

LEFEVER

Delphine



# Du droit au jeu à la médiation culturelle: enjeux et pratiques d'une ludothèque itinérante



Sous la direction de Nadia CLUZEL

Licence Professionnelle Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèques

Septembre 2025



LEFEVER

Delphine



# Du droit au jeu à la médiation culturelle : enjeux et pratiques d'une ludothèque itinérante

Sous la direction de Nadia CLUZEL

Licence Professionnelle Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèques

soutenance du 1<sup>er</sup> septembre 2025

Membres du jury : Nadia CLUZEL et Luc GREFFIER

## **Remerciements :**

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce mémoire.

Tout d'abord, je remercie chaleureusement ma directrice de mémoire, Nadia Cluzel, pour son accompagnement attentif, ses conseils éclairés, sa bienveillance et sa disponibilité tout au long de ces deux années de formation. Ses encouragements réguliers ont été précieux et ont rendu le chemin plus accessible.

Je tiens également à remercier l'ensemble des professionnel-le-s des ludothèques qui ont accepté de me consacrer du temps et de partager leur expérience avec sincérité. Les entretiens et les observations réalisés à leurs côtés ont été essentiels à la réflexion menée tout au long de cette formation.

Un grand merci aux intervenant-e-s de la licence, dont les apports ont enrichi ma compréhension des missions du ludothécaire et de médiation par le jeu. Une mention spéciale à Yannick Hernandez, coordinateur de la formation, pour son engagement constant à l'adapter chaque année et à l'ancrer au plus près des réalités du terrain. Les semaines de formation n'ont pas toujours été « merveilleuses », mais elles ont toujours été enrichissantes et intenses.

Enfin, je souhaite exprimer toute ma gratitude à mon mari et à mes filles, pour leur soutien indéfectible tout au long de cette reconversion professionnelle, ainsi que pour les nombreuses concessions qu'ils ont acceptées afin que je puisse mener ce projet à bien.

## **Table des matières**

Introduction .....	6
1. Présentation du contexte de questionnement (données INSEE 2022) .....	11
1.1. En amont du questionnement, mes expériences en ludothèques .....	11
1.1.1. A la ludothèque du PP* .....	11
1.1.2. A la ludothèque de R* .....	11
1.1.3. A la ludothèque de L* .....	12
1.1.4. A la ludothèque de B* .....	15
1.1.5. La médiation par le jeu dans ma Communauté d'Agglomération .....	18
1.2. Les ressources documentaires déjà existantes .....	20
1.3. Du diagnostic au questionnement .....	21
2. Problématisation .....	23
2.1. De la situation initiale à la collecte de données .....	23
2.1.1. La situation initiale et les observations .....	23
2.1.2. Les entretiens et l'émergence du questionnement .....	24
2.2. Les concepts-clés de la recherche .....	26
2.3. Les lectures .....	27
2.4. La problématique de recherche .....	28
2.5. Les sous-questions de la problématique .....	29
3. Enquête de terrain .....	30
3.1. Les choix de techniques et d'outils d'enquête .....	30
3.1.1. Les entretiens .....	30
3.1.2. Les observations .....	30
3.2. La population visée par l'enquête .....	31
3.2.1. Les interviewés .....	31
3.2.2. Les observés .....	31
3.3. Les entretiens de recherche « exploratoires » .....	32
3.4. Les entretiens de recherche « d'approfondissement » .....	32

3.5. Les observations ethnographiques .....	32
3.6. Avantages et limites méthodologiques .....	33
4. Données collectées : résultats de l'enquête de terrain et analyse des données .....	34
4.1. Les données recueillies .....	34
4.1.1. Les connaissances théoriques .....	34
4.1.2. Les connaissances pratiques.....	40
4.2. Synthèse et analyse des données.....	46
4.2.1. Synthèse des données empiriques, théoriques et conceptuelles .....	46
4.2.2. Analyse croisée des données.....	47
4.3. Réponses à la problématique et à ses sous-questions .....	48
5. Professionnalisation et pistes d'actions .....	50
5.1. Apports de la recherche à ma professionnalisation .....	50
5.2. Connaissances et compétences mobilisées ou construites .....	51
5.3. Évolution de mes perceptions et de mes certitudes .....	52
5.4. Mobilisation du savoir dans ma pratique professionnelle .....	53
5.5. Perspectives et pistes d'action .....	54
Conclusion.....	56
REFERENCES .....	61

## **Introduction**

Mon parcours professionnel, de l'animation à l'enseignement, a toujours été guidé par une **conviction** : apprendre peut être joyeux, vivant, et profondément humain. J'ai toujours aimé transmettre la curiosité d'apprendre de nouveaux **savoirs, savoir-faire, savoir-être et compétences sociales de manière ludique**. J'ai aimé mon métier, dans la relation avec les élèves qui m'étaient confiés, les voir **s'épanouir et heureux**. Malgré tout, je sentais bien, au fil des années, que les conditions d'enseignement devenaient de moins en moins en adéquation avec les **valeurs** qui sont les miennes. L'école, telle qu'elle se transforme, ne me permettait plus de **répondre aux besoins** des enfants comme je le souhaitais, ni de m'épanouir pleinement dans ma posture professionnelle.

C'est dans ce contexte que j'ai entamé une réflexion profonde sur ma situation personnelle et professionnelle, qui m'a conduite à une **reconversion**. Convaincue depuis longtemps de **l'intérêt du jeu** dans l'apprentissage, j'ai pu découvrir, au cours de mes activités bénévoles en ludothèques itinérantes et en Espace de Vie Sociale, le **lien social** et le **brassage culturel** que le jeu permet. Ces expériences m'ont confortée dans l'idée que le jeu est bien plus qu'un simple divertissement : il est un **outil de médiation, de rencontre, d'inclusion**. J'ai observé comment il **rassemble**, comment il **crée du lien** là où il n'y en avait plus, comment il peut être un **vecteur de transformation sociale**.

Le jeu, dans sa dimension universelle et transversale, traverse les âges, les cultures et les milieux sociaux. Il permet de créer des espaces de rencontre, de coopération et d'expérimentation, où chacun peut s'exprimer librement, sans prérequis ni hiérarchie. En contexte itinérant, le jeu devient mobile, adaptable, et capable d'aller à la rencontre des publics là où ils se trouvent, souvent loin des institutions culturelles traditionnelles. Cette mobilité ouvre la voie à une médiation plus souple, plus proche des réalités locales, et potentiellement plus inclusive.

C'est ainsi qu'a débuté la recherche d'une formation qui répondrait à mes nouvelles attentes professionnelles et la licence « Médiation par le jeu et gestion de ludothèques » y correspondait en tout point. En parallèle, j'ai créé une association autour du jeu de société,

mêlant animation et troc. Mon projet professionnel s'inscrit dans le champ du lien social et de l'Économie Sociale et Solidaire. Il repose sur la création d'une ludothèque itinérante, proposant à la fois de la **découverte ludique ouverte à tous**, et des **prestations ciblées** pour des publics spécifiques, visant le **renforcement du lien social ou la sensibilisation à diverses thématiques**. L'idée est de faire du jeu **un levier d'action sociale, culturelle et éducative, accessible et mobile**.

Depuis septembre 2023, j'ai intégré l'équipe du service culturel d'une Communauté d'Agglomération du bassin minier (Nord), en qualité de **médiatrice par le jeu**. La création de ce poste a été une opportunité pour développer une nouvelle offre pour les habitant.e.s du territoire tout en étant en adéquation avec mon projet professionnel. En suivant la formation dispensée à Bordeaux, j'acquiers de **nouvelles compétences et postures** que je mets donc en application en faveur des habitant.e.s. Ce territoire, marqué à la fois par une histoire industrielle forte, une ruralité et une diversité sociale, présente des enjeux spécifiques en matière **d'accès à la culture, de mobilité et de cohésion sociale**. Il m'offre un terrain d'expérimentation riche, mais aussi complexe.

Avant de commencer à me former, j'avais en tête que le ludothécaire était avant tout un.e animateur.rice, une personne qui fait vivre les jeux de la ludothèque. Selon ma préconception, il ou elle détenait la connaissance des règles, animait des temps avec la petite enfance... Une vision très restreinte du public accueilli et des missions du ludothécaire, centrée sur le « **jouer avec** ». Je n'avais pas conscience des autres variantes de l'animation que sont « **donner à jouer** » et « **faire jouer** », ni du travail de **diagnostic territorial** ou de **ludothéconomie** (voir annexe 1). Baignant dans un environnement personnel et familial ludique, je supposais que tous avaient la même appétence que moi pour les jeux. Il serait donc facile de proposer une activité professionnelle autour de ce **plaisir universel**. Pourquoi en serait-il autrement ? Pourquoi y a-t-il si peu de ludothèques près de chez moi ? Pourquoi certaines peinent-elles à capter certains publics ?

La solution ne serait-elle pas d'« aller vers » eux avec une ludothèque sur roues ?

Cette question, simple en apparence, m'a conduite à interroger plus largement les notions **d'itinérance, d'isolement social et géographique, de médiation culturelle, et de médiation par le jeu**. J'ai découvert que ces concepts sont travaillés dans les champs de l'action sociale, de l'éducation populaire, ainsi que dans les politiques culturelles territoriales. Le jeu, souvent relégué au rang d'activité récréative, peut pourtant être un **média**



**culturel à part entière, porteur de sens, de valeurs, et de transformations.** Il peut être un **outil de médiation, au même titre que le livre, le théâtre ou la musique.**

Alors que les premières formes de médiation culturelle apparaissent dans les musées et bibliothèques au début du XX<sup>e</sup> siècle, la **médiation par le jeu** n'est un métier que depuis une vingtaine d'années. L'inscription de la licence « Médiation par le Jeu et Gestion de ludothèques » au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) en 2014 officialise son statut et ses débouchés professionnels. En revanche, la reconnaissance de ce nouveau métier n'est pas encore acquise, que ce soit par le public ou par les élus. En effet, le **rapport CHEC** (Cycle des Hautes Etudes de la Culture, session 2022-2023) du ministère de la Culture souligne que le jeu est le dernier secteur culturel à bénéficier d'une politique structurée. Pour contrer cela, le **Référentiel des Ludothèques**, créé par l'ALF (2023), propose une labellisation et une structuration du secteur, affirmant que le jeu doit être une activité centrale, accessible à tous.

« Il devrait y avoir autant de ludothèques que de bibliothèques » (Oger, cours du 13 déc 2023). Sur mon territoire, je constate un manque criant de **ludothèques**, alors que les **bibliothèques** sont bien implantées. Ce constat rend mon sujet d'autant plus pertinent et urgent. Les ludothécaires revendiquent les effets de leurs actions, les bienfaits de la ludothèque. Moi-même, en peu de temps, j'ai pu observer des situations particulièrement marquantes : des jeunes qui prennent en charge l'animation d'une séance de jeux alors qu'ils étaient très introvertis et ne connaissaient pas les jeux au démarrage du **projet**, une petite fille de 5 ans qui dit « *maintenant je vais savoir faire un musée dans ma chambre* » après un atelier ludique et graphique, ou encore de jeunes lycéens qui s'autorisent à **lâcher prise** dans un atelier enfantin.

J'essaierai donc à travers cet écrit d'éclairer les concepts d'« **aller vers** » comme décrits dans l'action sociale, d'**itinérance** notamment utilisés par les centres sociaux, d'isolement **social et géographique**, et également de **jeu, ludothèque, médiation culturelle et sociale** et de **médiation par le jeu**. Pour ce faire, je m'appuierai sur mes stages et sur les missions qui sont les miennes en tant que médiatrice par le jeu. Des **observations** participantes lors des différentes phases des projets mis en place, des **entretiens** et **lectures ciblées** soutiendront mes propos.

Pour explorer ces enjeux, j'ai mené une **enquête de terrain** fondée sur des **observations** participantes ou non, un **journal de bord**, quatre **entretiens semi-directifs**

avec des professionnel.le.s, et une **analyse croisée des données**. J'ai utilisé une grille d'entretien succincte, une analyse qualitative des discours et une analyse quantitative des mots récurrents.

Ce mémoire s'inscrit donc dans une **double démarche** : comprendre les enjeux théoriques de la médiation par le jeu en itinérance, et identifier les leviers concrets pour pérenniser une telle structure dans des territoires ruraux ou isolés. Il s'appuie sur mes missions de médiatrice par le jeu, sur des observations, des entretiens et des lectures ciblées.

La **problématique** centrale de ce travail de recherche est la suivante :

**Comment la médiation par le jeu, en ludothèque itinérante, peut-elle être reconnue comme une forme de médiation culturelle, et quels sont les leviers pour en assurer la pérennisation dans les territoires ruraux ou isolés ?**

Je ne peux pas parler de médiation par le jeu sans évoquer un principe fondamental : le **droit au jeu**. Ce droit est reconnu par la **Convention Internationale des Droits de l'Enfant**, adoptée par l'ONU en 1989, et inscrit à l'**article 31**. Il affirme que chaque enfant a le droit de se reposer, de se détendre, de jouer et de participer à des activités culturelles et créatives. Ce droit, pourtant universel, reste encore trop souvent théorique dans certains territoires. Il ne dépend ni de l'âge, ni du niveau social, ni du lieu de vie. Et pourtant, **dans les zones rurales ou isolées, les espaces ludiques sont rares, les structures peu visibles, et les pratiques parfois méconnues.**

“ Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique. ”

(ONU, 1989, art. 31)

Dans mon territoire d'intervention, j'ai rencontré des enfants et des jeunes qui n'avaient jamais mis les pieds dans une ludothèque, parfois même sans savoir que cela existait. Ce constat m'a interpellée. Si le jeu est un droit, alors il doit être **accessible, visible, vivant**. Mon projet de ludothèque itinérante s'inscrit dans cette volonté : **rendre effectif ce droit**, en allant vers les publics, en créant des espaces de jeu là où il n'y en a pas, en valorisant

le jeu comme un **outil de médiation culturelle et sociale** à part entière. Il ne s'agit pas seulement de jouer, mais de **reconnaître le jeu comme une pratique légitime**, porteuse de sens, de lien, et de transformation.

Pour répondre à cette problématique, ce mémoire s'organise en cinq parties. La première partie présente le **contexte** dans lequel mon questionnement s'est construit, à partir de situations vécues et des spécificités du territoire d'intervention. La deuxième partie propose une **problématisation théorique**, en mobilisant des concepts liés au jeu, à la médiation, à l'itinérance et à l'action sociale. La troisième partie expose la **méthodologie** mise en œuvre pour conduire l'enquête de terrain : observations, entretiens, choix des outils et des publics. La quatrième partie **analyse** les données recueillies, en les confrontant aux apports théoriques et aux hypothèses formulées. Enfin, la cinquième partie revient sur les **apports professionnels** de cette recherche, les pistes d'action envisagées, et les perspectives pour la mise en œuvre d'une ludothèque itinérante durable.

### **Note sur l'anonymisation :**

Dans un souci de respect de la vie privée et conformément aux principes d'éthique de la recherche, les noms propres de villes et de structures mentionnées dans ce mémoire ont été tronqués. Les noms de lieux et d'organismes sont signalés par un astérisque (\*) afin de préserver l'anonymat des acteurs impliqués.

## **1. Présentation du contexte de questionnement** (données INSEE 2022)

### **1.1. En amont du questionnement, mes expériences en ludothèques**

Cela fait plusieurs années que le jeu occupe une part importante dans mes pratiques professionnelles. Progressivement, l'envie de le placer au centre de mon métier s'est affirmée. Je me suis donc intéressée de manière plus précise aux missions des ludothèques, tout d'abord de manière bénévole, puis dans le cadre des stages liés à ma formation au métier de ludothécaire.

#### **1.1.1. A la ludothèque du PP\***

La première ludothèque qui m'a accueillie bénévolement est celle du PP\*. J'ai pu aider les animateur.ice.s dans toutes leurs missions d'action et de préparation pendant plus d'une année, à raison de deux journées par semaine, en itinérance. L'Association dont dépend la **ludothèque du PP\*** est implantée dans **onze communes** réparties sur **deux intercommunalités** du Nord de la France. Son action s'inscrit dans une logique de **développement social local**, en lien étroit avec les réalités de terrain.

Le territoire d'intervention de la ludothèque est marqué par une **forte hétérogénéité sociale et territoriale**. Il comprend à la fois des **quartiers urbains populaires**, des **communes périurbaines en mutation**, et des **zones rurales fragilisées**. Plusieurs communes sont concernées par la **politique de la ville**, avec huit **quartiers prioritaires** où les indicateurs de précarité, de chômage et de décrochage scolaire sont élevés.

La population est **jeune** (25% de la population a moins de 20 ans), mais confrontée à des **difficultés d'insertion sociale et professionnelle**. Le **niveau de qualification** reste globalement faible, avec une forte proportion de personnes sans diplôme (30 %) ou titulaires de CAP/BEP (32 %). Le **taux de chômage** est supérieur à la moyenne nationale (il dépasse 15 % dans plusieurs communes), et les **mobilités résidentielles et professionnelles** sont limitées, renforçant les phénomènes d'**enclavement**.

