMENMAA, Timo. « Games as Blends: Understanding Hybrid Games ». *Journal of Virtual Reality and Broadcasting* [en ligne]. Janvier 2019, Vol. 14(2017), n° 4. DOI [10.20385/1860-2037/14.2017.4](https://doi.org/10.20385/1860-2037/14.2017.4)

LOEBENBERG, Abby et MACK, Robert L. « Feeling Clever: Thematic Design in Sid Sackson's Games ». *Analog Game Studies* [en ligne]. Septembre 2022, Vol. IX, n° III. [Consulté le 19 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://analoggamestudies.org/2022/09/feeling-clever-thematic-design-in-sid-sacksons-games/>

ROBSON, Diane, SASSEN, Catherine, THOMALE, Jason et YANOWSKI, Kevin. « Enhancing the Discovery of Tabletop Games ». *Library Resources & Technical Services* [en ligne]. Juillet 2019, Vol. 63, n° 3, p. 199. DOI [10.5860/lrts.63n3.199](https://doi.org/10.5860/lrts.63n3.199)

SLOBUSKI, Teresa, ROBSON, Diane et BENTLEY, P. J. « Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection ». *Evidence Based Library and Information Practice* [en ligne]. Mars 2017, Vol. 12, n° 1, p. 2-17. DOI [10.18438/B84C96](https://doi.org/10.18438/B84C96)

TRICLOT, Mathieu. « *Game studies* ou études du *play*? » *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 24 février 2023]. DOI [10.4000/sdj.223](https://doi.org/10.4000/sdj.223)

WHITEHILL, Bruce. « Caring for Your Collection ». Dans : *The Big Game Hunter* [en ligne]. 7 décembre 2009. [Consulté le 15 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://thebiggamehunter.com/collecting/caring-for-your-collection/>

WHITEHILL, Bruce. « Les jeux américains : une perspective historique ». *Sciences du jeu* [en ligne]. Trad. par Vincent BERRY. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI [10.4000/sdj.2964](https://doi.org/10.4000/sdj.2964)

ZABBAN, Vinciane. « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux* [en ligne]. Juillet 2012, Vol. 173-174, n° 3-4, p. 137-176. DOI [10.3917/res.173.0137](https://doi.org/10.3917/res.173.0137)

ZABBAN, Vinciane, PIÑEROS, Nicolas et ROUX, Timothé. « Financement participatif et engagement des consommateurs dans l'essor du secteur du jeu de société : un « âge d'or » tiré par la demande? » *Sciences du jeu* [en ligne]. Laboratoire Experice, Mars 2021, n° 14. [Consulté le 16 mai 2022]. DOI [10.4000/sdj.2866](https://doi.org/10.4000/sdj.2866)

### Articles de presse en ligne

CODEGA, Linda. « Dungeons & Dragons' New License Tightens Its Grip on Competition ». Dans : *Gizmodo* [en ligne]. 5 janvier 2023. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-open-gaming-license-1849950634>

CODEGA, Linda. « Dungeons & Dragons Scraps Plans to Update Its Open Game License ». Dans : *Gizmodo* [en ligne]. 27 janvier 2023. [Consulté le 28 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gizmodo.com/dungeons-dragons-will-no-longer-deauthorize-its-open-1850041837>

LELOUP, Damien. « Jeux de société : Asmodee poursuit sa folle ascension ». *Le Monde.fr* [en ligne]. 25 février 2022. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/02/25/jeux-de-societe-asmodee-poursuit-sa-folle-ascension\\_6115173\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2022/02/25/jeux-de-societe-asmodee-poursuit-sa-folle-ascension_6115173_4408996.html)

SIX, Nicolas. « Après vingt-deux ans d'activité, « Tric Trac », site de référence sur le jeu de société, ferme ses portes ». *Le Monde.fr* [en ligne]. 15 décembre 2022. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2022/12/15/apres-vingt-deux-ans-d-activite-tric-trac-site-de-reference-sur-le-jeu-de-societe-ferme-ses-portes\\_6154599\\_3236.html](https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2022/12/15/apres-vingt-deux-ans-d-activite-tric-trac-site-de-reference-sur-le-jeu-de-societe-ferme-ses-portes_6154599_3236.html)

### Sites et publications web

BAIGET, Mathieu. « Droit d'auteur, propriété intellectuelle et jeu de société ». Dans : *Ludiconcept* [en ligne]. 4 octobre 2021. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.ludiconcept.fr/droit-dauteur-proprietee-intellectuelle-et-jeu-de-societe/>

FAIDUTTI, Bruno. « Décoloniser Catan | Postcolonial Catan ». Dans : *Les jeux de société de Bruno Faidutti* [en ligne]. 2 juin 2017. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://faidutti.com/blog/blog/2017/06/02/postcolonial-catan/>

FAIDUTTI, Bruno. « Retour à la nature | Back to nature ». Dans : *Les jeux de société de Bruno Faidutti* [en ligne]. 26 janvier 2023. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://faidutti.com/blog/blog/2023/01/26/retour-a-la-nature-back-to-nature/>

LUMME, Christin. *Wissen, was gespielt wird. Das Deutsche Spielearchiv Nürnberg* [en ligne]. juin 2015. [Consulté le 16 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/gil/wp-content/uploads/sites/2/2017/08/Wissen-was-gespielt-wird.pdf>

MAP SECTION NATIONAL LIBRARY OF AUSTRALIA (COMPTE UTILISATEUR). « Réponse sur le fil “Library collecting AU games? | BGG” ». Dans : *Forums de BoardGameGeek* [en ligne]. 14 novembre 2019. [Consulté le 4 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/thread/2312715/article/33397720#33397720>

MAP SECTION NATIONAL LIBRARY OF AUSTRALIA (COMPTE UTILISATEUR). « Réponse sur le fil “National Library of Australia :: Games Repository | BGG” ». Dans : *Forums de BoardGameGeek* [en ligne]. 5 mars 2019. [Consulté le 4 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/thread/2162116/article/31416322#31416322>

NUREMBERG INSTITUTE OF TECHNOLOGY. *Project EMPAMOS. Empirical Analysis of Motivating Game Design Elements* [en ligne]. 2018. [Consulté le 18 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://empamos.in.tu-berlin.de/eng/>

*BoardGameGeek* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/>

*Guide du Rôliste Galactique* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.legrog.org/>

*Gus & Co* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://gusandco.net/>

*Jeux de NIM* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxdenim.be/>

*L'Escale à jeux* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://escaleajeux.fr/>

*OD&D Supplement IV: Gods, Demi-gods & Heroes (0e) - Wizards of the Coast / D&D, Original Edition / Dungeon Masters Guild* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.dmsguild.com/product/17177/ODD-Supplement-IV-Gods-Demigods--Heroes-0e>

*TricTrac.net* [en ligne]. 21 février 2023. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/>

## Podcasts

PROXI-JEUX. *Vinciane Zabban et Vincent Berry - Enseignants-chercheurs* [en ligne]. Février 2020. [Consulté le 19 juillet 2022]. Disponible à l'adresse : <https://podcast.proxi-jeux.fr/2020/02/n114-vinciane-zabban-et-vincent-berry-enseignants-chercheurs/>

# REFERENCES SUR LES PRATIQUES DES BIBLIOTHEQUES, DES LUDOTHEQUES ET DES INSTITUTIONS CULTURELLES

## Monographies & Rapports

BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE. *Observatoire du dépôt légal : données 2021* [en ligne]. Paris : Bibliothèque nationale de France, décembre 2022. [Consulté le 24 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.bnf.fr/sites/default/files/2023-01/BnF\\_ObservatoireDL\\_2021.pdf](https://www.bnf.fr/sites/default/files/2023-01/BnF_ObservatoireDL_2021.pdf)

BOURGEON-RENAULT, Dominique, DEBENEDETTI, Stéphane, GOMBAULT, Anne et PETR, Christine. *Marketing de l'art et de la culture*. Paris : Dunod, 2014. ISBN 978-2-10-070818-5

DEVRIENDT, Julien. *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015. ISBN 979-10-91281-54-6