#### **1.1.2. A la ludothèque de R\***

La seconde ludothèque dans laquelle j'ai été bénévole est celle de R\*. Le territoire d'intervention de la ludothèque de R\* regroupe **trois communes rurales** du Nord de la France, toutes intégrées à la Communauté d'Agglomération pour laquelle je travaille

actuellement. Ce territoire présente des caractéristiques socio-économiques et démographiques qui justifient une réflexion approfondie sur les **enjeux de médiation par le jeu et sur la pertinence d'une ludothèque itinérante**.

Sur le plan de l'habitat, ces trois communes se distinguent par une **forte prédominance de maisons individuelles** (plus de 98 % à W\*), avec un **taux de propriétaires élevé** (89 %), bien supérieur à la moyenne nationale. Toutefois, la **vacance locative** reste présente (7 % à W\*), et une part importante du bâti est ancienne, ce qui peut poser des enjeux en matière de confort et d'adaptation des logements.

En matière d'emploi, le **taux d'activité** avoisine les 65 %, mais le **chômage reste préoccupant**, notamment à M\* où il atteint environ 13 %. Les **profils socioprofessionnels** sont majoritairement composés d'ouvrier.ère.s et d'employé.e.s, avec une **faible représentation des cadres** (moins de 5 %), traduisant une structure économique peu diversifiée.

Le **niveau de formation** est également révélateur de fragilités : près de **30 % des habitant.e.s sont sans diplôme**, et les **diplômes supérieurs** (bac +2 et plus) concernent moins de 20 % de la population. Ces données soulignent une **vulnérabilité éducative** qui peut limiter l'accès à certaines pratiques culturelles ou ludiques.

Les **revenus fiscaux médians** sont modestes (environ 18 000 € à M\*), et la **précarité** est bien présente, avec une dépendance aux aides sociales et une exposition à la précarité énergétique. Ce contexte socio-économique appelle des dispositifs favorisant le **lien social, l'inclusion et l'accès à la culture**.

Du point de vue des **équipements et services**, les **ludothèques sont rares (une seule)**, fixe et peu visible. Les **bibliothèques** sont mieux implantées (deux), mais les **espaces publics**, bien que nombreux, sont **sous-utilisés** pour des actions de médiation ludique. La **mobilité résidentielle est faible** (plus de 90 % des habitant.e.s vivent dans le même logement depuis plus d'un an), et l'**isolement géographique et social** est accentué dans les communes périphériques comme R\* et W\*.

### **1.1.3. A la ludothèque de L\***

La première ludothèque que j'ai choisie de découvrir lors de mes stages de formation est celle de L\*. Un choix de ludothèque qui m'intéressait par sa grandeur et sa spécialisation autour de la petite enfance.

- **Les missions confiées lors du stage**

Durant mon stage de 140 heures à la ludothèque de L\*, j'ai pu découvrir concrètement le fonctionnement d'une ludothèque fixe à la fois départementale et municipale et y développer des compétences professionnelles spécifiques au métier de ludothécaire.

Les **missions techniques** m'ont permis d'appréhender la gestion complète d'un fonds ludique : analyse et enregistrement des jeux et jouets, opérations de conditionnement (équipement, inventaire des pièces, photocopie et plastification des documents explicatifs, étiquetage), mise en circulation des acquisitions. J'ai également mis en place le système ESAR de classification des jeux (Fillion, 2015) pour les jeux de règles sur place, afin de responsabiliser et autonomiser les utilisateurs de la ludothèque (annexe 2a). Enfin, j'ai assuré l'entretien et la propreté du matériel, la réparation de jeux, la gestion des pièces détachées et les opérations d'inventaire, tâches essentielles à la **maintenance du fonds ludique**. Ces aspects logistiques, souvent invisibles du public, constituent pourtant le socle indispensable au bon fonctionnement d'une ludothèque (annexe 1).

La **gestion du prêt** m'a confrontée aux enjeux relationnels du métier : organiser les sorties et retours de jeux, contrôler l'état du matériel, gérer les pièces manquantes, mais surtout **conseiller et guider le public dans ses choix**. Cette dimension de médiation directe avec les familles m'a permis d'observer comment le ludothécaire accompagne les choix ludiques, adapte ses conseils selon l'âge des enfants et les attentes des parent.e.s.

Les **missions d'animation et d'observation** ont été particulièrement formatrices pour ma réflexion sur la médiation par le jeu. J'ai mis en place des ateliers créatifs thématiques (annexe 2b), observé le jeu libre des enfants, notamment des moins de 6 ans. Ces temps m'ont permis de **distinguer concrètement les différentes modalités d'intervention du ludothécaire** : « jouer avec », « donner à jouer » et « faire jouer », selon les situations et les publics.

Enfin, ma participation au **système d'évaluation** de la ludothèque (conception d'outils de suivi, collecte et analyse de données) (annexe 2c) m'a sensibilisée aux enjeux de légitimation et de reconnaissance institutionnelle qui traversent le secteur des ludothèques.

Cette expérience en ludothèque fixe, contrastant avec mes missions itinérantes en Communauté d'Agglomération, a nourri mon questionnement sur les **différentes modalités de médiation par le jeu** et leurs effets spécifiques sur l'accessibilité et le lien social.

- **Le diagnostic du territoire de la ludothèque de L\***

La ludothèque de L\* se situe dans une commune du Pas-de-Calais, située **au cœur du bassin minier**. Ce territoire, historiquement marqué par l'exploitation de la houille, porte encore les **traces d'une activité industrielle intense**, aujourd'hui révolue. Il est engagé dans une dynamique de **reconversion culturelle et sociale**, mais reste confronté à des enjeux majeurs en matière de **mobilité, d'accès à la culture, de précarité et de cohésion sociale**.

La commune de L\* compte 30 113 habitant.e.s, et fait partie d'une Communauté d'Agglomération qui regroupe **36 communes** pour un total de **plus de 240 000 habitant.e.s**. La **densité y est forte** (2 347 hab/km<sup>2</sup>), mais la population tend à diminuer depuis les années 1970, avec un **vieillissement marqué** : près d'un quart des habitant.e.s a plus de 60 ans. **Les jeunes représentent néanmoins une part importante** de la population (près de 40 % a moins de 30 ans). C'est ce qui rend pertinent le développement d'**actions ludiques intergénérationnelles** : elles permettent de **créer du lien là où il n'y en a plus**, de **favoriser la rencontre entre des publics qui ne se côtoient pas**, et de **valoriser les savoirs et les expériences de chacun.e**, quel que soit l'âge ou le parcours. Dans un territoire où les jeunes sont nombreux, mais où les personnes âgées représentent aussi une part croissante de la population, le jeu peut devenir un **pont entre les générations**, un espace de transmission, de reconnaissance mutuelle et de plaisir partagé.

Le **tissu urbain** est composé majoritairement de **maisons individuelles anciennes**, souvent construites avant 1971. Le taux de **propriétaires** est faible (39,6 %), et les **logements vacants** sont nombreux (5,9 %). Ces conditions de logement sont **instables, précaires ou peu favorables à l'épanouissement social et culturel**, ce qui peut impacter la fréquentation des équipements culturels.

Sur le plan de l'emploi, le territoire est marqué par un **taux de chômage élevé** (14,3 % à L\*, 16,5 % dans la CA), et une forte représentation des **ouvrier.ère.s et employé.e.s**. Les **cadres** sont peu nombreux (3,3 %), et les **revenus médians** sont inférieurs à la moyenne nationale (17 440 €). Le **niveau de diplôme** est également bas : plus de **32 % des habitant.e.s n'ont aucun diplôme**, et moins de 15 % ont suivi des études supérieures. Ces indicateurs traduisent une **vulnérabilité sociale**, qui rend d'autant plus nécessaire une **médiation culturelle inclusive**.

Les **équipements culturels** sont inégalement répartis. Si les **bibliothèques** sont relativement bien implantées, les **ludothèques** sont rares, souvent **fixes**, et **peu visibles**.

Les **espaces publics**, bien que nombreux, sont sous-utilisés pour des actions de médiation ludique. Par ailleurs, la **mobilité résidentielle est faible** : 92 % des habitant.e.s vivent dans le même logement depuis plus d'un an, ce qui peut renforcer les phénomènes d'**isolement**, notamment dans les communes périphériques.

#### **1.1.4. A la ludothèque de B\***

J'ai eu l'opportunité et la chance d'effectuer un stage au sein de la ludothèque associative de B\*, dans l'Oise, qui m'intéressait par ses valeurs, ses missions et ses outils.

- **Les missions confiées lors du stage**

Ce stage, réparti sur deux périodes (du 30 juillet au 10 août, puis du 12 novembre au 8 décembre 2024), a représenté un total de **203 heures** d'immersion professionnelle. Il s'est inscrit dans une exploration approfondie du fonctionnement d'une **ludothèque itinérante**, tout en me permettant de développer une **posture de médiatrice ludique** en lien avec les réalités du terrain.

Le choix de cette structure n'était pas anodin. Cette ludothèque incarne une approche singulière du **jeu comme vecteur de lien social et de culture**, en intervenant dans des **lieux publics, en salle ou en plein air**, sur l'ensemble du territoire isarien. Créée en 2010 par un collectif de bénévoles, elle s'est donnée pour mission de rendre le **patrimoine ludique accessible à tous**, en favorisant le dialogue, la responsabilité et l'inclusion par le jeu. Elle a également disposé d'un espace fixe dans un grand parc municipal pendant quelques mois, que je n'ai pas vu en fonctionnement.

Dès les premiers jours de stage, j'ai été accueillie avec bienveillance par l'équipe, et intégrée pleinement aux activités de la ludothèque. Mes missions ont été **riches et diversifiées**, me permettant d'explorer les multiples facettes du métier de ludothécaire itinérante. J'ai ainsi participé à l'**animation** de séances de jeu auprès de **différents publics** : enfants, familles, structures partenaires. Ces temps d'animation m'ont permis de faciliter l'**entrée en jeu**, de **transmettre les règles**, d'**accompagner** les joueur.euse.s dans leurs découvertes, et de proposer des ateliers autour de la **réparation** de jeux lors du projet de magasin d'Economie Sociale et Solidaire avec des jeunes en difficultés d'insertion (annexe 2d). J'ai également pris part à des **soirées ludiques**, où le jeu devenait un véritable outil de **rencontre et de partage intergénérationnel**.



**L'aménagement des espaces de jeu** a constitué une autre dimension essentielle de mon stage. J'ai appris à **concevoir des dispositifs ludiques** adaptés aux lieux et aux publics, en veillant à la **sécurité**, à l'**accessibilité** et à la **valorisation** des objets ludiques (annexe 2e). Cette réflexion sur l'espace m'a permis de mieux comprendre les **enjeux de l'itinérance**, et la nécessité d'une **logistique souple mais rigoureuse**.

Par ailleurs, j'ai été impliquée dans la **gestion du fonds de jeux** : classification, cotation, rangement, sélection, enregistrement des prêts et suivi des retours. Ces tâches techniques m'ont permis de découvrir les coulisses du métier, et de prendre conscience de l'importance d'un fonds bien entretenu et bien documenté pour garantir la qualité du service rendu.

Tout au long du stage, j'ai également exercé une **posture de médiation**, en étant à l'**écoute** des publics, en **identifiant leurs besoins**, et en **adaptant** mes interventions en conséquence. J'ai pu observer des situations de **jeu libre**, accompagner des enfants dans leurs **explorations ludiques**, et **échanger avec les familles sur les bienfaits du jeu**. Ces interactions ont nourri ma réflexion sur le **rôle du ludothécaire comme passeur culturel et social**.

Enfin, j'ai **participé à la vie associative** de la ludothèque, en prenant part aux **réunions d'équipe**, aux **analyses de pratique**, et à l'**organisation d'événements** en partenariat avec d'autres structures. Ces temps de travail collectif m'ont permis de mieux comprendre les **dynamiques internes de la ludothèque**, son **inscription dans le territoire**, et les **enjeux institutionnels** qui l'entourent.

L'évaluation réalisée par ma tutrice est venue confirmer la **richesse de cette expérience**. Ce stage à B\* a été pour moi une étape déterminante dans mon parcours. Il m'a permis de **confronter mes savoirs théoriques à la réalité du terrain**, de **développer des compétences concrètes**, et de **confirmer mon engagement dans le champ de la médiation ludique itinérante**. Il a également nourri **ma réflexion sur les enjeux de reconnaissance et de pérennisation de ce type de structure dans les territoires ruraux ou isolés**, que j'explorerai plus en profondeur dans les parties suivantes de ce mémoire.

- **Le diagnostic du territoire de la ludothèque de B\***

La ville de B\*, située dans le département de l'Oise, constitue un **territoire urbain** aux **dynamiques contrastées**, où les enjeux sociaux, économiques et culturels appellent des réponses innovantes en matière de médiation.

Sur le plan de l'**habitat**, la ville présente une majorité d'appartements (68 %), contre 32 % de maisons, ce qui traduit une **densité urbaine** plus marquée que dans les territoires ruraux. Le taux de propriétaires est faible (36 %), en baisse sur les dernières années, et 10 % des logements sont vacants, soit près de 2 800 habitations. L'ancienneté du bâti est significative, avec une croissance modérée du parc immobilier depuis les années 1970.

En matière d'**emploi**, le taux d'activité est proche de la moyenne nationale (65 %), mais le chômage atteint un **niveau préoccupant** de 17,2 %. Les **profils socioprofessionnels** sont dominés par les ouvrier.ère.s (14,1 %) et les employé.e.s (15,7 %), tandis que les cadres ne représentent que 7,8 % de la population active. La ville bénéficie toutefois d'un **tissu économique diversifié**, avec des secteurs industriels (métallurgie, agroalimentaire, chimie, cosmétique) et un fort secteur public (hôpital, mairie, CPAM, éducation).

Le **niveau de formation** reste modeste : environ 25 % des habitant.e.s sont sans diplôme, et les diplômes supérieurs concernent seulement 20 % de la population. Ces données traduisent une **vulnérabilité éducative**, qui peut limiter l'accès aux pratiques culturelles et ludiques.

Les **revenus fiscaux** médians sont relativement faibles (environ 18 000 €), et la **précarité** est bien présente, notamment dans les trois quartiers prioritaires de la politique de la ville, qui représentent 32 % de la population de la ville. La dépendance aux aides sociales et les inégalités territoriales renforcent le besoin de dispositifs favorisant l'inclusion et le vivre-ensemble.

Du point de vue des **équipements et services**, la ludothèque qui rayonne sur le territoire communal est associative. Les médiathèques sont mieux implantées, notamment celle du centre-ville. Elles sont au nombre de cinq. Les espaces publics, bien que nombreux et variés, sont sous-utilisés pour des actions de médiation ludique.

La **mobilité résidentielle** est faible (87 % des habitant.e.s vivent dans le même logement depuis plus d'un an), et les déplacements domicile-travail se font majoritairement en voiture (95 %), ce qui limite l'accès aux équipements culturels pour les publics non

motorisés. Le réseau ferroviaire local est peu attractif, et les mobilités douces restent marginales.

### **1.1.5. La médiation par le jeu dans ma Communauté d'Agglomération**

Le dernier « stage » correspond à mon poste actuel, celui de médiatrice par le jeu au sein d'une Communauté d'Agglomération.

- **Les missions confiées sur ce poste**

Depuis septembre 2023, j'occupe un poste de **médiatrice par le jeu** au sein du **service Culture** d'une **intercommunalité**, dans le cadre d'une reconversion professionnelle conventionnée par l'Éducation Nationale. Ce poste à temps partiel, évolutif (50 % la première année, puis 75 % à partir de septembre 2024), s'inscrit dans une politique territoriale visant à **renforcer l'accès à la culture et le lien social par des actions ludiques itinérantes**.

Mon activité se déploie sur **l'ensemble du territoire communautaire**. Rattachée à la cheffe du service culture, je collabore avec une équipe pluridisciplinaire (lecture publique, médiation culturelle, administration).

Les missions s'articulent autour de plusieurs axes :

- **Animation et médiation** : Conception et animation de séances de jeu adaptées aux publics (enfants, familles, personnes âgées, publics en situation de handicap, structures médico-sociales, scolaires, partenaires associatifs). Le jeu est mobilisé dans toutes ses dimensions (symbolique, de règles, de construction, etc.), dans une logique inclusive et bienveillante.
- **Logistique et installation** : Préparation des animations, installation des espaces, entretien du matériel, attention portée à la sécurité et à l'accessibilité.
- **Déplacements et partenariats** : Interventions dans les structures partenaires (écoles, IME, EHPAD, bibliothèques), en co-construction avec les équipes locales.
- **Communication et coordination** : Rédaction de bilans, suivi des retours des bénéficiaires, développement du réseau de partenaires.