DUQUENNE, Isabelle, LEFEBVRE, Patrice et PELLET, Stéphane. *Les plans d'urgence dans les bibliothèques patrimoniales françaises. Pour une politique nationale de prévention des risques* [en ligne]. Rapport n°2022-129. Paris : Inspection générale de l'éducation, du sport et de la recherche (IGÉSR), août 2022. Disponible à l'adresse : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-10/rapport-igesr-2022-129-24922.pdf>

GARON, Denise, FILION, Rolande, CHIASSON, Robert. *Le système ESAR : guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*. Montréal, France, Canada : ASTED, 2002. ISBN 978-2-7654-0839-0

PERINO, Odile. *Le C.O.L. : classement simplifié des jeux et jouets selon les procédés ludiques*. Lyon : Quai des ludes, 2002.

TALBOT, Jude. *Fabuleuses cartes à jouer : le monde en miniature*. Paris : Gallimard ; BnF éditions, 2018. ISBN 978-2-07-270999-9

## Articles

GORSSE, Myriam et SWIATEK, Cécile. « Place au jeu ! ». *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*. Juillet 2015, n° 6, p. 124-136 [Consulté le 25 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://bbf.enssib.fr/matieres-a-penser/place-au-jeu\\_66267](https://bbf.enssib.fr/matieres-a-penser/place-au-jeu_66267)

SCHWEITZER, Jérôme. « Autre chose que des livres... : les entrées du dépôt légal dans les collections de la BNU ». *La Revue de la BNU* [en ligne]. Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg, Novembre 2018, n° 18, p. 26-33. ISBN 9782859230784. DOI [10.4000/rbnu.600](https://doi.org/10.4000/rbnu.600)

## Normes et informations professionnelles

AGENCE BIBLIOGRAPHIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR (ABES). *Sudoc - Guide méthodologique* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://documentation.abes.fr/sudoc/>

AGENCE BIBLIOGRAPHIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR (ABES). *Zone 608 : Point d'accès forme, genre ou caractéristiques physiques* [en ligne]. 17 novembre 2021. [Consulté le 14 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://documentation.abes.fr/sudoc/formats/unmb/zones/608.htm>

CD-SCRIPT et ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANÇAISES. *Wikiludo. Recommandations pour le catalogage des jeux et des jouets dans le format UNIMARC*. 2015

FEDERATION INTERNATIONALE DES ASSOCIATIONS DE BIBLIOTHECAIRES ET DES BIBLIOTHEQUES. *ISBD Description bibliographique internationale normalisée. Edition intégrée*. Trad. par BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE. Paris : Bibliothèque nationale de France, 2011. [Consulté le 13 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/isbd\\_trad\\_francais.pdf](https://multimedia-ext.bnf.fr/pdf/isbd_trad_francais.pdf)

GROUPE NORMALISATION « RDA EN FRANCE ». *RDA-FR. Transposition française de RDA. Section 2 : Enregistrement des attributs des oeuvres et des expressions* [en ligne]. Mai 2017. Disponible à l'adresse : [https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2017/05/rda\\_fr\\_section2.pdf](https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2017/05/rda_fr_section2.pdf)

GROUPE NORMALISATION « RDA EN FRANCE ». *RDA-FR. Transposition française de RDA. Section 8 : Enregistrement des relations entre oeuvres, entre expressions, entre expressions et oeuvres, entre manifestations et entre items* [en ligne]. Décembre 2021. Disponible à l'adresse : [https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2022/01/rda\\_fr\\_section8.pdf](https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2022/01/rda_fr_section8.pdf)

GROUPE NORMALISATION « RDA EN FRANCE ». GROUPE DE TRAVAIL « DESCRIPTION DES MANIFESTATIONS ». *RDA-FR. Transposition française de RDA. Section 1 : Enregistrement des attributs des manifestations et des items* [en ligne]. Décembre 2022. Disponible à l'adresse : [https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2023/03/rda\\_fr\\_section1.pdf](https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2023/03/rda_fr_section1.pdf)

INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. *ICOM Guidelines for Loans* [en ligne]. ICOM, 1974. [Consulté le 11 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Loans1974eng.pdf>

RIVA, Pat, LE BŒUF, Patrick et ŽUMER, Maja. *IFLA LRM : un modèle conceptuel pour l'information bibliographique* [en ligne]. Trad. par Aude LE MOULLEC-RIEU, Françoise LERESCHE, Frédéric PUYRENIER et Mélanie ROCHE. Pays-Bas : IFLA, décembre 2017. [Consulté le 11 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/1703/1/IFLA-LRM-traduction-francaise.pdf>

*Guide d'indexation RAMEAU*. 7e éd. Paris : Bibliothèque nationale de France, 2021. [Consulté le 20 février 2022]. Disponible à l'adresse : <https://rameau.bnf.fr/sites/default/files/2021-06/GIR%202017%20MAJ%202021.pdf>

« ISBD (International Standard Bibliographic Description) ». Dans : *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 13 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/isbd-international-standard-bibliographic-description>

« Manuel UNIMARC : format bibliographique ». Dans : *Transition bibliographique - Programme national* [en ligne]. Janvier 2023. [Consulté le 14 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.transition-bibliographique.fr/unimarc/manuel-unimarc-format-bibliographique/>

*Qu'est-ce que RDA-FR ? - Transition bibliographique - Programme national* [en ligne]. Septembre 2021. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.transition-bibliographique.fr/enjeux/definition-rda/>

## Sites et publications web

INSTITUT DE L'INFORMATION SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE - CNRS. *LOTERRÉ* - *Linked Open TERminology REsources* - *Accueil* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.loterre.fr/>

ROBSON, Diane, YANOWSKI, Kevin et SASSEN, Catherine. *Genre Terms for Tabletop Games* [en ligne]. 30 mars 2020. Disponible à l'adresse : [https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc826647/m2/1/high\\_res\\_d/2020-03-26-Robson-Diane.pdf](https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc826647/m2/1/high_res_d/2020-03-26-Robson-Diane.pdf)

*Bibliothèque universitaire Edgar Morin – Fonds patrimonial du jeu de société / CollEx - Persée* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 27 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.collexpersee.eu/acteur/bibliotheque-universitaire-edgar-morin-fonds-patrimonial-du-jeu-de-societe/>

« Edwin and Terry Murray Collection of Role-Playing Games, 1972-2017 - Archives & Manuscripts at Duke University Libraries ». Dans : *David M. Rubenstein Rare Book & Manuscript Library* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://archives.lib.duke.edu/catalog/murrayrpg>

« Jeux de papier ». Dans : *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 février 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/jeux-de-papier>

## REFERENCES SUR L'HISTOIRE ET LA PRATIQUE DES CLASSIFICATIONS

GRAILLES, Bénédicte, MARCILLOUX, Patrice, NEVEU, Valérie et SARRAZIN, Véronique. *Classer les archives et les bibliothèques : mise en ordre et raisons classificatoires*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2015. Histoire. ISBN 978-2-7535-4063-7

HUNTER, Eric Joseph. *Classification made simple: an introduction to knowledge organisation and information retrieval*. 3rd ed. Farnham, Surrey : Ashgate, 2009. ISBN 978-0-7546-7558-7

VIRY, Claude-Michel. *Guide historique des classifications de savoirs : enseignement, encyclopédies, bibliothèques*. Paris : L'Harmattan, 2013. Pour comprendre. ISBN 978-2-343-01730-3

## REFERENCES JURIDIQUES SUR LE PATRIMOINE

« Article L122-5-5 », *Code de la propriété intellectuelle*, 2021, [consulté le 25 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000044363196/2021-11-26/](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000044363196/2021-11-26/)

« Article L138-1 », *Code de la propriété intellectuelle*, 2021, [consulté le 25 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000044363858](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000044363858)

« Article L1 », *Code du patrimoine*, 2021, [consulté le 26 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000043530076/2021-05-24](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000043530076/2021-05-24)

« Article L131-2 », *Code du patrimoine*, 2009, [consulté le 26 février 2023]. Disponible à l'adresse : [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000020905828](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000020905828)

## ANNEXES

---

### *Table des annexes*

<b>GRILLE D'ENTRETIEN POUR LES INSTITUTIONS CONSERVANT DES FONDS PATRIMONIAUX DE JEUX.....</b>	<b>107</b>
--	------------



# **GRILLE D'ENTRETIEN POUR LES INSTITUTIONS CONSERVANT DES FONDS PATRIMONIAUX DE JEUX**

Cette grille de questions a servi de guides pour les différents entretiens menés avec les institutions disposant de fonds de conservation et de recherche de jeux. Elle a été traduite en anglais pour les besoins des entretiens avec les institutions de pays non-francophones, et adaptée au fil des entretiens en fonction des spécificités des musées, des archives de jeux et des bibliothèques.