Une dimension particulièrement stimulante de mon poste réside dans la **création d'un jeu original**, pensé en lien avec les publics et le territoire. Ce projet mobilise une

démarche de **co-construction**, pour laquelle les habitant.e.s sont invité.e.s à participer à toutes les étapes : idéation, prototypage, test, finalisation. (annexe 2f)

Ce poste exige une grande polyvalence et mobilise des compétences variées :

- **Professionnelles** : connaissance approfondie du jeu, animation, médiation, gestion de projet
- **Techniques** : création de matériel ludique, autonomie dans les déplacements, usage des outils numériques
- **Relationnelles** : écoute, créativité, esprit d'initiative, travail en équipe

Ce poste constitue pour moi un **terrain d'expérimentation et de recherche** idéal pour interroger les enjeux de la médiation par le jeu en milieu semi-rural. Il me permet de mettre en œuvre les principes de l'**itinérance ludique**, de l'**inclusion sociale** et de la **co-construction culturelle**, tout en nourrissant une réflexion critique sur les pratiques professionnelles et les politiques publiques en matière de médiation.

- **Le diagnostic du territoire de l'intercommunalité**

Cette Communauté d'Agglomération se situe dans le département du Nord. Elle est composée de **20 communes** réparties sur **138 km<sup>2</sup>**, compte environ **70 000 habitant.e.s**. Elle se caractérise par une **population assez dense** (plus de 500 habitant.e.s au km<sup>2</sup>), mais aussi par une **fragilité sociale et économique persistante**, héritée d'un passé industriel marqué.

La population y est en **légère baisse depuis une dizaine d'années**, et l'on observe un **vieillissement progressif**, avec une part croissante de personnes âgées de plus de 60 ans. Les jeunes de moins de 30 ans représentent toutefois plus d'un tiers des habitant.e.s, ce qui rend pertinent le développement d'**actions intergénérationnelles**, capables de créer du lien entre des publics qui ne se croisent plus toujours dans les espaces du quotidien.

Le **tissu résidentiel** est majoritairement composé de maisons individuelles anciennes, souvent construites avant 1975. Le **taux de propriétaires** est inférieur à la moyenne nationale, et certaines communes présentent un **taux de vacance élevé**, traduisant une **fragilité résidentielle**. Cette situation peut impacter la **fréquentation des équipements culturels**, notamment lorsque ceux-ci sont fixes, peu visibles ou mal identifiés par les habitant.e.s.

Sur le plan de l'emploi, le territoire est davantage **résidentiel que productif**. Le **taux de chômage y est élevé (16,2%)**, et de nombreux actifs travaillent en dehors de l'agglomération. Le **niveau de diplôme** est globalement faible, avec une forte proportion de personnes sans qualification (28,6 %) ou titulaires d'un CAP/BEP (32,1 %). Les **revenus médians** sont inférieurs à la moyenne nationale, et la **pauvreté** est présente dans plusieurs communes (8), notamment celles classées en politique de la ville (soit 18 % de la population de la CA).

En matière d'équipements, les **bibliothèques** sont relativement bien implantées (15 bibliothèques ou médiathèques pour 20 communes), mais les **ludothèques sont seulement au nombre de quatre**, souvent **rattachées à des structures associatives**, et **peu visibles** dans l'espace public. Les **espaces de jeu** sont peu identifiés comme des lieux de médiation, et les **actions ludiques** restent ponctuelles, souvent dépendantes de la volonté de quelques acteurs engagés.

## **1.2. Les ressources documentaires déjà existantes**

Dans le cadre de la rédaction de ce mémoire universitaire, plusieurs ressources documentaires permettent d'ancrer solidement la question de recherche dans un corpus existant, à la fois **théorique, institutionnel et statistique**.

**La Charte de qualité des ludothèques françaises**, adoptée par l'Association des Ludothèques Françaises (ALF) en 2003, constitue un socle fondamental. Elle définit les **critères de qualité** relatifs à l'accueil, aux publics, aux jeux, à l'animation, à la gestion et à la médiation, en s'appuyant sur une méthodologie participative impliquant plus de **400 ludothécaires** issus de 15 régions françaises. Ce document est à la fois un **outil d'auto-évaluation** et un **levier de reconnaissance professionnelle** pour les ludothèques.

Les **rapports de l'ALF** complètent cette charte en fournissant des données actualisées sur les enjeux de financement, les partenariats territoriaux et les évolutions du métier de ludothécaire. Le livret sur les sources de financement des ludothèques (2025) met en lumière la diversité des soutiens possibles (CAF, collectivités locales, MSA, FONJEP, etc.).

Du côté des institutions publiques, la **CAF** reconnaît la ludothèque comme un équipement de proximité favorisant le développement des compétences sociales et civiques

par le jeu. Elle soutient leur fonctionnement via les **Conventions Territoriales Globales (CTG)**, en lien avec les politiques de soutien à la parentalité et à l'inclusion.

Sur le plan statistique, les **données de l'INSEE** sur les dépenses culturelles et de loisirs permettent de situer les pratiques ludiques dans le paysage économique et social français. En 2024, les jeux, jouets et articles de sport représentaient 17 % des dépenses culturelles des ménages, tandis que les services culturels (cinéma, musées, spectacles) en représentaient 12,1 %.

Les **enquêtes du ministère de la Culture**, notamment celle sur les pratiques culturelles des Français (2018), offrent un panorama des comportements culturels depuis les années 1970. Elles permettent d'observer l'évolution des usages, notamment l'impact du numérique et la diversification des pratiques amateurs.

Les **études du Crédoc**, comme l'enquête « Conditions de vie et aspirations » (2023), apportent, elles aussi, un éclairage, sociologique, sur les freins et motivations liés aux pratiques culturelles. Elles révèlent que 25 % des Français n'ont eu aucune pratique culturelle au cours de l'année, souvent en raison de facteurs économiques, géographiques ou de santé.

Enfin, parmi les ressources internationales fondamentales, la **Convention Internationale des Droits de l'Enfant**, adoptée par l'**Organisation des Nations Unies (ONU)** en 1989, constitue un repère incontournable pour penser le **droit au jeu comme un droit fondamental**. L'**article 31** de cette convention affirme que **chaque enfant a le droit de se reposer, de se détendre, de jouer et de participer librement à la vie culturelle et artistique**. Ce texte confère au jeu une **légitimité universelle**, en le reconnaissant comme une **activité essentielle au développement de l'enfant**. Dans le cadre de ce mémoire, cette convention permet d'ancrer la médiation par le jeu dans une perspective de **droit culturel**, en soulignant que l'accès au jeu ne relève pas seulement d'une offre de loisirs, mais d'un **enjeu de justice sociale et territoriale**. Elle renforce l'idée que les ludothèques, notamment itinérantes, sont des outils concrets pour rendre effectif ce droit dans les territoires ruraux ou isolés.

### **1.3. Du diagnostic au questionnement**

Avec la ludothèque du PP\*, dans laquelle j'ai été bénévole, j'ai observé un territoire où les **inégalités d'accès à la culture, au jeu et aux services** sont encore marquées. La

ludothèque constitue un **acteur structurant**, capable de porter des projets de **médiation par le jeu**, de **ludothèque itinérante**, ou de **coopération intergénérationnelle**, en lien avec les besoins exprimés par les habitant.e.s et les professionnels de terrain.

Une seconde fois bénévole, dans la ludothèque de R\*, fixe et en secteur semi-rural, je me suis questionnée sur la faible quantité d'adhérent.e.s. En étudiant le contexte territorial, il me semble que la réponse est en dehors des murs de la structure. Les **publics éloignés des structures fixes** (jeunes, familles précaires, personnes âgées isolées) pourraient bénéficier d'une **ludothèque itinérante**, capable de **réduire les inégalités d'accès au jeu**, de **valoriser le jeu comme média culturel**, et de **favoriser les rencontres intergénérationnelles et interculturelles**.

Il ne fait aucun doute que la ludothèque de L\* a trouvé son public. Cependant, le contexte du territoire, à la fois **riche de son histoire et confronté à des défis sociaux**, constitue un **terrain d'expérimentation stimulant** pour interroger les **conditions de reconnaissance et de pérennisation** de la médiation par le jeu en itinérance. La **ludothèque itinérante** apparaît comme une réponse adéquate aux **inégalités d'accès au jeu et à la culture**. Elle permettrait d'«**aller vers**» les **publics**, de créer des **espaces de jeu éphémères**, et de **valoriser le jeu comme média culturel**. Elle s'inscrit dans une logique de **démocratie culturelle**, en touchant des publics qui ne fréquentent pas les structures classiques, et en favorisant des **rencontres intergénérationnelles et interculturelles**.

Dans le contexte de la ville de B\*, la médiation par le jeu en itinérance apparaît comme une **réponse perspicace** aux enjeux du territoire. Les publics éloignés des structures fixes peuvent bénéficier de la ludothèque itinérante, capable de **réduire les inégalités d'accès au jeu**, de **valoriser le jeu comme média culturel**, et de **favoriser les interactions entre des personnes de cultures et d'âges différents**. L'offre reste cependant insuffisante au regard de la demande, le service ne comptant que trois salarié.e.s.

Enfin, pour le dernier territoire observé, celui de ma Communauté d'Agglomération, la ludothèque itinérante apparaît là aussi comme une réponse adaptée aux réalités du territoire. Elle permettrait d'«**aller vers**» les habitant.e.s, de créer des espaces de jeu éphémères et accessibles, et de valoriser le jeu comme un outil de médiation culturelle. Elle s'inscrit dans une logique de démocratie culturelle, en touchant des publics éloignés des structures classiques, et en facilitant des rencontres intergénérationnelles, interculturelles et inclusives.

➡ En faisant le diagnostic des territoires de chacune de ces ludothèques, on s'aperçoit rapidement que même si les implantations géographiques sont différentes, les **besoins sociaux et culturels sont présents** et que l'itinérance de la ludothèque peut être une réponse en phase avec les enjeux territoriaux. Des interrogations qui se posent, naïves encore, auxquelles je vais tenter de répondre dans les parties suivantes.

## 2. Problématisation

### 2.1. De la situation initiale à la collecte de données

#### 2.1.1. La situation initiale et les observations

Mon intérêt pour le jeu s'est construit progressivement, d'abord dans un cadre personnel, puis à travers des expériences bénévoles en ludothèques fixes et itinérantes. Ces expériences ont révélé des **différences marquantes dans les pratiques de médiation**, notamment en termes de **lien social, d'accessibilité et de participation des publics**. Elles ont nourri mon questionnement sur la **portée du jeu comme outil de médiation, en particulier dans des contextes d'« aller vers »**.

Lorsque j'ai été bénévole pour la ludothèque de R\*, le jeu sur place était peu pratiqué, au profit du prêt de jeux. Les animations proposées étaient des **ateliers dirigés**, souvent fréquentés par **les mêmes familles**. Cette expérience m'a laissé une impression de **manque de lien social, de rencontres spontanées**, ce que je recherchais dans une **pratique ludique ouverte**.

Pendant mon année de bénévolat **pour la ludothèque hors les murs** le PP\*, les animateur.ice.s œuvrions pour un **réseau de centres sociaux en milieu urbain**. Là, j'ai observé la richesse du jeu comme **vecteur de mixité sociale, d'accessibilité culturelle et de création de lien**. Une action en quartier prioritaire m'a particulièrement marquée : une cinquantaine de jeunes, de 6 à 23 ans, nous ont accueillis sur leur espace de vie (city stade et lieu de deal) et ont participé avec enthousiasme aux jeux proposés. Certains nous ont confié se sentir « **isolés et abandonnés par la ville** », n'ayant jamais fréquenté de ludothèque, de bibliothèque ou même de centre social. Ce moment a été un **déclencheur** dans ma réflexion : **le jeu peut aller là où les institutions ne vont pas, et créer du lien là où il n'y en a plus**.



Depuis septembre 2023, j'exerce en qualité de médiatrice par le jeu pour une intercommunalité. Lors de mes missions sur ce **territoire semi-rural**, j'ai rencontré des personnes qui aiment jouer, mais qui ignorent l'existence des ludothèques locales ou ne s'y rendent pas seules, même après y avoir été accompagnées. Pourquoi ? Ce questionnement est devenu central. J'ai mené plusieurs projets qui ont généré du **lien social, familial et intergénérationnel**. L'un d'eux, mêlant **culture littéraire, graphique et ludique**, m'a déstabilisée : relevait-il d'une **médiation culturelle ou d'une médiation par le jeu** ? (annexe 3) Cette interrogation a nourri ma problématisation. Pour y répondre, j'ai choisi d'effectuer mes **stages** dans deux structures contrastées : une ludothèque fixe et une ludothèque itinérante. Ces expériences m'ont permis de confronter mes aspirations à la réalité du métier, d'observer les postures professionnelles, les choix d'aménagement, les types de jeux proposés, et les effets sur les publics.

### **2.1.2. Les entretiens et l'émergence du questionnement**

Afin d'approfondir mon questionnement, j'ai mené quatre **entretiens exploratoires** (annexe 4a) avec des professionnel.le.s de la médiation ludique en ludothèque itinérante, exerçant sur différents territoires français. Ces échanges m'ont permis de confronter mes observations à des pratiques de terrain diversifiées, et de faire émerger **des constantes dans les discours**, qui ont nourri ma problématisation.

Tous et toutes les professionnel.le.s interrogé.e.s s'accordent sur le fait que **l'itinérance répond à des besoins spécifiques**, qu'ils soient géographiques, sociaux ou culturels. Le jeu, en tant que **média accessible et universel**, permet d'« **aller vers** » des publics qui ne fréquentent pas les structures fixes, soit par manque de mobilité, soit par absence de repères ou de codes culturels. L'itinérance est perçue comme une manière de **créer des espaces de rencontre** là où il n'y en a pas, de **provoquer des interactions spontanées**, et de **favoriser la mixité**.

L'itinérance ludique, souvent incarnée par le ludobus ou la ludomobile, est décrite par Patricia Oger comme une **démarche singulière, poétique et profondément humaine**. Elle permet d'aller à la rencontre des publics **dans des lieux non institutionnels** (squares, quartiers, villages isolés) et de créer des **espaces éphémères de jeu, de lien et de découverte**. Cette mobilité offre une réponse concrète aux **inégalités d'accès aux loisirs culturels**, en particulier dans les zones rurales ou les quartiers prioritaires. Elle favorise une

médiation **souple, adaptée** aux contextes locaux, et souvent **plus inclusive** que celle proposée dans les structures fixes.

Les ludothécaires questionnés ont également souligné que cette forme de médiation nécessite une **posture particulière** : disponibilité, écoute, capacité à s'adapter aux imprévus et à co-construire l'espace ludique avec les participants. Le ludothécaire itinérant doit pouvoir créer les conditions du jeu libre tout en accompagnant les publics. Le ludothécaire itinérant ne se contente pas alors d'apporter des jeux ; il devient un **facilitateur de rencontres, un médiateur culturel et social**. Cette posture s'inscrit dans une dynamique de reconnaissance professionnelle, où les savoirs et savoir-faire liés au jeu sont progressivement légitimés dans le champ du travail social (d'Andréa et al., 2019). Elle demande souplesse, créativité, et capacité à **lire les dynamiques locales**. Elle implique aussi une réflexion sur les **limites de l'intervention : comment proposer sans imposer ? Comment préserver la liberté de jouer dans une démarche d'« aller vers » ?**

Un autre point commun ressort : la **nécessité du partenariat**. Tous et toutes insistent sur l'importance de travailler avec les **acteurs du territoire** (centres sociaux, associations, élus, médiateurs), qui facilitent l'**ancrage local** et la **reconnaissance de l'action**. L'itinérance ne peut se penser seule : elle s'inscrit dans un **maillage territorial**, et repose sur une **logique de coopération**. Dans les contextes non institutionnels, les ludothécaires doivent souvent négocier leur place, leur légitimité et leurs moyens d'action. Cette négociation passe par une **appropriation des espaces, une adaptation des outils, et une posture réflexive sur leur rôle et leur impact**.

Enfin, les interviewé.e.s évoquent la richesse du **jeu comme outil de médiation**. Qu'il s'agisse de jeux surdimensionnés, de jeux de société, de jeux traditionnels ou de créations partagées, le jeu permet de **valoriser les savoirs**, de **transmettre des cultures**, et de **créer du lien intergénérationnel**. Il devient un **vecteur d'expression, d'expérimentation, et parfois même d'émancipation**.

Ces entretiens ont confirmé que la ludothèque itinérante ne relève **pas d'une simple délocalisation de l'offre ludique**. Elle constitue un processus **à part entière**, fondé sur l'**adaptation**, la **rencontre**, et la **médiation**. Ils ont renforcé mon intérêt pour l'analyse des **effets du jeu dans des contextes d'« aller vers »**, tout en m'invitant à interroger les **conditions de réussite d'une telle médiation**.

## **2.2. Les concepts-clés de la recherche**

Les observations de terrain, les projets menés et les entretiens réalisés ont fait émerger plusieurs notions qui structurent ma réflexion. Ces **concepts** ne sont pas abordés ici dans leur définition théorique, mais comme des repères qui seront développés plus loin dans le mémoire.

Parmi eux, **la médiation** occupe une place centrale, qu'elle soit **culturelle** ou **par le jeu**. Elle interroge les modalités de rencontre entre les publics et les propositions ludiques, dans des contextes où les institutions sont parfois absentes ou peu fréquentées. Dans le cadre du voyage d'étude au Pays basque, le jeu a été observé comme un **levier du développement local**, en lien avec les notions de **gouvernance participative** et de **pouvoir d'agir**. À Anglet notamment, le projet du skatepark illustre une **dynamique « Bottom Up »**, où les familles ont influencé l'aménagement des espaces ludiques. Ce type d'initiative montre que le jeu peut être un **outil structurant du territoire, encourageant la mixité sociale et la co-construction**. (1<sup>ère</sup> semaine thématique, 2025)

Le **jeu**, dans sa diversité, est envisagé comme un média universel, capable de créer du lien, de transmettre des savoirs, et de favoriser l'expression. Il peut être libre, dirigé, ou intégré à une animation. Ces distinctions, souvent implicites dans les pratiques, seront questionnées à partir des situations observées.

La **ludothèque**, qu'elle soit **fixe** ou **itinérante**, constitue un espace singulier, à la fois ressource, lieu de vie et outil de médiation. Les **missions du ludothécaire**, telles que définies par l'Association des Ludothèques Françaises (ALF), offrent un cadre professionnel qui sera mobilisé pour analyser les postures et les pratiques rencontrées.

Enfin, l'**itinérance**, en tant que modalité d'intervention, soulève des enjeux spécifiques : adaptation, souplesse, cohabitation avec les espaces publics, et travail en partenariat. Elle sera abordée comme une posture autant que comme une organisation.

Ces concepts seront approfondis dans les parties suivantes du mémoire, à travers les lectures réalisées, l'analyse des projets menés, des paroles recueillies et des dynamiques observées.

### **2.3. Les lectures**

La rédaction de ce mémoire s'est appuyée sur un ensemble de **lectures variées**, issues de **champs disciplinaires complémentaires** : sociologie, sciences de l'éducation, psychologie, travail social, médiation culturelle, et études sur le jeu. Ces références ont permis de construire une réflexion articulée autour des notions de **jeu**, de **médiation**, d'**itinérance** et de **ludothèque**, en croisant les apports théoriques et les pratiques professionnelles.

Parmi les textes fondateurs, l'ouvrage de **Roger Caillois** (*Les jeux et les hommes*, 1958) a permis de poser les bases de la **définition du jeu** comme activité libre, gratuite et réglée. Cette approche a été complétée par les travaux de **Bruner** (1972), qui explore les **fonctions cognitives et sociales du jeu** dans le développement de l'enfant, et par **Winnicott** (1971), qui met en lumière le rôle du jeu dans la **construction du lien entre réalité et imaginaire**.

La notion de **médiation** a été éclairée par les travaux de **Doduik** (2023), qui interroge la médiation ludique dans les institutions culturelles, et par les ressources proposées par le site internet **Casus Ludi** (s.d.), qui définissent **la médiation par le jeu comme une posture professionnelle favorisant l'inclusion et la participation**. Le document de **l'Institut de formation au Travail Éducatif et Social** (s.d.) a également été mobilisé pour illustrer les **usages éducatifs du jeu** dans l'accompagnement.

Concernant les **ludothèques**, les publications de **l'Association des Ludothèques Françaises** (ALF) ont fourni un **cadre institutionnel et opérationnel** pour comprendre leurs **missions** : favoriser le jeu pour tous, promouvoir la culture ludique, soutenir les liens sociaux et familiaux. Les travaux de **d'Andréa et al.** (2019) ont permis d'analyser **l'évolution du métier** de ludothécaire, entre **professionnalisation et reconnaissance institutionnelle**. Les recherches de **Roucous** (1997) ont enrichi cette réflexion en interrogeant les **représentations sociales du jeu et de l'enfant dans les institutions de loisirs**.

Enfin, des lectures plus transversales comme celles de **Watine** (2013), **Périno** (2014), ou encore **Epstein** (2001) ont permis d'élargir la réflexion aux **dimensions sociales, éducatives et territoriales du jeu**, en soulignant son potentiel comme **outil de médiation, de lien et d'apprentissage**.

## **2.4. La problématique de recherche**

La **problématique de recherche** de ce mémoire s'est construite progressivement, à partir de situations vécues, d'observations de terrain, d'entretiens exploratoires et de lectures ciblées. Elle est née d'un **questionnement personnel et professionnel** : comment rendre le jeu accessible à tous, notamment dans les territoires où les structures ludiques sont absentes ou peu fréquentées ?

En tant que médiatrice par le jeu sur un territoire semi-rural, j'ai été confrontée à des publics qui aiment jouer, mais ignorent **l'existence des ludothèques**, ou ne s'y rendent pas seuls. Ce constat m'a interpellée : si le jeu est un droit fondamental (ONU, 1989, art. 31), pourquoi reste-t-il si peu effectif dans certains territoires ? Pourquoi le jeu, pourtant universel, n'est-il pas reconnu comme une pratique culturelle légitime, au même titre que le livre ou le spectacle vivant ?

Ces **interrogations** ont été renforcées par mes expériences en ludothèques fixes et itinérantes, où j'ai observé des **postures professionnelles variées**, des **types de jeux différents**, et des **effets contrastés sur les publics**. Les entretiens menés avec des ludothécaires itinérants ont mis en lumière des **enjeux communs** : l'isolement géographique, la nécessité d'« aller vers », la médiation par le jeu comme levier d'inclusion, et la reconnaissance encore fragile de cette pratique dans les politiques culturelles et sociales.

Les **lectures** ont permis d'approfondir ces constats. Les travaux de **Caillois** (1958), **Epstein** (2001), **Watine** (2013) ou **Doduik** (2023) ont éclairé les dimensions sociales, éducatives et culturelles du jeu. Les publications de l'**ALF** et les recherches de **d'Andréa et al.** (2019) ont apporté un cadre institutionnel et professionnel à la réflexion.

C'est dans ce contexte que s'est formulée la problématique centrale de ce mémoire :

<p><b>Comment la médiation par le jeu, en ludothèque itinérante, peut-elle être reconnue comme une forme de médiation culturelle, et quels sont les leviers pour en assurer la pérennisation dans les territoires ruraux ou isolés ?</b></p>
--

Cette problématique permet d'interroger les **conditions de reconnaissance** de la médiation par le jeu comme pratique culturelle, les enjeux d'accessibilité, les postures

professionnelles, et les dynamiques territoriales qui influencent la mise en œuvre d'une ludothèque itinérante.

## **2.5. Les sous-questions de la problématique**

Afin d'approfondir la problématique centrale, plusieurs **sous-questions** ont émergé au fil des observations, des entretiens et des lectures :

- En quoi le jeu peut-il être considéré comme un **média culturel à part entière** ? Cette question interroge la légitimité du jeu dans le champ culturel, au même titre que les autres formes d'expression (livre, théâtre, arts plastiques), en s'appuyant notamment sur les travaux de **Doduik** (2023) et **Brougère** (2005).

- Quels sont les **effets de l'itinérance sur l'accessibilité au jeu et à la médiation** ? Il s'agit ici d'analyser comment le déplacement des dispositifs ludiques vers les lieux de vie permet de toucher des publics éloignés des structures fixes, comme le montrent les témoignages recueillis et les apports de **Dubois-Orlandi** (2018) ou **Adloff** (2018).

- Quelles **postures professionnelles** le ludothécaire itinérant adopte-t-il pour favoriser la médiation ? Cette sous-question explore les pratiques et les ajustements nécessaires dans des contextes non institutionnels, en lien avec les notions de « faire jouer », « donner à jouer » et « jouer avec », et les réflexions de **Watine** (2013) ou **d'Andréa et al.** (2019).

- Quels **partenariats** et quels **ancrages territoriaux** sont nécessaires pour **pérenniser** une ludothèque itinérante ? Cette question vise à identifier les conditions de réussite d'un projet itinérant, en termes de coopération locale, de reconnaissance institutionnelle et de structuration du secteur, comme le suggère le **Référentiel des Ludothèques** (ALF, s.d.).

➡ Les concepts que j'ai mobilisés dans la problématisation ne sont pas nés d'une simple lecture théorique, mais bien d'un **cheminement personnel**, nourri par mes expériences de terrain, mes interrogations et mes rencontres. Pour aller plus loin et confronter mes intuitions à la réalité, j'ai choisi de mener une **enquête de terrain**. Elle m'a permis de croiser les regards, de recueillir des paroles professionnelles, et d'observer concrètement comment la médiation par le jeu en itinérance prend forme dans différents contextes. La partie suivante présente les **choix méthodologiques** qui ont guidé cette recherche.

### **3. Enquête de terrain**

#### **3.1. Les choix de techniques et d'outils d'enquête**

##### **3.1.1. Les entretiens**

Dans le cadre de cette recherche, j'ai choisi de mener **quatre entretiens semi-directifs** (annexe 4) auprès de professionnel.le.s de la médiation ludique en **contexte itinérant**. Ces entretiens avaient pour objectif de mieux cerner les **spécificités de l'itinérance** dans le champ de la ludothèque, en interrogeant les pratiques, les représentations et les enjeux liés à cette modalité.

**Deux questions centrales** ont guidé les échanges :

- L'itinérance permet-elle de répondre aux besoins d'un **public isolé géographiquement** ou **éloigné des structures culturelles fixes** ?
- L'itinérance permet-elle de répondre aux besoins d'un **public isolé socialement et culturellement** ?

La durée des entretiens, comprise entre 45 minutes et 1h30, a permis d'entrer dans une réelle profondeur d'analyse. Le format semi-directif, souple et adaptable, a favorisé l'émergence de récits personnels et de réflexions situées, tout en garantissant une cohérence dans les thématiques abordées. Cette méthode m'a permis de croiser les regards et d'identifier des **points de convergence et de divergence** dans les pratiques professionnelles.

##### **3.1.2. Les observations**

En complément des entretiens, j'ai mené un **travail d'observation**, principalement participante, dans le cadre d'animations que j'ai moi-même encadrées, et également lors d'interactions avec des professionnel.le.s. Un journal de bord a été tenu tout au long de la formation, afin de consigner les faits marquants, les interactions observées et mes impressions. Ce support réflexif m'a permis de garder une trace des dynamiques ludiques et relationnelles, tout en prenant du recul sur ma propre posture. (annexe 5)

Lors du voyage d'étude au Pays basque, les installations ludiques comme le **bateau pirate d'Anglet** ou les **aires de jeux à Ossès** (annexes 6a et 6b) ont été analysées comme des

**espaces de médiation spontanée.** Ces lieux, bien que non institutionnels, permettent une **appropriation libre du jeu**, favorisent le **jeu symbolique** et créent des **opportunités de rencontre intergénérationnelle**. Ils interrogent aussi la **frontière entre espace public et espace ludique**, notamment par leur accessibilité et leur aménagement. Une observation non participante a également été réalisée lors d'une **animation libre en quartier**, autour d'une « **boîte à jeux** ». En me plaçant volontairement en retrait, j'ai pu observer les comportements spontanés des enfants et des familles, sans interférer dans la **dynamique ludique**. Cette posture méthodologique m'a offert un regard plus distancié, utile pour l'analyse des interactions sociales en contexte de jeu libre. (annexe 7)

### **3.2. La population visée par l'enquête**

#### **3.2.1. Les interviewés**

Quatre professionnel.le.s aux profils et lieux d'exercice variés ont accepté de participer à l'enquête :

- Kevin, 34 ans, salarié d'une ludothèque itinérante en milieu urbain.
- Céline, 42 ans, facilitatrice en intelligence collective, formatrice par le jeu, ludothécaire et gérante d'une structure itinérante en milieu rural.
- Nadia, 63 ans, ludothécaire retraitée, ayant exercé dans des contextes urbains, ruraux et semi-ruraux. Son expérience riche éclaire son regard rétrospectif sur l'évolution du métier.
- Emmanuel, 53 ans, responsable d'une ludothèque itinérante en milieu urbain.

La diversité des âges, des sexes, des territoires d'intervention (du nord au sud de la France, en milieu rural ou urbain) et des statuts professionnels (salariat, entrepreneuriat, retraité) constitue une richesse pour l'analyse. Elle permet de croiser les regards sur les enjeux de l'itinérance ludique, ses contraintes et ses leviers, tout en révélant la pluralité des postures professionnelles.

#### **3.2.2. Les observés**

Du côté des publics, j'ai observé des personnes de **tous âges**, de la petite enfance jusqu'au grand âge, dans des contextes variés (animations en plein air, séances en structures



partenaires, événements de quartier). Ces situations ont mis en évidence la diversité des usages du jeu et ses fonctions multiples : support d'exploration pour les plus jeunes, vecteur de lien familial ou amical pour les adultes, et outil de transmission et de convivialité pour les seniors.

Une séance **d'observation non participante** s'est déroulée au pied d'immeubles, sur une plaine d'herbe, dans le cadre d'une **animation libre** avec la « boîte à jeux » (annexe 7). Cette séance m'a permis d'analyser les **interactions spontanées** entre enfants, parent.e.s et jeunes adolescents. Les **observations participantes**, plus nombreuses, ont concerné différents contextes d'animations, que j'ai moi-même encadrées, permettant de saisir la **richesse relationnelle et culturelle** suscitée par le jeu dans un cadre collectif.

### **3.3. Les entretiens de recherche « exploratoires »**

Les premiers entretiens (annexe 4) ont eu une **fonction exploratoire**. Ils m'ont permis de **découvrir** des pratiques d'itinérance dans différentes régions françaises, en mettant en lumière des **spécificités territoriales et culturelles**. Ils ont également révélé des **points communs**, notamment **l'importance de l'itinérance** pour toucher des publics éloignés des institutions culturelles, mais aussi les **contraintes logistiques et professionnelles** qu'elle implique.

### **3.4. Les entretiens de recherche « d'approfondissement »**

Dans un second temps, les entretiens ont permis **d'approfondir certains points de vue**, en particulier sur les **atouts de l'itinérance** (accessibilité, inclusion, mixité sociale) et ses **limites** (charges matérielles, reconnaissance institutionnelle encore fragile). Ce double niveau d'analyse, exploratoire puis approfondi, a enrichi ma compréhension des **dynamiques professionnelles** en ludothèque itinérante.

### **3.5. Les observations ethnographiques**

Les observations ethnographiques, qu'elles soient participantes ou non, ont permis de saisir des **moments de jeu dans leur spontanéité**. L'observation menée en quartier populaire, autour de la « boîte à jeux », a été particulièrement éclairante. En adoptant une

posture de discrétion et d'attention, j'ai pu décrire finement les **interactions** entre enfants, parent.e.s et animateur.rice.s. (annexe 7)

Ce travail s'inscrit dans une approche ethnographique classique, telle que décrite par **Beaud et Weber** (2010), où l'observateur cherche à **comprendre la dynamique d'un groupe sans la perturber**. Les notes prises sur le moment, enrichies par une analyse ultérieure, constituent une base précieuse pour appréhender les enjeux sociaux, relationnels et culturels des espaces de jeu.

### **3.6. Avantages et limites méthodologiques**

La méthodologie adoptée présente plusieurs atouts :

- la **diversité des contextes** étudiés (milieux urbains et ruraux, profils variés de ludothèques itinérantes),
- la **triangulation des méthodes** (entretiens, observations participantes et non participantes, lectures),
- une **vision multi-territoires** permettant de comparer et de mettre en perspective les pratiques.

Cependant, certaines limites doivent être soulignées :

- le **nombre restreint** d'entretiens (quatre),
- la **rareté des observations non participantes**, qui auraient permis un regard plus distancié,
- un **biais lié à ma posture professionnelle**, souvent en position d'animatrice,
- des **contraintes de temps**, qui ont limité l'élargissement de l'échantillon et la multiplication des situations observées.

➡ La méthodologie adoptée, fondée sur la **complémentarité des entretiens et des observations**, a ainsi permis de **croiser différents regards** : celui des professionnel.le.s de l'itinérance ludique, porteurs d'expériences et de parcours variés, et celui des publics rencontrés, allant de la petite enfance au grand âge. **Malgré certaines limites** (nombre restreint d'entretiens, rareté des observations non participantes), ce dispositif a fourni **une**

**matière riche**, permettant d'appréhender à la fois les **représentations professionnelles et les pratiques concrètes de jeu en contexte itinérant**.

La partie suivante sera consacrée à la **présentation et à l'analyse des résultats issus de cette enquête de terrain**. Elle s'appuiera à la fois sur les discours recueillis auprès des ludothécaires et sur les observations ethnographiques menées lors des animations. Il s'agira de **mettre en évidence les spécificités de l'itinérance ludique** : ses atouts pour répondre aux besoins des publics, ses contraintes pour les professionnel.le.s, mais aussi les dynamiques sociales, culturelles et relationnelles que le jeu rend possibles.

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

### **4.1. Les données recueillies**

#### **4.1.1. Les connaissances théoriques**

Afin de poser les bases théoriques de mon analyse, cette partie propose une définition des principaux concepts mobilisés dans le mémoire. Ces définitions ne prétendent pas à l'exhaustivité, mais visent à clarifier les termes tels qu'ils sont utilisés dans le cadre de ce travail.

- **Jeu**

Le jeu est envisagé comme une « **activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive** », selon les critères classiques définis par Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1958, p.45). Il y distingue notamment le jeu du travail par son absence de finalité productive et son caractère volontaire et joyeux. Cette définition a profondément influencé les sciences sociales et les études sur le jeu. Le jeu peut prendre des formes variées : **jeu symbolique, jeu de société, jeu moteur, jeu de construction**, etc.