## **Accroissement des collections et circuit de traitement**

- Y a-t-il une politique documentaire formalisée pour le fonds ? Une charte des dons ?
- Pouvez-vous décrire sommairement les étapes de traitement d'un jeu à partir de son entrée dans le fonds ?

## **Classification**

- Une classification est-elle utilisée pour décrire les jeux ? Pour les ranger ? Laquelle ? Pourquoi celle-ci ? Quels sont ses avantages et ses limites ?
- Est-ce envisagé d'en changer ? De la transformer ?
- Si une classification "maison" est utilisée : sur quels principes se base-t-elle ?
- Selon la réponse : dans quel ordre les jeux sont-ils rangés ? Quels sont les critères principaux retenus ?

## **Catalogage & Indexation**

- Pour un musée : quelle forme prend l'inventaire et/ou le catalogage des jeux ?
- Quel modèle de données est-il utilisé (Dublin Core...) ? Quelles normes de catalogage (RDA...) ? Quel format ? (MARC, format propre...) ?
- Quelles consignes complémentaires pour cataloguer correctement un jeu de société ? Quelles sont les informations essentielles pour une notice de jeu ?
- Si la collection contient également des jouets, jeux vidéo, etc. : quelles spécificités pour les jeux de plateau, les jeux de rôle ?
- Quels liens sont créés dans les zones de liens ? (autres éditions notamment ?)
- Quels référentiels sont utilisés pour indexer les jeux ? (répertoire national, thésaurus, indexation libre, etc.)
- Y a-t-il systématiquement une ou plusieurs images liées à la notice ?
- Quel outil de catalogage utilisez-vous ? Quelle interface publique ? Quels sont les avantages et inconvénients de cet outil ?
- Les données du catalogue sont-elles versées dans un catalogue collectif ?

## **Traitement matériel et restauration**

- Certains jeux sont-ils restaurés ? Lesquels ? Comment / par qui sont faites les restaurations ?
- Les restaurations sont-elles visibles ? Sont-elles réversibles ?

- Comment les éléments d'identification (cote, numéro d'inventaire, autre) sont-ils reportés sur les jeux (étiquette, crayon, etc.) ? A quel endroit (sur la boîte, dans la boîte) ? Est-ce réversible ? D'autres éléments sont-ils reportés (code-barres, puce RFID...) ?

### **Rangement / Mise en espace**

- Quelles sont les conditions de stockage des jeux de votre collection patrimoniale ? Comment sont-ils conditionnés et rangés ? Les différences de format sont-elles prises en compte ?
- Utilisez-vous du matériel spécifique pour le conditionnement ?
- Comment l'intérieur des boîtes est-il conditionné ? La disposition des pièces au sein de la boîte est-elle conservée ?
- Y a-t-il des spécificités pour les jeux de carte ? Les jeux de dés ?
- Dans quel ordre sont-ils rangés ?
- Des précautions particulières sont-elles prises pour certains types de jeu ? Lesquels ?
- Y a-t-il des matières spécifiques qui peuvent poser soucis (friabilité du plastique, acidité du papier / carton, effet de la lumière, décoloration d'impressions de mauvaise qualité, etc.) ?
- Pour les magasins ou lieux de stockage des collections, quelles normes de conservation sont suivies (température, hygrométrie, lumière, etc.) ?
- Comment sont conditionnés et traités les prototypes de jeux ?