Il est également considéré comme un **média**, c'est-à-dire un support de **communication et de relation**, notamment dans les pratiques éducatives, thérapeutiques, culturelles ou sociales. « Le jeu est un outil de médiation dans la relation éducative, permettant de créer du lien, de favoriser l'expression et de soutenir l'accompagnement »

(Institut de formation au Travail Educatif et Social, s.d.). Il est « un vecteur de lien social, de transmission et d'apprentissage, qui peut être mobilisé dans des contextes variés, y compris muséaux » (Doduik, 2023).

- **Jeu libre, jeu dirigé et animation**

Le **jeu libre** désigne une activité initiée et conduite par le joueur ou la joueuse, sans consigne extérieure. Il favorise l'**autonomie**, l'**exploration**, la **créativité** et la **régulation sociale** entre pairs. Il est reconnu comme essentiel au développement global de l'enfant, notamment dans les approches pédagogiques centrées sur l'enfant. Selon Epstein, le jeu libre permet à l'enfant de se construire, d'explorer et de développer ses compétences sociales dans un cadre non contraint.

Le **jeu dirigé**, à l'inverse, implique une intervention de l'adulte pour **encadrer, orienter ou structurer** l'activité. Il permet de **cibler des compétences spécifiques**, de **favoriser l'apprentissage disciplinaire** et de **stimuler la résolution de problèmes** dans un cadre plus structuré.

L'**animation** se situe souvent entre les deux : elle propose un **cadre, un rythme, parfois des règles**, tout en laissant une place à l'initiative des participants. Watine souligne que l'animation ludique repose sur une articulation entre jeu libre et jeu dirigé, l'intervention de l'animateur étant modulée selon les publics et les objectifs (Watine, 2013).

- **Le jeu comme vecteur de lien social**

Jean Epstein (2001) souligne que le jeu est un **outil de socialisation, de communication et d'expression**. Il permet aux enfants comme aux adultes de **se rencontrer dans un cadre non contraint, propice à l'échange**. Le jeu favorise la **mixité sociale et intergénérationnelle**, notamment dans les espaces publics ou les dispositifs « hors les murs ».

Dans une approche plus institutionnelle, l'article de **Nicolas d'Andréa et al.** (2019) analyse l'évolution du métier de ludothécaire, en lien avec les politiques publiques. Il met en lumière la **reconnaissance progressive** de ces professionnels **comme acteurs du travail social**.

La thèse de **Nathalie Roucous** (1997) complète cette approche en interrogeant les **représentations sociales de l'enfant** dans les ludothèques. Elle identifie plusieurs figures de l'enfant véhiculées dans les discours et les pratiques : l'enfant **joueur**, libre et créatif ; l'enfant **à éduquer** ; l'enfant **vulnérable** ; et l'enfant **citoyen**. « Ces figures ne s'excluent pas mais cohabitent, révélant les tensions entre les missions éducatives, sociales et culturelles portées par les ludothèques. » (p.253)

- **Le jeu comme vecteur identitaire**

Le jeu peut également être envisagé comme un **vecteur identitaire et culturel**, comme le montre l'exemple du Pays basque. Les jeux traditionnels tels que la **chistera** (pelote basque) ou le **soga tira** (tir à la corde) sont porteurs de **valeurs locales** et de **cohésion sociale**. La ludothèque devient alors un **espace de transmission culturelle**, capable de faire dialoguer les pratiques locales avec des jeux issus d'autres cultures.

- **Médiation, médiation culturelle, médiation par le jeu**

La **médiation** désigne une **démarche d'accompagnement** et de **mise en relation entre un public et un contenu, un espace ou une pratique**. Elle implique une **posture d'écoute, de traduction et d'adaptation, visant à réduire les écarts entre les savoirs, les institutions et les individus**. Elle peut s'inscrire dans des champs variés (éducatif, culturel, social) mais conserve comme constante la volonté de favoriser l'accès et la compréhension (3<sup>ème</sup> semaine thématique, 2025).

La **médiation culturelle**, quant à elle, vise à **faciliter l'accès aux œuvres, aux savoirs et aux institutions culturelles, en tenant compte des inégalités sociales, culturelles ou symboliques**. Elle s'inscrit dans une logique de **démocratie culturelle** et de **participation citoyenne** : « la médiation culturelle est un processus qui vise à **rendre accessibles les contenus culturels à des publics diversifiés**, en tenant compte de leurs représentations, de leurs attentes et de leurs pratiques » (Doduik, 2023, p. 287). Elle suppose de **tenir compte des contextes sociaux et territoriaux, des pratiques préexistantes et de la diversité des représentations** (3<sup>ème</sup> semaine thématique, 2025).

La **médiation par le jeu** utilise le jeu comme **vecteur de lien, de transmission et d'inclusion**. Elle peut s'inscrire dans **des logiques éducatives, sociales ou culturelles**,

selon les contextes d'intervention. Elle mobilise le jeu non seulement comme **activité**, mais comme **langage commun**, capable de créer des ponts entre les individus et les institutions : « **Le jeu est un outil de médiation dans la relation éducative, permettant de créer du lien, de favoriser l'expression et de soutenir l'accompagnement** » (Institut de formation au Travail Educatif et Social, s.d.).

La **médiation ludique** est une forme de **médiation sociale** qui utilise le jeu comme **support relationnel**. Elle crée un **espace neutre**, où les **rôles sociaux sont suspendus**, facilitant la rencontre et la coopération. Catherine Watine (2013) insiste sur le **potentiel éducatif** du jeu, capable de restaurer la confiance, de favoriser l'engagement et de soutenir les apprentissages informels. Dans cette perspective, le jeu agit comme un « tiers » qui transforme les relations, ouvre des possibilités de dialogue et de coopération, et favorise l'émergence de compétences transversales (3<sup>ème</sup> semaine thématique, 2025).

Dans un autre contexte, Nicolas Doduik (2023) explore la médiation ludique dans les musées, en montrant que les jeux peuvent **complexifier l'accès aux contenus culturels**, en raison des codes à maîtriser. Cette réflexion souligne **l'importance de l'accompagnement humain dans les dispositifs ludiques**.

Enfin, dans le champ professionnel, la médiation par le jeu est également décrite comme une **posture** : elle suppose **une capacité à accompagner sans diriger, à proposer sans imposer, et à favoriser l'appropriation des contenus par les publics**. Comme l'ont souligné les intervenants de la 3<sup>ème</sup> semaine thématique (2025), elle requiert une attention particulière aux modalités de **participation** et à la **co-construction** de l'expérience, afin que le jeu soit réellement **inclusif** et **porteur de lien social**.

- **Le jeu comme espace d'expérimentation**

**Donald Winnicott** (1971) conçoit le jeu comme un **espace potentiel entre réalité intérieure et extérieure, propice à la créativité et au développement de soi**. **Roger Caillois** (1958), quant à lui, propose une typologie des jeux (Agôn, Aléa, Mimicry, Ilinx) et les distingue selon deux modalités : **paidia** (jeu libre) et **ludus** (jeu structuré). Il définit le jeu comme une **activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive**.

- **Ludothèque et ludothécaire**

Selon l'**Association des Ludothèques Françaises (ALF)**, la ludothèque est un **équipement culturel** centré sur le jeu, considéré à la fois comme **pratique sociale** et comme **patrimoine** (jeux et jouets). Elle propose du jeu sur place, du prêt, des animations, du conseil et de la formation. Elle est ouverte à tous les publics et à diverses structures (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées), et vise à **favoriser le jeu pour tous, diffuser la culture ludique, préserver le jeu de toute récupération, et accompagner les mises en jeu**. Selon elle, les ludothèques sont aussi des **lieux ressources** pour les familles et les professionnel.le.s, favorisant la **convivialité**, l'**éducation**, la **socialisation** et le **plaisir**. Elles contribuent à l'épanouissement des enfants et au renforcement des liens familiaux.

Le ludothécaire est le ou la **professionnel.le du jeu** qui met en œuvre les missions de la ludothèque. Il ou elle assure la **gestion du matériel**, l'**accueil des publics**, l'**animation des temps de jeu**, et la **médiation ludique**. Sa posture varie selon les contextes : **discrète**, **facilitatrice**, ou **directive**, selon les objectifs poursuivis et les publics rencontrés. D'après **d'Andréa et al.**, le métier de ludothécaire s'inscrit dans un **univers normatif** en structuration, marqué par une reconnaissance institutionnelle croissante. Les ludothécaires sont de plus en plus intégrés dans les **registres de l'action publique sociale**, notamment éducative et familiale, et participent à la **co-construction de référentiels de bonnes pratiques**. Leur rôle ne se limite pas à l'animation : ils ou elles négocient aussi les **conditions d'exercice**, influencent l'**aménagement des espaces**, et participent à la **valorisation sociale du jeu** comme outil de médiation et d'inclusion.

- **Ludothèque itinérante**

Le concept de ludothèque itinérante s'inscrit dans une logique de **démocratie culturelle**. Il s'agit d'« **aller vers** » les publics éloignés des institutions, en proposant le jeu dans des lieux de vie (places, écoles, centres sociaux...). Ce processus rejoint les principes de l'**éducation populaire**, où l'animation devient un **levier d'émancipation**.

L'**Association des Ludothèques Françaises** (s.d.) insiste sur le rôle du ludothécaire comme **médiateur culturel et social**, capable d'adapter son intervention aux contextes et

aux publics. Elle défend une vision du jeu comme **outil d'émancipation, de lien social et de culture partagée**.

**Patricia Oger** (2018) décrit l'itinérance ludique comme une démarche à la fois **logistique, sociale et poétique**. Le ludobus devient un **espace mobile de rencontre, qui rompt l'isolement et crée du lien**. Elle insiste sur l'importance de l'ancrage territorial, de la communication et de la qualité de la présence humaine dans ces dispositifs.

- **« aller vers », mobilité et isolement**

Le concept d'« **aller vers** », tel que défini par **Adloff** (2018), désigne une posture d'intervention sociale fondée sur la reconnaissance de l'autre dans sa singularité. Il s'agit d'**aller à la rencontre des personnes dans leurs lieux de vie, sans condition d'adhésion préalable, en créant un lien basé sur la confiance et la disponibilité**. Cette approche est particulièrement pertinente dans les pratiques de ludothèque itinérante.

**“** *L'« aller vers » inconditionnel s'opère sans contrepartie, sans attente du travailleur social envers l'autre, il s'inscrit dans une libre adhésion, sans pression et sans contractualisation. La rencontre s'opère au minimum en binôme, configuration qui semble être la meilleure pour s'adresser à un inconnu.* **”**

(Adloff, 2018, page 5)

**Dubois-Orlandi** (2018) montre que l'**isolement géographique et social des jeunes en milieu rural rend nécessaire une présence mobile et proactive**. La prévention spécialisée, par sa capacité à « aller vers » ces publics invisibles, constitue un modèle transférable aux pratiques ludiques itinérantes.

Enfin, la **Fédération des centres sociaux** (2023) propose une réflexion opérationnelle sur l'itinérance, en distinguant les notions de « **hors les murs** », « **itinérance** » et « **aller vers** ». Elle insiste sur la posture d'écoute, de co-construction et de veille sociale, essentielle pour adapter les actions aux réalités locales.

**“** *« aller vers » est une manière d'agir, une posture de rencontre, d'accueil, d'écoute active, qui peut être développée au sein d'un espace fermé (centre social, café, bibliothèque...) ou à l'extérieur, comme dans l'espace public, très propice à la rencontre. « aller vers » n'est pas en soi un objectif, mais bien un ensemble de postures qui servent des objectifs.* **”**



(Fédération des centres sociaux, 2023, fiche °1)

Cela signifie que l'« aller vers » ne se limite pas à un déplacement physique : c'est une **attitude professionnelle** fondée sur la disponibilité, l'écoute et la volonté de créer du lien, même dans des lieux non institutionnels. Pour la notion de « **hors les murs** », bien que la FCSF ne donne pas une définition unique et figée de cette expression, elle l'emploie pour désigner des **actions délocalisées**, c'est-à-dire **organisées en dehors des murs habituels** d'une structure (centre social, ludothèque, etc.). Cela peut inclure des animations ponctuelles dans des lieux publics, des événements dans des quartiers, ou des interventions dans des établissements partenaires. Enfin,

“ ***l'itinérance** est une manière d'intervenir sur plusieurs espaces d'un territoire. L'action du centre social se déplace et/ou permet le déplacement des personnes. L'itinérance peut permettre d'intervenir dans l'espace public, vers un public éloigné des structures sociales, qui n'aurait pas poussé la porte du centre social.* ”

(Fédération des centres sociaux, 2023, fiche °1)

L'itinérance implique donc une **mobilité organisée**, souvent avec des équipements adaptés (camion, tente, malle ludique...), pour **aller à la rencontre des publics** dans différents lieux de vie. Elle peut aussi faciliter l'accès des habitant.e.s à des services ou à des activités.

#### **4.1.2. Les connaissances pratiques**

- **Les observations ethnographiques**

Selon **Christophe Broqua**, « outil privilégié de l'enquête de terrain, l'observation ethnographique peut être définie comme **pratique d'observation reposant sur l'immersion de longue durée au sein d'un milieu d'interconnaissance** » (2009, p.379). Mes premières observations, menées avant même d'entamer ce mémoire, n'ont pas donné lieu à des écrits systématiques. Elles avaient pour objectif de nourrir une réflexion personnelle autour d'une éventuelle reconversion professionnelle. Toutefois, certaines situations, encore présentes en mémoire, ont marqué ma compréhension des enjeux de la médiation par le jeu.

J'ai tout d'abord effectué du bénévolat dans une **ludothèque associative fixe** de mon territoire, en **2021**. Celle-ci possédait un espace de jeu d'environ 100 m<sup>2</sup> et accueillait en

moyenne huit personnes par créneau d'ouverture. Les pratiques observées relevaient **d'avantage de la location de jeux que du jeu sur place**. Lorsque des animations étaient proposées, il s'agissait surtout d'**ateliers dirigés** avec un objet à réaliser, réunissant parent.e.s et enfants de 6 à 10 ans (environ 10 participant.e.s). L'ambiance, très familiale et agréable était marquée par la régularité des mêmes familles, et laissait peu de place à la nouveauté ou à la rencontre. J'en ai retiré le sentiment qu'un tel dispositif ne correspondait pas à ce que je cherchais en tant que ludothécaire ou médiatrice par le jeu, le **manque de relations sociales élargies** m'apparaissant comme une limite. Cette observation est d'ailleurs en résonance avec les travaux de **Raymonde Moulin (1994)** sur les inégalités culturelles, soulignant la nécessité d'une médiation adaptée pour garantir un **accès équitable au jeu et à ses bénéfices sociaux pour un public plus large que les usagers réguliers**.

J'ai ensuite poursuivi ce parcours par une année de bénévolat dans une **ludothèque hors les murs**, rattachée à un **réseau de centres sociaux** implantés dans des grandes villes. Ici, l'itinérance imposait aux animateur.rice.s un choix réfléchi de jeux selon l'espace, le nombre de participant.e.s estimés et la typologie du public. L'expérience fut révélatrice : j'ai pu observer la **plus-value sociale du jeu**, notamment lors d'une action en quartier prioritaire. Nous y avons installé des jeux sur un city-stade, espace de deal avéré. Environ 50 habitant.e.s, âgés de 6 à 23 ans, sont venus spontanément participer. Leur joie, leurs rires et leur gratitude (certains nous remerciant de ne pas les avoir « oubliés ») ont mis en lumière la puissance du jeu comme outil de **médiation sociale et culturelle**. Ces jeunes, qui ne fréquentaient ni ludothèque, ni bibliothèque, ni centre social, ont pourtant pleinement **investi l'espace ludique** temporairement créé. Cette spontanéité et la joie exprimée peuvent être reliées à la théorie de la motivation de **Deci et Ryan (1985)**, pour qui **l'engagement est d'autant plus fort que la motivation est intrinsèque**. Le **sentiment d'autodétermination et de compétence** ressenti par ces jeunes a renforcé leur engagement et leur plaisir à jouer. Cette situation illustre également le concept de **Pascal Tozzi (2002)** sur la **médiation socioculturelle** et le rôle de la ludothèque comme « **tiers-lieu** » et **espace d'« articulation sociale** ». Le jeu a agi comme un véritable lien entre les champs **éducatif, social et culturel**. L'ouverture de cet espace de loisir temporaire est également une illustration du concept de **Joffre Dumazedier (1962)**, qui voit le loisir comme un **espace d'expression et de participation sociale** pour les joueur.euse.s.

Depuis septembre 2023, j'ai intégré un dispositif de l'Éducation nationale qui m'a permis de proposer mes services comme **médiatrice par le jeu** auprès d'une **Communauté d'Agglomération semi-rurale**. Celle-ci regroupe **70 800 habitant.e.s** pour **vingt communes**, réparties sur 138 km<sup>2</sup>, mais ne dispose d'aucun lieu dédié au jeu sur place. Là encore, il s'agissait donc « **d'aller vers** » les habitant.e.s. J'ai constaté que, si beaucoup exprimaient aimer jouer, ils ou elles ignoraient l'existence des ludothèques du territoire. Même accompagné.e.s une première fois, peu renouvelaient seul.e.s la démarche. Néanmoins, plusieurs projets ont montré le potentiel du jeu pour générer du **lien social, familial et intergénérationnel**, et même pour **croiser les univers culturels** (annexe 8). Un projet d'envergure associait ainsi **culture littéraire, graphique et ludique**, créant une médiation transversale originale (annexe 3).

Dans le cadre de ma formation, j'ai enfin effectué deux stages dans des ludothèques contrastées. La première, **ludothèque fixe semi-communale et semi-départementale**, disposait d'un **vaste espace de Jeu** (400 m<sup>2</sup>), accueillant quotidiennement une quarantaine de personnes, essentiellement des **enfants de moins de 8 ans avec leur.s parent.e.s ou assistant.e.s maternel.le.s**. Le **jeu libre** y dominait largement, complété par quelques **ateliers dirigés** et **animations collectives**. L'expérience a mis en évidence un certain **paradoxe** : malgré l'abondance d'espace et de ressources, les **interactions sociales restaient limitées en dehors des temps encadrés**. Selon moi, ce manque d'interactions entre les enfants s'explique en partie par la présence constante de leur.s parent.e.s. Comme le souligne **Nadège Haberbusch**, la co-directrice de l'association Les Enfants du Jeu, dans sa réflexion sur le jeu libre, **le jeu est un espace de construction de l'identité** où l'enfant apprend à "prendre des initiatives, savoir ce qu'on veut, savoir dire non" et à "construire son identité en tant que sujet autonome" (Haberbusch, 2023). La présence d'un.e adulte, même bienveillant.e, peut involontairement entraver ce processus en orientant le jeu ou en intervenant dans les relations entre pair.e.s. L'adulte peut, par exemple, tenter de résoudre un conflit ou de proposer un jeu, privant ainsi l'enfant de l'opportunité de développer **ses propres compétences d'interaction et de négociation**. Cette observation trouve également un écho dans les travaux d'**Erik Erikson** sur le développement psychosocial, qui insistent sur l'importance du jeu pour le développement de l'autonomie et de l'initiative chez l'enfant. La phase d'« **Initiative vs Culpabilité** » (Erikson, 1982) montre comment l'enfant de 3 à 5 ans cherche à explorer son environnement et à agir de manière indépendante. Le jeu avec d'autres enfants, sans l'intervention constante des parent.e.s, est le terrain idéal pour cet apprentissage. De même, **D.W. Winnicott**, avec sa notion d'« **aire transitionnelle** », explique

que l'enfant a besoin d'un **espace de liberté** pour faire l'expérience de ses propres capacités de **création et d'interaction**. La présence continue d'un.e parent.e peut réduire cet espace et maintenir l'enfant dans une dépendance qui ne favorise pas la socialisation avec ses pair.e.s.

La seconde ludothèque, située dans une grande ville, fonctionnait **exclusivement en itinérance**. En été, des **containers** étaient installés au pied des immeubles ; en hiver, des **locaux** étaient prêtés par des partenaires. Dans ces contextes, les ludothécaires adaptaient sans cesse leur sélection de jeux, en fonction de la configuration spatiale, des publics rencontrés et des observations faites sur place. Ce **choix évolutif et réactif m'a semblé emblématique de l'itinérance : une médiation souple, en prise directe avec les besoins et les demandes**. La capacité du ou de la ludothécaire à choisir des jeux adaptés à un public donné fait écho aux travaux de **Jean Piaget (1966)** sur les **stades de développement et le jeu de règles, où l'adaptation progressive aux règles avec un accompagnement est essentielle**. La présence d'un.e ludothécaire qui soutient les joueur.euse.s et facilite leur apprentissage par l'interaction correspond à la théorie de la **Zone proximale de développement (ZPD)** de **Vygotski (1978)**.

L'ensemble de ces expériences m'a permis de constater que, loin d'être un simple divertissement, le jeu constitue un **outil de médiation puissant**. Il ouvre des **espaces de rencontre, restaure la confiance dans certains contextes de relégation sociale, et propose un langage commun à des publics de tous âges et de toutes origines**. Dans ce cadre, la ludothèque et l'itinérance créent un **espace potentiel**, une « aire transitionnelle » au sens de **Winnicott (1971)**, où la **créativité et la spontanéité** des joueur.euse.s peuvent s'exprimer dans un **environnement sécurisant**. La présence contenante du ou de la ludothécaire agit comme un repère rassurant favorisant l'émergence du « **self** », **ce noyau de l'identité personnelle** qui se construit dans la relation avec l'environnement, notamment grâce à des **objets transitionnels** comme le jeu. Par ailleurs, l'implication active des joueur.euse.s dans l'activité ludique, lorsqu'elle trouve un équilibre entre défi et compétence, s'inscrit dans la dynamique du « **flow** » décrite par **Csikszentmihalyi (1990)**. Cet état d'**immersion totale**, où la concentration et le plaisir sont optimaux, témoigne du pouvoir du jeu à mobiliser pleinement les individus, en les plaçant dans une posture d'**engagement** et de **valorisation** de leurs capacités.

Ces observations ethnographiques, inscrites dans la continuité des travaux de **Beaud et Weber** (2010), nourrissent ma réflexion sur le rôle et la spécificité de la ludothèque itinérante comme acteur culturel et social de proximité.

- **Les entretiens**

Dans le prolongement de mes observations de terrain, j'ai souhaité confronter mes intuitions à **l'expérience de professionnel.le.s** du secteur. J'ai ainsi mené quatre entretiens exploratoires avec des ludothécaires itinérants exerçant sur des territoires variés (annexe 4).

**Kevin**, salarié en milieu urbain, m'a parlé de son travail dans des **quartiers excentrés**, souvent **mal desservis** et **peu dotés en structures culturelles**. Il observe que l'itinérance permet de créer une « **bulle ludique** » dans des lieux où les habitant.e.s, parfois en errance ou en situation de précarité, n'ont pas accès aux loisirs. Le jeu devient alors un **levier pour tisser du lien, favoriser la mixité, et initier des échanges interculturels**. Il insiste sur l'importance de la médiation par le jeu comme **porte d'entrée vers d'autres services sociaux ou culturels**, et sur la **nécessité de s'appuyer sur des partenaires de terrain pour être reconnu et accepté dans les quartiers**.

**Céline**, forte d'une longue expérience en ludothèque itinérante **rurale**, souligne que le jeu est un **média universel**, accessible à tous, quels que soient l'âge, le niveau social ou les habitudes culturelles. Elle insiste sur la **souplesse nécessaire dans la posture** du ludothécaire itinérant : savoir s'adapter à l'instant, à la météo, à l'espace disponible, aux publics présents. Elle évoque la **richesse des rencontres en extérieur**, la possibilité de **créer des événements là où il n'y en a pas**, et la **capacité du jeu à générer du mouvement, de la surprise, et de l'expérimentation**.

**Nadia**, coordinatrice d'une ludothèque itinérante depuis plus de dix ans, défend une vision engagée de l'« aller vers ». Elle considère **le jeu comme un objet culturel** à part entière, **porteur de sens et de valeurs**. Son projet repose sur une démarche volontaire d'aller là où les publics ne viennent pas : quartiers prioritaires, zones rurales isolées, lieux de vie non institutionnels. Elle insiste sur **l'importance de construire des partenariats solides** avec les acteurs locaux (centres sociaux, associations de parent.e.s, élu.e.s), et sur la nécessité de défendre une **posture professionnelle claire, fondée sur la médiation, l'inclusion et la liberté de jouer**.

**Emmanuel**, responsable d'une ludothèque itinérante depuis les années 1990, m'a partagé une trajectoire fondatrice. Son projet est né d'une expérience de terrain en tant qu'objecteur de conscience, puis d'un constat : les jeux dans les centres sociaux étaient souvent négligés, mal rangés, peu valorisés. Il a alors imaginé une ludothèque itinérante comme **espace ressource mutualisé**, capable de **circuler entre les structures**, de **proposer du matériel adapté**, et de **créer du lien**. Son approche repose sur une logique de **coopération inter-centres**, de **complémentarité** avec les structures existantes, et d'**ouverture** à tous les publics. Il insiste sur l'importance de la **formation continue**, de la **curiosité**, et du **travail en réseau**. Pour lui, l'itinérance est une **réponse pragmatique à des besoins identifiés**, mais aussi une **posture professionnelle fondée sur l'écoute**, **l'adaptation et la transmission**.

- **Les ressources publiques**

Au-delà de mes observations de terrain, l'élaboration de ce mémoire a reposé sur l'exploration de diverses ressources publiques et professionnelles. J'ai bien sûr consulté les rapports officiels du **Ministère de la Culture**, les données de l'**INSEE**, les travaux de l'**Association des Ludothèques Françaises (ALF)**, notamment leur **Charte de qualité** et les documents sur le **financement des ludothèques**. L'analyse de ces dernières ressources a été essentielle pour comprendre la structuration et les enjeux professionnels du secteur. De même, les publications de la **Fédération des centres sociaux**, comme la « Malle à outils » sur l'itinérance, m'ont offert des cadres pratiques pour analyser le dispositif « aller vers » en tant que réponse aux problématiques d'isolement. Enfin, j'ai puisé dans des revues académiques, telles qu'**Agora débats/jeunesses** et **Sciences et actions sociales**, pour bénéficier de regards croisés sur les équipements nomades et les pratiques des ludothécaires. Ces sources ont nourri ma réflexion en apportant des **cadres théoriques et des études de cas rigoureuses**, ancrant ainsi mon approche pratique dans une procédure scientifique solide. Cet usage de données et de publications publiques a été un complément indispensable pour donner une **dimension analytique et institutionnelle** à mon projet.

- **Les autres matériaux recueillis**

Au-delà des sources publiques et académiques, mon approche s'est nourrie d'une **documentation de terrain** indispensable pour comprendre les pratiques concrètes des ludothèques. L'accès à des **documents internes** tels que des **projets de ludothèques**, des **règlements intérieurs**, des **demandes de financement** ou encore leurs **statistiques d'activité** a offert une perspective unique sur le fonctionnement quotidien de ces structures.

En complément, l'**analyse du rapport** « Portrait social de la CC\* en faveur de la future contractualisation de la politique de la ville » (2022) a été particulièrement éclairante. Ce document m'a permis d'ancrer ma réflexion dans la **réalité sociale** d'un territoire spécifique, d'en cerner les **enjeux démographiques** et de **précarité**, et de comprendre le contexte dans lequel le dispositif de ludothèque itinérante s'inscrit. L'étude de ces sources, souvent non publiques, a été essentielle pour **confronter les théories et les concepts à la réalité du terrain** et pour démontrer le rôle singulier du jeu en tant qu'outil de médiation sociale.

## **4.2. Synthèse et analyse des données**

### **4.2.1. Synthèse des données empiriques, théoriques et conceptuelles**

La synthèse des données issues du mémoire révèle une articulation riche entre les observations de terrain, les entretiens, les références théoriques et les ressources institutionnelles.

Les **données empiriques**, notamment les observations ethnographiques réalisées dans le cadre de la ludothèque itinérante et les entretiens avec les professionnels du secteur, mettent en lumière la **diversité des pratiques de médiation par le jeu**. Ces pratiques s'inscrivent dans des contextes territoriaux variés, **souvent marqués par l'isolement géographique et la précarité sociale**. Les ludothèques itinérantes apparaissent comme **des dispositifs souples et adaptables, capables de répondre aux besoins spécifiques des populations locales, en favorisant l'inclusion, le lien social et l'accès à des espaces de jeu de qualité**.

Les **éléments théoriques** mobilisés dans le mémoire, tels que les travaux de **Caillois**, **Huizinga** ou **Brougère**, permettent de penser le jeu comme une **activité culturelle à part**

**entière, porteuse de sens et de valeurs.** Le jeu est envisagé comme un **vecteur de socialisation, d'apprentissage et d'émancipation**, en lien avec les notions de **médiation**, de **droit culturel** et de **développement local**. La Convention Internationale des Droits de l'Enfant (ONU, 1989), notamment son article 31, confère au jeu une **légitimité universelle**, en le reconnaissant comme un **droit fondamental**. Les ressources institutionnelles, telles que la Charte de qualité des ludothèques françaises (ALF, 2003) et les rapports de la CAF, renforcent cette reconnaissance en positionnant les **ludothèques comme des équipements de proximité au service des familles et des territoires**.

Enfin, les données issues du **dossier universitaire** sur le Pays basque (2025) viennent enrichir cette synthèse en apportant des exemples concrets de ludothèques engagées dans des démarches de **développement local**, de **gouvernance participative** et de **valorisation culturelle**. À O\* et B\*, les ludothèques jouent un rôle structurant dans la **vie locale**, en s'appuyant sur des **partenariats**, en valorisant les **savoir-faire locaux** et en favorisant **l'inclusion des publics éloignés des pratiques culturelles**.

#### **4.2.2. Analyse croisée des données**

L'analyse croisée des données (annexe 9) en évidence **plusieurs dynamiques convergentes**. D'une part, les **données empiriques** montrent que la médiation **par le jeu en ludothèque itinérante répond à des besoins sociaux et culturels spécifiques**, en créant des espaces de rencontre, d'expression et de reconnaissance pour des publics souvent marginalisés. D'autre part, les **éléments théoriques et conceptuels** permettent de situer ces pratiques dans une perspective de **médiation culturelle**, en soulignant leur capacité à **transmettre des valeurs**, à **favoriser le dialogue interculturel** et à **renforcer le pouvoir d'agir** des individus et des communautés.

Cette analyse révèle également **les tensions et les défis liés à la reconnaissance institutionnelle de ces pratiques**. Si les ludothèques itinérantes sont perçues comme **innovantes et pertinentes**, elles souffrent souvent d'un **manque de visibilité**, de **financement** et de **structuration**. Les ressources documentaires montrent que des **leviers** existent, notamment à travers les **politiques publiques de soutien à la parentalité, à l'inclusion et au développement territorial**. Toutefois, leur mobilisation nécessite une **reconnaissance explicite** du jeu comme pratique culturelle et de la médiation ludique comme médiation culturelle.



Ainsi, la médiation par le jeu en ludothèque itinérante peut être analysée comme une forme de **médiation culturelle à part entière, à condition qu'elle soit soutenue par des cadres institutionnels clairs, des partenariats solides et une professionnalisation des acteurs**. Cette reconnaissance est essentielle pour assurer la pérennisation de ces dispositifs dans les territoires ruraux ou isolés, où ils jouent un **rôle crucial** en matière d'accès aux droits culturels, de cohésion sociale et de développement local.

#### **4.3. Réponses à la problématique et à ses sous-questions**

L'analyse croisée des données empiriques, théoriques et institutionnelles permet d'apporter des réponses claires aux hypothèses et à la problématique centrale de ce mémoire qui est, pour rappel :

**Comment la médiation par le jeu, en ludothèque itinérante, peut-elle être reconnue comme une forme de médiation culturelle, et quels sont les leviers pour en assurer la pérennisation dans les territoires ruraux ou isolés ?**

Premièrement, les données recueillies **confirment que le jeu peut être considéré comme un média culturel à part entière**. Les travaux de Caillois, Winnicott, Brougère ou encore Doduik montrent que **le jeu est porteur de sens, de valeurs, de transmission et de lien social**. Il permet **l'expression de soi, la rencontre interculturelle et intergénérationnelle**, et favorise **l'appropriation de savoirs et de pratiques**. Les observations de terrain et les entretiens confirment que le jeu, lorsqu'il est accompagné par un.e **professionnel.le formé.e**, devient **un outil de médiation culturelle légitime**, au même titre que le livre ou le spectacle vivant.

Deuxièmement, **l'itinérance apparaît comme un levier puissant pour rendre le jeu accessible dans les territoires où les structures fixes sont absentes ou peu fréquentées**. Les entretiens montrent que l'itinérance permet **d'« aller vers » les publics éloignés, de créer des espaces de jeu éphémères dans des lieux de vie, et de lever les freins liés à la mobilité, aux représentations ou à l'isolement**. Les observations ethnographiques confirment que ces dispositifs favorisent la **mixité sociale**, la **participation spontanée** et la **reconnaissance des publics dans leur diversité**.