### **Supports spécifiques**

- Y a-t-il des collections nativement numériques dans le fonds ? Si oui, comment sont-elles conservées de façon pérenne ? Comment sont-elles rendues accessibles (sur place uniquement, à distance sur authentification) ? Sous quel format sont-elles collectées ?
- Quelles sont les spécificités pour les jeux comportant des supports électroniques ou numériques (VHS, disquettes, CD, DVD, aides de jeux en ligne, etc.) ? L'établissement dispose-t-il d'appareils pour les lire ?
- Présence d'éléments électroniques : les piles sont-elles conservées dans les jeux ? Un stock de piles est-il prévu si des usagers souhaitent voir le mécanisme en action ?

### **Accès / Mise à disposition des collections**

- Quels publics peuvent accéder au fonds ?
- Si le public est un public de chercheurs, pouvez-vous me préciser des projets de recherche en cours, ou bien le type de recherche menée ? Sur quels financements ? Les conservateurs/bibliothécaires aident-ils au projet d'une façon ou d'une autre ?
- Quelles sont les modalités d'accès et de communication ? Y a-t-il une charte de communication ?
- Certains documents font-ils l'objet d'une communication restreinte ? Sur quel critère (rareté, prix, ancienneté...) ?

- Les jeux sont-ils utilisables par le grand public lors de certains événements ?
- Quels contrôles avant, pendant, après la consultation ?
- Les jeux sont-ils parfois joués ? Si oui, sous quelles modalités d'accès ?

### **Numérisation**

- Les jeux ou une partie de leur contenu sont-ils numérisés (règles, avant et arrière boîte, plateaux...) ? Sous quelle forme (photographies, modèles 3D...) ?
- Comment sont conservées de façon pérenne ces collections numérisées ?
- Comment / à qui sont-elles diffusées ?

### **Valorisation**

- Quelles actions de valorisation sont-elles menées à partir du fonds de jeux ?
- Quelle politique de prêts pour les expositions ?
- Quelles sont les actions de valorisation menées en ligne ?
- Certaines actions ont-elles plus d'impact ?



# TABLE DES MATIERES

---

<b>SIGLES ET ABREVIATIONS .....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>11</b>
<b>CLASSIFICATIONS ET JEUX DE SOCIETE : POURQUOI CLASSIFIER LES JEUX ?.....</b>	<b>17</b>
<b>1. Qu'est-ce qu'un jeu ? .....</b>	<b>17</b>
<i>a. Des définitions variables au cours du temps.....</i>	<i>17</i>
<i>b. Le jeu de société, une forme liant objet et pratique.....</i>	<i>19</i>
<b>2. Classifications historiques et théoriques des jeux.....</b>	<b>21</b>
<i>a. Pourquoi classifier, pourquoi classer ?.....</i>	<i>21</i>
<i>b. Classifier les jeux, un exercice intellectuel fécond.....</i>	<i>23</i>
<b>3. Classifications opératoires des jeux .....</b>	<b>26</b>
<i>a. Les classifications en ludothèque .....</i>	<i>26</i>
Le système ESAR et ses dérivés .....	26
Les « classifications maison ».....	27
<i>b. Les communautés d'usage .....</i>	<i>28</i>
Pour les jeux de société .....	28
Pour les jeux de rôle .....	29
<b>PRATIQUES IDENTIFIEES DANS LES FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIETE.....</b>	<b>31</b>
<b>1. Les fonds de jeux de société à vocation patrimoniale ou de recherche : une diversité d'approches et d'institutions à travers le monde</b>	<b>31</b>
<i>a. Panorama des institutions spécialisées dans la conservation des jeux de société.....</i>	<i>31</i>
<i>b. Une prise en compte récente par les bibliothèques nationales ...</i>	<i>32</i>
<i>c. Les jeux de société, des objets culturels parmi d'autres.....</i>	<i>33</i>
<b>2. Signaler, indexer et classer un fonds de conservation et de recherche de jeux de société.....</b>	<b>34</b>
<i>a. Signaler et indexer .....</i>	<i>34</i>
Rentrer dans les cases ? Le jeu de société, un objet protéiforme .....	34
Pratiques dans des institutions muséales .....	34
Pratiques de signalement en bibliothèque et en ludothèque .....	40
Pratiques d'indexation en bibliothèque et en ludothèque .....	45
Des livres comme les autres ? Signaler et indexer les jeux de rôle ...	48
<i>b. Classer et mettre en espace.....</i>	<i>50</i>
<b>3. Enrichir, conserver et faire vivre un fonds de recherche de jeux de société</b>	<b>52</b>