Troisièmement, **la posture professionnelle du ludothécaire itinérant est centrale dans la réussite de la médiation.** Elle repose sur **l'écoute, l'adaptation, la co-construction et la capacité à créer un cadre sécurisant et stimulant.** Les pratiques observées montrent que cette posture permet de favoriser **le jeu libre** tout en accompagnant les publics, et de faire émerger des **dynamiques collectives porteuses de lien social et de transformation.**

Quatrièmement, la **reconnaissance institutionnelle de la médiation par le jeu reste encore fragile, mais des leviers existent.** La Charte de qualité des ludothèques, les rapports de l'ALF, les soutiens de la CAF ou des collectivités locales constituent des ressources mobilisables. Les exemples du Pays basque ou de certaines ludothèques partenaires montrent que des **partenariats solides**, un **ancrage territorial fort** et une **communication adaptée** permettent **de légitimer ces pratiques et de les inscrire dans les politiques culturelles locales.**

Enfin, **la pérennisation des ludothèques itinérantes passe par une structuration du secteur, une reconnaissance du métier de médiateur ludique, et une inscription dans les dynamiques de développement local.** Le jeu doit être reconnu comme un **droit culturel**, et les ludothèques comme des **équipements de proximité essentiels à la cohésion sociale et à l'inclusion.**

Ainsi, la médiation par le jeu en ludothèque itinérante peut être pleinement reconnue comme une forme de médiation culturelle, à condition de valoriser les compétences professionnelles, de renforcer les partenariats, et de soutenir ces dispositifs dans la durée. Elle constitue une réponse pertinente et innovante aux enjeux d'accès à la culture dans les territoires ruraux ou isolés.

➡ **L'analyse des données issues du terrain, croisée avec les apports théoriques et institutionnels, a permis de mieux comprendre les spécificités de la médiation par le jeu en contexte itinérant.** Elle a mis en lumière les enjeux d'accessibilité, les dynamiques sociales à l'œuvre, ainsi que les conditions nécessaires à la reconnaissance de cette pratique comme une forme de médiation culturelle à part entière.

Mais au-delà des constats et des analyses, cette recherche a profondément **transformé ma posture professionnelle.** Elle a nourri ma réflexion, enrichi mes compétences, et ouvert de nouvelles perspectives d'action. La cinquième partie de ce mémoire revient ainsi sur les effets concrets de cette méthode de recherche sur ma

**professionnalisation** : comment elle a modifié ma manière d'intervenir, les outils que j'ai mobilisés, les partenariats que j'ai construits, et les pistes que je souhaite désormais explorer pour inscrire durablement la ludothèque itinérante dans les territoires.

## **5. Professionnalisation et pistes d'actions**

### **5.1. Apports de la recherche à ma professionnalisation**

Dans le cadre de ma procédure de professionnalisation, j'ai eu l'opportunité de recevoir une **offre de poste** en tant que ludothécaire au sein de la ludothèque itinérante de B\*. Cette proposition représentait une **véritable reconnaissance de mes compétences**, tant sur le plan des savoirs que du savoir-faire et du savoir-être, en **parfaite résonance** avec les valeurs professionnelles que je défends et les axes de recherche que j'explore dans ce mémoire. Ce projet, centré sur la médiation par le jeu en itinérance, s'inscrivait pleinement dans mes **aspirations** : aller à la rencontre des publics éloignés, créer du lien social par le jeu, et valoriser les territoires ruraux ou isolés. Cependant, malgré l'intérêt profond que je portais à cette mission, j'ai dû décliner cette offre en raison de l'éloignement géographique, la structure étant située à 175 kilomètres de mon domicile. Ce choix, bien que difficile, n'enlève rien à la valeur de cette proposition, qui demeure pour moi une marque forte de **reconnaissance professionnelle** et un encouragement à poursuivre dans cette voie.

Le cheminement de recherche que j'ai mené (englobant le mémoire, la formation, les lectures et les expériences de terrain) a profondément transformé ma posture professionnelle. En tant que ludothécaire et médiatrice par le jeu, elle m'a permis de **dépasser une approche centrée sur les vertus éducatives du jeu pour adopter une vision plus globale de la médiation ludique**, envisagée comme une démarche culturelle, sociale et territoriale. J'ai appris à considérer le jeu non plus seulement comme un outil d'animation ou d'apprentissage, mais comme un **véritable média porteur de sens, capable de créer du lien, de favoriser l'inclusion et de contribuer au développement local**. J'ai consolidé des compétences en diagnostic territorial, en analyse de besoins, en posture réflexive et en co-construction de projets. Cette recherche m'a permis de mieux comprendre les enjeux de reconnaissance du métier, les leviers institutionnels mobilisables, et les partenariats nécessaires à la pérennisation des ludothèques itinérantes.

Mes valeurs professionnelles ont évolué : je suis passée **d'une approche intuitive du jeu à une posture plus construite**, fondée sur des références théoriques, des observations

de terrain et des échanges avec des professionnel.le.s. J'ai pris conscience de l'importance de défendre le droit au jeu comme droit culturel, et de valoriser le jeu comme pratique légitime dans les politiques publiques.

## **5.2. Connaissances et compétences mobilisées ou construites**

Au fil de cette recherche, j'ai cheminé entre **plusieurs disciplines** (sociologie, médiation culturelle, psychologie du développement, travail social et gestion de projet) qui ont progressivement **façonné mon regard et enrichi ma posture professionnelle**. Ces savoirs ne sont pas restés théoriques : ils ont pris vie sur le terrain, dans des rencontres, des observations et des échanges parfois inattendus.

Je découvrais alors une situation inédite : le fait d'évoluer en toute autonomie, sans programme préétabli, avec la responsabilité de concevoir mes propres missions. Le poste que j'occupais venait d'être créé au sein de la Communauté d'Agglomération, et rien n'était encore défini. Cette absence de cadre m'a d'abord déstabilisée, puis stimulée. J'étais libre d'imaginer une offre ludique adaptée aux besoins du territoire, ce qui m'a poussée à adopter une **posture réflexive constante, à expérimenter, à ajuster, à me documenter**, en m'appuyant notamment sur les apports théoriques et pratiques des cours dispensés à l'IUT.

Je me souviens d'une animation organisée dans une petite commune rurale, où le jeu avait été installé dans la salle polyvalente. Ce jour-là, une grand-mère est venue avec ses deux petits-enfants, curieuse mais hésitante. En quelques minutes, elle s'est prise au jeu, **partageant des souvenirs d'enfance et découvrant des jeux** qu'elle n'aurait jamais imaginé aimer. Ce moment m'a permis de saisir concrètement la **portée inclusive et intergénérationnelle du jeu**, bien au-delà de sa fonction éducative.

C'est dans ces contextes que j'ai appris à **mener des entretiens**, à observer les interactions avec un **regard ethnographique**, à **analyser** les données qualitatives et à **structurer** une rédaction scientifique. Ces compétences se sont construites au contact du réel, dans des situations parfois fragiles, parfois joyeuses, toujours riches de sens.

L'expérience de terrain au Pays basque a profondément nourri ma pratique. À San Sebastian, j'ai expérimenté le **transect territorial** (annexe 6c), une méthode d'analyse qualitative qui consiste à parcourir à pied un itinéraire traversant différents types d'espaces (urbains, ruraux, naturels) pour observer les dynamiques locales. Cette approche m'a permis

de mieux comprendre les **interactions entre les espaces, les publics et les usages**, en révélant les transitions et les spécificités du territoire. Elle constitue désormais pour moi un outil précieux pour diagnostiquer les besoins de mon territoire et adapter mes actions de médiation ludique. Par ailleurs, la capacité des ludothèques basques à « capter » les publics jeunes (annexe 6d) dans des espaces dédiés m'a offert des pistes concrètes pour penser l'aménagement et l'animation, en tenant compte des spécificités locales et des attentes des usager·ère·s.

J'ai également appris à articuler des **concepts complexes** (médiation, itinérance, droit au jeu, rôle du ou de la ludothécaire, développement local) en les confrontant aux réalités du terrain. Lors d'une tournée itinérante dans un territoire isolé, j'ai été frappée par la manière dont le simple fait d'installer des jeux dans un espace public pouvait transformer les **dynamiques locales** : des habitant.e.s qui ne se parlaient plus depuis des années se retrouvaient autour d'un plateau de jeu, renouant le dialogue.

Ces expériences m'ont permis de **croiser les données empiriques et théoriques**, de formuler une **problématique pertinente** et de proposer des **pistes d'action concrètes**, adaptées aux besoins et aux ressources des territoires rencontrés. Le jeu, dans sa simplicité apparente, s'est révélé être un levier puissant de médiation culturelle et sociale.

### **5.3. Évolution de mes perceptions et de mes certitudes**

Avant cette recherche, je pensais que le métier de ludothécaire se limitait à l'animation et à la gestion de jeux. Aujourd'hui, je le conçois comme un **métier de médiation, d'accompagnement, de diagnostic et de transformation sociale**. Mes certitudes ont été bousculées : j'ai compris que le jeu n'est pas universellement accessible, que **les publics ont des freins culturels, sociaux et géographiques, et que l'itinérance est une réponse pertinente à ces enjeux**.

J'avais déjà observé et assisté des ludothécaires en ludothèque fixe, et même en ludothèque hors les murs, et je pensais avoir une vision assez claire de leur rôle d'animateur·rice·s. Mes expériences professionnelles passées me donnaient une assise confortable pour l'animation. Pourtant, je n'avais pas encore mesuré l'ampleur de la partie immergée de leur mission, notamment celle liée au **travail partenarial**. Très vite, j'ai compris que le jeu ne pouvait être proposé seul : il devait s'inscrire dans un réseau d'acteurs, dans une

dynamique collective. Le partenariat est devenu une véritable clé de voûte de mon action. Il fallait convaincre, expliquer, adapter, négocier ; autant de gestes invisibles mais essentiels à la réussite des projets.

J'ai également pris conscience de la nécessité de **défendre la reconnaissance institutionnelle du métier, de travailler en réseau, et de documenter les pratiques pour les rendre visibles et légitimes**. Travailler en partenariat, c'est aussi faire exister la médiation ludique dans des espaces où elle est encore méconnue, en construisant des ponts entre les intentions, les besoins et les ressources locales.

#### **5.4. Mobilisation du savoir dans ma pratique professionnelle**

Les savoirs acquis au cours de cette recherche n'ont pas été cantonnés à la théorie : ils ont nourri et transformé ma pratique au quotidien. Sur le terrain, j'ai pu expérimenter de nouvelles approches, tester des outils et ajuster mes actions en fonction des réalités locales.

Dans cette dynamique, j'ai amorcé un **diagnostic territorial** (annexes 11 et 12). Si celui-ci reste pour l'instant exploratoire et individuel, il a vocation à devenir **participatif**, en intégrant progressivement les habitant.e.s et les partenaires locaux. Cette ouverture à la **co-construction** me semble essentielle pour adapter les actions de médiation en **cohérente avec les dynamiques du territoire**.

Dans une logique de co-construction, j'ai également conçu un **jeu avec les habitant.e.s**, valorisant les ressources locales, les récits de vie et les savoirs informels. Ce processus a renforcé le sentiment d'appartenance et a permis de faire du jeu un outil de médiation enraciné dans le vécu du territoire.

Les **séances de jeu animées dans les quartiers prioritaires** ont été l'occasion de mettre en œuvre une posture de médiation attentive, inclusive et respectueuse des parcours de chacun. J'ai veillé à accueillir les publics éloignés avec bienveillance, en adaptant les propositions ludiques à leurs besoins et à leurs rythmes.

Pour inscrire durablement l'itinérance de la médiation par le jeu dans le paysage local, j'ai développé des **partenariats avec les bibliothèques, les centres sociaux, les écoles et les structures médico-sociales**. Ces collaborations ont permis de créer des passerelles entre les publics, les lieux et les pratiques, et de renforcer la légitimité du projet.

Enfin, j'ai pris soin de **documenter les actions menées**, à travers des bilans et des supports de communication (annexe 8) mettant en lumière les effets du jeu sur le lien social, la participation citoyenne et l'accès à la culture. Cette valorisation est essentielle pour faire reconnaître l'impact du jeu dans les politiques publiques.

### **5.5. Perspectives et pistes d'action**

À l'issue de cette recherche, plusieurs **pistes d'action concrètes** se dessinent pour prolonger et approfondir le travail engagé.

Je souhaite **poursuivre la structuration du projet de ludothèque itinérante**, en consolidant les partenariats existants et en recherchant des financements pérennes pour garantir sa continuité et son développement.

Il me semble également essentiel de **valoriser le métier de ludothécaire itinérant** auprès des élus et des institutions, en m'appuyant sur les données issues du mémoire et sur les références théoriques mobilisées. Cette reconnaissance passe par une meilleure visibilité des actions et par une sensibilisation aux enjeux du droit au jeu.

Dans une logique d'amélioration continue, je souhaite **développer des outils d'évaluation des actions ludiques**, afin d'objectiver leur impact et de renforcer leur légitimité auprès des partenaires et des financeurs.

Je compte aussi **m'inscrire dans des réseaux professionnels**, participer à des **formations continues** et m'engager dans des **démarches de recherche-action**, pour nourrir ma réflexion, échanger avec d'autres praticiens et faire évoluer mes pratiques.

Enfin, je veux **promouvoir le droit au jeu comme un droit culturel**, en sensibilisant les acteurs du territoire et en œuvrant pour que le jeu trouve pleinement sa place dans les politiques publiques locales.

➡ Au terme de cette cinquième et dernière partie, il apparaît clairement que cette recherche ne s'est **pas limitée à un travail académique** : elle a profondément **transformé ma posture professionnelle, mes pratiques, et ma manière de concevoir le métier de médiatrice par le jeu**. Les apports théoriques, les expériences de terrain, les rencontres et

les réflexions menées tout au long de ce mémoire ont nourri une évolution personnelle et professionnelle significative.

Ce travail d'investigation m'a permis de mieux comprendre les **enjeux de reconnaissance du métier, les conditions de réussite d'une médiation ludique en itinérance, et les leviers à mobiliser** pour inscrire durablement ce type d'action dans les territoires ruraux ou isolés. Elle a aussi ouvert des **perspectives concrètes pour structurer mon projet, renforcer mes partenariats, et inscrire mes actions dans une logique de développement local et de droit culturel.**

Il est désormais temps de **prendre du recul** sur l'ensemble du processus engagé, d'en faire la **synthèse**, et d'**ouvrir la réflexion vers l'avenir**. La conclusion qui suit propose un retour sur le chemin parcouru, les résultats obtenus, les apprentissages réalisés, et les perspectives qui s'en dégagent pour la suite de mon engagement professionnel.



## **Conclusion**

Ce mémoire est né d'un **questionnement à la fois personnel et professionnel**, ancré dans une **réalité de terrain** : pourquoi y a-t-il si peu de ludothèques près de chez moi ? Et pourquoi certaines, pourtant actives et bien implantées, peinent-elles à toucher certains publics ? Derrière cette interrogation, apparemment simple, se cachait une réflexion plus large sur l'**inégalité d'accès au jeu**, sur la **visibilité des structures ludiques**, et sur la **place du jeu dans les politiques culturelles et sociales**. Ce point de départ, nourri par mes expériences bénévoles, mes observations et mes intuitions, a constitué le fil rouge de ma procédure de recherche.

Très vite, mon intérêt s'est porté sur une forme spécifique d'intervention : la **médiation par le jeu en contexte itinérant**. Cette modalité m'est apparue comme une réponse possible aux enjeux d'accessibilité, de mobilité, et de lien social dans les territoires ruraux ou isolés. Elle m'a permis de croiser plusieurs champs : **l'action sociale, l'éducation populaire, la médiation culturelle**, mais aussi **le développement local**. J'ai voulu comprendre comment le jeu, souvent relégué au rang d'activité récréative, pouvait devenir un **outil de médiation à part entière**, porteur de sens, de valeurs, et de transformations.

La problématique s'est alors précisée :

**Comment la médiation par le jeu, en ludothèque itinérante, peut-elle être reconnue comme une forme de médiation culturelle, et quels sont les leviers pour en assurer la pérennisation dans les territoires ruraux ou isolés ?**

Pour y répondre, j'ai construit une démarche de recherche rigoureuse, mêlant **observations ethnographiques, entretiens semi-directifs, lectures ciblées et analyse réflexive**. J'ai croisé les regards de professionnels engagés, les pratiques observées sur différents territoires, et les apports théoriques issus de la sociologie, de la psychologie du développement, de la médiation culturelle et du travail social. Cette approche m'a permis de faire émerger des constantes, de repérer des tensions, mais aussi de dégager des pistes d'action concrètes.

Les résultats de cette recherche confirment que le **jeu peut être envisagé comme un média culturel à part entière**. Il ne se limite pas à une activité de loisir ou d'apprentissage : il est porteur de **sens, de lien, de transmission**. Il permet de créer des espaces de rencontre, d'expression, de coopération. Il favorise la mixité sociale, l'inclusion, et l'émancipation. Lorsqu'il est accompagné par un.e professionnel.le formé.e, le jeu devient un **outil de médiation culturelle légitime**, au même titre que le livre, le théâtre ou la musique.

Dans cette dynamique, **la notion de territoire a pris une place centrale** dans ma réflexion. J'ai appris à ne plus considérer le territoire uniquement comme un cadre géographique d'intervention, mais comme un espace vivant, traversé par des histoires, des usages, des tensions et des ressources. Le jeu, lorsqu'il s'inscrit dans une stratégie de médiation, devient un **outil de lecture du territoire, un révélateur de besoins, mais aussi un catalyseur de dynamiques locales**. L'expérimentation du transect territorial au Pays Basque m'a donné envie de porter un regard encore plus attentif sur les lieux que je traverse, sur les publics que je rencontre, sur les usages que je peux accompagner. Même si mon propre diagnostic reste encore en cours, il m'a déjà permis de mieux comprendre **les logiques d'implantation, les zones de tension et les espaces à investir**. Il m'a aussi rappelé que la médiation ne peut être efficace que si elle est ancrée dans une **connaissance fine du territoire** et dans une **écoute active de ses habitant.e.s**.

L'**itinérance** apparaît alors comme un **levier puissant d'accessibilité**. Elle permet d'« **aller vers** » **les publics éloignés des structures fixes**, de créer des espaces de jeu éphémères mais signifiants, et de lever les freins liés à la mobilité, aux représentations ou à l'isolement. Les observations de terrain ont montré que ces dispositifs favorisent la **participation spontanée**, la **reconnaissance des publics dans leur diversité**, et la **création de dynamiques locales** autour du jeu.

Ce travail m'a également permis de mieux cerner **les enjeux de reconnaissance professionnelle liés au métier de ludothécaire itinérant**. Encore peu connu, parfois mal compris, ce métier souffre d'un **manque de visibilité institutionnelle**. Pourtant, les compétences qu'il mobilise sont multiples : animation, médiation, gestion de projet, logistique, communication, évaluation... Le ludothécaire itinérant est à la fois **porteur culturel, facilitateur de lien social, observateur du territoire et acteur de terrain**. Il doit sans cesse s'adapter, négocier, inventer. Il me semble aujourd'hui essentiel de faire reconnaître cette **pluralité de compétences**, de valoriser les pratiques professionnelles, et de défendre une vision du métier qui dépasse les clichés encore trop répandus. Ce mémoire

est aussi une tentative de contribuer à cette reconnaissance, en rendant visibles les savoirs, les postures et les effets de la médiation ludique en itinérance.

Par ailleurs, cette recherche m'a confortée dans l'idée que le jeu peut être un **outil de co-construction socio-culturelle**. En impliquant les habitant.e.s dans la création de jeux (annexe 3), en valorisant leurs savoirs informels, leurs récits, leurs imaginaires, j'ai pu expérimenter une forme de médiation qui ne se contente pas de transmettre, mais qui crée avec. Cette manière de faire m'a permis de mesurer la puissance du jeu comme langage commun, capable de rassembler des personnes d'âges, d'origines et de parcours différents autour d'un projet partagé. Elle m'a aussi rappelé que la médiation ne se décrète pas : elle se construit dans la durée, dans la confiance et dans l'écoute mutuelle. Le jeu, dans ce contexte, devient un **espace de dialogue, un support de reconnaissance, un outil d'émancipation**.

Mais cette médiation ne peut se penser seule. Elle repose sur des **conditions de réussite** précises : une **posture professionnelle spécifique**, une **capacité d'adaptation constante**, un **ancrage territorial fort**, et surtout, des **partenariats solides**. Le jeu ne se propose pas en dehors d'un contexte : il s'inscrit dans un réseau d'acteurs, dans une dynamique collective, dans une histoire locale. Le **travail de l'ombre**, souvent invisible (convaincre, expliquer, adapter, négocier) est pourtant essentiel à la réussite des projets. C'est dans cette articulation entre **présence humaine, connaissance du territoire** et **coopération interprofessionnelle** que la médiation par le jeu prend tout son sens.

Enfin, cette recherche m'a donné envie d'aller plus loin. J'aimerais poursuivre cette réflexion dans le cadre d'une **recherche-action**, en lien avec d'autres professionnels du secteur, des chercheurs et des institutions. J'aimerais aussi **contribuer à la structuration d'un réseau de ludothèques itinérantes, pour mutualiser les outils, partager les expériences, faire entendre une voix collective**. Je crois profondément que le jeu a un rôle à jouer dans la construction de **territoires plus justes, plus ouverts, plus solidaires**. Et je suis convaincue que la médiation par le jeu, lorsqu'elle est pensée dans une logique d'« aller vers », peut contribuer à cette transformation.

Ce mémoire n'est pas une fin, mais un point de départ. Il ouvre des **perspectives de coopération interprofessionnelle, de formation continue, de plaidoyer pour une reconnaissance pleine et entière de la médiation ludique**. Il m'invite à continuer à expérimenter, à ajuster, à apprendre. Il me rappelle que la médiation par le jeu est une **démarche vivante, en mouvement, toujours à réinventer**. Car si le jeu est un droit, alors il

**doit être défendu, partagé, rendu accessible à tous, partout.** Et si la ludothèque itinérante peut contribuer à cela, alors elle mérite d'être pensée, soutenue, et pérennisée comme un véritable équipement culturel de proximité, au service des territoires et de leurs habitant.e.s.

Sur le plan personnel et professionnel, cette recherche a été un **véritable tournant**. Elle m'a permis de **déconstruire** certaines représentations, de **développer** de nouvelles compétences, et d'**affirmer** une posture de **médiatrice par le jeu**, consciente des enjeux sociaux, culturels et politiques de son action. J'ai **appris** à observer autrement, à écouter plus finement, à documenter mes pratiques, à prendre du recul. J'ai compris que la médiation par le jeu ne se limite pas à l'animation, mais qu'elle engage une responsabilité : celle de rendre le jeu accessible, visible, légitime.

**Cette posture s'est construite progressivement, au fil des expériences de terrain, des lectures, des échanges avec les professionnels rencontrés.** Elle s'est aussi **nourrie** de moments marquants : une grand-mère qui découvre le plaisir de jouer avec ses petits-enfants, des jeunes qui s'autorisent à lâcher prise dans un atelier ludique, des habitant.e.s qui se retrouvent autour d'un plateau de jeu dans un quartier où le dialogue semblait rompu. Ces instants, à la fois simples et puissants, m'ont convaincue que le jeu peut être un **outil de transformation sociale**, à condition d'être pensé, accompagné, et inscrit dans une démarche de médiation.

Aujourd'hui, je me sens mieux armée pour porter un projet de **ludothèque itinérante**, mais aussi pour défendre le **droit au jeu comme un droit culturel**. Je souhaite poursuivre la revendication de ces convictions en structurant davantage mon action, en développant des outils d'évaluation, en consolidant les partenariats, et en inscrivant le jeu dans les politiques publiques locales. Je veux aussi continuer à **documenter les pratiques**, à **partager les expériences**, à **faire réseau**, pour contribuer à la reconnaissance du métier de ludothécaire itinérant.

Je mesure aussi **les limites de cette recherche**. Le nombre restreint d'entretiens, le caractère exploratoire de certaines observations, ou encore l'absence de participation directe des habitant.e.s dans le diagnostic territorial sont autant de points à approfondir. Mais ces limites ne remettent pas en cause la **richesse des enseignements tirés**. Elles ouvrent au contraire des perspectives pour de futures démarches de **recherche-action**, plus ancrées, plus participatives, plus collaboratives.

Une offre de poste reçue au sein de la ludothèque itinérante associative de B\* est venue concrétiser cette reconnaissance professionnelle. Elle a représenté, pour moi, une validation précieuse de mes compétences, de mes valeurs et du cheminement engagé dans ce mémoire. Bien que j'aie dû décliner cette opportunité en raison de l'éloignement géographique, cette proposition demeure un signal fort : celui que **mes recherches et ma posture trouvent un véritable écho dans le monde professionnel.**

## **REFERENCES**

- Adloff, C. (2018). « Aller vers » pour lier avec les personnes à la marge. *VST - Vie sociale et traitements*, 139(3), 5–12. <https://doi.org/10.3917/vst.139.0005>
- Amyot, J.-J. (2016). *À la recherche de liens entre les générations*. Presses de l'École des hautes études en santé publique.
- Association des bibliothécaires de France. (2021) *Mode d'emploi de la loi Robert sur les bibliothèques territoriales* <https://www.abf.asso.fr/6/214/984/ABF/mode-d-emploi-de-la-loi-robert-sur-les-bibliotheques-territoriales>
- Association des Ludothèques Françaises. (s. d.). Un autre regard sur le jeu. <https://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/>
- Association des Ludothèques Françaises. (2003). *Charte de qualité des ludothèques françaises*. ALF. <https://backoffice.kananas.com/drive.php?doc=MTcwMC9kb2N1bWVudHMvRG9jdW1lbnRzLW9mZmljaWVscy1uYXRpb25hbC9Eb2N1bWVudHMtZGUtYmFzZS1BTEYvY2hhcnRILWRILXF1YWxpZGUtMjAxOC5wZGY=>
- Association des Ludothèques Françaises. (2025). *Sources de financement des ludothèques*. ALF. [https://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/wp-content/uploads/sites/482/2025/05/Livret\\_financements.pdf](https://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/wp-content/uploads/sites/482/2025/05/Livret_financements.pdf)
- Beaud, S., Weber, F. (2010). *Guide de l'enquête de terrain : Produire et analyser des données ethnographiques* (4e éd. augm.). La Découverte.
- Bétéille, R. (1981). La France du vide. In *Dynamique spatiale de la population dans les pays méditerranéens* FeniXX.
- Bouchet, C., Guillet, M. (2018), *Le jeu : outil professionnel de médiation* . Conférence FLIP & CNJ - [Enregistrement vidéo de conférence]. festivaldesjeux flip (Réalisateur) <https://www.youtube.com/watch?v=m1mKQ7cbtWI>
- Broqua, C. (2009). Observation ethnographique. In *Dictionnaire des mouvements sociaux* (pp. 379–386). Presses de Sciences Po. <https://doi.org/10.3917/scpo.filli.2009.01.0379>
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica-Anthropos.
- Bruner, J. S. (1972). *Nature and uses of immaturity*. *American Psychologist*, 27(8), 687–708. <https://doi.org/10.1037/h0033144>
- Cabral, T. (2012). Actions itinérantes pour lutter contre l'isolement. *Essentiel Santé Magazine*. <https://www.essentiel-sante-magazine.fr/societe/solidarite-societe/actions-itinerantes-isolement>

- Caisse d'Allocations Familiales. (2023). *Les conventions territoriales globales et les équipements de proximité*. CAF.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Casus Ludi (s.d.) *Le jeu pour informer, engager et décider*  
<https://www.casusludi.com/mediation-par-le-jeu/>
- Chiarotto, A. (1991). *Les ludothèques*. FeniXX.
- Crédoc. (2023). *Conditions de vie et aspirations*. Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- d'Andréa, N., Crenn, C., Hernandez, Y., Rouyer, V., Rubi, S., & Tozzi, P. (2019). Univers normatif et institutionnalisation du métier de ludothécaire : regards croisés sur des pratiques professionnelles en ludothèque. In *Sciences et actions sociales*, (11), 42–68.  
<https://shs.cairn.info/revue-sciences-et-actions-sociales-2019-1-page-42?lang=fr>
- Deci, E. L., Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Devries, C., Lacaille, L., Leféver, D. (2025). *Ludothèque, acteur du développement local : le jeu en pays basque*. Dossier universitaire
- Doduik, N. (2023). La médiation ludique : Un nouvel écart entre le musée et ses publics ? In *Entre le jeu et le joueur : Écarts et médiations* (pp. 287–308). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.24841>
- Dubois-Orlandi, V. (2018). Jeunes invisibles des zones rurales : Quand la prévention spécialisée reste un dispositif pertinent pour « aller vers » eux. *Vie sociale*, 22(2), 85–102. <https://doi.org/10.3917/vsoc.182.0085>
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir*. Seuil.
- Epstein, J. (2001). *L'enfant et le jeu : L'aventure ludique*. Érés.
- Erikson, E. H. (avec Cardinet, A.). (1982). *Enfance et société* (7e éd.). Delachaux et Niestlé.
- Fédération des Centres sociaux (2023). *Malle à outils : 5 fiches ressources pour questionner l'itinérance*. Fédération des centres sociaux. <https://www.centres-sociaux.fr/ressources/malle-a-outils-5-fiches-ressources-pour-questionner-litinérance/>
- Fillion, R (2015). *Le Système ESAR. Pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces* (édition revue et augmentée). A la page
- Gachelin, M. (2007). Les jeunes et la mobilité. In *Empan*, 67(3), 60–64.  
<https://doi.org/10.3917/empa.067.0060>
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne : La présentation de soi*. Minuit.
- Greffier, L. (2013). Introduction. In *Animer le territoire : Territorialiser l'animation* (pp. 9–11). Carrières Sociales Editions.

- Haberbusch, N. (2023). *Grandir en jouant : l'importance du jeu libre* [Vidéo en ligne]. <https://www.enfancejeunesse.lu/wp-content/uploads/2023/11/Roucous-SNJ-Luxembourg-21-Nov.pdf>
- HB Études et Conseils. (2022). *Portrait social de la CC\* en faveur de la future contractualisation de la politique de la ville* [Rapport d'évaluation]. Communauté de communes C\*
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Paris : Gallimard.
- INSEE. (2024). *Les dépenses culturelles des ménages*. Institut national de la statistique et des études économiques.
- Institut de formation au Travail Educatif et Social (s.d.) *Le jeu comme médiation dans la relation éducative*. ITES <https://www.ites-formation.com/formations/le-jeu-comme-mediation-dans-la-relation-educative/>
- Labat Labourdette, C. (2010). *Des ludothèques itinérantes*. Bordeaux 3.
- Lahire, B. (1998). *L'homme pluriel : Les ressorts de l'action*. Seuil.
- La Ludo Planète – Ludothèque associative. (s. d.). <https://www.ludoplanete.fr/>
- Le Baher, N. (2022). *Le jeu comme outil de médiation dans l'accompagnement éducatif*. SeSAM Service de Soutien et d'Accompagnement Mutuels Bretagne. <https://sesam-bretagne.fr/2022/11/le-jeu-comme-outil-de-mediation-dans-laccompagnement-educatif/>
- Ministère de la Culture (2014) *Culture du jeu : Quelle prise en compte par les politiques publiques ?* <https://www.culture.gouv.fr/nous-connaître/organisation-du-ministère/cycle-des-hautes-etudes-de-la-culture-chez-travaux-des-auditeurs/Par-session-annuelle/Session-22-23/culture-du-jeu-quelle-prise-en-compte-par-les-politiques-publiques2>
- Ministère de la Culture. (2018). *Les pratiques culturelles des Français*. Département des études, de la prospective et des statistiques.
- Moulin, R. (1994). *L'accès à la culture : Politiques et usages*. La Documentation française.
- Oger, P. (2018). *L'itinérance du jeu*. <https://www.creation-ludothèque.fr/blog/litinerance-du-jeu/>
- Organisation des Nations Unies. (1989). *Convention relative aux droits de l'enfant*. <https://www.unicef.org/fr/convention-droits-enfant/texte-convention>
- Périno, O. (2014). *Des espaces pour jouer : Pourquoi les concevoir ? comment les aménager ?* (Nouvelle éd. entièrement revue et augmentée). Érès.
- Piaget, J. (1932). *Le jugement moral chez l'enfant*. Paris : PUF.
- Piaget, J. (1951). *La formation du symbole chez l'enfant*. Paris : Delachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1966). *La psychologie de l'enfant*. Presses Universitaires de France.



- Richelle, J.-L. (1998). Les équipements nomades dans l'espace social. *Agora débats/jeunesses*, 13(1), 49–60. <https://doi.org/10.3406/agora.1998.1623>
- Roucous, N. (1997). *La ludothèque et le jeu – Les représentations sociales de l'enfant d'une institution de loisir* [Thèse de doctorat, Université René Descartes - Paris V]. <https://hal.science/tel-03910294>
- Tozzi, P. (2002). *Médiation culturelle et développement local*. L'Harmattan.
- Vygotski, L. S. (1966). Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant. *Voprosi Psikhologii* [Problèmes de Psychologie] n°6, pp. 62-72.
- Vygotski, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotski, L. S. (1997). *Pensée et langage* (F. Sève, Trad.). La Dispute. (Œuvre originale publiée en 1934).
- Wallon, H. (1949). *Les origines du caractère chez l'enfant*. Presses Universitaires de France.
- Watine, C. (2013). *Le jeu pour apprendre à vivre ensemble*. Chronique Sociale.
- Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité, l'espace potentiel*. Paris: Gallimard.

## **Mots-clés du mémoire :**

- Médiation par le jeu
- Ludothèque itinérante
- Médiation culturelle
- Droit au jeu
- Territoires ruraux et isolés
- Inclusion sociale
- Accessibilité culturelle
- Éducation populaire
- Reconnaissance professionnelle

## **Résumé du mémoire :**

Dans un contexte marqué par des **inégalités territoriales et sociales persistantes**, ce mémoire explore la **médiation par le jeu en itinérance** comme une forme innovante de **médiation culturelle**. À travers une enquête de terrain menée dans des territoires ruraux ou isolés, l'auteure interroge la **légitimité du jeu comme média culturel, les effets de l'itinérance sur l'accessibilité, et les conditions de reconnaissance du métier de ludothécaire itinérant**.

Ce travail s'appuie sur des observations ethnographiques, des entretiens avec des professionnels, et une analyse croisée des données empiriques et théoriques. Il met en lumière le **rôle du jeu comme vecteur de lien social, d'inclusion et de co-construction culturelle**, et propose des pistes concrètes pour **pérenniser les ludothèques itinérantes dans les politiques publiques locales**.