a.	<i>Enrichir un fonds de jeux : les dons au cœur de l'accroissement des collections</i> .....	52
	Le dépôt légal du jeu de société .....	52
	Les politiques des collections .....	52
	Gérer les dons et les achats .....	54
	Provenance des dons .....	54
	Circuit administratif des dons .....	55
	Jeux hybrides et financements participatifs, des angles morts de la collecte.....	56
b.	<i>Conserver des jeux de société</i> .....	57
	Conservation préventive .....	57
	Conditionnement des jeux, une distinction entre jeux d'édition et jeux traditionnels .....	57
	Stockage et conservation pérenne .....	59
	Expositions et prêts .....	60
	Restaurations .....	60
c.	<i>Mettre à disposition et valoriser le(s) jeu(x)</i> .....	61
	Quelles règles pour accéder à un tel fonds ? .....	61
	Comment concilier la pratique d'un jeu, fait pour être joué collectivement, et les impératifs patrimoniaux ? .....	62
	Quelle place pour la numérisation (des jeux, des règles, des visuels) ? .....	63
	Comment valoriser les fonds de conservation de jeux au-delà des expositions ?.....	65
	<b>GERER UN FONDS DE CONSERVATION ET DE RECHERCHE DE JEUX DE SOCIETE EN BIBLIOTHEQUE UNIVERSITAIRE : LE JEU, UN OBJET PATRIMONIAL COMME UN AUTRE ? .....</b>	<b>69</b>
	<b>1. Le jeu de société comme objet de recherche : quels sont les besoins des chercheurs ? .....</b>	<b>69</b>
	a. <i>La variété des angles de recherche sur le jeu de société et le jeu de rôle</i> .....	69
	b. <i>Le jeu comme somme de ses composants : ce qu'un fonds de conservation et de recherche peut apporter</i> .....	71
	<b>2. Propositions pour le traitement d'un fonds de conservation et de recherche de jeux de société dans une bibliothèque universitaire française</b> 74	
	a. <i>Un signalement détaillé, gage d'une exploitation efficace du fonds à des fins de recherche</i> .....	74
	Signaler dans le Sudoc, en suivant les normes en vigueur et en anticipant au mieux RDA-FR .....	74
	Mettre en place de bonnes pratiques pour préfigurer les notices d'œuvres dans le cadre du modèle IFLA LRM.....	79

Structurer rigoureusement les zones de notes générales pour permettre une exploitation future .....	80
Systématiser l’indexation en ESAR des notices de jeux dans le Sudoc .....	81
Indexer les thèmes d’un jeu de société en indexation libre et via un thésaurus .....	81
Indexer les mécaniques de jeu via un thésaurus .....	82
Mener un chantier d’amélioration des points d’accès RAMEAU relatifs aux jeux de société dans le cadre du développement du Fichier national d’entités (FNE).....	83
Créer un champ local pour renseigner l’identifiant BoardGameGeek	83
Systématiser la création de notices d’autorités relatives aux acteurs du jeu de société (concepteurs, illustrateurs, éditeurs, traducteurs) .....	84
Mettre en place une interface d’interrogation dédiée au fonds dans le catalogue .....	84
La délicate gestion des images numériques liées à une notice de jeu	84
<i>b. Les normes muséales entrent à la bibliothèque : les jeux de société, des objets à préserver .....</i>	<i>85</i>
La formation des personnels, un enjeu-clé .....	85
Des espaces de conservation et d’exposition dédiés .....	86
Le stockage à long terme des images et documents numérisés .....	87
<i>c. Faire connaître le fonds et créer du lien : montrer, légitimer, faire jouer</i>	<i>88</i>
Montrer et légitimer un fonds de jeux de société : exposer les jeux, valoriser la recherche .....	88
Faire jouer : développer la médiation autour du jeu au-delà du fonds de conservation et de recherche.....	89
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>93</b>
<b>SOURCES.....</b>	<b>95</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>97</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>105</b>
<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>111</b>